

Хмельницький національний університет  
Факультет технологій та дизайну  
Кафедра дизайну


## КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)  
Освітній рівень

### РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ГРАЛЬНИХ КАРТ ЗА МОТИВАМИ УКРАЇНСЬКОЇ ІСТОРІЇ ТА КУЛЬТУРИ

Галузь знань 02 Культура і мистецтво  
Шифр і назва галузі знань  
Спеціальність 022 Дизайн  
Шифр і назва спеціальності

Шифр ДРДЗ. 20060.03.4.ПЗ

Виконав: студент 4 курсу, групи ДЗН-20-3  Олексій БОБОХОНОВ  
Підпис

Керівник: викладач  Павло ГОРНИЙ  
Підпис

Нормоконтролер: викладач  Павло ГОРНИЙ  
Підпис

До захисту допускаю:  Ельвіра БАЗИЛЮК  
Підпис

Зав. кафедри дизайну  
13 червня 2024 р.

Хмельницький, 2024



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  
15 лютого 2024р

### ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Бобохонова Олексія  
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Розробка дизайну гральних карт за мотивами української історії та культури»

Керівник проекту Горний Павло, викладач  
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від 15.02.2024 р., № 8.

2. Строк подання студентом закінченої роботи 7 червня 2024 р.  
3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проектування – колода гральних карт, призначення карт – сувенірні, вторинне призначення – зацікавлення користувача у історії та культурі

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

Вступ  
розділ 1 – Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта  
розділ 2 – Ретроспектива теми  
розділ 3 – Творча розробка дизайну об'єкта проектування  
Висновки  
Додатки

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) планшет 600x900 мм

6. Консультанти розділів роботи

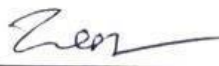
Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

7. Дата видачі завдання 15.02.2024 р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір тем та формування вихідних даних	15.02-20.02	
2	Аналіз та обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта	15.02-01.03	
3	Оформлення розділу 1	01.03-14.03	
4	Збір матеріалів та виконання ретроспектива теми	11.03 – 25.03	
5	Оформлення розділу 2	11.03 – 25.03	
6	Творча розробка дизайну об'єкта проектування та опрацювання ескізної пропозиції	26.03- 25.04	
7	Оформлення розділу 3	26.04 – 18.05	
8	Формулювання висновків	19.05	
9	Оформлення додатків	20.05-21.05	
10	Друк та виготовлення карт	25.05-30.05	
11	Допуск кваліфікаційної роботи керівником	28.05-30.05	
12	Нормоконтроль кваліфікаційної роботи	5.06	
13	Перевірка на антиплагіат	7.06	
14	Допуск результатів проектування до захисту	9.09	
15	Рецензування кваліфікаційної роботи	11.06 – 14.06	
16	Оформлення презентації результатів проектування, підготовка доповіді	7.06 – 14.06	
17	Захист кваліфікаційної роботи	18.06	

Студент

  
(підпис)

Олексій БОБОХОНОВ

Керівник роботи

  
(підпис)

Павло ГОРНИЙ

Анотація  
кваліфікаційної роботи освітнього рівня «бакалавр»  
на тему: «Розробка дизайну гральних карт за мотивами  
української історії та культури»  
студента групи ДЗН 20-3 Олексія БОБОХОНОВА  
Керівник — викладач Павло ГОРНИЙ

Обсяг пояснювальної сторінки — 86 с., 78 рис., 2 додатки, 30 джерел.  
Обсяг графічної частини — 6 планшетів (розмір 600x900мм).

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ГРАЛЬНІ КАРТИ, ІСТОРІЯ, КУЛЬТУРА,  
СУВЕНІРНА ПРОДУКЦІЯ.

У кваліфікаційній роботі виконано розробку дизайну колоди сувенірних гральних карт за тематикою української історії та культури. Карти виконані у єдиній стилістиці: кожна карта присвячена унікальній події в історії або культурі, на картах зображені ілюстрації, що присвячені цим подіям. Це має сприяти зацікавленості в українській історії та культурі, а також допомагати запам'ятати ті чи інші події.

Згідно концепції, у художніх рішеннях створення колоди карт було розроблено єдину стилістику, у якій в подальшому зображувались різні, необхідні для ілюстрування об'єкти. Основними кольорами для елементів колоди окрім ілюстрацій стали червоний та чорний як головні карткові кольори. Для виконання написів, назв подій та дат, було обгрунтовано та обрано відповідний шрифт.

05.06.2024

(дата)



(підпис)



## ЗМІСТ

ВСТУП .....	5
1 Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта.....	6
1.1 Характеристика об'єкта проектування .....	6
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта .....	8
2 Ретроспектива теми .....	12
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних) .....	12
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою .....	18 3
Творча розробка дизайну об'єкта проектування .....	23
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування	23
3.2 Розробка варіантів творчих ідей.....	26
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування.....	34
Висновки .....	72
Перелік джерел посилання .....	74
Додаток А – Ескізи та напрацювання, які не пройшли, частково пройшли або не пройшли стадію відбору творчих ідей .....	78
Додаток Б – презентаційні планшети.....	80
<b>ВСТУП</b>	

Графічний дизайн — важливий елемент у формуванні оточення цивілізованої людини. Завдяки правильному дизайну люди здатні швидше та точніше сприймати

інформацію. Таким чином, з вірним підходом до дизайнпродукту можна створити річ, яка буде доносити інформацію з практично будь-якої теми. Таким чином, можна стверджувати і те, що форма донесення інформації при правильному підході до дизайну може не мати значення. Тому було вирішено взяти за тему дипломної роботи розробку дизайну гральних карт за темою української історії та культури.

Мета виконання проекту: створення колоди гральних карт, тематично присвячених українській історії та культурі. В рамках такої роботи треба було дослідити не лише напрям гральних карт, особливості напряму та аналоги, а й провести дослідження теми, обраної для колоди гральних карт.

Таким чином, серед завдань дипломної роботи виділяються наступні:

- Дослідження вимог до розробки та виконання заданого виробу; - Дослідження виробів-аналогів, аналіз їх дизайнерських рішень;
- Дослідження інформації за темою історії та культури для подальшого її використання та втілення у дизайнерських рішеннях;
- Розробка загальної стилістики карт;
- Створення карткової сорочки як впізнаваного елемента для усієї колоди;
- Добір концептуально підходящих шрифтів;
- Створення унікальних ілюстрацій.

## **1. ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЕКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА**

### **1.1. Характеристика об'єкта проектування**

Гральні карти — це, як правило, аркуші прямокутної форми, що вироблені з картону, рідше зустрічаються варіанти з пластику або навіть металу, що використовуються для карткових ігор. В свою чергу, увесь набір гральних карт називають колодою карт. Окрім ігрових застосувань, також часто є атрибутикою для фокусів та ворожіння, з гральних карт розкладають пасьянси. За своєю структурою, гральні карти складаються з двох сторін: відкритої та закритої. Відкритою називають ту сторону, що містить на собі номінальну «вартість» карти та масть, до

якої належить карта. Закритою ж стороною гальної карти є однакова для усієї колоди сорочка, яка служить як для того, щоб розрізняти колоди карт, так і для того, щоб під час карткових ігор було неможливо розрізняти карти, коли ті лежать перевернутими.

Якщо мова йде про гральні карти як про атрибут ігровий, то використовується стандартна (або традиційна) колода карт. Вона складається з 52 карт та додаткових карт-джокерів, кількість яких може варіюватись, але зазвичай в колоді присутні лише дві таких карти. Таким чином, стандартна колода карт складається з не менше ніж 54 карт. У стандартній колоді використовуються французькі варіанти мастей: трефа, піка, бубна та чирва (рисунок 1.1). Важливо також і те, що у стандартному варіанті колоди використовується лише два кольори поділу карт — червоний та чорний. Це відіграє свою роль, якщо у колоді містяться джокери, оскільки як правило джокер є найсильнішою картою, але для мастей того ж кольору, що й він сам.

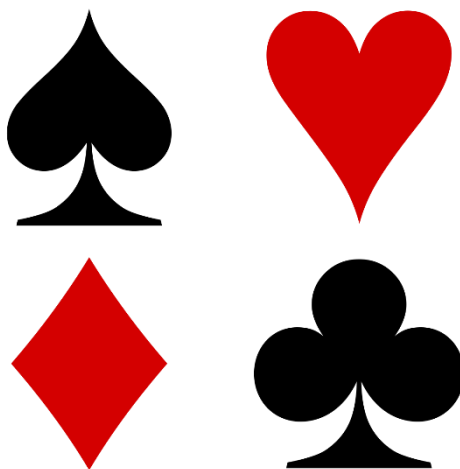


Рисунок 1.1 — французькі масті (за годинниковою стрілкою): піка, чирва, трефа, бубни

Номінали карт у кожній масті однакові, карт кожної масті порівну, і поділяються номінали на картинки та числа. До картинок відносяться королі, дами та валети, у той час як до чисел відносяться карти «вартістю» від туза (він позначає одиницю) до десяти. Таке розподілення не випадкове, так як ще з давніх часів у карти заклали концепцію співвідносності з календарним роком. Чотири масті — це

чотири пори року. У колоді 52 основні карти — саме стільки тижнів у році. Виходить, що у кожній масті є по 13 карт, що співпадає з кількістю тижнів у кожній порі року. В свою чергу, кожна карта має свою «ціну» в очках – від 1 до 13 в залежності від позиції в картковій ієрархії. Звідси, сума очків у кожній масті дорівнює 91, що є усередненим значенням кількості днів у кожній порі року.

Сумарно очків нараховується 364 — практично як днів у році, але на один менше. Проте це розподілення нерелевантне у тому випадку, якщо колода карт неповна. У неповних колодах карт не існує додаткових карт-джокерів, а їх розмір варіюється від 32 до 36 карт у колоді. Існування таких колод карт пов'язане з тим, що не для кожної карткової гри потрібна повна колода карт.

Гральні карти не завжди призначені для гри. Часто їх функція виходить за межі карткових ігор. Наприклад, гральні карти можуть виконувати роль декору, аксесуару або сувенірного виробу. Особливо тут вирізняються саме сувенірні гральні карти, адже їх тематична направленість не має меж: спорт, відомі особистості, архітектурні пам'ятки, вигадані персонажі, фольклор, техніка — усе це можна зобразити у колоді гральних сувенірних карт.

За розміром, карти поділяються на два основних типи: стандартного розміру (бридж) та покерного розміру (покерні). Перші мають параметри приблизно 57x89мм, а другі — приблизно 63x89мм. Чому саме приблизно — точних розмірів для карт просто не існує. Їх можна робити більшими або меншими в залежності від потреб, і основні типи розмірів скоріше виражають приблизне співвідношення сторін гральних карт, потрібне для тієї чи іншої карткової гри. До того ж, навіть прямокутна форма карти не є обов'язковою — існує безліч карт, що зроблені у вигляді трикутників чи круглих фішок, проте вони вже набагато більше сувенір, аніж колода гральних карт.

Важливою практичною частиною гральної карти є те, що на ній зображено власне від ігрових елементів, тобто номінал та масть. Як правило, стандартні гральні карти мають вигляд за наступним шаблоном: на картах з числами у кутках зображені номінал та масть, а весь інший простір заповнюють симетрично

розташовані піктограми масті у кількості, рівній номінальній «вартості» карти, а карти короля, дами та валета виглядають як зображення персонажів відповідної до їх карткового звання зовнішності, що віддзеркалені. Такий дизайн є дуже простим для сприйняття, адже сприймається однаково з різних сторін, і саме тому його використовують у професійних колодах карт. Проте якщо стоїть задача урізноманітнити дизайн гральних карт, то цими стандартами варто знехтувати, оскільки вони сильно обмежують потенційні варіанти дизайнерських рішень. Саме так здебільшого розробляється дизайн для гральних карт сувенірного типу.

## Розділ 1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

Виходячи з вищеописаних характеристик гральних карт у розділі 1.1, можна зробити висновок, що вимоги до дизайну гральних карт формуються не у рамках конкретних канонів або шаблонів, а в залежності від того, на яку аудиторію розрахований кінцевий продукт. Наприклад, професійні гравці у покер з більшою вірогідністю будуть зацікавлені у придбанні карт з якісних міцних матеріалів на кшталт пластику та з невибагливим інтуїтивно зрозумілим читабельним дизайном відкритої сторони, у той час як середньостатистичний покупець, який просто хоче мати вдома колоду гральних карт про всяк випадок, радше звернеться до продукту не надто дорогого, йому не буде потрібен дизайн, що легко зчитується під час гри — такий покупець буде опиратись на суб'єктивні естетичні вподобання, які в свою чергу залежать від певного ряду чинників. Як приклад, людина може бути фанатом певної марки автомобілів, і тому вона може бути зацікавлена у колоді гральних карт із зображеннями цих автомобілів набагато більше, ніж у аналогах. Саме тому при розробці дизайну гральних карт слід чітко визначати дві речі: для яких ситуацій потрібні карти та для кого вони потрібні. Тим не менш, існують умовні категорії, за якими можна розподілити карти. Ці категорії виокремлюються як раз з факторів, за якими потенційний користувач обирає собі колоду.

Отож, першочерговою категорією є формат гральних карт: покер або бридж. Це основні формати гральних карт, які визначають не лише розмір карти, а й належність їх до певного виду гри. Справа у тому, що більш широкі на відміну від бриджевих карт покерні карти сприяють важчим маніпуляціям з картами, що знижує ризик шахраювання під час гри у покер. Окрім цих форматів також існують й інші, проте їх важко віднести до окремої категорії, оскільки їх існування визначається специфічними потребами. Наприклад, існують карти меншого формату ніж бридж, і вони призначені для розкладання пасьянсів, проте окремою категорією не є через те, що такі карти не обов'язково повинні бути менше за бриджеві, а робляться такими виключно з практичних міркувань, наприклад, щодо зберігання таких карт.

Ще однією категорією є розмір колоди гральних карт. Мала колода карт, де кількість карт коливається від 32 до 36, підходить для простих та невибагливих до правил карткових ігор: «дурень», «преферанс», «очко» тощо. Ці карти є більш поширеними серед тих людей, які вбачають у карткових іграх простий спосіб провести час. Відлік у таких колодах карт починається від шістки або сімки. Велика або повна або стандартна колода карт складається з 52 карт та щонайменше двох додаткових джокерів, і ця колода карт вже потрібна для більш складних ігор: «бридж», «покер», «блекджек». Як і у випадку з форматом карт, існують й інші розміри колоди карт, класифікація яких не має сенсу через те, що це можуть бути специфічні колоди.

Також карти поділяють на категорії за мастями та їх кольорами. Окрім звичних нам французьких мастей, існують ще німецькі (де масті це жолуді, листя, серця та дзвоники), іспанські (мечі, кубки, палиці та монети). Як не дивно, але такі колоди карт досить популярні у країнах свого походження. А от за кольорами мастей існує лише дві категорії: стандартні, тобто червоно-чорні, та чотирьохколірні. Останні були навіть до стандартного червоно-чорного варіанту та поділялись на червоний, синій, чорний та зелений кольори, що належали кожен певній масті (рисунок 1.2). Однак навіть це не заважає надати мастям своїх кольорів за

бажанням. І це в цілому описує те, яким може бути підхід до дизайну карт — попри те, що існують звичні варіанти формату, кольорів та кількості карт у колоді, абсолютно нічого не стає на перешкоді у тому, щоб знехтувати усіма цими параметрами та створити усе за власним бажанням.



Рисунок 1.2 — приклад чотирьохколірних карт покерного формату

Матеріалом для виробництва карт служить пластик або папір. Для створення карти береться спеціальний картон, що складається з безлічі шарів. Створюється такий матеріал шляхом накладення один на одного аркушів паперу і склеювання, але карти високої якості роблять з полімерних плівок.

Перший крок у виробництві карт - створення друкованої пластини. Процес створення пластини або кліше полягає у створення віртуальної копії майбутньої карти, на комп'ютері обробляють зображення, яке далі буде перетворено в друковану пластину, яка накладає картинку на сам матеріал. Негатив зображення наноситься на плоску пластину фотографічною печаткою, а потім поверхню покривають особливою світлочутливою тканиною. На цьому етапі наноситься масляниста фарба на пластину. Друк починається після установки пластин на циліндри верстата. Потім, після запуску процесу, пластини проходять по конвеєру і потрапляють під валик, де йде обробка водою. Потім пластини проходять обробку під чорнильним валиком і слідом гумовий валик, на який і переносяться чорнило з

відбитка. Саме під цим валиком і проходить папір, який бере фарбу з неї, після цього матеріал проходять через наступний верстат з валиком, який накладає інший колір. Після виходу паперу з друкованого апарату на ньому вже є зображення з обох сторін.

Другий етап - укладання та різання паперу. Після обробки паперу і нанесення на нього зображень, його відправляють в секцію для різання, де спеціальні апарати проводять надточне вирізання листів під форми гральних карт.

І завершальний етап - перфорація. Для цього всі карти відправляють в секцію, де обрізають краю для округлення. Після того як куточкам надали округлий вигляд, колоду відправляють на упаковку. Карти проходять через апарат, який збирає їх, потім складає їх в коробки і заклеює стікером. [1]

## **2. РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ**

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

Не існує точного історичного визначення того, з якого часу та якої частини світу гральні карти почали розповсюджуватись. У багатьох культурах можна зустріти ідею ієрархічності символів на клаптиках паперу, які застосовувались для ігор: від західних європейських країн до ізольованих з давніх часів східних держав. Так, наприклад, лише за згадкою про гру, у якій використовуються довгі листи паперу, можна зробити припущення, що гральні карти в тому чи іншому вигляді існували ще у сьомому столітті у Китаї. А ось документальна згадка гральних карт у Європі відноситься до 1367-го року, коли у місті Берн (територія сучасної Швейцарії) видали наказ про заборону такого предмету, що свідчить про засудження атрибутики азартних ігор. Вже через два століття, у 1568-му році можна побачити, що європейське суспільство стало ставитись до гральних карт більш лояльно: на картині «Портрет Едварда Вінздора, 3-го барона Вінздора, його дружини, Катрін де Вер, та їх сім'ї» змальовано дітей, що грають у карти, до того ж не аби які, а французького зразка, двохколірні.

Тим не менш, перші схожі на сучасний європейський аналог колоди карт з комплектом в 36 або 54 карти виникли на початку XVII століття у Франції. Колода,

що складається з 36 карт, стала модифікованою версією стандартної 54карткової «французької колоди» (рис. 2.1).

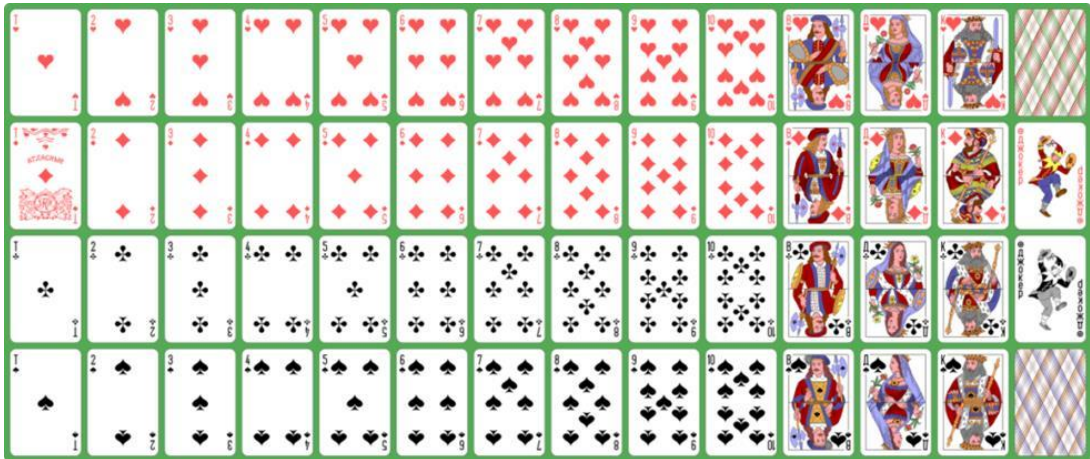


Рисунок 2.1 — «французька колода» у повному 54-картковому обсязі

Десь у XV-XVI століттях французька колода устаткувалась до того вигляду, який ми знаємо на сьогоднішній день, і з того часу не була змінена значним чином. Серед останніх кардинальних змін є такі: у 1830 році з'явилися симетричні малюнки, яких раніше не було, а замість них малювались постаті у повний зріст, кути почали заокруглювати. До того ж, французька колода зі своїм простим та виразним дизайном мастей у вигляді пік, треф, бубнів та черв практично витіснила італійську та німецькі колоди, хоча й не стерла їх з існування, а швидше просто стала уніфікованим картковим стандартом. До того ж, саме французька колода почала містити у собі карту жінки, а саме дами, у той час як німецька та іспанська колода серед трьох фігурних карт мала ще двох чоловіків: молодшого та старшого валета, а не просто валета та даму. Також саме у Франції винайшли позначення лише за допомогою двох кольорів — червоного та чорного. А ще саме французька колода винайшла відносно уніфікований вигляд старших карт, у той час як до цього їх зовнішній вигляд визначався в залежності від того, який художник їх малював. Таким чином, герої французької колоди карт отримали історичних прототипів, на яких посилаються під час створення таких колод:

- Король черви — Карл Великий
- Король пік — Цар Давид
- Король бубен — Юлій Цезар

- Король трэф — Олександр Македонський
- Дама черви — Юдіт (раніше вона зображалася як Олена Троянська або Дідона, засновниця Карфагена)
- Дама пік — Афіна Паллада (в інших варіантах Мінерва або Жанна д'Арк)
- Дама бубен — Рахиль (біблійний персонаж, який уособлює жадібність і срібллюбство)
- Дама трэф — Аргіна (анаграма слова «королева» — «regina»). Її ім'ям незабаром почали називати коханок французьких королів). Цікаво, що ця карта часто змінювала свій прототип, іноді зображаючи добродішну Лукрецію, символ чарівності Філон чи Гекубу.
- Валет черви — Етьєн де Віньоль (відомий як Ла Гір — «Лють»). Він був радником Жанны д'Арк і став героєм народного фольклору.
- Валет пік — Ож'є (Огіє) Данець. Двоюридний брат Карла Великого, національний герой Данії.
- Валет бубен — Гектор (не троянський царевич, а Гектор де Маре, лицар Круглого Столу та брат Ланселота).
- Валет трэф — Ланселот. Лицар Круглого Столу. [2]

Окремо слід зазначити, що існує традиція, згідно з якою піковий туз є титульною картою колоди, відмінною за дизайном від інших тузів. Ця традиція походить з Англії і існує вже багато років, врешті-решт закріпившись як кліше у дизайні гральних карт. Історія розвитку дизайну пікового туза почалася на початку XVIII століття, коли Англією правив король Яков I та його дружина королева Анна. У той час монархи створили закон, який би та розповсюдження оподатковував би карт. Цей закон в тому числі якою піковий туз у колоді знаком. Цей закон існував та



вирішили, що варто регулював виробництво гральних карт, виробників гральних мав і поправку, згідно з мав би бути товарним діяв до 1960 року.

З 1712 року на піковий туз ставили позначку у вигляді гербової печатки, яка означала, що виробник карт сплатив податок у шість пенсів. А з 1765 року закон пішов ще далі — піковий туз став уніфікованим за дизайном по всій Англії, і виробникам карт було необхідно купувати цю гральну карту у спеціальній конторі гербових зборів. Цей туз друкувався у єдиному дизайні, щоправда з плином часу змінювався. Тож сформований у першій половині XVIII століття дизайн пікового туза зображував символ пік, оточений стрічкою Найшляхетнішого ордена підв'язки і королівською короною зверху (рисунок 2.2).

Рисунок 2.2 — уніфікований дизайн пікового туза зразку 1712 року

Туз пік та вся масть у цілому асоціюється зі смертю. У цьому немає жодного потойбічного або релігійного сенсу і все куди простіше: так як за дизайн пікового туза брався герб, то піковий туз вважався гербовим папером. В свою чергу, на території Англії діяв закон, який вводив у якості покарання за підробку гербових паперів смерть через повішання. Хоча закон і звучить дуже суворо, а ті часи могли породити безліч людей, що банально не змогли б дізнатись про такі нововведення, документально відомо лише про два випадки, коли підсудних визнали винними за підробку гральних карт: у 1805 році фальсифікатора Річарда Гардінга було засуджено до страти, а у 1836 році власника картонної мануфактури Генрі Віллера депортували. Тим не менш, у 1862 році закон змінився, і замість єдиного для усіх пікового туза податковий збір почали збирати через обгортковий папір, що куплявся для усієї колоди гральних карт у тій же самій конторі гербових зборів. Редагування цього закону дозволило виробникам гральних карт наносити на пікового туза свій власний дизайн (рисунок 2.3), проте ще дуже довгий час ця карта виготовлялась з урахуванням цієї традиції. Лише трохи згодом до герба почали додавати назву компанії-виробника або ж логотип, що вписувався у символ піки. І хоча таке законодавство існувало лише у тогочасній Англії, інші країни піддивились метод оформлення пікового туза та повторили його, внаслідок чого у багатьох країнах по

всьому світу почали з'являтися багато прикрашені пікові тузи, навіть попри те, що способи збору податку з карткових виробників не втручались у дизайн гральних карт. [3]



Рисунок 2.3 — дизайн пікового туза, розроблений після зміни закону про податок на гральні карти

Неочікувано, але історія пікового туза продовжилася вже набагато пізніше, у часи В'єтнамської війни. Ця карта стала психологічною зброєю американських солдатів. Вони вважали, що карта вселяє жах у в'єтнамського ворога, тому клали собі такі карти на шоломи, а також вигадали традицію вкладати пікового туза до рота мертвим ворогам та розкидати такі карти на місці бойових зіткнень. В свою чергу, американське командування почало масово закупляти такі карти та роздавати їх своїм солдатам як спосіб підняти бойовий дух. Одна з найвідоміших компаній-виробників гральних карт Visucle, що сьогодні існує вже понад 130 років, навіть запропонувала свої послуги, виготовивши для потреб армії особливий дизайн пікового туза, у якому використовували череп з навхрест складеними кістками (рисунок 2.4). [4]



Рисунок 2.4 — піковий туз з черепом та кістками часів В'єтнамської війни

І хоча достеменно невідомо, з якої саме причини солдати вирішили, що саме піковий туз лякає в'єтнамців, чим далі вони продовжували використовувати його як маркер успішно проведених бойових дій, тим сильніше ця вигадка закріплювалась у реальності, починаючи дійсно лякати в'єтнамців. Частково, саме цей прецедент вплинув на подальшу появу в американській армії «колоди смерті»: колоди гральних карт, виготовленої за часів Іракської війни, на гральних картах якої зображувались лідери воєнно-політичної вертикалі ворога. На піковому тузі у цій колоді розмістили Саддама Хусейна (рисунок 2.5). [5]

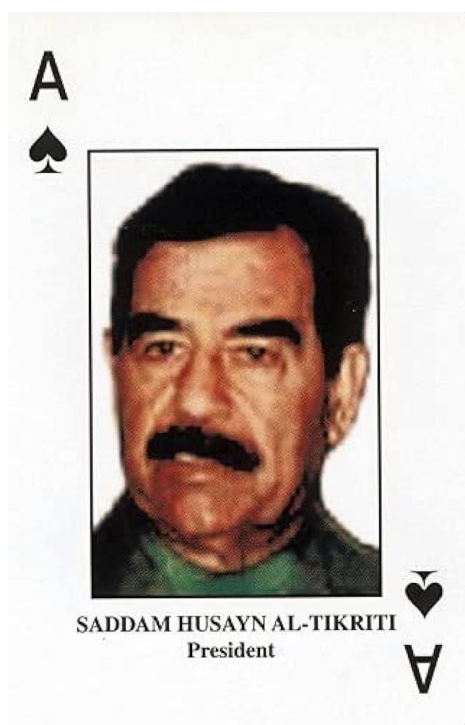


Рисунок 2.5 — піковий туз «колоди смерті» зі зображенням Саддама Хусейна

Розділ 2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що

працювали над подібною темою

Хоча на перший погляд тема гральних карт не здається темою, якій варто присвячувати всю свою увагу від дизайнерів та художників, існує досить багато майстрів дизайну гральних карт, які займаються цим, створюючи дійсно унікальні дизайни.

Одним із таких є Ренді (повне ім'я: Рендалл) Баттерфілд. Ренді народився 3го лютого 1959-го року у Вінніпезі, Канада. При цьому, він походить від шотландців, а також валійців та українців, що не дивно, оскільки у Канаді є величезна їх діаспора. В житті він мав захоплення малюванням та спортом, проте, сильно вагаючись, обрав шлях самопізнання у сфері дизайну. Він закінчив Альбертійський коледж мистецтв та дизайну, що знаходиться в місті Калгарі, у 1984-му році, після чого 15 років працював дизайнером на різних посадах, доки не вирішив стати фрілансером та переїхати до Едінбургу. Саме з цього періоду свого життя Ренді почав створювати впізнавані продукти дизайну, серед яких є й колоди гральних карт. [6]

Однією з найперших та найвпізнаваніших є серія колод гральних карт під назвою Ornate (рисунок 2.6). Фактично, серія має загальний стиль, і відмінність колод цієї серії полягає лише у кольорах, проте це не відмінняє того, що карти виглядають дуже естетично.



Рисунок 2.6 — одна з колод карт серії Ornate за авторством Ренді Баттерфілда

Іншим дизайнером карт є Пол Карпентер. Про своє особисте життя він не розголошується, як і про свій кар’єрний шлях. Тим не менш, відомо про його дизайнерські вміння. Він – засновник компанії Encarded, що на початку свого існування обходилась фінансуванням лише з добровільних внесків на платформі Kickstarter. Нині ж його карти друкуються найкращими виробниками гральних карт у світі. [7]

Колода карт, що прославила його, називається Tendril (рисунок 2.7), і в її дизайні чітко просліджується любов дизайнера до люмінесцентних кольорів та ліній. Наразі його карти друкуються вкрай обмеженими тиражами та коштують великих грошей.



Рисунок 2.7 — колода карт під назвою Tendril за авторством Пола Карпентера

Як і у випадку з Полом Карпентером, інший дизайнер карт, Алекс (Александр) Чін не надто відкрита персона. Якщо про його захоплення картами щось і відомо, то тільки те, що його тяжіння до них виникло внаслідок поєднання бажання малювати та практикувати фокуси з картами. Про його досягнення у сфері карткового дизайну відомо те, що у 2011-му році він заснував свою компанію Seasons Playing Cards, що повністю працює на розробку унікальних дизайнів для гральних карт. Його розробки неодноразово нагороджувались престижними

преміями, а джерелом його натхнення слугують пори року, за якими він і дає назви своїм колодам, а також пов'язує з ними дизайнерські рішення. Так, наприклад, колода під назвою Verana (рисунок 2.8) втілює у собі літо, що виражене у білих, червоних та золотих кольорах. Його карти можна описати як вишукані або елегантні. [8]



Рисунок 2.8 — карти з колоди Verana за авторством Алекса Чіна

Також доволі відомим дизайнером гральних карт є Джоді Еклунд. В основі його дизайну лежить натхнення різними історичними епохами, які він втілює у різних колодах. Джоді має військову підготовку, тобто він колишній військовий, і це виражається у темах, які він обирає для дизайну своїх карт: одні з найпопулярніших його колод карт мають назву Top Aces of WWI та Top Aces of WWII (рисунок 2.9) та присвячені пілотам Першої та Другої світових війн відповідно. До речі, назви цих колод мають цікаву особливість, оскільки слово «асе» з англійської можна перекласти як «туз» і як «ас» (майстерний пілот). [9]



Рисунок 2.9 — карти з колоди Top Aces of WWII за авторством Джоді Еклунда

Цікавий підхід до дизайну карт також прослідковується у творчості Джованні Мероні, італійського дизайнера-фрілансера. Хоча він і надавав дизайнерські послуги таким відомим компаніям як Vodafone, Gucci, Reb Bull, Nestle та багатьом іншим, найбільше йому подобалось саме розробляти гральні карти. Мотивами для сюжетів його колод стають релігійні та міфічні теми. Одна з таких колод під назвою Odissea (рисунок 2.10) присвячена давньогрецькій міфології. [10]



Рисунок 2.10 — карти колоди Odissea за авторством Джованні Мероні.

Останнім у списку дизайнерів карт є Джексон Робінсон. Він — графічний дизайнер, що присвятив себе гральним картам повністю, не відволікаючись на іншу діяльність, яка могла б у нього бути. Його дебютною колодою карт стала колода під назвою Federal 52 (рисунок 2.11), що за всіма очевидними ознаками створена на основі традиційного дизайну американських купюр. Його стиль досить унікальний та виразний, повністю занурює у обрану ним тему. [11]



Рисунок 2.11 — карти з колоди Federal 52 за авторством Джексона Робінсона

Звичайно, існує ще багато дизайнерів, що приклали свою руку до розробки гральних карт або повністю віддаються такій справі, проте в рамках дослідження робіт за схожою тематикою було виокремлено тих дизайнерів, чії роботи вважаються найбільш стильними та унікальними, не схожими на інші. Таким чином можна зробити висновок, що нішева на перший погляд сфера дизайну гральних карт насправді є дуже глибокою та пропонує багато різноманітних дизайнерських рішень.

### 3. ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЕКТУВАННЯ

#### 3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проектування

Перш за все, слід звернути увагу на те, що в основі колоди гральних карт на тему української історії та культури буде лежати концепція «навчання» на основі

запам'ятовування нанесеної на карту інформації. Така ідея не є новинкою, проте почала використовуватись лише у якості воєнної технології: під час війни у Іраку, армія США виготовляла та роздавала своїм солдатам колоди карт, на яких, окрім необхідних для гри позначок, зображувалась воєнно-політична вертикаль противника. Це допомагало солдатам ліпше уявляти, проти кого вони воюють, впізнавати ворога в обличчя і знати, яких ще ворогів розшукує Пентагон. Метод проявив свою ефективність, і тому вже трохи згодом такий тип карт почав популяризуватись, торкаючись й інших тем. У тій же війні у Іраку була запропонована ідея створити колоди карт, на яких вже були б зображені вибухонебезпечні предмети: снаряди, міни, гранати, залишки боєголовок тощо. Це допомагало б не лише військовим, але й цивільному населенню поводити себе обережніше на колишніх полях бою, де внаслідок баталій залишалось багато вибухівки. Зрештою, така концепція розповсюдилась і на інші теми: спорт, кіно, книги та інші соціальні та культурні явища. Тим не менш, карти за історичними мотивами не отримують підтримку серед покупців таких товарів. На мою думку, це зумовлено тим, що карти — це товар, який й досі рахується у нас як товар для дорослих. В свою ж чергу дорослі вже не вважають актуальним дослідження історії, тому ця тема цікавить їх значно менше, аніж розважальні явища.

Проте ця тема отримала актуалізацію внаслідок повномасштабного вторгнення РФ. Це змусило перейняти нас досвід воюючих країн, зокрема згадати про «воєнні» карти. Вже давно для ЗСУ видаються карти, на яких зображені лідери противника, а за ініціативою ветеранів Іраку та українських волонтерів випускаються у комерційному обігу карти, що зображують небезпечні предмети, залишені унаслідок ведення бойових дій.

Україна як воююча держава почала переживати всі симптоми війни, як негативні, так і деякі позитивні. До нечисельних позитивних наслідків війни належить те, що український народ відчув піднесення та загострив увагу на розвитку власної культури, національної та державної ідентичності, а також на розбудові власної системи цінностей, що включала б у себе як європейський

розвиток, так і збереження національної ідентичності. Саме тому історичній дискурс отримав «друге дихання» у масах, ставши однією з найбільш обговорюваних тем серед патріотично налаштованої більшості.

Отож, проект зі створення карт, що зображали б на собі видатних постатей та ключові для української історії та культури дати є актуальним та вирішує декілька проблем: нагадує або сприяє запам'ятовуванню важливих елементів української історії, спонукає людей цікавитись більше українською історією та культурою, підходить як оригінальний сувенірний подарунок, урізноманітнює карткові ігри.

Окремо хочу зазначити, що, незважаючи на згадки певних навчальних якостей дизайн-продукту, його категорично не рекомендується використовувати як освітній матеріал та як наукове, абсолютно достовірне джерело навіть такої базової інформації як дати подій, а зображуване на ілюстраціях не рекомендується сприймати буквально та пов'язувати зображуване з достовірними фактами. Пов'язано це з тим, що, по-перше, сувенірні гральні карти не можуть суто фізично вирішити проблему надання великого обсягу інформації. По-друге, гральні карти — атрибут азартних ігор, що категорично йде врозріз з навчальними матеріалами з багатьох причин. По-третє, слід зауважити, що історія є доволі мінливою наукою, актуальність даних в якій може оновлюватись кардинально, і ця специфіка в загальному впливає на предмети, пов'язані з історією певним контекстом.

Для створення колоди гральних карт для початку потрібно було вирішити питання формату та розміру колоди. Оскільки однією з цілей проекту є загострення уваги на історії та культурі України, було вирішено, що задля такої мети слід зробити карти максимально широкими у використанні. Тому серед можливих форматів було обрано формат «бридж», адже він використовується для великої більшості карткових ігор, а обсяг колоди складатиме 54 карти (тобто 52 карти та два джокери), адже 54 карти вочевидь несуть у собі більше інформативної цінності, якщо мова стосується карт за мотивами української історії та культури, ніж 36 або 32. До того ж, повна колода карт набагато цінніша як сувенірна продукція.

Далі слідують міркування щодо того, якими мастями та кольорами слід оперувати при створенні дизайну. В першу чергу визначається тип розподілення за мастями, і, очевидно, що якщо потрібно зберігати вектор орієнтації на якомога ширшу аудиторію, то слід віддати перевагу французьким мастям як найбільш відомим серед українців. Хоча німецькі та іспанські масті мають свої унікальні та цікаві, навіть певною мірою автентичні для історичної тематики символи, французькі масті звичніші та впізнаваніші. До того ж, французькі масті, на відміну від інших, в своїй основі є простими піктограмами з універсальними символами, що відкриває доступ до можливості стилізації їх відносно будь-якої тематики. А ось з кольоровим рішенням усе набагато простіше і однозначніше, адже на відміну від гама з чорного, червоного, синього та зеленого кольорів, червоно-чорна палітра тісніше пов'язана з українськими етнічними та історичними мотивами (наприклад, козацький одяг, петриківський розпис, прапор ОУН тощо). Саме тому вибір такої палітри не лише додасть звичності у використанні гральних карт, а й надасть їм відтінку української самобутності.

Розробка концепцій для дизайну відкритої або ж лицьової сторони карти вміщає в себе не лише вирішення проблеми мастей та їх кольорів. Оскільки у такої колоди карт стоїть на меті можливість надати інформацію про певну історичну або культурну подію, то слід розглянути варіанти того, якими саме способами можна надавати таку інформацію. Наприклад, карта може містити коротку довідку щодо події, написану текстом, але тоді це може викликати меншу зацікавленість у такому продукті як у сувенірному. До того ж, це не сприяє кращому запам'ятовуванню, якщо порівняти, наприклад, з комбінацією тексту та зображень. Підкріплене невеликим текстовим поясненням зображення здатне викликати набагато більше спрямованих у правильний потік асоціацій та думок, а також зменшує час, за який людське око сприйматиме зображуване, оскільки графічні образи обробляються мозком швидше за текстові. Однак вдатися до інших крайнощів та виконати усю подачу інформації у суто зображувальній формі також було б рішенням з негативними наслідками, оскільки у випадку з обраною темою дуже важко

пояснити такі комплексні речі як історичні події лише одним зображенням. Тому було вирішено, що оптимальним варіантом є поєднання текстового пояснення з виразною ілюстрацією. Так, гральні карти зможуть у рамках однієї стилістики мати унікальний вигляд, при цьому зберігаючи одну й ту саму функцію.

Зрештою, попередні основні параметри, на яких будуть будуватись подальші дизайнерські рішення, сумарно створюють наступний образ: колода гральних карт формату «бридж» обсягом 54 карти, заснована на класичному французькому двоколірному рішенні, кожна карта у якій має через текстові та візуальні елементи доносити певну інформацію про обрану унікальну історичну подію чи знакову дату у культурі.

### 3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Перш за все, розробка дизайну карт вимагає спільного для них шаблону, що мав би визначати загальний зовнішній вигляд карт, а саме розташування основних елементів (мастей та номіналу), розташування зображення на картах та розташування текстових полів для пояснення зображуваного. Тому першочергово почався розгляд можливих варіантів розташування елементів (додаток А). Стандартно, карта має типовий шаблон, при якому її елементи віддзеркалені один від одного, що спрощує сприйняття карти з будь-якого ракурсу. Проте такі карти функціональні суто з точки зору гри та не несуть будь-якої іншої функції. Сувенірні ж карти поступаються класичним гральним у швидкості зчитування інформації з лицьової сторони, адже на них зображуються не абстрактні символи, а реальні або засновані на реальних зображення, що мають свої властивості. Наприклад, зобразивши на карті архітектурну споруду, ви не зможете просто віддзеркалити її, оскільки це буде заважати цілісному сприйняттю зображеного. До того ж, як правило, зображення не віддзеркалюють ще й тому, що зображення має бути чітко видимим, що при розмірах гральної карти можливо лише якщо показувати його

повністю. Саме тому більшість з варіантів зроблені під ту умову, що зображення на них «дивиться» лише в один бік, проте є й відмінності. Розглядаючи варіації зліва-направо, помітно, що серед них немає занадто консервативних: у двох із трьох варіацій номінал за задумкою вписується прямо у піктограму масті, а у третьої варіації картковий індекс розташований класично, проте блоки з пояснювальним текстом навколо зображення розташовані вертикально. Якщо говорити про розташування тексту та зображення, то найменш унікальним з варіантів є перший, оскільки текст просто розміщується над та під зображенням, розміщеним у чітко виділеній для нього зоні. Другий варіант пропонує більш осмислену комбінацію елементів, а саме взяте в овальну рамку зображення, підпис до якого вписано у елемент у вигляді стрічки, а на задньому плані буде розміщено певне фонове зображення (рисунок 3.1).

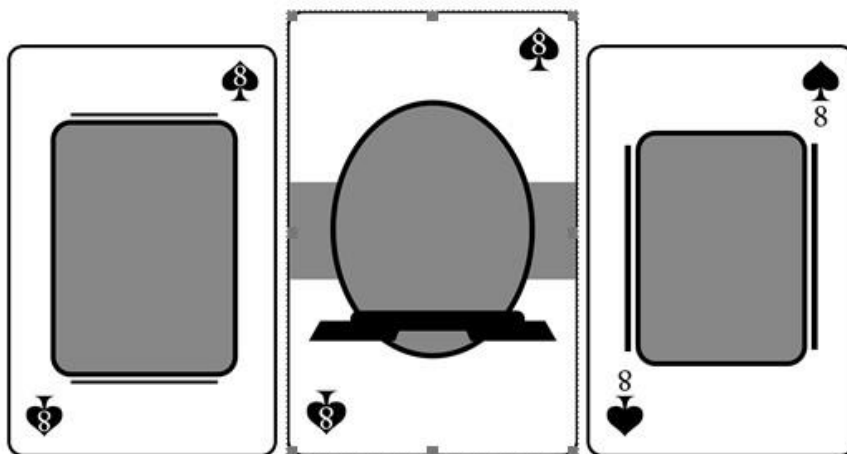


Рисунок 3.1 — перші варіанти шаблону для гральних карт

Іншим важливим елементом дизайну гральних карт за такою темою є розміщення інформації щодо зображеного на кожній карті. У цьому конкретному випадку, такою інформацією є назва історичної події, коротке пояснення того, що відбулось за вказаною датою тощо. Як правило, в сувенірних картах таку додаткову інформацію розміщують навколо зображення або ж над/під ним. Тим не менш, окрім класичних концепцій було розроблено декілька, що пропонують інші рішення. Наприклад, шаблон, у якому числове значення карти фігурує як одна з цифр, що є у необхідній для зображення даті. Такий шаблон також дозволяє

виділити більше місця під зображення та більш нестандартно розташувати додаткові пояснення, що посприяло б унікальності зовнішнього вигляду карти, хоча й має певні мінуси, серед яких є те, що існування такого шаблону сильно звужує можливий підбір дат або ж змусить рухати піктограму масті відносно чисел, що порушувало б сприйняття колоди карт як цілісного дизайнерського виробу, а також певною мірою порушувало б концентрацію уваги, адже сприймати схожі структурно речі простіше, аніж звикати до навіть трохи відмінних один від одного об'єктів. Тому шаблон хоч і має візуально незвичний вигляд, разом з цим його незвичність може стати на заваді (рисунок 3.2).



Рисунок 3.2 — шаблон з поєднанням дати та значення карти

Присутні також й експериментальні рішення (рисунок 3.3), що спрямовані на поєднання функцій класичних гральних карт з функціями карт сувенірних. Якщо уявити, що для зображення буде використана непримхлива, наприклад, мінімалістична стилістика, то за рахунок правильної, здебільшого спрощеної стилізації можна досягти ефекту «дзеркальності», не втративши читабельність зображення та місце під його пояснення.

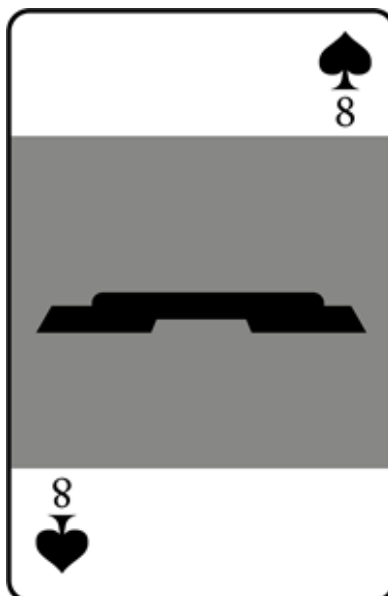


Рисунок 3.3 — експериментальний шаблон

Окрім розміщення елементів важливо обдумати й те, на тлі чого вони будуть розміщені. Фон відіграє важливу роль як у поліпшенні сприйняття інформації, так і у тому, щоб створити більш індивідуальний, не схожий на інші дизайн карт, тому варто було розглянути різні варіанти фону. Однозначним «ні» у цьому питанні стала можливість просто залишити фон білим, як це відбувається на більшості стандартних гральних карт. Такий фон дещо позбавляє ідентичності та є нейтральним, що не підходить для теми з урахуванням того, що карти повинні передавати певний настрій та колорит.

Більш автентичним є фон, що імітує пергамент (рисунок 3.4). Підкреслюючи тему історичності, такий варіант є одним з найочевидніших рішень спроби стилізації фону. Створення плям правильної форми та їх кольорова диференціація у межах певних відтінків створюють саме такий ефект. Цікаво, що згодом у таку «плямистість» можна було вписати мапу сучасної України, що за своїм контуром не відрізнялась від інших плям й стилістично підходила сюди. І хоча цей елемент міг би зрештою залишитись непоміченим, така деталь надавала б зовнішності карт певної глибини.



Рисунок 3.4 — пергаментний фон

Іншим можливим фоном могла б стати, як не дивно, сітка (рисунок 3.5). Сітка слугує цікавим фоном з ідейної точки зору: розміщення на ній інших елементів змушує виглядати карту як прототип або розробку (ніби та ще не зійшла з монтажною області), сітка часто є у візерунку сорочки карти, і її використання з лицьової сторони могло б нагадувати, що це саме гральні карти, а не колекційні картки, сітка є основою у схемах з вишивки хрестиком, що розповсюджене як техніка оздоблення національного одягу. Тому, додавши два стандартних як для мастей, так і для вишивки кольори (чорний та червоний), отримаємо візерунок, що водночас нагадуватиме як про гральні карти, так і про культурне надбання українців.

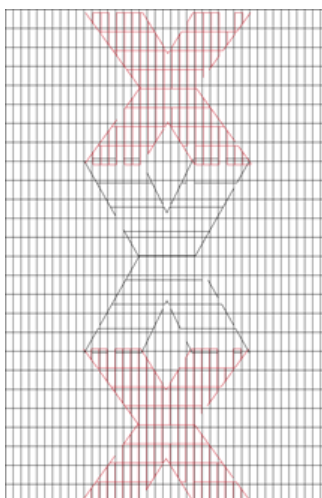


Рисунок 3.5 — фон-сітка

Найважливішу роль як центрального елемента карти виконує зображення та його подача. Мало використати фотографію чи малюнок — треба стилізувати зображення так, щоб воно гармонійно поєднувалося з рештою елементів. Серед варіантів стилізації було підбрано три: перший, «пляма» (рисунок 3.6), може використовуватись у поєднанні з неоднотонними фонами, навіть такими як пергаментний фон, продемонстрований вище, а другий я визначив як «кам'яний» (рисунок 3.7) через його фактурність та сірість. Тим не менш, кольорові акценти допомагають краще сформувати образ, що запам'ятається, а монохромна підкладка зображення поєднуватиметься з однотонними фонами чи навіть послугує як окремий такий фон.



Рисунок 3.6 — варіант стилізації портрета українського культурного діяча



Рисунок 3.7 — «кам'яний» варіант стилізації фотохроніки подій Помаранчевої революції

Третім, одним з імовірних варіантів того як можна побудувати зображення став мінімалістичний, геометричний стиль, поєднаний з наданням зображенню текстури (рисунок 3.8). Так, мінімалістичне, не надто багате на деталі зображення стає більш фактурним та набуває потрібної глибини для того, щоб сприйняття таких ілюстрацій не викликало враження пласкості у спостерігача.

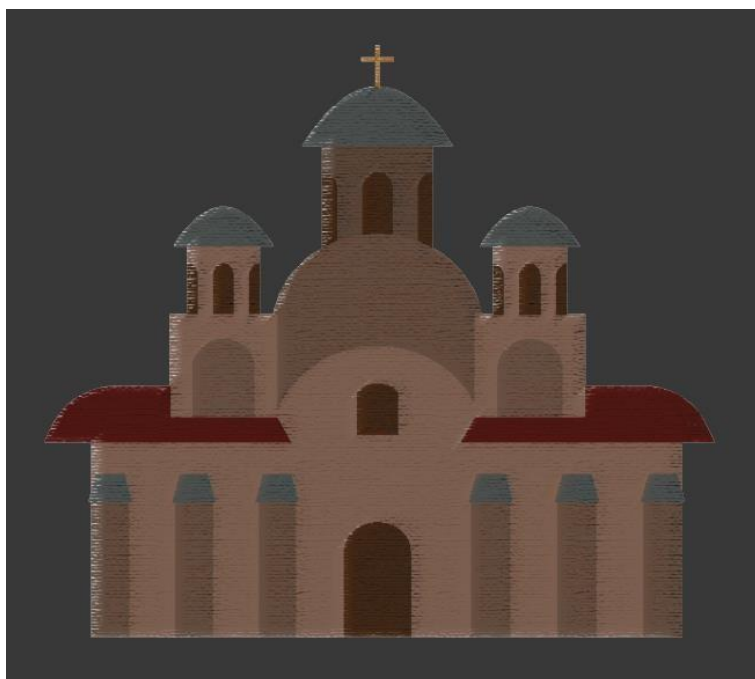


Рисунок 3.8 — зображення архітектурної споруди у мінімалістичному стилі з додаванням текстури

Оскільки до зображень буде додаватись текст, підбір шрифтів є доволі важливою задачею, адже шрифт окрім того, що визначає доступність інформації, також матиме й вплив на цілісність зображеного на карті, додаватиме антуражу та повноцінно доповнюватиме тематику. Мною було вирішено вкласти в цю задачу певну ідею, а саме ідею того, що можна використати шрифти від українських дизайнерів. Серед таких шрифтів окремо виділяються наступні шрифти: Volja (рисунок 3.9) та NAMU (рисунок 3.10). Особливу увагу слід приділити саме NAMU, оскільки автор пропонує 9 варіантів цього шрифту, кожен з яких відповідає у своїй стилізації певним історичним періодам. Хоча цей шрифт дуже тісно переплітається з концепцією карт, що розповідають про історію та культуру, не варто використовувати весь ансамбль нарисів водночас, а краще обрати один єдиний, так як це сприятиме поліпшеному засвоєнню інформації та не створюватиме відчуття дисонансу.

**ЩЕ – НАШЕ**

Рисунок 3.9 — шрифт Volja

	Ще – наше 1910
Ще – наше 1400	Ще – наше 1930
Ще – наше 1600	Ще – наше 1960
Ще – наше 1750	Ще – наше 1990
Ще – наше 1850	Ще – наше

Рисунок 3.10 — варіанти шрифту NAMU

### 3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проектування

Зрештою, аналізуючи кожен з варіантів того чи іншого елементу, наведеного у розділі 3.2, вдалося створити фінальний загальний образ карти (рисунок 3.11). У фінальному образі поєднуються рішення з деяких напрацювань, а деякі рішення практично повністю та без змін переносяться до кінцевого результату. До першої категорії відноситься загальне розміщення елементів на карті: розміщення написів зверху та знизу було взяте з одного шаблону, класичне розташування індексу (тобто номіналу та масті) з іншого, вписування тексту у декоративний елемент та розміщення його напроти індексу було взято з інших шаблонів. Фінальний варіант є збірним відносно тих, що розглядались. Фон також зазнав деяких змін: він став набагато світліше та яскравіше, почав нагадувати місцями затертий або вибілений пергамент. Повністю перенесено без зайвих змін рішення будувати ілюстрації у мінімалістичній стилістиці з додаванням текстури. Шрифти були використані кожен за своїм призначенням: шрифт Volja використовується для позначення номіналу масті, у той час як NAMU 1400 використовується для підписів. Рішення обрати саме нарис 1400 було прийняте з міркувань концептуальних — шрифт імітує алфавіти, що були притаманні староруському письму княжої епохи України, що символізувало б те, з чого почалася історія державності країни. Також, розглядаючи конкретно цю карту, слід вказати, що на тих картах, які розповідають про події часів Київської Русі для цитування літопису використовується шрифт Vlagovest, що імітує

старослов'янський стиль письма. До таких карт відносяться вісімка трэф (хрещення Русі), сімка трэф (перша писемна згадка слова «Україна») та п'ятірка трэф (вбивство князя Ігоря). Що стосується інших карт, де використовуються ті чи інші шрифти в поодиноких випадках, то використані для них шрифти будуть вказані в їх детальному описі, що знаходиться нижче. Також не рідкістю є карти, де використовуються топоніми або підписи як частина ілюстрації (сімка та десятка

чирв, четвірка та двійка трэф). Для них використовуються нариси того ж шрифту NAMU, щоправда різні, оскільки підбирались виключно з естетичних міркувань.



Рисунок 3.11 — фінальний варіант карти

Варто детальніше розглянути елементи дизайну, що не увійшли у стадію розробок ідей, оскільки були виконані під виникаючі за час розробки потреби. Наприклад, кожна піктограма масті стала мати свій особливий дизайн, що пов'язаний з темою історії та культури (рисунок 3.12): в піці вписаний малий герб України, що співвідносно з тим, чим є герб — тризубом, а тризуб є практично тим самим видом зброї що й піка, саме тому ці речі поєднуються концептуально; у трефу вписані символи з великого герба України — з лівого краю голова лева, з правого краю обличчя козака, а зверху зображена княжа корона — три основні символи з легкістю поєднуються у троїстому символі трефи; бубни поєднались з навмисне зробленим із квадратів орнаментом вишиванки у вигляді барвінка, а у чирви вписано листя та ягоди калини, до яких тягнуться руки. Таке розподілення не випадкове: у той час як чорні карти розповідають про історичні події, вони мають на своїх мастях державотворчі символи, пов'язані з історією, у той же час червоні

карти відносяться до культури та на мастях несуть символіку більш народну, ніж офіційну, а саме орнамент з вишиванки та калину.

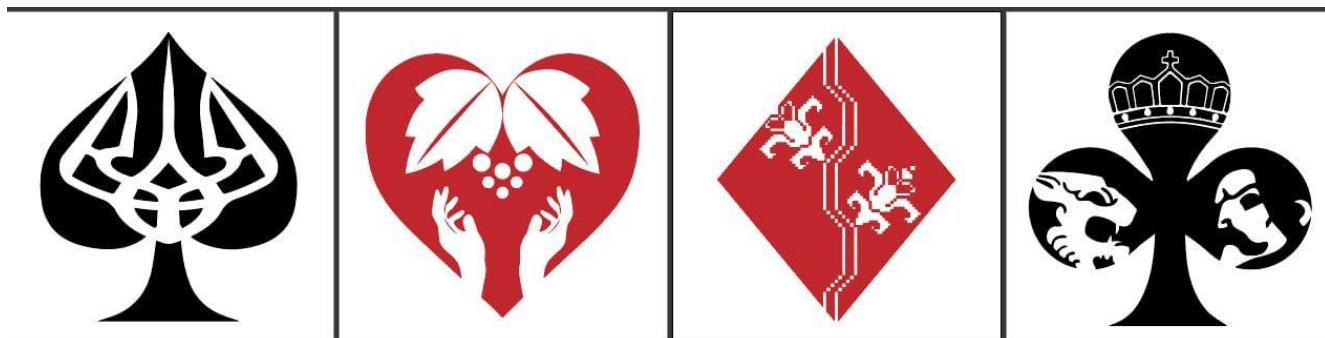


Рисунок 3.12 — стилізовані масті

Окрім цього слід звернути увагу на елементи, у які вписано текст. Для усіх карт чорних мастей таким елементом слугує сувій, що вписується у концепцію опису історичних подій. Ліва половину сувою (на картах зображена знизу) та права половина сувою (на картах зображена зверху) мають майже ідентичний вигляд, однак на них зображені різні орнаменти. Так, наприклад, на лівій половині зображено орнамент часів Київської Русі, що символізує початок історії державності України, у той час як на правій половині сувою зображено орнамент у вигляді перехрестя прицілу, що символізує собою нинішню сторінку історії України (рисунок 3.13).

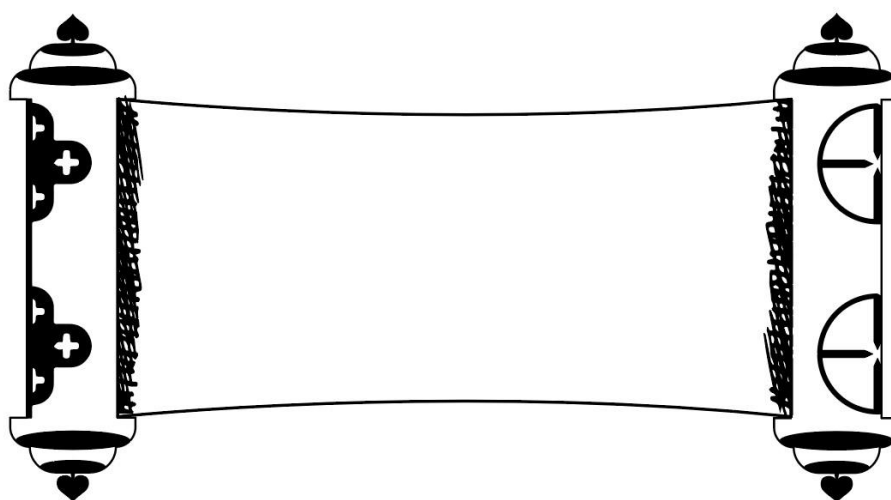


Рисунок 3.13 — декоративний елемент у вигляді сувою (для зручності перегляду об'єднаний в один елемент)

У червоних карт декоративним елементом слугує вишитий рушник — символ шляху в українській культурі. На його краях присутнє оздоблення, що повторює елементи з відповідної масті, тому рушник на бубнах зображує орнамент з вишивки, а на чирвах — калиновий лист (рисунок 3.14).

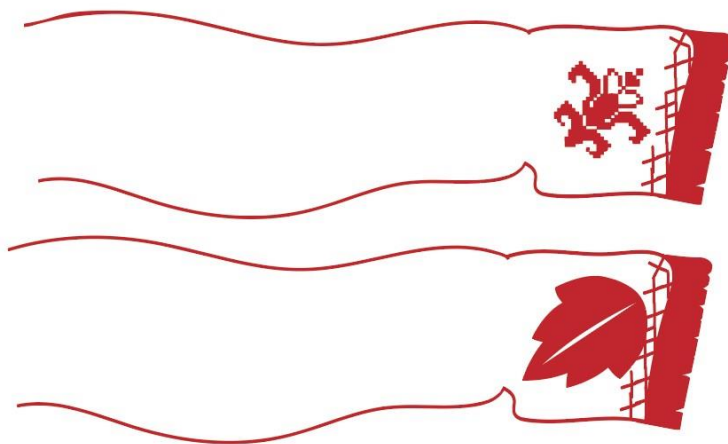


Рисунок 3.14 — декоративний елемент у вигляді рушника

На кожній карті проілюстровано свою подію у світі історії та культури. Тож слід пояснити ілюстрації до кожної з 54 карт, разом з тим додаючи пояснення і до обраної для карти події або особистості, адже таке пояснення додає більше контексту для розуміння того, чому і як було зображено ті чи інші речі.

Тузи — туз не може втілити ані дату, ані особу, оскільки є унікальною картою, що не позначає жодну цифру чи персонажа. Тому оформлення туза є класичним для цієї карти, тим паче, що зображення масті крупним планом не робить тузи менш унікальними за рахунок стилізації мастей. Окрім цього, виходить, що через вписаний у туз герб України прослідковується також і зв'язок карти з давньою британською, а пізніше і загальною картковою традицією виконувати піковий туз з використанням геральдичних елементів (рисунок 3.15).

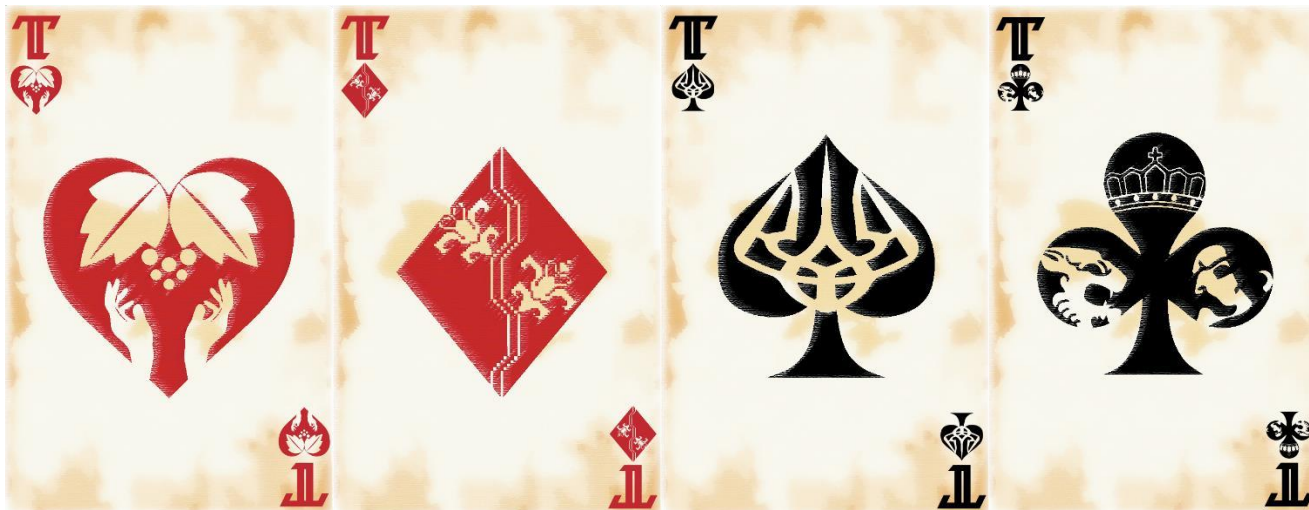


Рисунок 3.15 — тузи

Далі слідує перелік карт чорних мастей, тобто трэф та пік. Слід зазначити, що концептуально ці карти поділені на дві умовні категорії. До трэф відносяться події, що носять більш політичний, суспільний, світський характер, або вносять ясність у періодику, у той час як до пік відносяться події, пов'язані з революціями, битвами, війнами або подіями, що спричиняють їх або фактично знаменують собою їх початок.

Двійка трэф (рисунок 3.16) — відноситься до 22 січня 1919 року, коли відбувся Акт Злуки. Ця подія об'єднала ЗУНР і УНР в одну єдину державу, і саме тому на карті зображено людину з головою лева, що вдягнена у стандартне західноукраїнське вбрання, та янгола: перший уособлює собою ЗУНР (Західноукраїнську народну республіку) зі столицею у Львові, у той час як справа від нього знаходиться не просто янгол, а Архангел Михаїл у образі, близькому до того образу, що на той момент був на гербі Києва, який на той момент був столицею УНР (Української народної республіки). Таким чином, на карті зображено воз'єднання двох столиць під спільним гаслом «Хай живе вільна Україна». На тло заради створення контрастності нанесено жовто-сині фарби, і не випадково саме жовтий колір стоїть зверху, а не синій, оскільки в ті часи прапор України мав і жовто-синій варіант, щоправда, існування якого зумовлене відсутністю

задокументованості єдиного зразка прапора, через що тогочасне населення використовувало й такий варіант [12].



Рисунок 3.16 — двійка треф

Трійка треф (рисунок 3.17) — зображує події, що відбулись на Євромайдані в ніч на 30 листопада 2013-го року. Важливість карти полягає у тому, що вона дає чітке визначення тому, що таке Євромайдан, а що таке Революція Гідності, адже багато людей досі плутається у періодиці подій, вважаючи, що це синоніми або що періодика цих подій не має значення. На карті зображено силовиків «Беркуту», які стоять напроти наметів протестуючих. Позаду наметового містечка палають шини — саме так протестувальники обороняли себе від атак силовиків, а серед наметів стоять пари з прапорів України та Європейського союзу — важливі символи акції протесту.



Рисунок 3.17 — трійка треф

Четвірка треф (рисунок 3.18) — перенесення столиці з Харкова до Києва. Зображено як у вигляді частини мапи України, на якій прокладено синьо-жовтий шлях, так і у вигляді того, як людина переносить стяг у кольорах України від Успенського собору у Харкові (найстарішого православного храму Харкова[13]) до Золотих воріт у Києві, які є символом столичності міста ще з давніх часів. Стяг же виконує роль символу державності, і його перенесення у інше місто означає й перенесення центра державності.



Рисунок 3.18 — четвірка треф

П'ятірка треф (рисунок 3.19) — вбивство князя Ігоря. Є дуже повчальним епізодом української історії. Забавивши отримати більше ніж мав, князь Ігор вирішив зібрати набагато більше данини з народу древлян аніж мало б бути. За це древляни, не стерпівши жадібності князя, піймали його, прив'язали між двох дерев, після чого повалили ці дерева, тим самим розірвавши князя. На карті князь зображений підвішеним до дерев, а червоний напис позаду — це цитата з «Повісті временних літ», яка описує мотивацію древлян покінчити з князем Ігорем, їхні думки щодо князя [14].



Рисунок 3.19 — п'ятірка треф

Шістка треф (рисунок 3.20) — Люблінська унія, знаменує собою утворення Речі Посполитої. Карта зображує трьох дійових осіб: по центру знаходиться король Сигізмунд II, якого можна впізнати за його незвичайною роздвоєною борідкою (а саме з такою його зображали митці) [15], а зліва та справа знаходяться умовні делегати від Князівства Литовського та Польського королівства відповідно. Кожен з них стоїть під тогочасним стягом цих держав, а самі делегати вдягнені у одяг, колір якого відповідає кольорам сучасних країн, утворених пізніше з їхніх держав: Литви та Польщі. Жовто-синя стрічка між стягами символізує об'єднання українських

земель, адже досить тривалий час вони знаходились під контролем різних держав, що змінилось з підписанням унії.



Рисунок 3.20 — шістка трэф

Сімка трэф (рисунок 3.21) — перша писемна згадка слова «Україна». Відбулася у контексті гибелі князя переяславського Володимира Глібовича. Пішовши у похід, він занедужав та помер, через що його довелось повертати на рідну землю вже «на ношах», що і зображено на карті: двоє чоловіків у латах тягнуть на ношах свого князя. Текст на карті взятий з «Повісті временних літ», і саме у ньому вперше згадувалось слово «Україна» [16].



Рисунок 3.21 — сімка трэф

Вісімка треф (рисунок 3.22) — хрещення Русі. На карті зображено Володимира Великого у водах ріки. Він несе при собі регалії із символами християнства, його чоло освячує німб, а на фоні зображено уривок з літопису, що розповідає про факт хрещення Русі [17].



Рисунок 3.22 — вісімка треф

Дев'ятка треф (рисунок 3.23) — Берестейська унія. Звела католиків та православних Речі Посполитої, зрівнявши їх у правах на віросповідання, а також посприяла утворенню Української греко-католицької церкви. Тут зображені ченці: православний зліва та католицький справа. Вони стоять біля Біблії та тримають у руках хрести, притаманні їх релігіям. Між ними з супроводом золотого сйва пролітає у повітрі голуб — символ не лише миру, а й, у християнстві, Святого Духа.



Рисунок 3.23 — дев'ятка треф

Десятка треф (рисунок 3.24) — Конституція Пилипа Орлика. У часі її написання саме поняття конституції вважалось новаторством у сфері державотворення та взаємодії правителя зі своїми людьми. Гетьман Пилип Орлик уклав конституцію з Військом Запорізьким, ставши якщо не найпершим, то одним із перших, хто придумав таку форму законотворення. Зліва як представник Війська Запорозького зображений козак з шаблею, у той час як справа зображено самого Пилипа Орлика з гетьманською булавою. Вони зібралися біля стола, на якому лежить документ, а на задньому плані зображено оригінальний текст титульної сторінки конституції Пилипа Орлика [18].

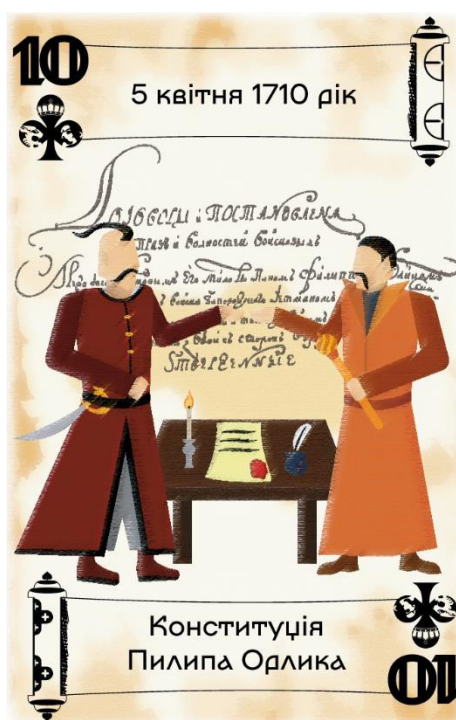


Рисунок 3.24 — десятка треф

Двійка пік (рисунок 3.25) — Холодноярське повстання. Повстання проти більшовиків та новоутвореного на той момент СРСР. Холодноярська республіка була дуже малим осередком повстанських сил, проте дуже заважала більшовикам. На карті зображено звичайного солдата-повстанця, що утримує голіруч гігантські червоні серп та молот — символи більшовицької влади. Позаду нього видніється прапор Холодноярської республіки (а точніше один з його варіантів).



Рисунок 3.25 — двійка пік

Трійка пік (рисунок 3.26) — закріпачення селян. Стало дуже гострою подією для українців та великою мірою визначило подальший розвиток настроїв серед людей, спровокувавши як дрібні повстання, так і повстання масові. На карті зображена рука імператриці, що спускає до селянських осель ланцюги немов лялькар, що хоче керувати своєю лялькою через нитки та стропи.



Рисунок 3.26 — трійка пік

Четвірка пік (рисунок 3.27) — звільнення України від фашистів. На карті зображено солдата, що сидить у маковому полі. З відносно недавніх пір, макова квітка стала символом трауру та водночас звільнення від німецько-фашистських загарбників, символом пам'яті та примирення [19]. Солдат зустрічає світанок, і разом з палаючим світанковим сонцем палає й німецький танк.



Рисунок 3.27 — четвірка пік

П'ятірка пік (рисунок 3.28) — Київська козаччина. Описує не лише період, коли у Київських губерніях почались масові селянські повстання. Вона описує й феномен того, що люди не забули козацтво, не забули своїх предків-козаків і весь цей час мали в голові ідею відродження козацтва [20]. Саме тому на карті зображено селянина, що вбачає в відображенні себе як козака, а за його спиною стоїть Пресвята Богородиця (покровительниця козаків) та тримає свою Покрову (козаки вважали її оберегом) ніби благословляючи селянина прийняти дух козацтва та стати козаком.



Рисунок 3.28 — п'ятірка пік

Шістка пік (рисунок 3.29) — похід у «Таврію за волею». Став другим наймасовішим селянським повстанням проти кріпосного устрою. Дізнавшись про те, що Крим виявився спустошеним через Кримську війну, почату у 1853-му році, селяни вирішили шукати кращої долі у пустці, масово вирушаючи у похід до півострова та тікаючи від своїх панів. Повстання закінчилось як кривавими сутичками, так і тим, що українці розселились вздовж Чорного та Азовського морів. На карті зображено селян, що тримають свій шлях до Криму. Один із селян тримає в руках вила, і це не просто так — знаряддя праці були основною зброєю селян у цьому поході.



Рисунок 3.29 — шістка пік

Сімка пік (рисунок 3.30) — рік Української революції. 1917 рік був справді роком, коли українці змогли скористатись шансом та відокремитись від ослабленої під час Першої світової війни Російської імперії. За цей рік було здобуто усі передумови для створення в подальшому УНР (Української народної республіки). На карті зображено солдата з легіону Січових Стрільців (зліва), а також Михайла Грушевського (справа) як символів того, що Україна боролась і силою, і розумом. Позаду них знаходиться герб УНР, що відрізняється від сучасного лише рослинним орнаментом та овальною формою щита [21].



Рисунок 3.30 — сімка пік

Вісімка пік (рисунок 3.31) – Національно-визвольна війна. Саме з початком цієї війни Богдан Хмельницький став гетьманом. На карті зображено самого Хмельницького, що сидить верхом на коні, на підступах до Жванецької фортеці [22]. Облога цієї фортеці була найуспішнішою операцією у цій війні та змусила поляків відійти дуже далеко з українських територій, ставши по суті головною подією війни, хоча хронологічно облога відбулась пізніше за рік початку Національно-визвольної війни.



Рисунок 3.31 — вісімка пік

Дев'ятка пік (рисунок 3.32) — Полтавська битва. На карті зображено солдатів армії Шведського королівства (зліва) та Московського царства (справа). У той же час за ними стоять схожі один на одного козаки, і навіть з кожного боку є стяги козаків. Річ у тім, що ця битва є однією з найтрагічніших битв за свою суттю. Козаки планували використати війну між шведами та московитами як можливість здобути незалежність між ослаблених війною держав, проте зрештою у гетьманів Івана Мазепи та Івана Скоропадського були різні погляди на одну й ту ж задачу, через що козаки воювали як на боці шведів, так і на боці росіян, а отже один проти одного. Цей історичний момент у повній мірі зображує наслідки того, до чого призводить відсутність єдності навіть у того народу, який об'єднався заради спільної мети, і саме з ідеологічних міркувань було прийнято рішення зобразити саме цю подію.



Рисунок 3.32 — дев'ятка пік

Десятка пік (рисунок 3.33) — ліквідація гетьманства. Не менш трагічна подія, що обернулась фактичним знищенням козацтва, була ініціативою імператриці. На карті зображено дамську руку, що ламає гетьманську булаву, а текст на карті, виконаний шрифтом Behrens Modern, є прямою цитатою відносно наказу про ліквідацію [23].

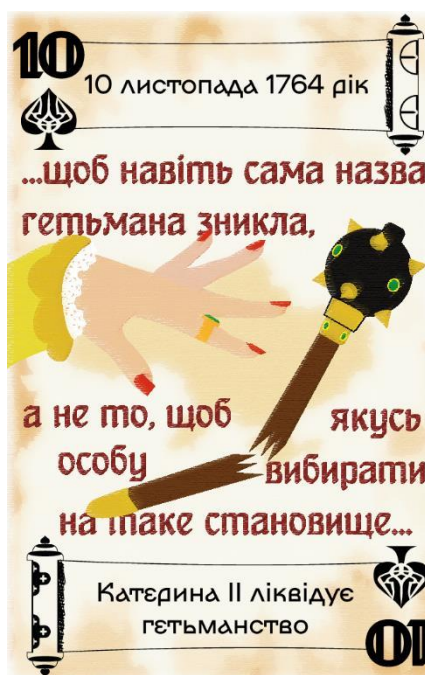


Рисунок 3.33 — десятка пік

На відміну від чорних карт, червоні карти, що означають культуру, не мають умовних поділень за мастями, оскільки культурна спадщина надто багатожанрова, має різні прояви, а тому ділити її на дві певні категорії було б дуже грубо по відношенню до загальної культурної спадщини.

Двійка бубнів (рисунок 3.34) — театр «Березіль» був важливою частиною культури українців, оскільки в період, коли радянська пропаганда обіцяла «золоті гори» і пропонувала сліпо вірити у краще, у театрі ставили вистави, що провокували людей на різні думки та на роздуми в цілому. На карті зображено сцену театру, на якій стоять декорації у вигляді жовтих дерев — це відсилає до першої поставленої на сцені театру п'єси під назвою «Жовтень» [24].



Рисунок 3.34 — двійка бубнів

Трійка бубнів (рисунок 3.35) — Руська трійця. Так називалось угруповання, членами якого були Яків Головацький, Маркіян Шашкевич та Іван Вагилевич (вони стоять зліва направо). За сюжетом ілюстрації, вони прийшли до старого селянина, що відпочиває біля своєї хати, і це імітує епізод з їх діяльності: вони ходили в люди збирати народну творчість та поширювати освіту.

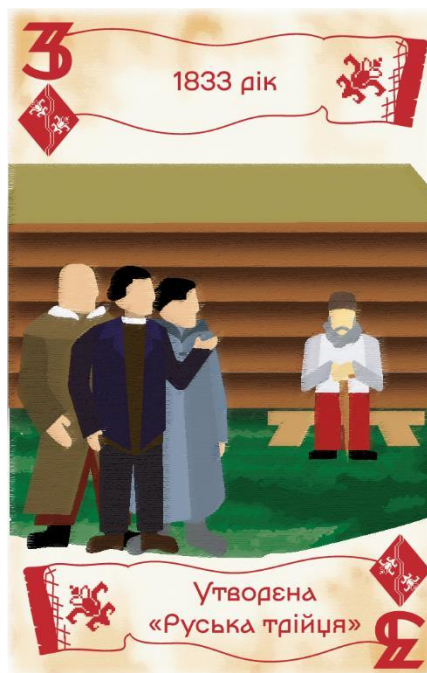


Рисунок 3.35 — трійка бубнів

Четвірка бубнів (рисунок 3.36) — «Сон». Поема, у якій Шевченко активно висвітлює реалії тогочасного життя у різних станів населення: від селянства до царської еліти. На карті зображено головного героя, що пролітає слідом за совою по всьому світу: село, копальні у Сибіру та царський палац.

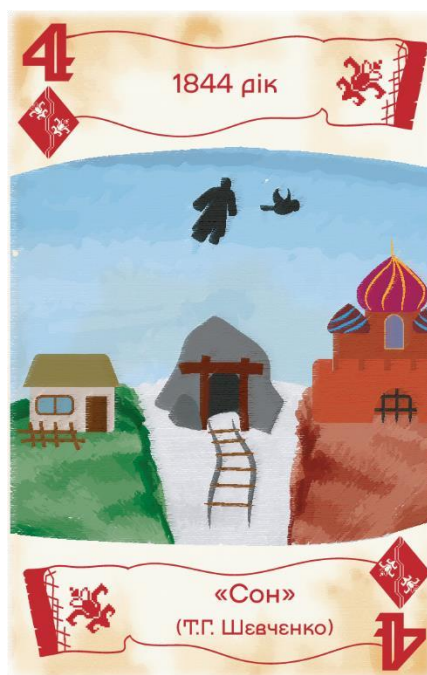


Рисунок 3.36 — четвірка бубнів

П'ятірка бубнів (рисунок 3.37) — «Мойсей». Оскільки поема Франка повторює біблійний сюжет практично повністю за своєю глобальною суттю, на

карті можна було зобразити людей, що йдуть по пустелі крізь велике палюче сонце, тобто адаптувати сюжет легенди.

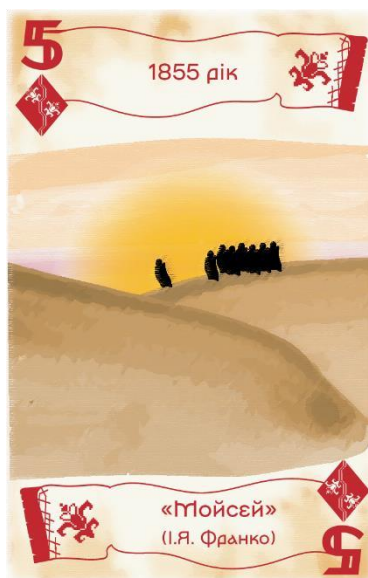


Рисунок 3.37 — п'ятірка бубнів

Шістка бубнів (рисунок 3.38) — заснування Острозької академії. Найперший вищий навчальний заклад України, був закладений графом Острозьким. На карті зображено єдину цілу на сьогоднішній день частину Острозької академії, а саме друкарню.

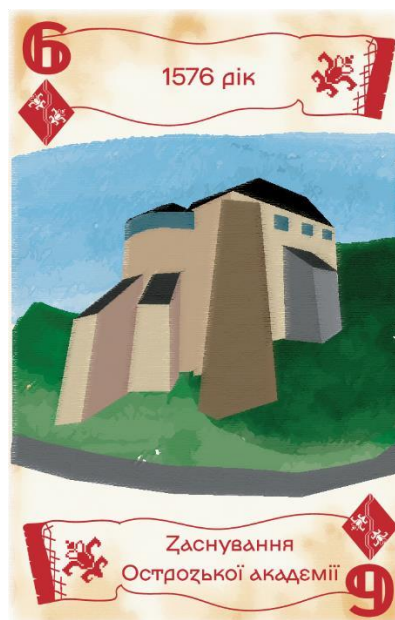


Рисунок 3.38 — шістка бубнів

Сімка бубнів (рисунок 3.39) — «Місто». Одна з найперших українських урбаністичних новел про те, як людина підкорює місто, а місто підкорює її. На

зображенні видно голову людини, яку стискають багатопверхові будинки, що символізує підняту у новелі проблему урбанізації, перетворення людини у міщанина.



Рисунок 3.39 — сімка бубнів

Вісімка бубнів (рисунок 3.40) — «Енеїда». Перша пам'ятка нової літературної української мови. На карті змальовано початок твору як текстом, так і зображенням: козак Еней пливе на галері грецького типу, а, написана шрифтом Caesar Dressing, що імітує давньогрецьке письмо, фраза — ніщо інше як перші два рядки «Енеїди».



Рисунок 3.40 — вісімка бубнів

Дев'ятка бубнів (рисунок 3.41) — Десятинна церква. Хоча зараз від неї лишилися лише цеглини, вона є дуже важливою пам'яткою з минулого. Це перша кам'яна церква після хрещення Русі, в ній зберігали прах княгині Ольги та тіла

князя Володимира та його дружини. Церква була зруйнована після нападу монголів, проте неодноразово відбудовувалась впродовж 17-20 століть. На карті зображено саму церкву, якщо вірити різним історичним дослідженням, у яких її найперший образ виглядав саме так [25].

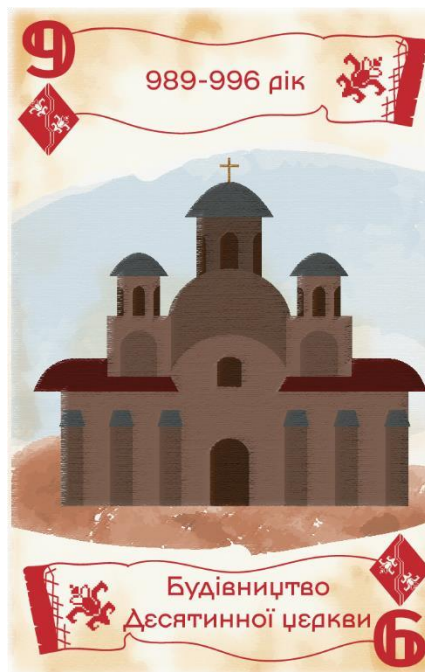


Рисунок 3.41 — дев'ятка бубнів

Десятка бубнів (рисунок 3.42) — «Камінний хрест». Твір, що описує проблему міграції українців до Канади як явище та як внутрішні переживання. На зображенні можна побачити горбатого старого чоловіка під горбом, який навіть не повністю заростає травою — в творі робився особливий акцент на неродючість цього горба, і через цей горб чоловік почав гнутися, зморений безуспішною працею над обробленням землі. На горі стоїть встановлений головним героєм камінний хрест.



Рисунок 3.42 — десятка бубнів

Двійка чирв (рисунок 3.43) — «20 днів у Маріуполі». Оскароносний документальний фільм про те, як починалась війна у трагічно відомому місті Маріуполі. Карта позбавлена фону — замість нього там лише чорне тло, на якому білим написана цитата з початку фільму. При створенні цієї карти хотілось передати враження саме від такої тиші, після якої починається війна — чорної та гнітючої. До того ж, частково ідея «чорної карти» була запозичена з карт таро. Там чорна карта означає неясність, невизначеність.

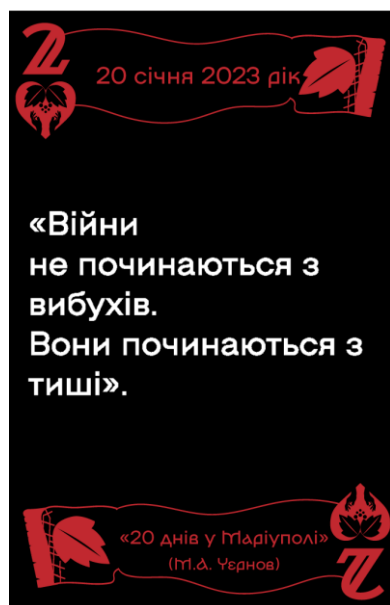


Рисунок 3.43 — двійка чирв

Трійка чирв (рисунок 3.44) —Наукове товариство імені Шевченка. Перша в Україні академія наук, членами якої були видатні люди, такі як Грушевський, Пулюй, Франко та навіть Ейнштейн як міжнародний член. На карті зображено герб НТШ та дві меморіальні плити, на яких золотим по чорному вибито імена членів товариства [26].

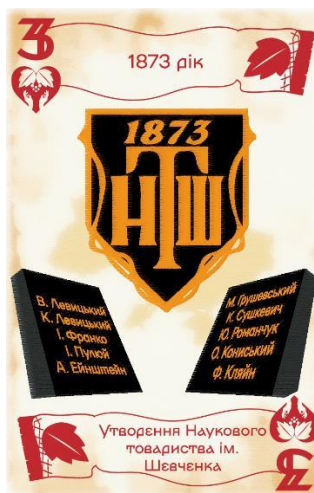


Рисунок 3.44 — трійка чирв

Четвірка чирв (рисунок 3.45) — «Я (Романтика)». Психологічний твір, у якому кожен з героїв є частиною внутрішнього світу однієї людини. На карті зображено чотири особистості головного героя: це чекіст, дегенерат, Андрюша та доктор Тагабат. Всі вони об'єднані навколо одного «я», що підкреслює ідею твору. Шрифтову композицію у центрі ілюстрації виконано з використанням шрифту Georgia.

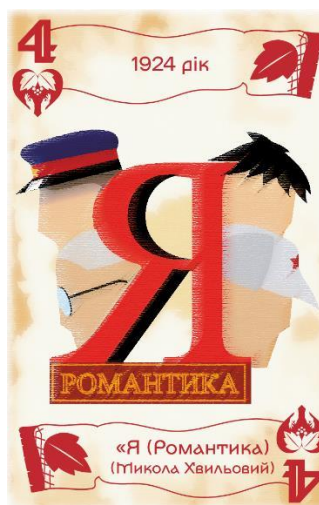


Рисунок 3.45 — четвірка чирв

П'ятірка чирв (рисунок 3.46) — Вознесенський монастир у Переяславі. Важлива пам'ятка архітектури, адже був збудований за кошт гетьмана Івана Мазепи. На карті зображений власне монастир.

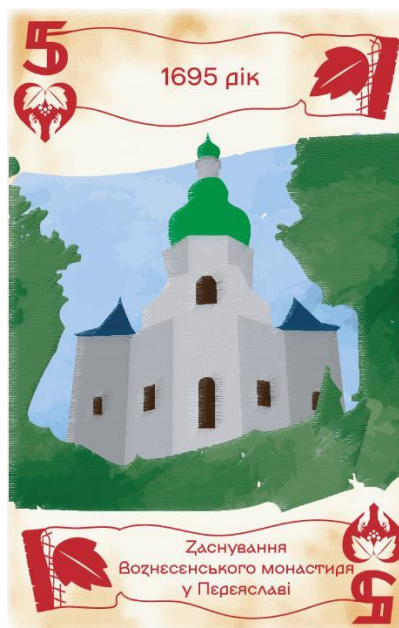


Рисунок 3.46 — п'ятірка чирв

Шістка чирв (рисунок 3.47) — Остромирове Євангеліє. Найстаріша писемна реліквія часів Київської Русі, за якою можна зробити багато висновків про формування мови. На карті недостовірно, а радше абстрактно зображено власне саме Євангеліє як стара прожовкла книга.



Рисунок 3.47 — шістка чирв

Сімка чирв (рисунок 3.48) — кіностудія Довженка. Кіностудія Довженка випускала в часи існування СРСР фільми за мотивами українських творів. Насправді ж, сама студія існувала ще раніше, але в честь Олександра Довженка її назвали саме у вказаний рік, такою вона залишається і по сьогоднішній день [27]. На карті зображено книги з назвами деяких екранізованих творів, що вплетено у кінострічку, а над нею кінопроектор променем світла ніби стирає наскрізь комуністичну постать Леніна, показуючи замість ідейного «вождя» комуністів ідеолога українства, молодого Шевченка. Ці образи протиставлені один одному: Ленін як ідеолог позбавленої унікальності наддержави, а Шевченко як ідеолог унікальності українського народу.

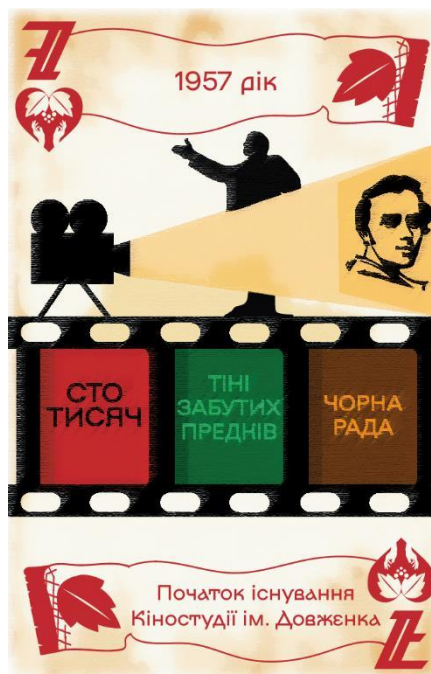


Рисунок 3.48 — сімка чирв

Вісімка чирв (рисунок 3.49) — «De Libertate». Невеликий за обсягом вірш, у якому Скворода роздумує на тему того, чим є свобода насправді та у чому полягає її справжня цінність. На карті зображено терези з написом «libertas» полатині, що означає «свобода». Попри те, що на одній чаші вагів лежать золоті злитки, пуста чаша все рівно тягнеться донизу — це через те, що ці ваги, як зрозуміло з напису на них, зважують свободу. Ця картина передає думку Сквороди про те, що свобода не може вимірюватись у багатстві, а свобода не є матеріальним здобутком.

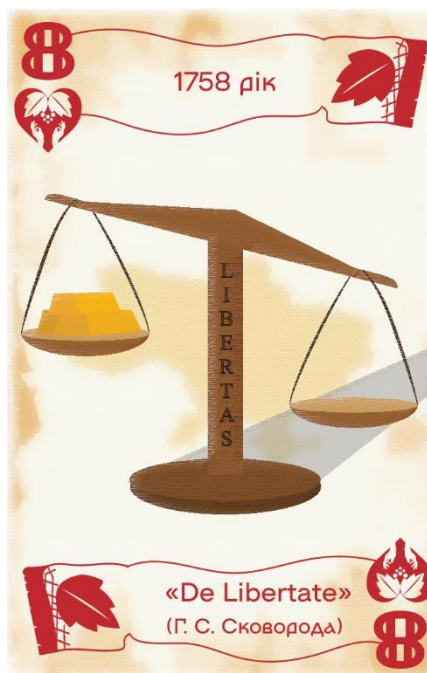


Рисунок 3.49 — вісімка чирв

Дев'ятка чирв (рисунок 3.50) — «Щедрик». Композиція, що стала гімном різдвяних свят по всьому світові. На карті зображено, як нотний стан оточує всю планету, а на ньому йдуть по колу чотири одні й ті самі ноти. Вони і є нотами, що утворюють відому мелодію [28]. Втім, коло не замикається, адже на ньому сидить ластівка — головний образ у пісні.

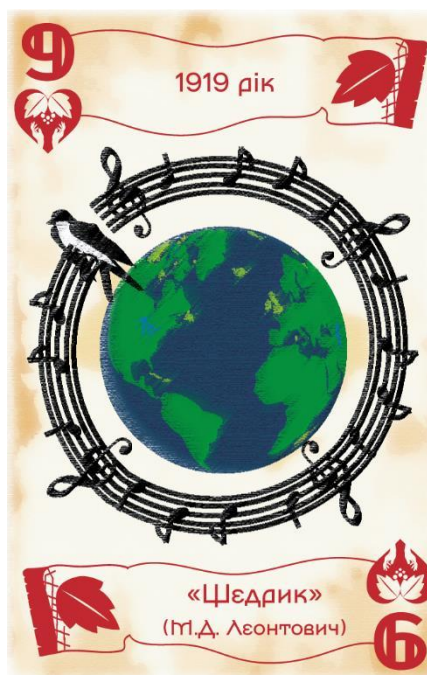


Рисунок 3.50 — дев'ятка чирв

Десятка чирв (рисунок 3.51) — перший запис гімну України. Подія зображена у вигляді платівки, на яку записується пісня. У центрі знаходиться притаманна вініловим платівкам центральна кругла етикетка. На ній зображена назва композиції та дата запису [29].



Рисунок 3.51 — десятка чирв

На картах з королями, дамами та валетами зображено видатних осіб українців, які були важливими для історії та культури, а на задньому плані від них зображено речі, що характеризують їх, пов'язані з ними тощо. Окрім цього, до імен призначено титули, що описують діяльність, виражають унікальність або є устаткованими для певних осіб.

Король трэф (рисунок 3.52) — Данило Галицький. Данило Галицький отримав місце на карті короля та титул «король» через те, що був єдиним фактичним монархом, тобто королем, у історії України. На тлі позаду нього зображено лева, взятого з герба Галицько-Волинського князівства, яким правив Данило.



Рисунок 3.52 — король трэф

Валет трэф (рисунок 3.53) — Іван Сірко. Титул «кошовий отаман» повністю описує те, ким був Іван Сірко. Кошовий отаман — це козацький воєначальник, і Сірко є найвідомішим серед людей з такою посадою, оскільки становив велику загрозу для супротивника. Вовк на тлі описує одразу дві речі: походження прізвища Сірка та легенди, що ходили навколо персони козака (буцімто він є характерником — козацьким чаклуном). Самого вовка як графічний елемент було змальовано з герба Вовчанська, що на момент створення проекту потерпає від бойових дій. Так автору проекту хотілось висловити свою підтримку цьому місту та виразити повагу, пов'язавши символ міста з незламним та могутнім кошовим отаманом.



Рисунок 3.53 — валет трэф

Дама трэф (рисунок 3.54) — княгиня Ольга. Титул «велика княгиня» дали їй не заради гарного слова. Ольга була дійсно мудрим правителем, яка справедливо відносилась до власного народу та жорстко відповідала ворогам. Її мудрість як правительки описує випадок, коли у знак помсти за свого чоловіка князя Ігоря вона спалила поселення древлян (вбивць Ігоря), проте й встановила чітко визначений збір данини (неконтрольований збір данини й був фатальною помилкою Ігоря). На тлі за нею зображено німб, що описує її причетність до лику святих, адже хоча за її правління Київська Русь не була хрещена, сама вона прийняла християнство.



Рисунок 3.54 — дама трэф

Король пік (рисунок 3.55) — Дмитро Вишневецький. Також відомий як Байда, Дмитро Вишневецький був представником української знаті, що розумів положення українців у часи свого життя, і тому став першим гетьманом, а також засновником січі. Саме він заклав фортецю на острові Мала Хортиця. За ним зображено його власний герб, що підкреслює його знатний статус, хоча сам він пострижений та одягнений як козак.

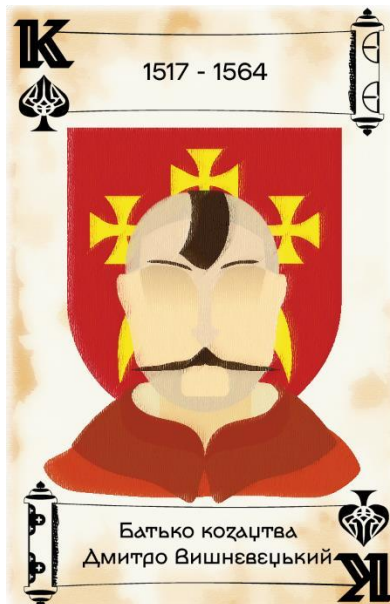


Рисунок 3.55 — король пік

Валет пік (рисунок 3.56) — Микола Міхновський. Міхновський став першим українцем, що був націоналістом у значенні належності до певних політичних поглядів. І хоча його ідеї націоналізму були темою для дискусій, зрештою вони випередили свій час: тільки на сьогоднішній день в державі запущені процеси дерусифікації та лише нещодавно відбулось утворення окремої Православної церкви України, як він і пропонував. За його головою змальовано квітку, яка була намальована на його брошурі-політичній програмі під назвою «Самостійна Україна» [30].



Рисунок 3.56 — валет пік

Королева пік (рисунок 3.57) — Анна Київська. Дочка Ярослава Мудрого, зрештою видана заміж за тодішнього короля Франції. Її підпис був другим на усіх указах та документах тієї епохи, тобто вона була важливою персоною як королева і фактично була другим лицем у державі, а після смерті короля взагалі першим. Не варто пояснювати, що вона, як уродженка Київської Русі, була політичним союзником для свого рідного дому, перебуваючи на престолі французів. Позаду неї зображено прапор сучасної Франції – таке рішення було прийняте із естетичних та асоціативних міркувань, оскільки цей прапор простіше запам’ятати, а тогочасний прапор Франції взагалі являв собою синій квадрат.



Рисунок 3.57 — дама пік

Король бубнів (рисунок 3.58) — Григорій Сковорода. Мандрівним філософом його назвали за його спосіб життя. Ця людина постійно подорожувала, намагаючись віднайти себе та віднайти відповіді на питання, що турбували його. Разом з тим, нерідко під час подорожей він заглядав до шкіл та університетів, був там почесним гостем. На тлі за ним зображена бджола — центральна дійова особа байки «Бджола та Шершень», у якій Сковорода намагався доступно пояснити ідею «сродної праці» — центральну ідею своєї філософії.



Рисунок 3.58 — король бубнів

Валет бубнів (рисунок 3.59) — Іван Пулюй. Пулюй зробив досить вагомий вклад у розвиток технології рентгену. Не вдаючись до деталей, можна сказати, що Пулюй фактично і є розробником стабільно працюючих х-променів. За Пулюєм зображено знімок черепа, зроблений на рентгені, і це відсилає не лише до праці всього його життя, а й до того, що саме Іван Пулюй зробив перші високоякісні знімки під рентгенівськими променями.

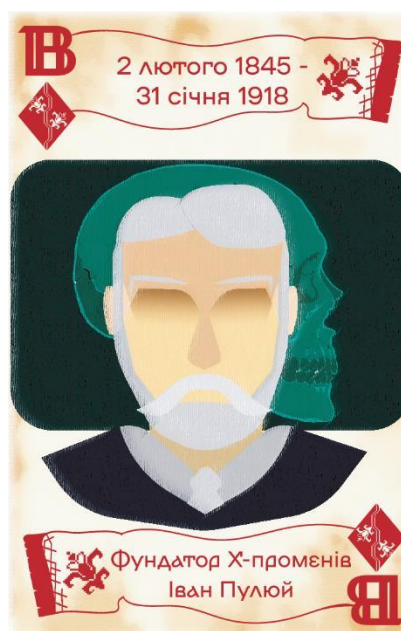


Рисунок 3.59 — валет бубнів

Дама бубнів (рисунок 3.60) — Катерина Білокур. Титул «наївна мисткиня» описує не її характер, а причетність до художнього напрямку наївного мистецтва, що характеризується самодіяльністю та відноситься до художників-самоучок. Її роботи вразили навіть Пабло Пікассо за їх «геніальність». На тлі зображено різні квіти — саме квіти були центральною тематикою творчості Катерини.



Рисунок 3.60 — дама бубнів

Король чирв (рисунок 3.61) — Тарас Шевченко. Навряд чи Тарас Шевченко та його титул Кобзаря вимагають пояснень. Громадський діяч, поет, живописець — це лише мала частина діяльності видатного українця. За ним зображено кобзу, яка характеризує його титул.

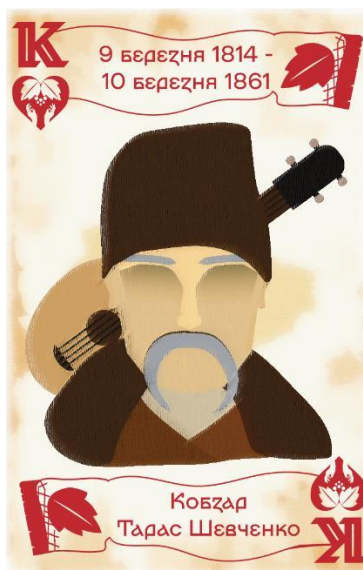


Рисунок 3.61 — король чирв

Валет чирв (рисунок 3.62) — Іван Франко. Поет, філософ, перекладач, громадський та політичний діяч, науковець. Титул «каменярь» виник через його поезію «Каменярі», у якому Франко описав ідею зламу застарілого суспільноексплуатаційного устрою. Зрештою, в цьому творі він і сам асоціює себе з каменярем. Саме тому за ним зображено камінь.



Рисунок 3.62 — валет чирв

Дама чирв (рисунок 3.63) — Леся Українка. Мабуть, найвідоміша жінка в історії української літератури. Вона активно долучалася до різних культурних та політичних рухів попри страшну хворобу, що висмоктувала її життєві сили. У літературних колах її прийнято називати «донькою Прометея» за те, що вона часто використовувала образ цього титана у своїх творах. Через це на тлі зображено вогонь — головний дар Прометея людям, а також символ її незгасаючої волі до життя.



Рисунок 3.63 — дама чирв

Також у колоді присутні два джокери — червоний та чорний (рисунок 3.64). Джокери є дуже специфічними картами, оскільки зображають шута, блазня, клоуна, одним словом несерйозного персонажа. При цьому, джокер є найсильнішою картою у колоді. Це породжує певну дилему: з одного боку, цю карту можна було б присвятити якомусь надважливому історичному персонажу, що підкреслювалось би найвищою позицією карти у ієрархії, але з іншого боку — не кожен персонаж асоціюється з блазнем, та й навіть якщо абстрагуватись від асоціацій, то саме існування такого персонажа на карті джокера породжувало б хибні міркування. Саме тому джокер виглядає наближено до класичного варіанту цієї карти: абстрактний блазень у вигляді невеликої піктограми. При цьому, джокери відрізняються між собою, оскільки потрібно зберігати концепцію того, що чорне — історія, а червоне — культура. Так, чорний джокер жонглює шаблями, що відносить нас до зброї, а отже до військового ремесла, а отже до історичних подій, пов'язаних з цим. Червоний же джокер дістає зі свого капелюха довгий, здається, безкінечний сувій, імітуючи фокуси. Сувій — знак писемності, отже його можна віднести до культурного атрибуту. До того ж, за червоним джокером видно, що під капелюхом у нього був оселедець, що в купі з широкими штанами-шароварами робить його

схожим на козака, додаючи більше українського колориту неконкретизованому персонажу.



Рисунок 3.64 — джокери

Важливим елементом у дизайні карт є сорочка. Сорочка — це те, що об'єднує кожну карту, і, як би це парадоксально не було, але є обличчям колоди карт. По суті, значну частину часу, що користувач грає у карти, він бачить сорочку. До того ж, сорочка слугує елементом, що повністю присвячений графічному виконанню, тому на ній можна зобразити різноманітні рисунки. Якщо говорити про сувенірні карти, то сорочка для них повинна бути ошатною, унікальною, мати виразність, разом з тим бути присвяченою наявній тематиці, до якої відноситься колода карт.

Під час розробки сорочки була поставлена ціль розробити таку ілюстрацію, яка виражала б загальну ідею, що об'єднує карти. У контексті гральних карт за темою історії та культури важливою є ідея часу, оскільки ці події так чи інакше формують історичний шлях, який пройшла українська державність. Важливо візуально підкреслити також і те, що історія і культура — нерозривні існуючі речі, адже історичні події породжують реакцію на них у вигляді культурних явищ, а сукупність культурних явищ в свою чергу формує погляди на майбутнє історії. Ця залежність є важливою, оскільки за творчим задумом карти поділені на історичні та

культурні, на чорне та червоне відповідно. Саме тому для сорочки центральною фігурою було обрано форму піщаного годинника (рисунок 3.65). В залежності від того, як на нього подивитись, буде здаватись, що чорний пісок стікається до червоної порожнечі або ж навпаки, хоча фактично це дві половини одного цілого, взаємопов'язані за своєю сутністю. Зображення виконане у червоних та чорних кольорах, з невеликим вкрапленням білого (тут воно імітує блиск скла піщаного годинника), що концептуально не лише згідно з ідеєю відповідності явища своєму кольору, а й з тим, що червоно-чорне поєднання це впізнаваний картковий атрибут, а також з тим, що, як було сказано раніше, червоний та чорні кольори нерідко зустрічались в українській символіці та атрибутиці.



Рисунок 3.65 — сорочка для карт із зображенням стилізованого піщаного годинника

## ВИСНОВКИ

У результаті проведених досліджень встановлено, що гральні карти за мотивами української історії та культури відносяться до сувенірної типу карт. Характерними ознаками сувенірної гральної карткової продукції є нехтування читабельністю візуальних символів номіналу та масті, тематичність, вільне оформлення візуального наповнення. Вимогами до такої продукції є зрозумілість розташування елементів, збереження основного функціоналу гральної карти, відповідність єдиному стилеві та виконання ілюстрацій, що відносяться до обраної тематики.

Аналіз матеріалів для виконання друку карт показав, що друкувати карти можна на двох типах матеріалу: пластикові або багатошаровому картонові. Для друку кінцевого продукту було обрано багатошаровий картон як класичний матеріал для друку карт, адже він має такі якості як цупкість, легкість, що важливо під час гри у картковій грі.

Макет для друку карт передбачає, що у кожній карті мають бути поля під обріз 1-3 мм, оскільки дуже важливо, щоб після обрізки карти були рівними за розміром, не були обрізані по візуально важливим елементам. Також макет передбачає двосторонній друк, оскільки у карт є сорочка. Усі карти подаються до друку файлом з колірною палітрою СМУК, згідно з базовими стандартами друку.

Встановлено, що карта складається з двох сторін — відкритої та закритої, або лицьової та тильної. На відкритій стороні зображено унікальний для кожної карти індекс, який містить масть та номінал, зазначений згідно з обраним типом колоди карт, а саме повної, на 52 карти з двома картами-джокерами. Окрім цього, на карті повинна бути присутня унікальна тематична ілюстрація, темою якої є обрана унікальна історична або культурна подія, а також назва та дата події.

При розробці елементів відкритої сторони карти було використано елементи українського дизайну як у якості джерела натхнення, так і напряму. До першого типу відносяться народні орнаменти, атрибутика тощо, а до другого відносяться

такі продукти сучасного українського графічного дизайну як шрифти. У першому випадку, до звичних елементів лицьової сторони карти додаються українські символи, наприклад геральдичні символи у мастях. У другому випадку, для створення підписів на картах та зображення індексів було обрано шрифти NAMU 1400 та Volja. Таким чином, карти не втрачають концептуальності дизайну, поєднуючи разом з тим естетичні функції.

Закрита сторона карти має зображати єдиний для усієї колоди дизайн сорочки карт. Сорочка має вирізнятись, привертати увагу, бути впізнаваним елементом колоди, фактично відображенням загальної стилістики. Розроблена сорочка для карт передає не лише загальне стилістичне вирішення, а й об'єднує своїм кольоровим рішенням карткову, культурно-історичну та національну тематики.

Такі карти закривають потребу споживачів щодо існування унікальної сувенірної продукції на патріотичну, національну або культурно-історичну тему. Вони виконують певну пізнавальну, але не освітню, функцію, виконують також естетичну функцію та функцію сувеніру. Тому існування такої колоди гральних карт на ринку актуальне.

Також було розроблено шість презентаційних планшетів розмірами 60x90 см (додаток Б). На планшетах було зображено окремо карти кожної масті, а також виокремлено інші дизайнерські рішення.

## ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Як виготовляють гральні карти. URL:  
[https://www.nashpoker.net/ua/directory/kak\\_proizvodyat\\_igralnie\\_karti-248/](https://www.nashpoker.net/ua/directory/kak_proizvodyat_igralnie_karti-248/)  
(дата звернення: 16.02.2024)

2. Історія виникнення гральних карт. URL: <https://newmedia.ua/interesting-knowuk/istoriya-vynyknennya-hral'nykh-kart/> (дата звернення: 11.03.2024)
3. Піковий туз: історія та розвиток дизайну гральної карти. URL: <https://violity.com/ua/publication/6112-pikovij-tuz-istoriya-ta-rozvitok-dizajnugralnoyi-karti.html> (дата звернення: 11.03.2024)
4. Пиковый туз. Война во Вьетнаме. *Військово-патріотичний центр "3-й Полк"*. URL: <https://3polk.com.ua/articles/history/pykovyj-tuz-vojna-vo-vetname.html> (дата звернення: 14.03.2024).
5. Contributors to Wikimedia projects. Иракская колода – Википедия. *Википедия – свободная энциклопедия*. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Иракская\\_колода#:~:text=Иракская%20колода%20\(другие%20названия:%20англ,для%20поиска%20свергнутых%20иракских%20лидеров](https://ru.wikipedia.org/wiki/Иракская_колода#:~:text=Иракская%20колода%20(другие%20названия:%20англ,для%20поиска%20свергнутых%20иракских%20лидеров) (дата звернення: 14.03.2024).
6. About 2 – rlbutterfield. *rlbutterfield*. URL: <https://www.rlbutterfield.com/about-2> (дата звернення: 18.03.2024).
7. About Encarded. *Encarded Playing Card Co.* URL: <https://encarded.com/pages/about-us> (дата звернення: 18.03.2024)
8. Roya W. Designer Spotlight: Alex Chin. *PlayingCardDecks.com*. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/designer-spotlight-alex-chin> (дата звернення: 18.03.2024).
9. Black Ink -Jody Eklund | X-Decks Playing Cards. *X-Decks Playing Cards*. URL: <https://www.x-decks.com/product-category/brands/jody-eklund/> (дата звернення: 18.03.2024).
10. Roya W. Interview with Playing Card Designer Giovanni Meroni (Thirdway Industr. *PlayingCardDecks.com*. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/q-awith-playing-card-designer-giovanni-meroni-thirdway-industries> (дата звернення: 20.03.2024)

11. Jackson Robinson Behance profile. *Behance*. URL: <https://www.behance.net/delanice583> (дата звернення: 21.03.2024)
12. Учасники проєктів Вікімедіа. Містифікації прапора України – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Містифікації\\_прапора\\_України](https://uk.wikipedia.org/wiki/Містифікації_прапора_України) (дата звернення: 09.05.2024).
13. Успенський собор у Харкові. *Пам'ятки України*. URL: <https://zabytki.in.ua/uk/635/uspenskii-sobor-u-kharkovi> (дата звернення: 09.05.2024).
14. Із «Повісті минулих літ» про князювання та вбивство князя Ігоря деревлянами. *Інтерактивне навчання*. URL: <http://surl.li/ufwxf> (дата звернення: 09.05.2024).
15. The Classical Reception, Royal Image and Strengthening the King's Power in Early Modern Poland (1520–1572). MA thesis, Jagiellonian University in Kraków, University of Glasgow, University of Tartu, 2020. *ResearchGate*. URL: [https://www.researchgate.net/figure/Figures-27-28-Medal-of-Sigismund-Augustus-1571-MNK-VII-Md-90-Public-domain\\_fig2\\_346080502](https://www.researchgate.net/figure/Figures-27-28-Medal-of-Sigismund-Augustus-1571-MNK-VII-Md-90-Public-domain_fig2_346080502) (дата звернення: 10.05.2024)
16. А чи знаєте ви, коли вперше згадано слово «Україна»? - Лебединський міський краєзнавчий музей. *Лебединський міський краєзнавчий музей*. URL: <https://localmuseum.lebedyn.city/a-chy-znaiete-vy-koly-vpershe-zhadanoslovo-ukraina/> (дата звернення: 10.05.2024)
17. Освіта.ua. «Повість минулих літ» Нестор Літописець, читати онлайн текст твору повністю. Сторінка 18. *Освіта.UA*. URL: <https://osvita.ua/school/literature/l/70684/list-17.html> (дата звернення: 12.05.2024)

18. Вовк О. Конституція Пилипа Орлика: оригінал та його історія. 2010. *Держ. архів*. УДК 930.253:94(477)"16". Унік. документ. URL: <https://archives.gov.ua/wp-content/uploads/14-33.pdf>. (дата звернення: 12.05.2024)
19. Мак як символ дня пам'яті та примирення. *Український інститут національної пам'яті*. URL: <https://old.uinp.gov.ua/page/mak-yak-simvol-dnyapamyati-ta-primirennya#:~:text=Мак%20-%20символ%20пам%27яти%20у%20світі&text=Друга%20-%201918%20року%20написала%20вірша,червоний%20шовковий%20мак%20на%20пальто>. (дата звернення: 13.05.2024)
20. Учасники проектів Вікімедіа. Київська козаччина – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Київська\\_козаччина](https://uk.wikipedia.org/wiki/Київська_козаччина) (дата звернення: 13.05.2024)
21. Учасники проектів Вікімедіа. Герб УНР – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Герб\\_УНР](https://uk.wikipedia.org/wiki/Герб_УНР) (дата звернення: 13.05.2024)
22. Жванець. URL: <https://landmarks.in.ua/oblast/khmelnytska/zhvanez> (дата звернення: 13.05.2024)
23. Петро Мірчук. Коліївщина. - [5] Лівобережна Україна. *EXLIBRIS - українська електронна бібліотека*. URL: <https://exlibris.org.ua/hajdamaky/r05.html> (дата звернення: 04.06.2024)
24. «Жовтень». *Open Kurbas: цифрова колекція*. URL: <https://openkurbas.org/performances/zhovten/> (дата звернення: 14.05.2024)
25. Десятинна церква - Історія українського мистецтва. *Головна - Історія українського мистецтва*. URL: <https://ukrartstory.com.ua/tekst-statti/desjatinnacerkva.html> (дата звернення: 14.05.2024)
26. Учасники проектів Вікімедіа. Наукове товариство імені Шевченка – Вікіпедія. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Наукове\\_товариство\\_імені\\_Шевченка](https://uk.wikipedia.org/wiki/Наукове_товариство_імені_Шевченка) (дата звернення: 16.05.2024)

27. Кіностудія імені Довженка. *Історія*. URL: <https://dovzhenkofilm.com.ua/history/> (дата звернення: 16.05.2024)
28. Нотний запис композиції "Щедрик". *Wikimedia Commons*. URL: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/25/Щедрик.pdf> (дата звернення: 16.05.2024)
29. Максимюк С. З історії українського звукозапису та дискографії. 12-те вид. Львів-Вашингтон : Вид-во Укр. катол. ун-ту, 2003. 282 с
30. Кральнок П. Ідеолог Микола Міхновський. До 120-річчя брошури «Самостійна Україна». *Радіо Свобода*. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/30651733.html> (дата звернення: 16.05.2024)