

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайну гральних карт
(на прикладі зразків етнонаціональної тематики)

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг 2-20

Канафоцька Л.М.

Науковий керівник: докт. мист., доц.

Скляренко Н.В.

Рецензент д.т.н., проф. Пашкевич К.Л.

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

Канафощка Л. М. Розробка дизайну гральних карт (на прикладі зразків етнонаціональної тематики). – Рукопис.

Кваліфікаційна робота за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2024 рік.

У кваліфікаційній роботі досліджено гральні карти з елементами етнонаціональної тематики у контексті розповсюдження культури в умовах сучасності. Проаналізовано існуючі види гральних карт, характерні засоби композиції, зазначено графічні особливості гральних карт. Окреслено можливість поширення національної культури за рахунок гральних карт. Визначено та обґрунтовано вибір образів та ідеї закладеної у картах.

У результаті дослідження створено серію гральних карт з елементами етнонаціональної тематики.

Ключові слова: *гральні карти, масті, дизайн, образ, мотив, етно.*

SUMMARY

Kanafotska L. M. Development of design of playing cards (on the example of samples of ethno-national themes). – Manuscript.

Qualification work in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2024.

The qualification work explores playing cards with elements of ethno-national themes in the context of the spread of culture in modern times. The author analyzes the existing types of playing cards, characteristic means of composition, and graphic features of playing cards. The possibility of spreading national culture through playing cards is analyzed. The choice of images and ideas embedded in the cards is determined and substantiated. As a result of the study, a series of playing cards with elements of ethno-national themes was created.

Keywords: *playing cards, suits, design, image, motif, ethno.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ	8
1.1. Історія виникнення і поширення гральних карт	8
1.2. Типи та різновиди карт.....	14
1.3. Картярство в Україні	23
Висновки до 1 розділу	30
РОЗДІЛ 2. ЕТНОНАЦІОНАЛЬНІ МОТИВИ В ГРАЛЬНИХ КАРТАХ ..	31
2.1. Гральні карти як інструмент популяризації української культури	31
2.2. Види етнонаціональних мотивів у дизайні карт	33
2.3. Основні правила оформлення гральних карт	35
Висновки до 2 розділу	36
РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА ГРАЛЬНИХ КАРТ З	
ЕТНОНАЦІОНАЛЬНИМИ МОТИВАМИ.....	39
3.1. Концепція розробки гральних карт: зміст образів.....	39
3.2. Функціональні особливості карт	42
3.3. Композиція карт	43
3.4. Образно-стилістичні рішення розробки	45
3.5. Матеріали та спосіб виготовлення	49
Висновки до розділу 3	51
ВИСНОВКИ	51
СПИСКИ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	52
ДОДАТКИ.....	59

ВСТУП

Актуальність теми. Сьогодення вносить значні зміни у наше життя, зокрема у соціалізацію та психоемоційний стан людей. Варто зазначити, що ігрова індустрія, не лише азартна, є методом як зближення людей, так і поширення зацікавленістю культурою, зокрема етнічною.

Актуальність теми «Розробка дизайну гральних карт (на прикладі зразків етнонаціональної тематики)» полягає у розповсюдженні не лише гральної розважальної продукції як такої, а й можливість поширення етнологічної специфіки, традиційних елементів та культури. Карти є не лише азартною грою, вони також можуть слугувати чимось, що буде зближувати людей, тобто психологічна близькість. А також карти можуть використовуватися у метафоричному значенні у деяких видах арт-терапії.

Одним з перших аргументів є ринок гральних карт та колекційний ринок, які з кожним роком розвиваються все більше, а отже розповсюдження гральної продукції також зростає. Карти як колись, так і зараз є одним з найрозповсюдженіших елементів у різноманітних іграх. Їх дизайни мають безліч варіацій, а також весь час створюються все нові та нові.

Дизайн гральних карт може мати будь-яку тематику та стилістику, що є ключовим моментом у приверненні уваги та розширенні аудиторії, а також загальною популяризації унікального продукту. Вирішальним у понятті «цінність» є кількість тиражу – чим менший тираж, тим більшої цінності набирає продукція, як матеріальної, так і культурної.

Наступним аргументом слугує сфера туризму, яка у собі несе ціль розгляду та поширення культурної спадщини, включно з досягненням певного особливого естетичного задоволення (звичайно ж, існують і виключення, але ігрова продукція у більшій її мірі несе естетичне наповнення, ніж певний негативний посил). Розповсюдження гральних карт розраховане не лише на українську аудиторію, але і на іноземців. Так як при покупці товару туристи

досить часто орієнтуються саме на етнічний характер, або ж історичні елементи на тій, чи іншій продукції.

Патріотизм також є одним з аргументів на користь актуальності розробки. Не всі існуючі карти мають етнонаціональний та патріотичний характер, але варто вказати, що дизайн з етнічними мотивами вдало популяризують культурні цінності та заохочують до вивчення історії як молодого покоління, так і всієї аудиторії гральної індустрії. Надалі не менше значення має дизайнерська та мистецька цінність. Оскільки карти є не лише розвагою, але й простором для реалізації творчого потенціалу дизайнера, а також можуть слугувати натхненням для інших митців як зараз, так і у майбутньому.

Психологічний клімат є одним з ключових моментів у колективі та загалом у соціумі, отже також є аргументом до важливості даної тематики дипломного проєкту. Враховуючи ситуацію в країні зараз, вкрай важливо давати людям можливість психологічної розрядки. Групові ігри часто є тим, що єднає людей або допомагає їм соціалізуватися в суспільстві. Дизайнерські карти з малюнками також можуть викликати конкретну емоційну реакцію, починаючи від захоплення та закінчуючи відразою. Тому вкрай важливо те, який контекст несуть малюнки.

Про популяризацію української культури за рахунок карт також написано у розроблених тезах на тему «Етнонаціональні мотиви у дизайні гральних карт як метод популяризації української культури у світі» та опублікованих у міжнародному науковому журналі «Грааль науки» № 33 (листопад, 2023) (дод. Б), які, водночас, є і апробацією даної кваліфікаційної роботи [5].

Мета роботи. Метою є розробка дизайну гральних карт з елементами етнонаціональної тематики.

Завдання:

- Дослідити історію виникнення і поширення гральних карт, проаналізувати їх видову різноманітність.
- Розглянути гральні карти як інструмент популяризації української культури, дослідити види етнонаціональних мотивів у дизайні карт.

- Описати основні правила оформлення гральних карт.
- Обґрунтувати концепцію розробки гральних карт.
- Представити проєкт дизайну гральних карт з елементами етнонаціональної тематики.

Об'єкт дослідження: зразки гральних карт з використанням елементів етнонаціональної тематики.

Предмет дослідження: особливості дизайну гральних карт етнонаціональної тематики.

Методи дослідження. Основними методами дослідження вибрано порівняльний аналіз та опис зразків, а також синтез. Описовий метод зручний і дієвий при дослідженні гральної продукції, включно з картами. На його основі зроблено збір значної кількості інформації, яка накопичувалася протягом тривалого часу. Порівняльний аналіз дозволяє на основі співставлення інформації розробити нові стратегії та методики для подальшого використання гральних карт та їх запровадження. Синтез дозволяє об'єднувати всю зібрану інформацію в ціле.

Елементи наукової новизни одержаних результатів. У роботі вперше здійснено аналіз гральних карт та розроблена серія гральних карт з елементами етнонаціональної тематики. Узагальнено та стисло описано матеріал для подальшого його використання, а також обґрунтовано перспективи розробки нових варіантів із застосуванням етнонаціональних мотивів у гральних картах.

Практичне значення одержаних результатів. Отримані результати та висновки дозволили здійснити інтерпретацію мотивів у дизайні гральних карт задля популяризації українських етнонаціональних традицій і культури для внутрішнього та зовнішнього ринкового споживача.

Апробація результатів дослідження. Апробація результатів дослідження підтверджується участю у міжнародній науково-практичній конференції «Scientific vector of various sphere' development: reality and future trends», що проводилася 10 листопада 2023 року ГО «Європейська наукова платформа»

(Вінниця, Україна) та ТОВ «International Centre Corporate Management» (Відень, Австрія), що підтверджено сертифікатом (рис. Б.1).

Публікації. За результатами роботи опубліковано тези на тему «Етнонаціональні мотиви у дизайні гральних карт як метод популяризації української культури у світі» у міжнародному науковому журналі «Грааль науки» № 33 (листопад, 2023) [5].

Структура і обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (50 позицій) та додатків (7 сторінок). Загальний обсяг текстової частини роботи – 60 сторінка.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ

1.1. Історія виникнення і поширення гральних карт

Немає точної дати того, коли були придумані карти та ким саме. Існує величезна кількість прототипів, таких як кам'яні плитки, також вони могли бути дерев'яними, використовувалися у іграх шматки шкіри з намальованими на них символами тощо.

При детальнішому розгляді інформації місцем звідки походять гральні карти можна вважати Азію. Згадки вже були присутні у VIII-XI століттях [29]. Як приклад наведемо Китай. У давнину для гри там використовувалися довгі таблички з бамбуку, деревини та слонової кістки, які були плоскими (загалом матеріали могли використовуватися будь-які). В Індії були поширені круглі картки ганджифа, на яких зображувалися зброя, боги, тварини та рослини (рис. 1). В Японії у грі в карти використовували мідії, точніше їхні раковини, на яких зображали пори року, а також різноманітні побутові сцени.



Рис. 1. Індійські карти ганджифа. Фото Gounesco, Індія, VIII-XI століття

Вже більш сучасну версію карт було знайдено у Персії. Специфіка цих карт являла собою колоду, розділену на 12 карт та 4 масті, загалом всіх карт було 48. Ієрархія була дуже схожою до класичної гральної колоди, де перші 10 карт були позначені цифрами, а на старших картах, яких було 2, зображувалися королі та візири.

Вже у XI столітті карти потрапили з Азії до Єгипту. Карти з зображенням єгипетських воїнів-мамелюків чимось нагадували карти Таро (рис. 2). На цей раз колода була більшою, ніж у Персії і налічувала у собі 78 карт, 56 з яких були молодшими, а 22 – старшими. Для цих карт були характерними не конкретні образи, а геометричні та абстрактні малюнки. Вся колода гральних карт ділилася на 4 масті, такі як Пентаклі, Кубки, Мечі та Палиці.



Рис. 2. Гральні карти єгипетських мамелюків. Фото The World of Playing Cards, Єгипет, XI століття

Першою офіційною згадкою гральних карт у Європі є 1367 рік [49, 50]. Тоді у Берні оголосили про заборону карткових ігор. У цій згадці йдеться про заборону цих самих карткових ігор (у Берні). Це дає нам можливість зрозуміти те, що на той час карти вже мали широке поширення у Європі. З 1377 року

починає налічуватися все більше і більше згадок про карткові ігри [48]. Неодноразово ці згадки були про заборону будь-яких карткових ігор, майже аналогічну до Бернської, наприклад у Флоренції. Також письмові згадки про карткові ігри з'являлися у літературних творах, документації та офіційних розпорядженнях, зокрема, вони були поширені у європейських містах.

Поява професійних виробників карт датована 1418-м роком у Нюрнберзі, Асбурзі та Ульмі, де був запущений масовий друк колод. Карти було модернізовано вкінці XV століття задля того, щоб вони набули більш європейського вигляду. Масті, які пішли від єгипетських були замінені на вже відомі нам всім трифи, чирви, бубни та піки, а зображення воїнів-мамелюків було замінено на членів королівських європейських дворів. Їх можна зустріти у різних варіаціях, де будуть присутні королі, лицарі, королеви, прислуги, та і, загалом, безліч різних персонажів (рис. 3). [28]



Рис. 3. Іспанські карти XV століття / Фото La Bibliofilia

Надалі карти ставали все більше схоже на сучасні. Першим, що було зроблено у дизайні – це «двосторонність» карт, яка являла собою дзеркальне відображення, яке дублювалося зверху та знизу. Потім з'явилося позначення індексами, задля того, щоб бачити номінал карт, водночас тримаючи їх

«віялом». Згодом гострі кути стали заокругленими, а надписи та узори на звороті стали різноманітнішими («сорочка»).

Сучасна колода карт налічує у собі 54 карти чотирьох мастей, що є загальноприйнятим. До колоди карт входять королі, дами, тузи, валети, 2 джокери та молодші карти (від «2» до «10»). Також є стандартні скорочені колоди на 36 карти, де молодші масті починаються з «6», та на 32 карти, де найменшою картою за індексом є «7».

Логічно, що для різних азартних ігор існують відповідно і різні колоди. Для таких ігор як покер треба повна колода, для преферансу – скорочена (на 32 карти). Для деяких інших ігор також можуть використовувати й інші комбінації.

Сприянням тому, що карти швидко розповсюдилися були нові дизайни гральних колод у різних країнах. У сьогоденні не так помітна різниця у них, але іноді її можна прослідкувати.

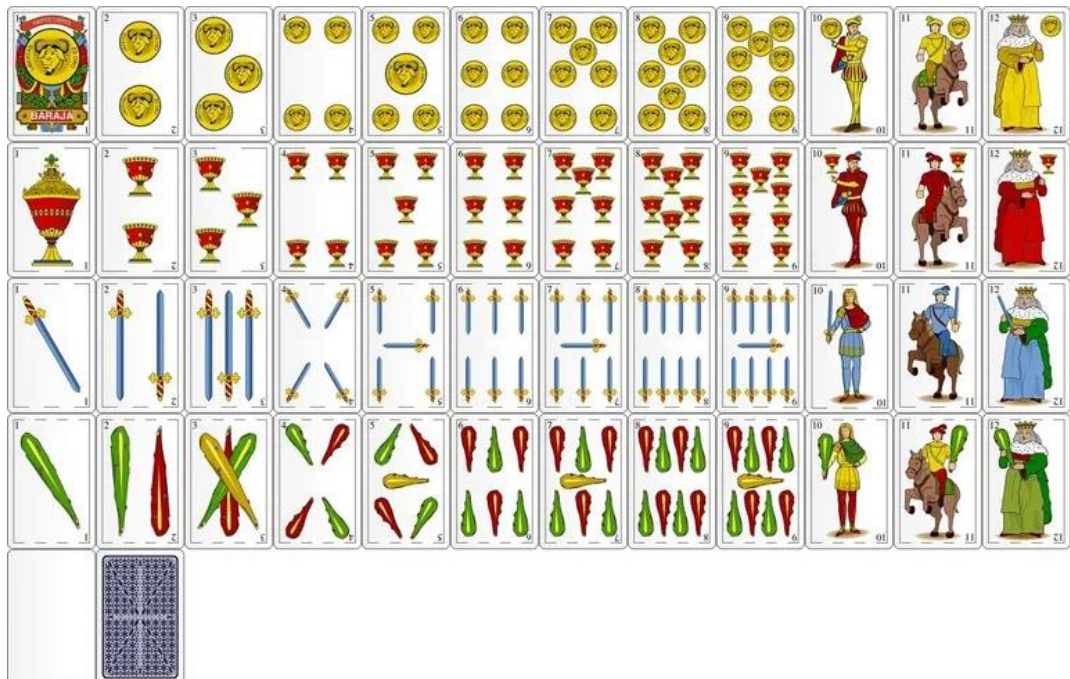


Рис. 4. Італо-іспанська колода без джокерів / Фото з вікіпедії

Італо-іспанська колода за стандартом складається з 50 карт (рис. 4). Її особливість полягає у відліку карт, який починається з «1» та закінчується «9». Також відсутні дами, хоча король, джокер, валет та лицар залишаються у колоді.

Але не зважаючи на це все, у частині регіонів власні традиційні колоди карт. Як приклад наведемо те, що у Венеції використовується колода на 78 карт, у Флоренції на 98, а у Болонї на 62.

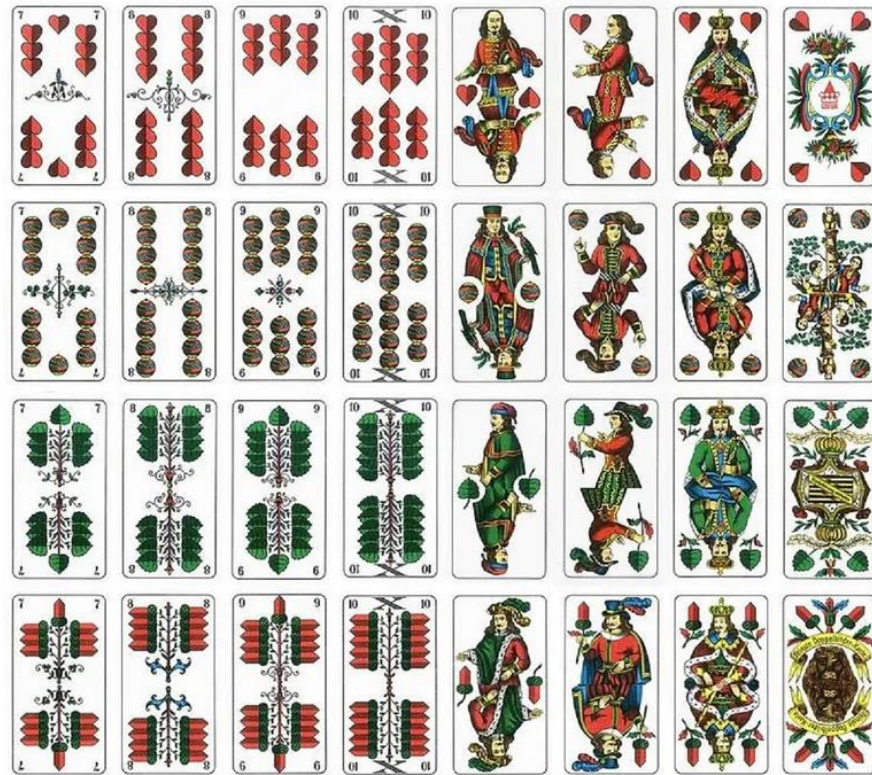


Рис. 5. Один із варіантів німецької колоди карт / Фото Wikiwand

Німецька гральна колода змінювалася та трансформувалася протягом всієї історії свого існування (рис. 5). На сьогоднішній день у ній налічується 32 карти, хоча раніше у ній їх було 48. На старших картах до XVI століття розміщували зображення обер-офіцера, унер-офіцера, короля та королеви. Через певний проміжок часу королев замінили на тузи.

Неможливо не зазначити ще одну особливість німецької колоди – різні кольори для різних мастей. У ній використовувалися не стандартні для нас червоні (у цій колоді чирви) та чорні (у цій колоді) трефи, але ще й жовті бубни та зелені піки.

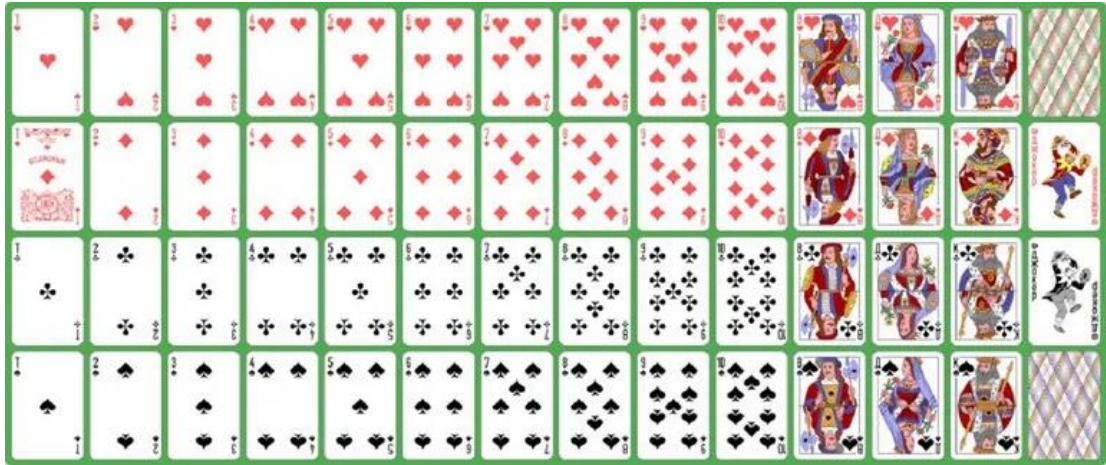


Рис. 6. Стандартна французька колода карт

Французька колода є прототипом вигляду сучасної колоди гральних карт, саме там вирішили використовувати лише 2 кольори для позначення мастей, такі як чорний та червоний (рис. 6). Пазькі шаблони зазначають старшими картами у колоді вальтів, дам, королів та тузів. У кожній вищій карти французької колоди були реальні історичні прототипи, коли у інших світових картах часто все залежало напряду від фантазії художника.

Колода карт має досить глибокий зміст та символізм. Чотири масті є символами чотирьох пор року. Кожна масть має 13 карт, які у свою чергу символізують існуючі фази місяця, яких також 13. 52 карти у колоді також не просто так, це число відповідне кількості тижнів у році. Також при додаванні значень усіх карт у колоді вийде число 362, при додаванні до нього одного джокера 365, як кількість днів у році. Варто також зазначити, що при додаванні двох джокерів вийде число 366, що вже означатиме кількість днів у високосному році. Тобто вся колода символізує собою один рік. [28]

Ще одним цікавим моментом є використання карт як готівки, яке прослідковувалося на початку XIX століття у канадській провінції Квебек.

Загалом з колоди у 52 карти можна скласти понад 2,5 мільйони різноманітних покерних комбінацій, що додає грі унікальної різноманітності кожної партії. Подекуди ж карти використовували як метод вирішення переможця на певну посаду за умови набору однакової кількості голосів від

людей. Такі ігри зафіксовані у 1998 коли Джеймс Фаррингтон здобув посаду мера міста Естансія, зігравши у покер з іншим опонентом.

Найбільша ж колекція гральних карт зафіксована Книгою рекордів Гіннеса та належить Лю Фучану з Китаю і налічує 11087 унікальних екземплярів різних гральних колод [10].

1.2. Типи та різновиди карт

Кожні карти мають власне унікальне призначення і діляться на:

1. Гральні карти – це найпоширеніший існуючий вид карт у світі. Вважається, що, принаймні, 92% населення тримали в руках хоча б один раз в житті колоду гральних карт. Сама ж історія саме гральних карт, карти для гадання не враховуються, налічує більше чотирьох тисяч років. Самими древніми картами вважаються китайські, які датуються 1400-ми роками до нашої ери. Якщо говорити про сьогодення, то існує 10000 видів основних ігор, які пов'язані з гральними картами. І, звичайно ж, як вже означено вище у тексті, існує величезна кількість варіацій цих самих ігор. Наприклад, розглянемо Покер, ця гра нараховує понад 200 підвидів, основним і найпопулярнішим з яких є Техаський Холдем (від англ. Texas Hold'em). Надалі будуть розглянуті інші види карт.

2. Гадальні карти, серед яких найбільш поширеними є Таро, найпопулярніші з яких одержали власні імена (у кожної з цих колод є унікальний дизайн) :

- єгипетські Таро, для яких характерні єгипетські мотиви єгипетські мотиви у зображених образах;
- марсельські Таро – для цієї колоди характерний французький стиль XVII століття;
- карти Таро Вісконті-Сфорца, для яких характерний стиль італійського Ренесансу;

- карти Таро Райдера-Уейта – карти, які були намальовані на початку ХХ століття, і являються найпопулярнішішою серед усіх існуючих карт Таро і мають безліч, так-званих, ремейків та копій;
- карти Таро Тота вважаються останньою фундаментальною працею майстра Алістера Кроулі, у якій він виклав та узагальнив всі свої переконання та пізнання;
- карти Таро Ленорман – також один з видів поширених гадальних карт.

3. Карти для магічних трюків або карти для фокусів (від англ. magic tricks cards) – призначенні для різних маніпуляцій, невеликих карткових шоу та магічних трюків. Найкраще для таких фокусів підійдуть карти з високою якістю та хорошим ковзанням, яке набагато спрощує різні види маніпуляцій з ними. Наступною базовою характеристикою являється довговічність, де однозначно варто зазначити компанію по виготовленню карт «Bicycle», яка являється лідером у сфері виготовлення колод карт такого типу.

4. Карти для пасьянсу (від англ. Solitaire Cards Game) – для цієї гри підійдуть будь-які стандартні гральні карти, не важливо якого розміру буде колода, так як вона підбирається під конкретний вид пасьянсу. Для ексклюзивніших ігор та колекціонерів виготовляються та продаються окремі колоди з вже потрібною кількістю карт по мастям, і, як додаток, надається буклет з повними правилами до того, чи іншого виду пасьянсу.

5. Специфічні карти – це вид карт, у якому іде акцент на специфікацію колоди, а не на конкретно її вид:

- карти для дітей – вид розвиваючих карт з казковими картинками, персонажами, розвиваючими іграми тощо;
- жартівливі карти – сюди входять пародії, карикатури, шаржі, та будь-що жартівливого характеру;

- карти з еротичними фотографіями – карти з зображеннями еротичного або порнографічного характеру, які досить часто є колекційними і популярними на ринку карт.

Наступним критерієм поділу карт на види є матеріал, з якого вони виготовлені:

- картонні карти (з англ. paper playing cards) – найдешевший та найстандартніший вид карт, представлених на ринку. Хоча, їхня ціна часом варіюється від їх цінності та унікальності. Якщо ж брати картонні/паперові карти, які служитимуть досить довго за рахунок якості (брендові), то специфіка їх виготовлення полягає у використанні тонкого гофрованого та пресованого картону високої якості;

- карти із пластиковим покриттям (з англ. plastic coated playing cards)- є одними з високотехнічних видів карт та характеризуються своєю міцністю та хорошим ковзанням за рахунок тонкого пластикового покриття поверх карти. Часом асоціація з пластиковими картами напряду іде з дешевою продукцією, однак при купівлі такої колоди краще вибирати якість, а не кількість. Відповідно, у цьому випадку брендова продукція у певних моментах краща за масову;

- пластикові карти (з англ. plastic playing cards) – найміцніші та найдовговічніші, в порівнянні зі всіма іншими існуючими видами. Для їх виготовлення використовується ПВХ пластик, який вже є надтехнологічним матеріалом. За відгуками покупців та спеціалістів виокремлено момент того, що пластикова колода карт прослужить приблизно до п'ятиста разів довше, ніж звичайна колода виготовлена з картону.

- ексклюзивні карти – до них відносять золоті колоди гральних карт, також карти з домішками срібла чи вставками інших дорогоцінних матеріалів. Є найдорожчим та найелітнішим серед всіх інших видів, але при цьому високо цінуються у колекційному ринку. Зокрема їх часто можуть використовувати виключно як подарункові та/або сувенірні.

- гральні карти стандартного розміру або бридж розміру (від англ. bridge size) – це карти наступних фізичних параметрів; 2.25" x 3.50" (рис. 7) - ширина 2.25 дюйма, довжина 3.50 дюйма (приблизно 5.72 сантиметра на 8.89 сантиметрів);



Рис. 7. Гральні карти для гри в бридж



Рис. 8. Гральні карти для гри в покер

- гральні карти для покеру чи карти покерного розміру (від англ. poker size) - ці карти з ширшою основою ніж карти для бридж, ширина карт для покеру 2.50" дюйма та висота карт 3.50" (рис. 8) дюйма або 6.35 см. на 8.89 см.;

- карти нестандартних форм (трикутні, круглі чи збільшені в 5 разів) – розроблені більше у розважальних та подарункових, ніж у практичних гральних цілях, при цьому виділяються своєю оригінальністю.

Наступною відмінністю у гральних картах є кількість карт у колоді.

Мала колода карт у цій колоді всього 36 карт, як правило, ця колода карт використовується для таких ігор як преферанс, дурень, віст, кінг, очко. у колоді 36 карт, правила таких ігор як дурень, віст, преферанс, очко, кінг, та інші деякі ігри.

Колода на 52 карти вважається повною, чи великою, додатково у цій колоді докладаються ще 2 джокери. Найпопулярніші ігри з використанням повної колоди – це покер, сека, баккара, бридж та блекджек.

Нестандартні колоди карт – це колоди, які збираються під певні види ігор. Як приклад наведемо пінокль, для якої збирається колода з 48 карт з двома наборами десятків, дам, тузів, королів та вальтів. Для гри в канасту використовується подвійна повна колода карт з додатковими джокерами. Колоди такого типу випускають брендові виробники, що займаються виготовленням гральних карт: Modiano, Copag, Bicycle, Piatnik, Bee, Dal Negro, Kem, Fournier.

Розмір індексу карт також відноситься до одного з методів їх класифікації:

- карти зі стандартним індексом (на англ. Regular Index або Standard Index) – карти звичайного розміру зі стандартними невеликими індексами (рис. 9);



Рис. 9. Карти зі стандартними індексами

- карти з великим індексом (на англ. Jumbo Index або Large Index) – вид карт, індекси у яких займають ледь не найбільшу частину площі карти (рис. 10). Найоптимальніший середній варіант, який настільки ж популярний, як і стандартний;



Рис. 10. Карти з великим індексом



Рис. 11. Карти з великим індексом

- карти з величезним індексом (на англ. Magnum Index або Super Index) (рис. 11) – вид карт спеціально розроблений для людей з поганим зором, або його вадами.

За кількістю індексів гральні карти також мають поділ:

- гральні карти з двома індексами (рис. 12) (скорочено 2 Pips) – це вид карт, на яких розташовані індекси у двох кутах (верхньому лівому та нижньому правому). Найбільш звичне а загальновідоме розміщення індексів, також є загальноприйнятим розміщенням у США. Єдине, що не враховується

при використанні таких індексів – це присутність гравця, який являється шульгою;



Рис. 12. Гральна карта з двома індексами

- карти з чотирма індексами (рис. 13) (4 Pips) – мають широке поширення в Європі, виробленням яких займаються такі виробники як Modiano, Piatnik, Dal Negro або Fournier.



Рис. 13. Гральна карта з чотирма індексами

За кольором індексу існує наступний поділ:

- стандартні кольори гральних карт (рис. 14) (від англ. standard color playing cards) – в наш час є найпоширенішим видом, наразі це використання двох кольорів, таких як червоний та чорний. Чорний використовують для пік та хрести, а червоний – для черви та бубни. Малюнки старших карт при цьому можуть набувати будь-яких кольорів;



Рис. 14. Стандартні кольори карт

- карти з чотирма кольорами (рис. 15) (від англ. 4 color playing cards) – були популярними до середини минулого століття у Європі, особливість їхнього дизайну полягає у використанні чотирьох кольорів замість вже відомих нам двох. Ці кольори розподіляються наступним чином: червоний колір – чирви, чорний – піки, синій – бубни та зелений, яким позначаються хрести, дами, королі та тузи розфарбовуються з не надто великою кількістю кольорів, зазвичай це основні кольори;



Рис. 15. Гральні карти з чотирма кольорами

- двоколірні ексклюзивні гральні карти (рис. 16, 17) (від англ. 2 color exclusive playing cards) – унікальний вид гральних карт, у яких використовуються відтінки лише одного або двох кольорів, відносяться до колекційних та рідкісних. До них також належать частково золоті та позолочені.



Рис. 16. Двоколірні ексклюзивні карти



Рис. 17. Позолочені двоколірні ексклюзивні карти

Карти також розрізняють за кольором сорочки:

- гральні карти з одним кольором в основі сорочки – всі візерунки виконані в одному кольорі, найпопулярніші кольори синій та червоний, хоча інші також використовуються;
- гральні карти з різними кольорами на сорочці – існують різні варіанти такого виду карт, часто вони цікавіші за рахунок наявності великої кількості кольорів, як є досить помітними під час тасування. Також такі колоди мають різні візерунки на сорочках;
- гральні карти з малюнками на звороті – малюнки використовуються будь-які, починаючи від рослин, закінчуючи кадрами з фільмів та рекламою.

Розподіл за виробником: брендові гральні карти – найкращі та найякісніші, та масового виробництва. Не важливо з якого матеріалу вони виготовлені, якість завжди висока.

Виробники гіганти на ринку гральних карт будуть описані далі. Компанія, яка функціонує на Ринку та є одним з найбільших виробників гральних карт. United States Playing Card Company (U. S. Playing Card Co. або USPC) їй належать наступні відомі бренди, які випускають колоди гральних карт – Bicycle Bee KEM Hoyle Aviator Congress Maverick Streamline. Не менш значущою є компанія створена в Італії Modiano, яка водночас є лідером у виробництві гральних карт у Європі [21].

Бразильська компанія з виготовлення гральних карт Sorag посідає також високі місця серед гігантів на ринку карт, особливо на американському.

Наступна компанія, яку також варто згадати займається виготовленням гральних карт та продажу їх за демократичною ціною. Вона функціонує в Іспанію та має назву Fournier. Її карти також відзначаються якістю, на зважаючи на ціну. Австрійська компанія Piatnik несе у собі унікальний досвід у виробленні гральних карт накопичений протягом 150-ти років, який цінує древні традиції під час виготовлення. Ще один італійський виробник вартий уваги на ринку гральних карт Dal Negro. Продукція цієї компанії цінується за надзвичайно високу якість та довговічність. Під час детального пошуку можна натрапити ще на багато існуючих компаній, але, звичайно, очевидним є і те, що їхня доля на світовому ринку є не настільки великою.

1.3. Картярство в Україні

При дослідженні та прочитанні існуючої та художньої історичної літератури можна зустріти такі фрази як «різатися» у свиню, відьму, цигана, п'яницю, хвильку, манахвейку та лаву – вони всі мали одне єдине значення, яким у народі називали гру в карти.

Назви мастей, які використовуються в Україні є похідними від німецьких.

Достеменно невідомо як і коли гральні карти потрапили до України. Хоча, деякі польські автори, такі як Зигмунд Глогер, Казімеж Таргош, Маріан Шульц приходять до висновку, що карти (karty do gry) у Польщі вже були знайдені у XV столітті [17].

Згадку гральних карт в Україні можна датувати серединою XVI століття, а їх масове поширення по всій території спостерігати у XVIII столітті [16; 17]. Карти належали до ігор не лише купців, шляхти, мандрівників, магнатів та циганів, але і набувала широкого розповсюдження та пропагування запорізькими козаками.

Гральні карти періодично ставали здобиччю козаків. Не виключно, що серед запорожців було багато авантюристів та шукачів приходу, що поєднувало їх за спільною грою у карти. А шахраї, щоб заробити могли вдаватися до фокусів з картами, відповідно, вже тоді карти були вже достатньо ковзкими для цього.

Карти були навіть прописані в образі козака у неписаному кодексі козацької чоловічої спілки *modus vivendi*. Гра в карти, так звана «Картьожня» впливала на психологічний клімат між людьми, давала можливість забезпечувати різні види емоційного, духовного та статевого спілкування в умовах їх дефіциту та ригоризму. Паузи під час сутичок та походів заповнювалися різноманітними азартними картковими іграми та наповнювалися своєрідним специфічним змістом. Присутньою була можливість гри на якісь трофеї, які можна було як програти, так і виграти.

Згідно дослідження А. Саєнко, у «Смутном времени Московского государства» Миколи Костомарова постає наступна картина, яка описана далі у тексті. Шалене гульбище, під час кипіло цілими днями в козацькому таборі, дзвеніли гуслі, цимбали, кобзи та сурми, було чути гру на бандурах. Пісні були невід'ємною частиною цього дійства, випивали вино, всі танцювали, як жінки, так козаки та скоромохи. Все, що було награвовано у докільлі Москви програвалося у кості або пропивалося [17].

Карти вважалися не просто грою, а методом тренування вибору у поєдинку, та водночас були засобом реабілітації. Наразі відома єдина запорозька азартна гра під назвою «чупрундир», азартні карткові ігри домінували серед інших видів. За матеріалами Г. Іващенко [16; 17] можна

розглядати порівняння азартного поєдинку у картах з реальними бойовими діями та моделлю конфлікту двох супротивників, наче реальну модель битви.



Рис. 18. «Запорожці» Ілля Рєпін

Якщо розглянути твори мистецтва, зокрема відому картину Іллі Рєпіна (рис. 18), то можна побачити колоду гральних карт на столі. Тоді вже видно те, що на картах присутні зображення і вже схожа на стандартну для нас прямокутна форма з заокругленими кінцями. Виникає відчуття, наче гра в карту переривається написанням листа, або супроводжує його. Також існує версія, що роздягнутий козак не просто так, а що його змусили зняти сорочку, щоб в її рукавах він не зміг ховати карти під час роздачі.

За матеріалами Г. Іващенко зазначено, що специфіка гри у карти полягає у прийомі рішень, при цьому не маючи жодної конкретної інформації про свого конкурента та напрямок гри. Тобто у його дослідженнях акцент був конкретно на прийомі рішень, від яких залежав весь наступний хід подій [16].

Роль випадку вважається ключовим моментом у грі з боку непередбачуваних факторів, з іншого боку ця гра розвиває витримку, мужність

та уміння орієнтуватися у складних обставинах та при цьому не втрачати власну гідність.

Час не зберіг всіх існуючих листів та згадок про дизайни карт, які були б відповідні нашим сучасним. Однак відомою що карти використовувалися німецького типу і були вироблені в Аугсбурсі. Специфіка такої колоди полягає в інших назвах мастей та інших емблемах, відсутні дами, але є 2 валети. Українською вальтів називали Unter та Ober, українською це звучало як «нижник» та «вишник», ці назви походили від німецьких, а пізніше французьку даму почали називати вишником.

Похідними від німецьких також є і назви українських мастей: чирва означає Rot (червоне); дзвінка (бубна) походить від слова Schellen (бубонці, дзвіночки); жир (трефа) походить від Eichen, Eckern (жолуді, букові горішки), а вина (піка), назва від якої базувалася на зображення зеленого листка плюща чи винограду, були й інші варіації, але ці використовувалися найчастіше (Weinbaum). Пізніше, у XIX німецьку (рис. 19) гральну колоду витіснила французька, але при цьому картярські німецькі терміни збережені в Україні і до сьогодення.

Кarti у запорожців носили назву «листи». Вони мали значний вплив на художню творчість, зокрема на малярство. Символом козаків у той час був козак Мамай, його зображення висіло майже у кожній хаті, корчмі та хуторі XVII-XIX століть. Про його зображення згадує навіть Платон, називаючи його світською народною іконою. Козак Мамай не з проста згадується у дизайні та історії гральних карт, так як при ньому зображували карти, як складову композиції. Існує книга «Козаки-Мамаї» за авторством Тетяни Марченко, яка означає карти однією з тих речей, які були у козака.

У фондах Національного художнього музею України знаходиться зображення козака Мамая XIX століття, яке знаходиться у Мамаєві, на якому окрім вороного коня, пістоля, чарки, шаблі, шапки та кварта лежать ще карти. Цими картами є шістка вина французької масті та туз жиру, тобто старша та

молодша карти. Іноді це вважається, так званим, символом плинності багатства, слави та земного буття, або натяком на марноту.



Рис. 19. Німецька гральна колода. Старші карти мастей «жир» (угорі) і «вина»

Ще один козак Мамай з зображенням карт зберігається у краєзнавчому музеї у Запоріжжі. Перед ним зображується 5 карт повернутих до нас лицьовою стороною. Ці масті також є французькими, як і на минулій картині: зверху дев'ятка дзвінки, зісподу очкові, можливо, шістки, адже достеменно це не відомо. Поряд зображуються 2 стовпці грошей, які були виграні, чи приготовані до гри. У художніх текстах його також згадують як того, хто має правдиву душу та совість, грає на бандурі, і при цьому грає в ігри та п'є горілку.

Дослідники теми козацтва та його взаємозв'язку з грою в карти вважають, що щонайменше 1000 Мамаїв-картярів є втраченими та не відновленими до сьогодення.

Але описи цих картин збереглися по сьогодні, одним з таких є сюжет 1924 року, у якому описується малюнок великого розміру 95 x 120 з наступним змістом: посередині велика постать сидячого козака, з іншого боку вгорі зображено дерево, а внизу розкидані карти, також видно колоду та жир (трефи) і водночас дзвінковий туз [6].

Знову ж таки засвічені карти з відкритим тузом та жировою шісткою (можливо), що надає конкретний символізм описаний вище у тексті, але також дає людям певний зміст сенсу буття та його непостійності і змінюваності.

В історії також згадується Сава Чалий, який був іменитим сотником міліції у правобережного польського магната, що неодноразово розганяв гайдамаків, які потім постановили його скарати. 1742 року був убитий Гнатом Голим на очах молодії дружини Чалого. Вважається, що, можливо, йому була прислана, так звана, «чорна мітка», кинута на стіл Гнатом Голим у вигляді туза припечатаного жировою шісткою.

Також є поширеними різні варіації та репліки сюжету «Запорожці» («Запорожці розважаються», «Запорожці відпочивають») (рис. 20), автором якого вважають Тимофія Калинського (картина датується XVIII століттям) [33]. Сюжет її містить двох козаків, один з яких танцює під акомпанемент другого, а поряд лежать карти німецького типу (шістка дзвінки та зелена карта, вірогідно, шістка жиру).



Рис. 20. «Запорожці розважаються»

На деяких репродукціях цієї картини зображуються карти французького типу.

Етнограф Василь Горленко зазначає, що в українському побуті карти були не азартною розвагою, а способом психологічного та емоційного зближення [13].

Гральні карти та ігри дуже відрізнялися у різних прошарках населення (пани та чернь). Панські карти мали дорогий дизайн та виготовлялися з дорогого паперу. Карти ж, якими грали скотарі, землероби та ремісники були видруковані на дешевому папері та, частіше за все, були одноколірними. За бажанням ці карти оздоблювалися «хвиругами» - костурбатими малюнками, які робилися самотужки або у деяких випадках малювалися сільськими писарями або богомазами.

Картами грали до того моменту, поки вони не бруднилися. Після цього їх змашували салом або лосем та протирали чистою тканиною. Очищені таким чином гральні карти набували хорошої ковзкості та були зручні для того, щоб ляскати по столу, що вважалося ознакою шикучості.

Карти мали вплив не лише на розваги, але і на найменування та прізвиська. Козацькі картярські прізвиська (з реєстру 1649 року), які зараз є відомими : Демко Кралка, Мисько Чирва, Ничипір Шестірка, Федір Козир, Андрушко Тузенко, Іван Козирець, Ілько Нижник, Васько Дев'ятка, Хилько Нижниченко, Данило Король [15].

Висновки до 1 розділу

У розділі 1 здійснено аналіз існуючих різновидів карт та їх походження.

1. Виявлено, що історія виникнення та поширення гральних карт у світі починається з країн Азії. Карти найбільш схожі на сучасні колоди були вперше знайдені у Персії.

2. Доведено, що карти діляться за призначенням: гральні, гадальні карти (серед яких найбільш поширеними є такі колоди Таро як єгипетські Таро, марсельські Таро, карти Таро Вісконті-Сфорца, карти Таро Райдера-Уейта, карти Таро Тота карти Таро Ленорман), карти для магічних трюків або карти для фокусів, карти для пасьянсу, специфічні карти (жартівливі карти, карти з еротичними фотографіями); за матеріалами: картонні, із пластиковим покриттям, пластикові, ексклюзивні; за розміром: гральні стандартного розміру або бридж розміру, гральні карти для покеру, карти нестандартних форм; за кількістю карт у колоді: 32, 36, 52 та нестандартні колоди; за розміром індексу: карти зі стандартним індексом, карти з великим індексом, карти з величезним індексом, гральні карти з двома індексами, карти з чотирма індексами; за кольором індексу: стандартні кольори гральних карт; карти з чотирма кольорами; двоколірні ексклюзивні гральні карти; за кольором сорочки: з одним кольором в основі сорочки, з різними кольорами на сорочці, з малюнками на звороті; за виробником іде розподіл на брендові та масового виготовлення.

3. Визначено, що в Україні превалювали німецька та французька колода, які, зокрема зображувалися як в художній, так і у писемній творчості. Карты набирали велику популярність ще у запорожців, панів та черні.

4. Виявлено, враховуючи існуючі дослідження науковців, що карти розглядаються не просто як гра, а як щось, що вибудовує можливість правильно та вдало приймати рішення, при цьому не втрачаючи концентрацію уваги. Вони можуть бути використані у різноманітних цілях та бути навіть елементом декору чи колекціонування.

РОЗДІЛ 2

ЕТНОНАЦІОНАЛЬНІ МОТИВИ В ГРАЛЬНИХ КАРТАХ

2.1. Гральні карти як інструмент популяризації української культури

Інструменти популяризації культури існують дуже різні, і в принципі, ними може бути будь-що, починаючи від реклами та соціальних медіа, і закінчуючи туристичними сувенірами та подарунковою продукцією.

Перш за все, щоб розуміти сенс та можливість поширення саме гральних карт у суспільстві важливо знати те, що являє собою етнос та національність, як такі. Поняття «етнос» являє собою так-звану спільноту людей, що об'єднанні певними культурними чинниками, такі як міфи, звичаї, мова та вірування. Звичайно ж, перебуваючи у суспільстві, у нашому випадку українському, певні традиції прививаються протягом всього дорослішання, за рахунок цього і формується зацікавленість у самій культурі та її розповсюдженні серед інших однодумців і не тільки. Термін «етнос» використовується при позначенні національної культурної спільноти (общини та племена) [2; 3; 24; 36].

Розглядаючи різноманітні словники поняття «національність» можна визначити як приналежність особи до конкретної нації, держави або ж народу. Воно набуває різник значень, зокрема етнологічне, повсякденно-побутове, політологічне, юридично-правове тощо. Люди, які поділяють спільну мову, походження, етнічну самосвідомість та культуру можна назвати причетними до якоїсь існуючої національності в плані приналежності до нації та етнічної групи. Кордони держави або громадянство не визначають національність. Як приклад можна навести басків, ескімосів, ромів, валлійців та інших, але варто врахувати, що водночас вони об'єднані кожен своєю етнічністю [4].

Тож далі треба розуміти поняття людини в українському суспільстві, так-звану «українську людину». Розуміння цього поняття лежить у понятті людини, як продукту суспільного розвитку, який являється представником світового людства, що має власне усвідомлення себе як частини української спільноти,

національних духовних цінностей та традицій та виявляє відмінність українства від інших етносів [10; 12].

На основі вище зазначеної інформації можна сказати, що люди, приналежні до української національності перебувають не лише в Україні, але і за її кордонами. Варто враховувати вже існуючі українські діаспори, які налічують мільйони осіб та є невід'ємною частиною зовнішньополітичної діяльності України. Невід'ємною частиною функціонування українських діаспор є не лише підтримка українців, як таких, але і підтримка мови та розповсюдження традицій [39].

Також спираючись на ситуацію в Україні станом на 2024 рік внаслідок повномасштабного вторгнення Росії на територію України виїхало не один мільйон українців, за даними Євростату на кінець жовтня 2023 року статус тимчасового захисту мають 4 млн 240 тисяч людей, які залишили Україну після 24 лютого 2022 року [20]. Читаючи коментарі людей, які були змушені виїхати можна побачити певну закономірність, яка виявляється у ностальгії та спогадах про перебування в Україні. Іноді ностальгія переростає у тугу та означає глибоку прив'язаність до якогось конкретного місця чи спогаду. У цьому і виражається національність та зацікавленість у етнічності, духовності та популяризації традицій. Точніше, ця популяризація проходить через бажання зберегти якусь частину ще не забутих спогадів, або отримати щось, що буде заповнювати певну порожнечу, яка виникла під впливом обставин, які в той момент не залежали від людини [18]. Тому карти розглядаються також як метод заміщення негативних емоцій на позитивні, які будуть утворюватися під час гри чи емоційного зближення з опонентом, або навіть виникатимуть від простого перегляду зображень.

Не кожен зможе носити з собою щось велике у якості спогаду чи чогось, що можна подарувати іншим. Тому варто сказати, що карти є досить вдалим варіантом як для підтримання дружньої атмосфери під час гри у колективі, так і загалом сувеніром, який може бути використаний у багатьох цілях. Цими цілями можуть бути подарунки, збереження спогадів, культурне просвітлення

тощо. У цьому проєкті акцент у дизайні гральних карт перенесено саме на етнонаціональну тематику, яка виражається в образах взятих з української міфології та українського однострою.

Популяризація культури на меті має не лише вимушене залучення до споглядання та споживання вже існуючих культурних цінностей, а й розвиток і запровадження нових та осучаснення застарілих. Це все має викликати зацікавленість у споживачів різних вікових категорій.

Звичайно ж, значним моментом у розповсюдженні будь-якої інформації та продукції є соціальна активність. Соціально відчужені люди, які не уміють підтримувати розмову, заводити нові знайомства та перебувати у компанії різних людей з різними цінностями, зокрема тих, які не приналежні до українського етносу [38], будуть не найкращим та малоефективним методом популяризації ігрової продукції. Тож велику роль популяризації української культури є проактивність та соціальна інтеграція.

Ще одним з моментів, які будуть допоміжними у популяризації української культури, може бути подача карт не лише як гральної колоди, але і як можливе використання у якості метафоричних та гадальних карт.

2.2. Види етнонаціональних мотивів у дизайні карт

Якщо розглядати етнонаціональні мотиви конкретно в українських гральних картах, то можна виявити наступні характерні мотиви. Це може бути як присутність вже існуючих політичних та художніх образів в національних строях різних епох, карикатури та легка еротика, так і звернення до міфологічних персонажів, таких як надлюди, пантеон богів, різноманітна нечисть тощо. Але не варто зупинятися лише на цих образах. Тож надалі будуть розглянуті існуючі різновиди мотивів гральних карт та образи характерні для кожного з них.

Одним з найрідкісніших та найнеоднозначніших мотивів є зображення традиційних релігійних (іконографічних) образів. Їх можна побачити не у гральній колоді карт, а у картах таро Golden Tarot of the Tsar (автор, художник:

Атанас Атанассов, Pietro Alligo). Це один з небагатьох існуючих варіантів карт з релігійними мотивами. Художник зображував образи християнства в іконографічному стилі не копіюючи вже існуючі. У колоді іде 78 карт, які відображають давню християнську епоху у візантійському стилі (IX століття н. е.) [47]

Досить популярними мотивами у картах є зображення ритуальних та обрядових дійств, які часто реалізуються за рахунок образів козаків у національних строях. Наприклад сувенірні гральні карти з українськими мотивами «Deluxe», які являють собою оригінальну колоду карт з малюнками одеського художника, письменника та мандрівника Андрія Лентєва. Малюнки передають українську історію, природу та народні традиції. Основним мотивом є візерунок червоної сорочки-вишиванки [30].

Наступними, але не менш популярними є мотиви територіальної приналежності. В основному на них зображують географічні карти, ілюстрації та герби територій. Як приклад, наведемо колоду «воїни 17 століття», на якій зображені воїни і володарі України, Речі Посполитої, Московії і Туреччини; видавництво «Прикарпатська імперія карт».

Історичні мотиви у картах можуть зображувати не лише події періоду козацтва, а й періоди революцій. Наприклад колода «Бойові карти УПА» випущена львівською студією «Бамбук» і вперше виставлена на огляд у Луцьку на виставці «Гральні карти як новий вид колекціонування» у липні 2009 року [19].

Міфологічні сюжети у майбутньому також можуть мати місце у дизайні гральних карт з фольклорними мотивами різних жанрів (це можуть бути будь-які персонажі української міфології, такі як надлюди, всяка нечисть, пантеон богів та різноманітні міфічні істоти).

Всі наведені вище види мотивів характерних для гральних карт поєднує зображення знаків, символів та образів традиційних ремесел.

2.3. Основні правила оформлення гральних карт

Основними елементами у дизайні колоди є лицьова та тильна сторона, їхні характеристики будуть описані далі у тексті, але також згадувалися у першому розділі під час опису колод різних країн.

На лицьовій стороні карти, яку ще називають «картника» або лице розміщується маркування. Це маркування називається індексом і показує «силу» карти, які за нею розподіляються наступним чином: двійка (з англ. deuce) та карти до десятки (з англ. ten), далі ідуть валет (з англ. jack), дама (з англ. queen), король (з англ. king) та туз (з англ. ace) (найсильніша карта). На лицьовій стороні також розміщується карточна масть; чирва (з англ. hearts – серця), бубна (з англ. diamonds – діаманти), піка (з англ. spades – лопати), трефа (з англ. clubs – дрюк). Стили гральних карт у різних країнах досить часто мають різні дизайни карт (російська, французька та карти італійських митців). Для таких країн як Швейцарія, Німеччина та Австрія є також відмінна риса, яка являє собою специфічний національний колорит.

Важливим елементом будь-яких гральних карт є їх тильна сторона, яка називається сорочкою. Найчастіше на ній зображується простий та вишуканий візерунок, який відрізняється від кожного виробника. Можливим також є розміщення логотипу бренду. Найчастіше для сорочок використовують синій та червоний, після них по популярності йде зелений та коричневий, а найрідше використовуються білий та чорний. Є також винятки, які кардинально відрізняються від стандарту наприклад карти для фокусів «Bicycle» - їхньою унікальністю є прозора сорочка. Ця ж фірма випускає гральні карти з різнокольоровою сорочкою з прозорою сорочкою або гральні карти з різнобарвною сорочкою «Rainbow cards» [21].

Після розгляду існуючих дизайнів гральних карт можна помітити певні особливі закономірності у використанні тих чи інших етнонаціональних мотивів, а також у застосуванні художніх засобів для реалізації виробу.

Характерними при оформленні гральних карт художніми засобами можна назвати дзеркальне відображення, неперенасиченість кольорами та елементами, врівноваженість та статичність композиції.

Дзеркальне відображення є одним з основних елементів дизайну гральних карт, але при цьому, у модернізованих та авторських колодах карт, досить часто втрачається його значущість. Так можна зустріти колоду карт, де всі карти підтримані схожою композицією, але при цьому не мають симетрії зверху та знизу. Осучаснені версії та дизайни карт також можуть мати велику кількість кольорів, зокрема і яскравих. Композиція, в основному, залишається статичною, або з невеликим рухом. Образи мають добре зчитуватися та бути лаконічними.

Висновки до розділу 2

1. Виявлено, що гральні карти можуть використовуватися як інструмент популяризації української культури за рахунок розгляду їх не лише як азартної гри, але як і туристичної та естетичної цінностей, у яких буде підтримуватися духовність, етнічна приналежність та суспільна згуртованість в суміші з покращенням психологічного клімату та розвитком логічного мислення.

2. Доведено, що існують наступні види етнонаціональних мотивів в картах: міфологічні образи, фольклорні мотиви різного жанру, знаки, символи, образи і стилістика традиційних ремесел.

3. Охарактеризовано основні правила оформлення гральних карт: симетрія та дзеркальне відображення, врівноваженість та неперенасиченість елементами та кольорами, статична та врівноважена композиція.

РОЗДІЛ 3

ДИЗАЙН-РОЗРОБКА ГРАЛЬНИХ КАРТ З ЕТНОНАЦІОНАЛЬНИМИ МОТИВАМИ

3.1. Концепція розробки гральних карт: зміст образів

Загальна концепція полягає у комбінації вже існуючих образів та водночас розробку їх у власному стилі, а також включає у себе суміш сучасного дизайну гральних карт у поєднанні з українською міфологією та одностроями. Кожна з мастей відображає певний символізм, тому також несе певне смислове наповнення.

Натхненням до обраного стилю слугував вже існуючий ар-нуво (від фр. L'Art Nouveau, що означало нове мистецтво) [46]. Також стиль був натхненний роботами одного з відомих українських ілюстраторів Владислава Єрко, який отримав визнання за чорно-білі ілюстрації до книжок Пауло Коельйо (рис. 21) та за ілюстрації до «Снігової королеви» Андерсона (рис. 22) [25].



Рис. 21. Ілюстрація до книги «П'ята гора» Пауло Коельйо



Рис. 22. Ілюстрація до книги «Снігова королева»

Велика кількість авторів намагалася роз'яснити та аргументувати те чи інше значення мастей. Пізніше були означені 2 групи значень, одне з яких політичне, а друге – моралістичне. У даній дипломній роботі вибрано саме моралістичне трактування, яке вперше було представлено П'єтро Аретіно (Pietro Aretino) у його роботі «Le Carte parlanti» (Венеція, 1545 р.). Однак варто також згадати політичне трактування, яке вважається ближчим до істини і має виражену ієрархію, яка пов'язана з посадами урядовців, чиновників, воїнів, королів, тощо. У розробці проєкту міг би бути варіант такого типу ієрархії, так як навіть у міфології вона існує, однак з політикою та реальними історичними постатями не має абсолютно нічого спільного.

Як вже описано у першому та другому розділах – карти прийшли в Україну з Німеччини. Також було сказано вже про те, що основними колодами, якими користувалися були французька та німецька. Тому існує певна калька: вини (піки), на німецьких картах пікова масть зображена у вигляді виноградного листя); жолуді – трефи (на німецьких картах жолуді відповідають трєфовій масті); дзвінки – бубни (на німецьких картах дзвіночки).

В кожному дизайні варто враховувати всі моменти, які несуть якесь специфічне значення, щоб у подальшому не виникло проблем з трактуванням та ще деякими моментами, зокрема пов'язаними з релігійною концепцією.

Піка у християнстві означає спис, яким ткнули Ісуса Христа під ребро, перевіряючи чи він живий. Інша концепція трактується як темні сили та часто асоціюється з чимось негативним чи чорною магією. Для цієї масті було вибрано специфічний тип міфологічних істот, які асоціювалися з нечистю. Зокрема таких як Мара (дама), дизайн якої поданий як один з прикладів гральних карт з етнонаціональною тематикою. При можливості подальшої розробки колоди, точніше, пікової масті на інші карти також можуть бути взяті образи такі як вій та чорт [43].

Трефа (хреста) – у християнстві трактується як символ розп'яття (хреста). Як приклад розроблено дизайн мавки, та при подальшій розробці можливий такий образ як лісовик.

Бубна у християнстві символізувала губку, якою змочували пересохлі Губи Ісуса Христа. У даній роботі ця масть вибрана для зображення водяних істот, або тих, які живуть біля водойм. У нашому випадку було розроблено образ русалки, в подальшому до неї могли б доєднатися водяний та потерчата. Ці істоти нейтральні, але не настільки як ті, які асоціюються з трефою.

Чирва у християнстві означає серце Христа. Для цієї масті обрано зображувати людей з надможливостями. Але, на відміну від піки, не лихими, а світлими. У даній роботі розроблена гральна карта з зображенням білої відьми, також можливими можуть бути зображення характерника та мольфара [43].

Було обрано для розробки наступні персонажі в українських одностроях: Мара (дод. А., рис. А.3.) (піка – негативна сутність, нечисть), мавка (дод. А, рис. А.2.) (лісова сутність, трефа), відьма (дод. А, рис. А.1.) (надлюди з позитивними силами, чирва), русалка (дод. А, рис. А.4.) (нейтральна, водяна сутність – бубна). На кожному з образів зображувалися певні елементи, які несли смислове навантаження, що у даній розробці виражалось за рахунок «корон»: мавка – лілії (чистота та цнота), відьма – хустка (оберіг та символ збереження прадавніх традицій), Мара – сухі гілки (нещастя, хвороби, смерть), русалка – щуки (прісноводна хижа риба). Масті та ієрархію було обрано згідно міфологічного та образного підтексту.

Наведемо їх ґрунтовний опис.

Мавка (дод. А, рис. А.2) – досить популярний персонаж української міфології, багато хто знає цю істоту з п'єси Лесі Українки "Лісова пісня". Однак художнє зображення Мавки у творі не зовсім збігається з міфологічним, та, все ж, має право на існування. Вплив цього твору на дизайн даного персонажа у картах також є, так як вона зображується з м'якими рисами обличчя, у світлих тонах та квітковому вінку. Вибір пав на лілії, які символізують чистоту та ніжність. В давнину вважалося, що лілія приховує таємницю життя. Її часто зображували у вишивці. Невід'ємною частиною зображення цієї квітки є листок та пуп'янок, які створюють триєдину композицію, яка являється нерозривною. У її зображення закладалися сенсу народження, розвитку та безперервності життя. Лілія завжди асоціювалася з водою, і саме ця квітка була одним з головних символів жінки, жіночих чар та цноти [32; 31].

Образ мавки має ще дохристиянське походження і походить від древньослов'янського слова «навь», що вживалося у значенні "мрець". Також вчені зазначають, що першою назвою мавок було слово "навка", яке з часом змінилося на вже загальновідоме "мавка". Після аналізу існуючої літератури не можна зазначити конкретно існуюче поняття зовнішнього вигляду мавок, однак присутні схожі риси у всіх. Варто вказати, що іноді вживаються інші назви (нявки, майки, бісиці, нейки, навки, мертвушки) [40; 1, с. 80-94]. Загалом для мавок характерне довге волосся, яке, так як і у людей, буває різного кольору. Вони вбрані у довгі білі сорочки та ходять босоніж. Іноді вважаються ворожими та небезпечними духами, але також дуже допомагають людям. Вважається, що мавками ставали нехрещені дівчатка (після семи років), а також дівчата, які укоротили собі віку, утопившись від нещасного кохання. У даній дипломній роботі образ мавки уособлює невинність і безтурботність та характеризується з стихією лісу.

Русалка (дод. А, рис. А.4.) часто уявляється досить стереотипним образом, але в українській міфології має інше зображення, ніж те, яке перше спадає на думку. Русалками вважали дівчат, які померли на русальному тижні. Є

варіант, що русалками ставали жінки, які помирали цнотливими, незалежно від віку. На Волині ж поширена інша версія, у якій говориться про те, що русалкою ставала запита жінка (жінка, про весілля якої вже було домовлено), яка помирала перед весіллям. Також русалками можуть ставати і чоловіки, але у даній кваліфікаційній роботі за прототип образу на карті взята жінка. В літературі також писали, що вони ходили у тому самому одязі, у якому ж були і поховані [8; 35]. На голові вирішено зобразити щуки, як символ корони у королеви. Щука вважається символом витривалості та життєвої сили. Відноситься до хижих риб, які проживають у прісних водоймах та впізнавана серед інших риб через свій зовнішній вигляд [44].

Відьма (дод. А, рис. А.1) часто зустрічається у будь-якій міфології, зокрема і в українській. Відьма є унікальним персонажем, але частіше асоціюється з чимось негативним, ніж з позитивним. Але у нашому випадку зображена біла відьма, вони також зустрічалися на теренах України. Унікальність цього персонажа характеризується тим, що вона згадується як порадник та може змінювати долю та перекручувати хід подій. У поляків навіть ходили легенди про те, що у гетьмана були власні відьми [7].

Раніше діями відьми пояснювали нелогічний хід речей, або те, що не піддається поясненню. Як і раніше згадувалися про історії гетьманів – складалося уявлення про Хмельницького, який начебто досягнув успіху за допомогою магічних сил, а не за рахунок досягнень тощо [9].

На голові у неї зображена хустка. З давніх-давен хустка вважалася оберегом та зберігала старовинні традиції. Вона несла не лише естетичне значення, а несла певний символізм, який різнився від хустки до хустки. Це міг бути як символ любові та вірності, так і прощання та скорботи. Кольорова гамма була різноманітною, та оздоблювалася витонченими візерунками (рис. 23) [22].

Мара (дод. А, рис. А.3) є персонажем з Пантеону богів, та однією з головних богинь в українському язичництві. Символізує темну «чорну». Про неї ходять безліч легенд, порівняно з іншими богами, та вона є донькою

Чорнобога. Була однією з головних богинь на території Русі, та утотожнювалася з образом ночі, тим, що несло кошмари, жах, хвороби, морок та смерть. Також вважається покровителькою усіх нечистих сил. Згідно легенд, вона також уміла створювати ілюзії та вводити людей в оману [11].



Рис. 23. Марки з зображенням хусток

Основну асоціацію цей образ несе з пікою та має у собі могутній та темний образ королеви цієї масті. Пікова дама також дуже часто є образом фільмів жахів та напряду асоціюється з темною магією, вона поєднує у собі образ холоду, егоїзму та жіночої сили (влади/царювання) [45]. У якості її корони зображені сухі гілки без листя. Вибрано саме сухі гілки, так як вони несуть асоціацію зі смертю та хворобою, а у деяких значеннях такі гілки символізують болісну невдачу чи розчарування [37].

3.2. Функціональні особливості карт

Основною функцією гри у карти є комунікація, отже основними їх функціями є комунікативні, які включають у себе можливість зближення як емоційного, так і у певній мірі фізичного між опонентами у грі. Наступною, але не менш важливою функцією є ознайомча та просвітницька. Як вже було

наведено вище у тексті, картиносять у собі певні образи, які можуть бути як художніми, так й історичними. У нашому випадку вони є міфологічними та несуть як естетичний, так і етнічний сенс, оскільки напряду є зображеннями міфологічних істот та містять у собі елементи українських національних одностроїв.

Розмір обрано стандартний для ігрової колоди карт, яку використовують у грі в покер (рис. 22). Цей розмір становить 63,5 мм на 88,9 мм. Індокси вибрані середнього розміру та також є плюсом для хорошого функціоналу та зручності гри.

3.3. Композиція карт

Першим та невід’ємним етапом розроблення композиції є створення ескізів (рис. А.1 – А.4). У дизайн-проєкті вони відіграють одну з найважливіших ролей і є проміжним етапом між початком роботи та вже завершеним її етапом. Вони надають змогу побачити та розробити повну концепцію проєкту з можливістю її подальшої корекції та розробки [23]. Також плюсом цього етапу є можливість багаторазової корекцію та можливості побачити розробку багатьох елементів поряд.

Розміщення елементів на картах відбувалося за стандартним принципом при побудові якісної читабельної композиції. Перш за все – це цілісність. Цілісність композиції дає нам змогу сприймати картинку в цілому, а не окремими шматками. Найкраще це видно на останніх етапах і у вже готовій роботі.

Далі іде наявність головного центрального образу. Цей образ є різним на кожній карті, але при цьому вони гармоніюють одне з одним та добре прочитуються. Також щоб образи були цільними та виразними використовується контраст. Він виражається не лише у насиченості чи блідості кольору, але і у кількості деталей. Так на головних образах присутня велика кількість деталей, тоді як фони є більш нейтральними та схожими одне з одним.

За рахунок розміщення індексів та мінімального руху об'єктів на гральній карті виникає відчуття статичності та неперенавантаженості. Натомість динаміка не є хорошим рішенням для обраної теми, тому під час розгляду її як одного, з можливих варіантів вона була відкинута за рахунок несумісності з основною задумкою (рис. 24).



Рис. 24. Мара (піка), русалка (бубна), відьма (чирва), мавка (бубна)

Щоб зображення мали гармонійний вигляд було використано наступні композиційні прийоми:

- правильно підібрані пропорції об'єктів та індексів карт;
- гармонійно «вписаний» малюнок у невеликий формат;
- немає зайвих тіней чи перенасиченості деталями;
- всі елементи розміщені таким чином, що є легко впізнаваними;
- обличчя виразно намальовані та є легкими для сприйняття, але водночас не занадто виділяються;

- об'єкти ідуть на виліт, а не обриваються чи нерівномірно обрізаються задля примусового втиснення в композицію того чи іншого об'єкту на вже існуюче зображення;
- спочатку намічалася основна маса об'єкту, а вже у кінці дороблялися найдрібніші деталі [34].

Загалом однакова, або майже, композиція присутня на всій серії гральних карт. Це стосується як розмірів голів та розміщення об'єктів і лінії очей, так і розміщення та розміру індексів.

3.4. Образно-стилістичні рішення розробки

Образи виконані у яскравих тонах, але водночас не є «кричущими». Вирішено зображувати персонажів з м'якими рисами обличчя та лініями. Також використано багато текстур та елементів для більш цікавої та насиченої композиції. Всі персонажі розроблені індивідуально та не є скопійованими. Вони натхненні українською міфологією та художніми описами, зокрема п'єсою Лесі Українки «Лісова пісня», яка є та буде унікальним об'єктом творчості, у якій поєднується як міфологія та духовність, так і традиції та старовинні обряди.

При виборі кольорі розглядалося безліч варіантів. Сам вибір базувався на базових дослідженнях впливу кольору на людську психіку та дослідженні вже існуючих певних досить стійких асоціацій з тим чи іншим кольором. Також кольори та їх контрастність допомогли вибудувати певну плановість, яка змогла виділити основний об'єкт/персонажа на карті (у нашому випадку це Мара, мавка, русалка та відьма). Також вибір кольору був допоміжним елементом для зручності читання індексу гральної карти (рис. 24, 26).

Розроблена сорочка має набагато менше елементів та кольорів ніж лицьова сторона (рис. 24).



Рис. 24. Сорочка карт

Кольори, які були використані при розробці колоди, наведені на рисунку 25. (рис. 25).

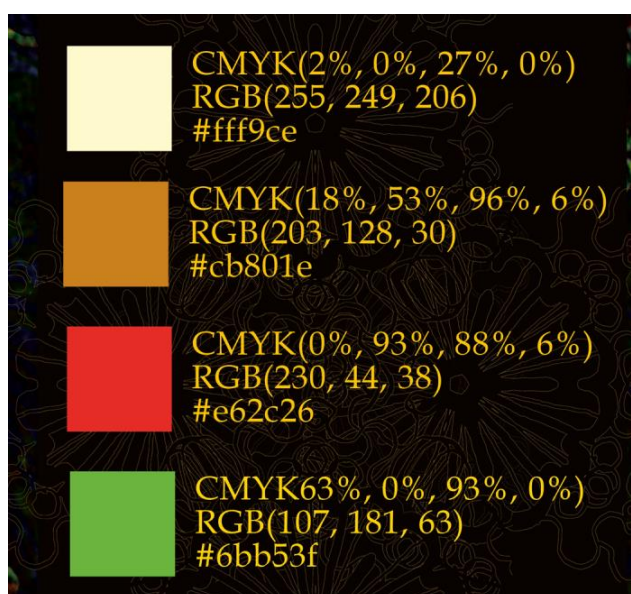


Рис. 25. Кольори, які використані при розробці колоди карт

Одним з головних кольорів у дизайн-проекті був вибраний зелений та його відтінки. Зелений є нейтральним та спокійним кольором, який у позитивному значенні трактується як дорослішання, розвиток та щось пов'язане з розумом. Також прямі асоціації йдуть з природою та рослинним світом, а також з життям та певно, Надією. Однак варто зазначити, що основною задачею було не переборщити та не вибрати той відтінок, який асоціюватиметься з слабкістю, хворобливістю та заздрістю [14].

Зелений також є синтезом жовтого та блакитного кольорів, що у свою чергу символізують відданість Богу (жовтий) та піднесенні душі до небес (блакитний), що, у свою чергу, змішуючись, перетворюється у душевний спокій (зелений). Цей колір особливий тим, що є середнім між холодним та теплим, тому, в залежності від відтінків може набувати різного смислового наповнення. Саме тому він і був вибраний основним при розробці даної роботи, так як дає можливість створення різноплановості, при цьому не втрачаючи цілісності [27].

Так як гра у карти напряму базується на виборі людини, то так і колір задає певною мірою і обстановку у самому колективі. Це може бути навіть не колектив, а звичайний вибір покупки, яка базуватиметься напряму від уподобань клієнта. Тому для того, щоб була ширша клієнтоорієнтованість підбираються кольори, які будуть приємні багатьом, і не будуть занадто специфічними.

Блідий жовто-зелений, який наближений до салатого, є найкращим та універсальним у нашому випадку, так як він характеризується як спокій та умиротворення. В цей самий час, для гри цей відтінок значить звільнення від консервативності, подолання перешкод, свободи та руйнування кордонів. Не зважаючи на певну блідість, колір не втрачає свою енергію за рахунок присутності у ньому жовтого, який додає енергійності та динаміки [41].

Елементи жовтого кольору ідуть на другому місці після зеленого. Також яскравий жовтий був використаний для розставляння акцентів та виділення очей. У психології цей колір асоціюється з емоціями, щастям, впевненістю, теплом та оптимізмом. Під час гри такими картами буде панувати атмосфера

комфорту й умиротворення, та водночас підвищуватиметься розумова активність, концентрація та увага. Також він використаний задля привернення уваги та стимуляції продажу готового продукту на ринку. Єдиною та основною складністю був підбір влучного та правильного відтінку, щоб малюнки не набули негативного сенсу та не викликали почуття занепокоєння і тривоги, а акцент йшов на підвищення інтересу та невимушеність у спілкуванні під час гри [26].

Якщо ж колода у пізнавальних цілях буде розглядатися перед сном, то саме наявність жовтого кольору прискорюватиме засинання, але у той самий момент підсилюватиме зацікавлення, що буде одним з спонукаючих елементів до вивчення української культури та традицій [41].

Останній та не менш значущий колір – червоний. Найбільше його використано при розробці карти з відьмою (дама чирв). Червоний на психологічному рівні являється результатом результату акту сприйняття. Тобто наше око уловлює певні довжини хвиль світла за рахунок певного типу конусів, після чого інтерпретує його як колір. На сприйняття цього кольору впливають суміші з іншими кольорами, особливо з оранжевим. Найпопулярнішою асоціацією з червоним кольором є тепло. Деколи він несе сексуальний підтекст, але і чуттєвий. Цей колір стимулює екстравертну поведінку, що було помічено при його дослідженні психологами. В значенні карт, де гра напряму пов'язана з вибором цей колір спонукатиме до прийняття самостійних рішень для досягнення цілі (самостійного виграшу) [42]. У випадку застосування його на карті береться асоціація з процвітанню та впевненістю.

Образність показана за допомогою всієї колоди карт (рис. 26) (рис. А.5). Важливим моментом було те, що робота була розроблена у авторському з урахуванням сучасних тенденцій та несе певну специфічне смислове навантаження відносно української культури та її образів. Карти розробляються не лише як азартна продукція, але як і витвір мистецтва з багатоцільовим призначенням.

Також була розроблена коробка для колоди карт відповідно до всієї концепції (рис. А.6).

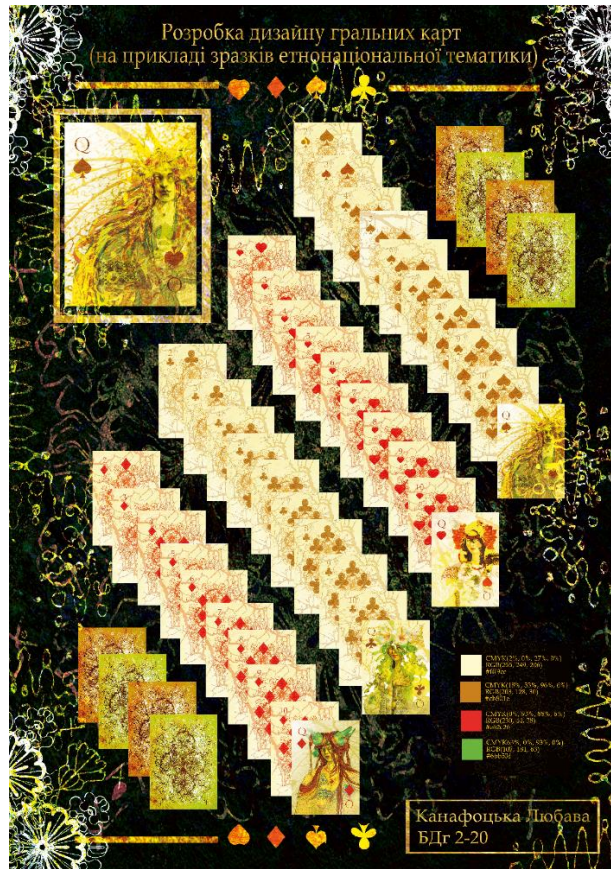


Рис. 26. Розроблена колода карт

3.5. Матеріали та спосіб виготовлення

Комп'ютерній візуалізації готової продукції передували етапи розробки загальної концепції, створення ескізів, підбір кольорової гами та матеріалів.

Олівці при створенні ескізів використовувалися різної м'якості задля надання бажаних об'ємів та для розстановки акцентів. Ластик використовувався середньої щільності, що забезпечувати легке стирання.

Addobe Photoshop застосовувалася як основна програма для редагування зображень та малювання самих карт. Ця програма є більш відомою за рахунок обробки фотографій, але цій дипломній роботі її було використано для кольорової обробки, так як у самій програмі є можливість редагування контрастів, накладання кольорів тощо. Тобто функціонал програми відповідає

багатьом вимогам при розробці будь-яких дизайн-проектів, не лише того, який представлений тут. Текстури і колір було накладено за допомогою пензлів, які вже надають певну образність, а також була використана мапа градієнтів. У даній програмі також присутня можливість використання великої кількості шарів, що надає можливість створити об'ємне зображення, і, у разі потреби, воно легше піддається корекції. Використання гарячих клавіш також є одним з головних оптимізаторів робочого часу і простору, що дає змогу відредагувати розмір об'єктів, їх контраст та інші важливі характеристики.

Сканер було використано для сканування зображень з високою роздільною здатністю і чіткістю зображення.

Підготовка до друку здійснювалася у програмі Adobe Photoshop. Основними її елементами було збереження зображення у правильному форматі та розмірі у кольоровій моделі СМΥК, яка вважається найкращою для друку (62x88 мм). Також всі кольори підтягувалися, щоб підтримати цілісність дизайн-проекту. Також робилися відступи зверху, знизу, з правого боку та лівого щоб зображення не було обрізано при друці. Всі карти були підтягнуті у композиції за допомогою попереднього поділу модульної сітки (рис. А.5).

Для друку карт обрано папір середньої щільності з кремовим відтінком, приблизно 150 г/м. Його важливість була присутня лише на початкових етапах розробки дизайн-проекту, таких як створення ескізів та їх перенесення у електронний формат.

На жаль, зараз дуже важко знайти друкарні, які не займаються масовим друком окремих карт. Тому оптимальним рішенням є друк на хорошому картоні. Якщо ж буде вибрано глянцевого варіант покриття при друці, то і ковзання карт буде легшим.

Висновки до розділу 3

1. У даному розділі було розглянуто основні та допоміжні процеси під час розробки проєкту (серії гральних карт з елементами етнонаціональної тематики). Вибір образів та мастей для них базувався на асоціаціях з міфічними образами.

2. Обрано для розробки наступні персонажі в українських одностроях: Мара (піка – негативна сутність, нечисть), мавка (лісова сутність, трефа), відьма (над люди з позитивними силами, чирва), русалка (нейтральна, водяна сутність – бубна). На кожному з образів зображувалися певні елементи, які несли смислове навантаження, у даній розробці це виражалося за рахунок «корон»: мавка – лілії (чистота та цнота), відьма – хустка (оберіг та символ збереження прадавніх традицій), Мара – сухі гілки (нещастя, хвороби, смерть), русалка – щуки (прісноводна хижа риба).

3. Обрано нейтральну та помірно яскраву кольорову гаму, яка мала б позитивно діяти на сприйняття та психоемоційний стан людей під час користування. Основними кольорами визначено: жовто-коричневий, зелений, червоний; основним фоновим кольором – кремово-білий.

Основна та найбільша частина роботи була зроблена у Adobe Photoshop.

Усі карти підтримуються однаковою унікальною авторською стилістикою та композицією, в тому числі враховуючи розміри та розміщення індексів.

ВИСНОВКИ

У роботі розкрита тема створення карт з елементами етнонаціональної тематики. Розглянуті в роботі питання згідно означених завдань дозволили зробити наступні висновки:

1. Історія виникнення і поширення гральних карт засвідчує, що карти походять з країн Азії. Перший аналог сучасного дизайну гральних карт був зафіксований у Персії. Основними на ринку вже дуже довгий час залишаються німецька та французька колоди карт. Основні види та різновиди карт: за призначенням - гральні, гадальні, для фокусів, специфічні; за кількістю в колоді - 52, 32, 36 та спеціальні; за розмірами індексів - маленькі, середні, великі, величезні; за кольорами індексів – двохколірні, чотирохколірні, дизайнерські; за сорочками – стандартні, позолочені, різнокольорові, фото/лого/рекламні; за матеріалами - в основному картон, пластик; за виробниками – масове виробництво, брендове.

2. Виявлено, що карти в Україну прийшли з Німеччини, після чого німецьку колоду витіснила французька. Обидві колоди зображували на картинах з козаком Мамаєм. Етнонаціональні мотиви в гральних картах: іконографічні, територіальні, історичні, карикатурні, міфічні образи, тощо. Гральні карти як інструмент популяризації української культури подані з точки зору не лише азартної гри, а й мультифункціонального використання, зокрема у налагодженні стосунків з людьми, створенні дружньої атмосфери та можливості поширення духовності і українських цінностей не лише в Україні, але й за її межами.

3. Охарактеризовано основні правила оформлення гральних карт: розмір та розміщення індексів; підбір образів відповідно до ієрархії; особливість композиції, яка підтримана в усій колоді; наявність сорочки, що відповідає дизайну колоди; розробка відповідної упаковки.

4. Концепція розробки гральних карт базується на існуючих міфологічних образах, їх ієрархії та асоціації в українській міфології, згідно з чим карти розподіляються за мастями. Для розробки карт були обрані наступні персонажі в українських одностроях: Мара (піка – негативна сутність, нечисть), мавка

(лісова сутність, трефа), відьма (надлюди з позитивними силами, чирва), русалка (нейтральна, водяна сутність – бубна). На кожному з образів зображувалися певні елементи, які несли смислове навантаження, що у даній розробці виражалося за рахунок «корон»: мавка – лілії (чистота та цнота), відьма – хустка (оберіг та символ збереження прадавніх традицій), Мара – сухі гілки (нещастя, хвороби, смерть), русалка - щуки (прісноводна хижа риба).

5. Проєкт дизайну гральних карт включає в себе образні, образно-сміслові, образно-психостилістичні, функціональні і композиційні рішення. Функціональні особливості (розмір, ковзкість та зручність під час гри), композиція (є статичною та підтримана на всіх картах), образно-стилістичні рішення розробки (вибір стилю та кольорів), підбір матеріалів та спосіб виготовлення дизайн-проєкту (для ескізів обрані олівці різної м'якості, а також папір та ластик середньої щільності) дозволили створити цільний гармонійний образ колоди карт. Розроблено: ескізи дизайн-проєкту, 36 карт нижчих індексів, 4 карти з індексом «дама», 2 варіанти сорочки, плакат – цілісна концепція, коробка для колоди карт.

6. У роботі виділено позитивні сторони проєктування: можливість розробки унікального дизайн-проєкту, його емоційного, смислового, психологічного та інтелектуального наповнення; створення алюзії на вже існуючі образи у більш сучасній інтерпретації; використання глибоких метафор через їх наявність у образах, зображених на картах; дослідження світового ринку гральних карт та сучасні тенденції його розвитку, зокрема й в Україні, можливість розгляду карт не лише як гральної азартної продукції, але і своєрідного методу збереження та поширення традицій українського народу у світовій культурі.

7. Окреслено негативні сторони проєктування: відсутність достатньої кількості інформації з питань історії та виготовлення гральних карт в Україні, упереджене ставлення до гральних карт, слабо розвинутий друкарський ринок гральної продукції в Україні, складність роботи з макетами та підтримання однакової композиції на всіх картах з колоди, велика кількість елементів.

СПИСКИ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Корній Д. Чарівні істоти українського міфу. Духи природи. 2018. 320 с.
2. Рафальський О. О., Калакура Я. С., Коцур В. П., Юрій М. Ф. Антропологічний код української культури і цивілізації, Кн. 1: [навч. посібн.] 2020. 432 с.
3. Русин М. Ю., Огородник І. В. та ін. Історія української філософії: [навч. посібн.] Київ: ВПЦ «Київський університет». 2008. 591 с.
4. Скринник З.Е., Смовженко Т.С. Українська людина в європейському світі: виміри ідентичності. Київ : УБС НБУ. 2015. 609 с.
5. Канафоцька Л., Скляренко Н.В. Етнонаціональні мотиви у дизайні гральних карт як метод популяризації української культури у світі. *«Грааль науки»*. 2023. № 33 (листопад, 2023). С. 457-458. DOI:10.36074/grail-of-science.10.11.2023.75.
6. Бушак С. Вічний козак, або таємниці українських «Мамаїв». 17.08.2022. *Локальна історія*. URL: <https://localhistory.org.ua/texts/statti/vichnii-kozak-abo-taiemnitsi-ukrayinskikh-mamayiv/> (дата звернення: 01.06.2024).
7. Галайчук В. Ніколаєва А. Хто така українська відьма? 23.11.2023. *Локальна історія*. URL: <https://localhistory.org.ua/texts/statti/khto-taka-ukrayinska-vidma/> (дата звернення: 01.06.2024).
8. Галайчук В. Упирі, русалки, відьми та інші українські демони. *Локальна історія*. 11.06.2022. URL: <https://localhistory.org.ua/videos/bez-bromu/ukrayinska-demonologiiia-volodimir-galaichuk/> (дата звернення: 01.06.2024).
9. Громлюк І. 10 фактів про українських відьом. 06.08.2021. *Локальна історія*. URL: <https://localhistory.org.ua/texts/statti/10-faktiv-pro-ukrayinskikh-vidom/> (дата звернення: 01.06.2024).
10. Гусєва С. Як з'явилися гральні карти: історія, види, цікаві факти. 2021. URL: https://fun.24tv.ua/yak-zyavilisya-gralni-karti-istoriya-vidi-tsikavi-ostanni-novini_n1623207 (дата звернення: 01.06.2024).

11. Демидюк В. Мара в українській міфології: легенди, міфи, трактування. 06.11.2018 р. *ВСВІТИ*. URL: <https://vsviti.com.ua/ukraine/90503> (дата звернення: 01.06.2024).

12. Демський С. Хто я за національністю? 2016. *Голос України*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/p0012697-16#Text> (дата звернення: 01.06.2024).

13. Забіяка І. Василь Горленко: час розвіювати міфи. Ким він був для України? 21.03.2018 р. *Укрінформ*. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/2422644-vasil-gorlenko-cas-rozviuvati-mifi-kim-vin-buv-dla-ukraini.html> (дата звернення: 01.06.2024).

14. Зеліско Л. Зелений. Кольори у мистецтві. URL: <https://gallery101.com.ua/colours-in-art-green/> (дата звернення: 01.06.2024).

15. Іващенко Г. Вини і чирви. Історія українського картярства. 29.06.2011. *Історична правда*. URL: <https://www.istpravda.com.ua/articles/4e0ab8f413fec/> (дата звернення: 01.06.2024).

16. Іващенко Г. Тут всяку всячину грали. 17.06.2011. *Український тиждень*. URL: <https://tyzhden.ua/tut-vsiaku-vsiachynu-ihraly/> (дата звернення: 01.06.2024).

17. Сасенко А. Маленький банкет тривав до пізньої ночі, великий – кілька днів. Як козаки гуляли. 24.05.2023. *Вечір*. URL: <https://vechir.media/malenkyj-benket-tryvav-do-piznoyi-nochi-velykyj-kilka-dniv-yak-gulbanyly-kozaky/> (дата звернення: 01.06.2024).

18. Янчак О. Відпустити минуле та жити у задоволення. 10.12.2019 р. URL: <https://oksanayanchak.com/osobistisnij-rozvitok/vidpustiti-minule-ta-zhiti-u-zadovolennya.html> (дата звернення: 01.06.2024).

19. «Бойові карти УПА». Скоро можна буде купити у Луцьку. *Волинські новини*. URL: https://www.volynnews.com/news/rest/boyovi_karty_upa_skoro_mozhna_bude_kupyty_u_lutsku/ (дата звернення: 01.06.2024).

20. «Понад мільйон дітей виїхали»: куди українці мігрують через війну і як їх повертати. 18.12.2023. *Радіо Свобода*. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/novyny-pryazovya-mihratsiya-ukrayintsiv-cherez-viynu-yak-povertuty/32735569.html> (дата звернення: 01.06.2024).

21. Гральні карти. Види гральних карт і класифікація карт за основними факторами. *NashPoker.Net*. URL: <https://www.nashpoker.net/ua/articles/id-9/> (дата звернення: 01.06.2024).

22. День української хустки. 07.09.2021. URL: <https://uccs.org.ua/arkhiv-novyn/den-ukrainskoi-khustky/> (дата звернення: 01.06.2024).

23. Ескізи в дизайн-проекті. Їхня роль та важливість. *European design school*. URL: <https://eds.ua/blog/article/eskizy-v-dyzain-proekti> (дата звернення: 01.06.2024).

24. Етнос. *Енциклопедія сучасної України*. URL: <https://esu.com.ua/article-18072> (дата звернення: 01.06.2024).

25. Єрко Владислав – Видавництво "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА" 01.07.1962. URL: http://ababahalamaha.com.ua/uk/%D0%84%D1%80%D0%BA%D0%BE_%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%B2 (дата звернення: 01.06.2024)/

26. Жовті акценти в інтер'єрі: навіщо вони потрібні? URL: <https://electrica-shop.com.ua/ua/zheltie-aktsenti-v-interere-zachem-oni-nuzhni> (дата звернення: 01.06.2024).

27. Зелений колір – символ здолання та перемоги. 06.09.2022. URL: <https://libr.rv.ua/sections/items/6985?module=news#gsc.tab=0> (дата звернення: 01.06.2024)/

28. Історія гральних карт. URL: <https://mors.in.ua/technology/2941-istoriya-gralnyh-kart.html> (дата звернення: 01.06.2024).

29. Історія дизайну гральних карт у Європі XIV–XIX століть. 21.12.2023. URL: <https://violity.com.ua/publication/5888-storiya-dizajnu-gralnih-kart-u-vropi-xiv-xix-stolit.html> (дата звернення: 01.06.2024).

30. Колода Deluxe. Українські карти. URL: <https://krutygolov.com.ua/product/deluxe-ukrainskie> (дата звернення: 01.06.2024).
31. Лілія – друга королева квіткового царства. *Миколаївський обласний центр народної творчості*. URL: <https://ocnt.com.ua/liliya-druga-koroleva-kvitkovogo-czarstva/> (дата звернення: 01.06.2024).
32. Лілія. *Новий Акрополь*. URL: <https://newacropolis.org.ua/articles/liliia> (дата звернення: 01.06.2024).
33. Мамаї та їх зображення. 05.06.2015. URL: <https://bandurka.etnoua.info/dzherela/> (дата звернення: 01.06.2024).
34. Основи художньої композиції: правила і прийоми. URL: <https://lihtaryk.com.ua/osnovi-hudozhnoyi-kompoziczii-pravila-i-prijomi/> (дата звернення: 01.06.2024).
35. Русалка. URL: <https://we.org.ua/kultura/rusalka/> (дата звернення: 01.06.2024).
36. Словник.ua. «Етнос». URL: <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%B5%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%81> (дата звернення: 01.06.2024).
37. Сонник. До чого сниться гілка дерева. 18.04.2018 р. *ОГО*. URL: <https://ogo.ua/articles/view/2018-04-02/92703.html> (дата звернення: 01.06.2024).
38. Тлумачення «Етнос». URL: <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%B5%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%81> (дата звернення: 01.06.2024).
39. Українська громада в країнах світу. 29.10.2019. URL: <https://mfa.gov.ua/dvostoronnye-spivrobitnictvo/zakordonni-ukrayinci/ukrayinska-gromada-v-krayinah-svitu> (дата звернення: 01.06.2024).
40. Чарівні істоти українського міфу: Мавки URL: <https://oringo.com.ua/charivni-istoti-ukrayinskogo-mifu-mavki> (дата звернення: 01.06.2024).

41. Що означає зелений колір? Психологія кольору. URL: <https://poshtivka.org/shho-oznachaye-zelenyj-kolir-psyhologiya-koloru/> (дата звернення: 01.06.2024).

42. Що означає червоний колір у психології? URL: <https://poshtivka.org/shho-oznachaye-chervonyj-kolir-u-psyhologiyi/> (дата звернення: 01.06.2024).

43. Що означають масті в картах. URL: https://kampot.org.ua/kartu/cikavo_3_pro_masti.shtml (дата звернення: 01.06.2024).

44. Щука звичайна. 28.02.2024 р. URL: https://chnv.darg.gov.ua/_shchuka_zvichajna_0_0_0_2171_1.html (дата звернення: 01.06.2024).

45. Як виглядає Пікова дама? Хто така Пікова дама? Виклик Пікової дами URL: <https://goodhouse.com.ua/poradi/15171-yak-viglydaye-pikova-dama-xto-taka-pikova-dama-viklik-pikovoï-dami.html> (дата звернення: 01.06.2024)/

46. Art nouveau: artistic style URL: <https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau> (дата звернення: 01.06.2024).

47. Golden Tarot of the Tsar. *LO SCARABEO*. URL: <https://www.loscarabeo.com/en/products/tarocchi-dorati-degli-zar> (дата звернення: 01.06.2024).

48. Playing cards. URL: <https://www.britannica.com/topic/playing-card> (дата звернення: 01.06.2024).

49. Roya W. The history of playing cards: the evolution of the modern deck. 11.16.2018 р. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/history-playing-cards-modern-deckoi> (дата звернення: 01.06.2024).

50. Enders Game. The History of Playing Cards: The Evolution of the Modern Deck. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/history-playing-cards-modern-deck?srsId=AfmBOopPPuP9pCFFm1WUirKfc1toI3R1TwqqFspaHiTN0lkqsCrxA4a8> (дата звернення: 01.06.2024).

ДОДАТОК А
Матеріали проєкту



Рис. А.1. Відьма ескіз



Рис. А.2. Мавка ескіз



Рис. А.3. Мара ескіз



Рис. А.4. Русалка ескіз

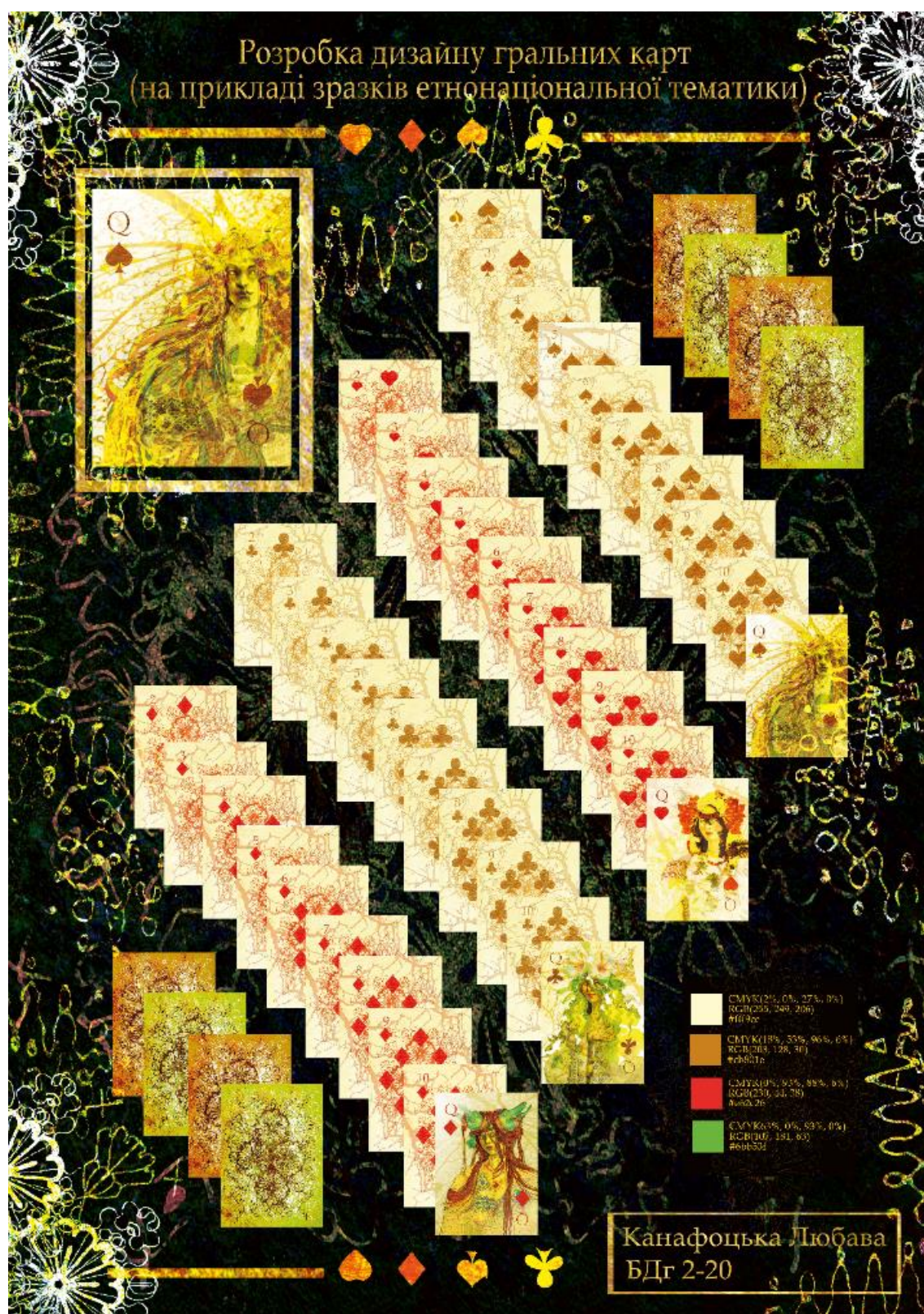


Рис. А.5. Карти. Готовий дизайн



Рис. А.6. Коробка для карт

ДОДАТОК Б

Апробація результатів роботи



Periodical scientific journal

№
33

November
2023

GS 101123-036
dated 10.11.2023



INDEX COPERNICUS
INTERNATIONAL

Certificate of state registration of the print media: KB24638 14.5/81P issued by the Ministry of Justice of Ukraine on 04.11.2020.

DOI 10.36074/grail-of-science.10112023








CERTIFICATE OF PARTICIPATION AND PUBLICATION

Certificate provides at least a 0,3 ECTS credits to awarded participants for being involved.

Liubava Kanafotska

participated in the II Correspondence International Scientific and Practical Conference
 SCIENTIFIC VECTOR OF VARIOUS SPHERE' DEVELOPMENT:
 REALITY AND FUTURE TRENDS

held on November 10th, 2023 by | NGO European Scientific Platform (Vinnytsia, Ukraine)
 LLC International Centre Corporate Management (Vienna, Austria)

and published scientific paper

**ЕТНОНАЦІОНАЛЬНІ МОТИВИ У ДИЗАЙНІ ГРАЛЬНИХ КАРТ ЯК МЕТОД
 ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ У СВІТІ**

Euro Science Certificate № 22484 dated 08.10.2023

ISSN 2710-3056

UKRISTEI Certificate № 306 dated 16.06.2022

Head of the European Scientific Platform
Chairman of the Organizing committee

HOLDENBLAT MARIIA




Head of Community Outreach
LLC «International Centre Corporate Management»

RACHAEL APARO




Рис. Б.1. Сертифікат участі у конференції

DOI 10.36074/grail-of-science.10.11.2023.75

ЕТНОНАЦІОНАЛЬНІ МОТИВИ У ДИЗАЙНІ ГРАЛЬНИХ КАРТ ЯК МЕТОД ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ У СВІТІ

Канафощка Любава Михайлівна
здобувач вищої освіти факультету дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Скляренко Наталія Владиславівна 
д-р. мистецтвозн., доцент, доцент кафедри графічного дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

Використання етнонаціональних мотивів сьогодні є актуальними у дизайні візуальних комунікацій. Реалізація потреби людини у грі як складник духовної культури суспільства та нації з давніх часів стала важливим елементом життєдіяльності. Особливо виразно це проглядається в індустрії розваг, зокрема в дизайні гральних карт (оцінюванню підлягає індустрія не лише азартних ігор, але й колекціонування). Варто зазначити, що їх використання є одним з методів популяризації української культури у світі за допомогою засобів дизайну.

Метою публікації є обґрунтування можливості використання етнонаціональних мотивів у дизайні гральних карт як методу поширення культури конкретного етносу у сфері розваг, в тому числі азартних ігор, а також у сфері колекціонування, не лише всередині країни, а й поза її межами.

Розуміння сутності етнонаціональних мотивів торкається поняття «національність» та «етнос». Етнос являє собою спільноту людей, об'єднаних культурними чинниками (міфи, вірування, звичаї, мова) [1]. Національність визначається не кордонами держави або громадянством. У всьому світі є національні групи людей, які не об'єднані територіями певних держав [2], але водночас об'єднані своєю етнічністю. Для українців – людей, які усвідомлюють себе частиною української спільноти, її історії, культури, національних традицій і духовних цінностей [3; 4], – є важливим аспектом духовного буття художнє вираження власної культурної приналежності через предметно-просторове середовище та предмети, що використовуються на дозвіллі. Тому варто звернути увагу на етнонаціональні мотиви, представлені на гральних картах різних історичних періодів. Таке дослідження дасть можливість виокремити наступні різновиди мотивів, проявлених в дизайні карт, а також сформулювати нові концепції проектування.

Традиційні релігійні (іконографічні) образи зустрічаються не у гральній колоді карт, а в колоді таро. Наприклад, художники А. Atanassov та Р. Alligo у

2023

Авторські права захищені | Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License