

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ  
ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ**

**КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ**

Кафедра графічного дизайну

*На правах рукопису*

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на здобуття освітнього ступеня магістр

на тему:

**ДИЗАЙН ГРАЛЬНИХ КАРТ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ОБРАЗІВ  
СКАНДИНАВСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ**

Виконав студент II курсу,  
групи МДЗ-022-23,  
спеціальності  
022 «Дизайн»

Линовицький Денис Богданович

Керівник

Бобренко Ростислав Всеволодович,  
канд. пед. наук, доц. каф. граф. дизайну

Рецензент

Безугла Р.І.

д-р мистецтвознавства, доц.

Допустити до захисту

Протокол № 5 засідання кафедри

від « 25 » грудня 2024 р.

Завідувач кафедри графічного дизайну

( \_\_\_\_\_ ) Л. С. Журавель-Змєєва

(підпис)

(ініціали, прізвище)

Київ – 2024

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ  
НН інститут дизайну та реклами  
Кафедра графічного дизайну  
Освітній рівень «магістр»  
Спеціальність 022 «Дизайн»  
Освітня програма «Дизайн»

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
Завідувач кафедри  
Журавель-Змєєва Л.С.  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 р.

## **ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Линовицькому Денису Богдановичу

---

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи – **«Дизайн гральних карт із використанням образів скандинавської міфології».**

Керівник роботи – Бобренко Ростислав Всеволодович, канд. пед. наук, доц.  
каф. графічного дизайну НАКККіМ

---

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

2. Строк подання студентом роботи – 25 листопада 2024 р.

3. Мета та завдання кваліфікаційної роботи

**Мета – здійснення дизайну гральних карт із використанням образів скандинавської міфології.**

**Завдання: висвітлити генезис карткових видань і тенденції в їх оформленні; описати дизайн-проект гральних карт зі скандинавськими мотивами; окреслити технічну реалізацію дизайн-проекту.**

4. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) :  
**проілюстрована колода на 36 гральних карт (сорочка колоди, карти номіналу 6–10, 12 карт з персонажами та 4 тузи ), 2 демонстраційні планшети.**

## 5. Консультанти розділів роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
I	Бобренко Р. В.	20.04.2024 р.	
II	Бобренко Р. В.	25.03.2024 р.	
III	Бобренко Р. В.	15.11.2024 р.	

6. Дата видачі завдання 14 лютого 2024р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1	Формулювання теми. Вибір об'єкта проєктування. Складання програми кваліфікаційної роботи та її плану.	14 лютого 2024 р.	
2	Аналіз аналогів і прототипів.	23 лютого 2024 р.	
3	Концепція об'єкта проєктування.	1 березня 2024 р.	
4	Опис етапів проєктування.	18 березня 2024 р.	
5	Укладання матеріалів другого розділу та написання висновків до нього.	25 березня 2024 р.	
6	Написання першого розділу кваліфікаційної роботи та висновків до нього.	20 квітня 2024 р.	
7	Написання тез для апробації дослідження.	10 жовтня 2024 р.	
8	Написання третього розділу кваліфікаційної роботи та висновків до нього.	15 листопада 2024 р.	
9	Форматування роботи та	20 листопада 2024 р.	

	складання супровідних документів.		
10	Підготовка планшетів.	5 грудня 2024 р.	

**Студент**

\_\_\_\_\_

(підпис)

Линовицький Д. Б.

(прізвище та ініціали)

**Керівник проєкту**

\_\_\_\_\_

(підпис)

Бобренко Р. В.

(прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

Кваліфікаційна магістерська робота присвячена розробці дизайну гральних карт з використанням образів скандинавської міфології. Актуальність теми зумовлена потребою у нових художніх підходах до представлення історичної спадщини засобами графічного дизайну, зокрема у галузі ігрових продуктів. Скандинавська міфологія, багата на символічні образи й архетипи, є невичерпним джерелом натхнення, яке ще недостатньо реалізовано у сучасному дизайні гральних карт.

Розроблено оформлення колоди гральних карт на основі символів і персонажів скандинавської міфології «Ігдрасілль» на основі дослідження історіографії етнографічно-культурологічного, мистецтвознавчого та видавничо-поліграфічного аспектів питання. Результати дослідження мають практичне значення для ринку настільних ігор і сувенірної продукції, зокрема для шанувальників скандинавської культури, колекціонерів і шанувальників настільних ігор. Дизайн також має освітній потенціал, сприяючи популяризації знань про скандинавську міфологію. Наукова новизна роботи полягає в узагальненні історично-фольклорного та мистецтвознавчого матеріалу для створення авторського підходу до дизайну гральних карт на міфологічну тематику.

*Ключові слова:* дизайн гральних карт, скандинавська міфологія, графічний дизайн, настільні ігри, видавничо-поліграфічний аспект.

## **ANNOTATION**

The qualification master's thesis is dedicated to the design of playing cards using Scandinavian mythology imagery. The relevance of the topic is driven by the need for new artistic approaches to representing historical heritage through graphic design, particularly in the field of gaming products. Scandinavian mythology, rich in symbolic images and archetypes, serves as an inexhaustible source of inspiration, which has yet to be fully utilized in contemporary playing card design.

A playing card deck design, titled "Yggdrasill," has been developed based on the symbols and characters of Scandinavian mythology. This work was created following a study of historiography from ethnographic-cultural, art history, and publishing-typographic perspectives. The research results have practical significance for the board game and souvenir markets, especially for fans of Scandinavian culture, collectors, and board game enthusiasts. The design also has educational potential, contributing to the popularization of knowledge about Scandinavian mythology.

The scientific novelty of the work lies in the synthesis of historical-folklore and art history material to create an original approach to the design of playing cards with mythological themes.

Keywords: playing card design, Scandinavian mythology, graphic design, board games, publishing and printing aspect.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	8
<b>РОЗДІЛ I. ГЕНЕЗИС КАРТКОВИХ ВИДАНЬ І ТЕНДЕНЦІЇ В ЇХ ОФОРМЛЕННІ</b> .....	10
1.1. Карткові видання в нормативно-понятійному аспекті.....	10
1.2. Гральні карти як культурно-естетичний феномен і атрибут гри: історіографічний аспект.....	13
1.3. Міфологічно-художні особливості скандинавського мистецтва.....	25
Висновок до першого розділу.....	38
<b>РОЗДІЛ II. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ ГРАЛЬНИХ КАРТ ЗІ СКАНДИНАВСЬКИМИ МОТИВАМИ</b> .....	39
2.1. Підходи в оформленні гральних карт із скандинавськими мотивами: аналіз прототипів і аналогів.....	39
2.2. Концепція дизайн-проєкту колоди гральних карт «Ігтдрасілль».....	73
2.3. Етапи проєктування гральних карт у контексті скандинавської міфології.....	75
Висновок до другого розділу.....	86
<b>РОЗДІЛ III. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ</b> .....	88
3.1. Додрукарські процеси втілення дизайн-проєкту.....	88
3.2. Друкарські та післядрукарські процеси втілення дизайн-проєкту.....	91
Висновок до третього розділу.....	93
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	96
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	100
<b>ДОДАТКИ</b> .....	105

## Вступ

**Актуальність теми.** У сучасній галузі графічного дизайну важливим є знаходження нових шляхів для вираження історичного спадку через художні засоби. Скандинавська міфологія, багата на символічні образи та архетипи, є невичерпним джерелом натхнення, яке ще не повністю використано у сфері графічного дизайну, зокрема в дизайні гральних карт. Витонченість і делікатність мистецтва вікінгів є різким контрастом із стереотипом грубого та невгамовного варвара. Майстри вікінгів досягли успіху в виробі з дерева та металу, прикрашаючи брошки, зброю, знаряддя праці та деревину кораблів абстрактними формами тварин і складними візерунками переплетення.

Гральні карти, через універсальність та відомих елементів глобальної ігрової культури, традиційно слугують не тільки засобом для розваги, а й джерелом художньої експресії та культурного самовираження. Проте наявність колод, що використовують мотиви скандинавської міфології, обмежена, а більшість сучасних дизайнів часто не відображають глибини та багатогранності скандинавського міфологічного канону.

**Мета дослідження.** Здійснення дизайну гральних карт із використанням образів скандинавської міфології.

**Завдання дослідження:** 1. Висвітлити генезис карткових видань і тенденції в їх оформленні; 2. Описати дизайн-проект гральних карт зі скандинавськими мотивами; 3. Окреслити технічну реалізацію дизайн-проекту.

**Об'єкт дослідження** – гральні карти в контексті дизайну.

**Предмет** – дизайн гральних карт із використанням образів скандинавської міфології.

**Практичне значення одержаних результатів.** Створення унікального продукту, який може знайти своє місце на ринку настільних ігор, зокрема гральних карт та сувенірної продукції. Ця колода може бути популярною серед шанувальників скандинавської культури та міфології, яка стала значно популярнішою завдяки численним якісним серіалам на цю тему, а також серед колекціонерів гральних карт і настільних ігор. Також проєкт може мати



освітній потенціал, оскільки може використовуватися як засіб для популяризації знань про скандинавську міфологію.

**Наукова новизна.** Узагальнення історично-фольклорного, мистецтвознавчого матеріалу в контексті дизайну гральних карт у контексті скандинавської міфології.

**Апробація результатів дослідження** здійснена на VIII Всеукраїнській науковій конференції молодих вчених, аспірантів та магістрантів «Культура і мистецтво: сучасний науковий вимір» (7 листопада 2024 р.) завдяки публікації на тему: «Гральні карти як культурно-естетичний феномен і атрибут гри: історіографічний аспект».

## РОЗДІЛ I. ГЕНЕЗИС КАРТКОВИХ ВИДАНЬ І ТЕНДЕНЦІЇ В ЇХ ОФОРМЛЕННІ

### 1.1. Карткові видання в нормативно-понятійному аспекті

Карткове видання – це окрема категорія продукції, на одному боці якого обов'язково є зображення (фотографія, рисунок чи художня репродукція). У нормативно-понятійному аспекті вони регулюються державним стандартом ДСТУ 3017:2015 (4.1.4 та 4.1.4.2) та нормативними документами, які встановлюють чіткі вимоги до якості, оформлення, безпеки та технічних характеристик видань у цілому.

**Нормативна регламентація.** ДСТУ 3017:2015 є державним стандартом України, який регламентує вимоги до друкованих видань, зокрема, карткових (4.1.4.2) [3, с. 4], СОУ 18.1-02477019-01:2015 Картки образотворчі немарковані, СОУ 18.1-02477019-02:2015 Видання аркушеві. Технічні умови ОСТ 29.32–77, ТУУ 29.008–95, «СОУ22.2–02477019–01–2004 Картки образотворчі немарковані. Технічні умови зазначає: картка образотворча немаркована – аркушеве видання певного формату на матеріалі підвищеної щільності, що має два боки: бік картки з художнім зображенням – на ньому відтворено художню репродукцію, фотографію, малюнок тощо; адресний бік картки – на ньому розміщено текст, що пояснює зображення, чи письмове повідомлення. Цей бік картки може бути чистий (незадрукований). На матеріалі підвищеної щільності загальноприйнятого формату виходять також візитки, які досі не стали об'єктом стандартизації. Візитні картки виготовляють переважно на підприємствах малої поліграфії» [6]. Так само як і візитки, гральні карти виготовляють здебільшого на підприємствах малої поліграфії й вони ще не стали об'єктом стандартизації.

**Технічні вимоги до карт.** Карткові видання включають в себе певний набір гральних карт (колода з 36 карт) з певними стандартними елементами, такими як: масті (піки, хрести, бубни та черви), номінал карт (від шести до десяти), атрибутивність за персонажами (валет, дама, король) і чотири тузи. Вони використовуються для різних видів карткових ігор і мають стандартизовані технічні й художні параметри.

*Матеріали.* Для виготовлення гральних карт повинні використовуватися спеціальні матеріали, такі як картон, папір високої якості або пластик, що забезпечують довговічність і стійкість до зношування. Ці матеріали також мають бути безпечними для використання та екологічно чистими.

*Розміри.* Єдино правильних вимог до розміру карт не існує, тому різні виробники в різних країнах виробляють колоди з незначними відхиленнями. Так, у Німеччині, стандартні покерні колоди від ASS Altenburger і Ravensburger мають розмір 92×59 мм. Австрійський Piatnik продає колоди для бриджу та покеру розміром 89×58 мм, тоді як британський Waddingtons виробляє універсальні колоди розміром 88×58 мм.

Також доступні інші розміри, зокрема середній розмір (67×42 мм) і мініатюрний розмір (45×32 мм).

*Захисне покриття.* Карткові видання повинні мати захисне покриття, яке забезпечує їх від пошкоджень, зокрема подряпин, зносу і вологи.

### **Якість друку та оформлення**

*Графічне оформлення.* Зображення на гральних картах повинні бути виразними: чіткими, з правильним співвідношенням кольорів та деталізації. Важливо, щоб гравці могли легко розпізнавати масті, номери та фігури карт.

*Масті.* Згідно з традиціями в оформленні гральних карт є чотири масті (піки, черви, хрести та бубни). Вони діляться на дві групи які відрізняються кольорами (зазвичай чорний та червоний).

**Безпека та відповідність стандартам.** За традицією матеріали, що використовуються при виготовленні гральних карт, повинні відповідати екологічним стандартам: не містити шкідливих для здоров'я речовин, бути придатними для контакту з шкірою. Усі матеріали та барвники, що використовуються при виробництві, повинні бути нетоксичними, щоб не викликати алергічних реакцій або інших проблем зі здоров'ям. Кутки карт повинні бути заокругленими для перешкоджання травмування ними.

**Авторське право.** Закон України "Про авторське право та суміжні права" регулює питання авторського права та інтелектуальної власності. Дизайн

карткових видань може бути зареєстрованим та захищеним від копіювання. Це стосується як художнього оформлення карт, так і розробки нових типів гральних карт, зокрема тематичних або колекційних видань, де використовуються трансформовані графічні образи аналогів, прототипів.

**Виробництво та маркування.** Карткові видання повинні бути марковані відповідно до стандарту ДСТУ 4861:2007 (п. 8.2.1). Це включає інформацію: ім'я автора (художника чи фотографа), назву видання, вихідні дані, випускні дані, знак охорони авторського права. Ім'я автора (художника чи фотографа) подають відповідно до 5.1.2.1. Вихідні дані подають відповідно до 5.1.5. У випускних даних наводять: тираж, номер замовлення виготовлювача видавничої продукції, відомості про видачу видавцю свідоцтва про внесення його до Державного реєстру (відповідно до 5.1.12.3). Знак охорони авторського права подають відповідно до 5.1.10.

У розділі 1.1 проаналізовано нормативно-понятійні аспекти карткових видань, які регулюються державними стандартами та нормативними документами. Визначено ключові вимоги до якості, матеріалів та технічних характеристик карт, що сприяють їхньому тривалому використанню та безпеці. Також розглянуто вимоги до друку та захисного покриття, які забезпечують довговічність та чіткість зображень. Важливим є дотримання екологічних стандартів та відповідність матеріалів безпеці для користувачів. Висвітлено питання авторського права, яке охоплює дизайн та художнє оформлення карт, а також вимоги щодо маркування, що дозволяє відстежувати походження та авторство видання.

## **1.2. Гральні карти як культурно-естетичний феномен і атрибут гри: історіографічний аспект**

Гральні карти є важливим елементом світової культурної спадщини, що відображає різноманітність історичних, соціальних і художніх контекстів у різних культурах і епохах. Починаючи з їх появи в Китаї в IX ст. як продукту дерев'яного гравіювання та розповсюдження через Середній Схід до Європи у

XIV ст., гральні карти пройшли довгий шлях розвитку. Від простих засобів розваги до складного інструменту соціальної взаємодії, гральні карти стали предметом, що інтегрує в собі мистецтво зокрема та культуру й історію в цілому.

У цьому дослідженні маємо за мету висвітлити етапи історичного розвитку гральних карт, проаналізувати як змінювалися їх дизайн, матеріали виготовлення та способи використання в різні історичні періоди. Важливим аспектом нашого аналізу буде вивчення того, як культурні, технологічні та художні інновації впливали на формування візуального стилю гральних карт, їх символіку та функціональне призначення. Ключовими моментами дослідження стануть: походження та поширення гральних карт у світі; стандартизація дизайну та поява традиційної 52-карткової колоди; вплив друкарського мистецтва на масове виробництво та доступність гральних карт; роль гральних карт у соціальних інтеракціях і їх використання у ворожінні й інших практиках; сучасні тенденції в дизайні гральних карт, включаючи використання інноваційних матеріалів і технологій.

Гральні карти мають довгу історію, яка, за деякими даними, бере свій початок в Азії, зокрема в Китаї, приблизно в IX ст. н.е. Це був період династії Танг, коли було винайдено дерев'яне гравіювання та техніку друку, що сприяло створенню перших гральних карт. Перші карти в Азії значно відрізнялися від сучасного розуміння гральних карт. Вони не містили стандартних мастей або числових значень, які ми знаємо сьогодні. Замість цього, вони могли містити ілюстрації або символи, використовувані для різноманітних ігор та ворожінь [25].

Особливості дизайну перших гральних карт в Азії можна розглядати на підставі матеріалу, способу друку. Матеріалом для ранніх версій карт слугувало дерево з подальшою обробкою, гравіюванням та різьбленням на них. У подальшому в різних регіонах почали використовувати як класичне дерев'яне виконання гральних карт, так і створення їх з цупкого паперу. Формою вони нагадували продовгуватий, вузький прямокутник (див. дод. А, рис. 1). На цю

форму імовірно вплинули промаслені паперові смужки, які використовували для настільних ігор у Кореї. Китайські карти часто у своєму дизайні використовували символічні чи декоративні елементи, які мали культурне чи релігійне значення [47]. Це могли бути зображення міфічних істот, історичних постатей, тварин або геометричних візерунків і написів (див. дод. А, рис. 2). З часом у міру того як гральні карти просувалися до Європи, символи та позначки повільно еволюціонували в масті, які стали символом соціальних класів в таких країнах, як: Італія, Іспанія та Франція. Починаючи з перших гральних карт, вони використовувалися не лише для гри й як засіб для ворожіння. Також вони могли слугувати як засіб для навчання чисел, літер або моральних принципів [17]. Прикладом може слугувати гра «iroha karuta (いろはかるた)». Її використовували для навчання читання (див. дод. А, рис. 3). Перша зроблена в Японії колода карути називалась тенсьо-карута: карткова гра, в якій на двох колодах по 100 карток написано 100 віршів вака зі збірки Хякунін-іссю. Одна колода – йоміфуда (読札, "карти для читання"), на цих картках написаний повний вірш. Картки другої колоди, що називається торіфуда (取り札, "карти для хапання"), збігаються з картками першої, але на них написані лише останні декілька рядків вірша. У грі беруть участь два гравці, а також один читач. Коли читач читає картку-йоміфуда, гравці повинні знайти відповідну картку-торіфуда раніше за опонента. щороку в січні в синтоїстському храмі Омі в Оцу проходить національний турнір з цієї дисципліни.

Цікаво, що саме слово "карута" походить з португальської мови. Як згадувалося раніше, воно означає просто "карта" та позначає саме гральні карти. Однак вважається, що в подібну гру грали ще до періоду Хейан (794–1185 рр.). Щоправда тоді це були не карти, а половинки мушлі.

До XI-го ст. гральні карти поширилися по всьому азіатському континенту, а пізніше потрапили в Єгипет [25]. Найстарішими збереженими картами у світі є чотири фрагменти, знайдені в колекції Кейра, і один у музеї Бенакі, але точно

невідомо, чи це були справжні гральні карти, чи просто шматочки пергаменту, які виглядають, як гральні карти (див. дод. А, рис. 4).

З часом гральні карти поширювалися по всьому світу, приймаючи нові форми та оформлення, що відображали культурні особливості різних регіонів. Розповсюдження гральних карт на території Європи у XIV ст. відзначається як важлива віха в їхньому історичному розвитку. Цей період не лише позначив початок широкого використання гральних карт у європейському суспільстві, а й став каталізатором значних змін у їх дизайні та символіці. Вважається, що карти потрапили до Європи через торгові шляхи зі Сходу, особливо через Арабський світ, який мав тісні контакти з Індією та Китаєм, де карти вже були популярними. Італія та Іспанія, країни з міцними торговельними зв'язками в Середземномор'ї, ймовірно, були одними з перших європейських регіонів, де карти здобули популярність [47]. З приходом гральних карт до країн Європи їх дизайн почав еволюціонувати. Від простих ілюстрацій та символів, використаних у азійських колодах, європейські майстри створили детальніші художньо-оформлені карти.

В Італії та Іспанії перші європейські колоди вже набули знайомого нам вигляду. Карти класифікувалися на чотири типи за знаком, це були мечі, палиці, кубки та монети. З кінця XIV ст. в Італії до складу колоди карт входили король, велично сидяча, коронована королева та слуга короля – валет. Валета спочатку могли ідентифікувати як «принца», але пізніше його почали називати «Джеком» для того, щоб уникнути плутанини з карткою короля (див. дод. А, рис. 5).

Натомість в Іспанії карти почали розвиватися дещо іншим чином. Дворовими картами персонажів були король, лицар та брехун. Відсутня серед проілюстрованих карт дама. В іспанських картах також відсутні карти, які позначають десять, дев'ять та вісім. Це призвело до того, що колода складається з сорока карт. Спочатку в Іспанії та Італії гральні карти були предметом розкоші, розписаними вручну та доступними лише для вищих класів. Однак зі зростанням популярності карткових ігор та розвитком більш економічних методів виробництва карти стали ширше доступні. З часом цей новий продукт

розповсюдився на захід та північ Європи, зокрема, до Німеччини, де їх прийняття спричинило значний розвиток гральних карт, які почали адаптуватися до місцевих традицій та вподобань [25].

Гральні карти в Італії вирізнялися високим рівнем мистецтва, на той час, та ручною роботою. Ранні італійські колоди були виготовлені майстрами, які вдало поєднували функціональність та мистецтво. Літературні та міфологічні образи: з часом італійські гральні карти отримали назви та образи, пов'язані з літературними творами та міфологією. Це надавало їм додатковий культурний контекст. Індивідуальність регіонів: різні регіони Італії мали свої унікальні варіанти гральних карт з характерними дизайнами, що відображало різноманіття культурних впливів у країні. Поширення в Європі: італійські гральні карти відіграли важливу роль у поширенні гральної культури в Європі, ставши прототипами для багатьох інших європейських колод. Ці висновки допомагають розуміти роль Італії в розвитку гральних карт, які не лише функціональні, а й є важливим елементом культурної спадщини та мистецтва [22, 25].

Перші гральні карти в Німеччині з'явилися незабаром після популяризації в Італії та Іспанії. Попит на цей вид розваг збільшувався дуже швидко, тому було вирішено виробляти карти з економічних матеріалів для звичайних людей – на відміну від вишуканих розкішних колод, створених для заможних. Аби утвердитися як країна виробник доступних гральних карт, німці запровадили свій унікальний дизайн карт та друкували їх у Франкфурті, Мюнхені, Нюрнберзі та Лейпцизі [26].

Ранні варіанти німецького дизайну карт вирізняються своїми варіантами мастей, які наближали гравців до сільського життя: жолуді, серця, листя та дзвіночки. Дзвіночки в свою чергу відображали «соколині дзвіночки» та відсилали до популярного в селах заняття – соколиним полюванням. До гральних карт входили ілюстрації короля та двох валетів: обермана (верхнього) та унтермана (нижнього). Від королеви також вирішили відмовитися. Дизайн німецьких карт був простим (див. дод. А, рис. 6). На картках від двох до дев'яти



зображували стебло з відповідною кількістю зображень масті, але дзвіночки були зображенні без центрального стебла. Німецькі виробники часто зображали десятку як банерну карту з одним знаком, а не картою з десятьма мастями. Колода нараховувала 48 карт.

Головним досягненням Німеччини в цій галузі був дешевий і відносно простий друк, який популяризував та зробив доступними гральні карти для всіх бажаючих. Використовуючи техніку друку дерев'яними блоками, на яких гравіювали зображення, та трафаретами, за допомогою яких розписували готові вироби, Німеччина отримала домінуючу роль у торгівлі гральними картами [42] та вплинула на дизайни карт в інших регіонах.

Дослідивши історію дизайну гральних карт у Німеччині, робимо такі ключові висновки. Німеччина створила свій унікальний, інноваційний дизайн з використанням новаторських тем. Цим він мав великий культурний вплив на аудиторію завдяки тому, що відображав традиції простих людей, звичаї та фольклорні образи. З часом німецькі виробники внесли технологічні вдосконалення у виробництво гральних карт, що дозволило їм стати лідером у цій галузі та збільшити охоплення аудиторії. Популярність таро: виникнення та популярність колоди Таро, яка виникла в Німеччині, свідчить про інтерес до містичних тем і окультних практик.

Збереження традицій: німецькі гральні карти можуть зберігати традиційні символи та стилі, відзначаючи важливі аспекти культурної спадщини [24, 26, 42].

Наступним етапом в розвитку гральних карт є XV ст. у Франції. Привезені з Німеччини колоди карт зазнали дизайнерського змінення до стану відомого кожному. Французи змінили масті на звичні на сьогоднішній день черви, піки, бубни, та трефи. Історики припускають що трефи походять від німецьких жолудів, а піки від листя. Також в їх версії карт вже присутні всі придворні ілюстровані карти: король, королева та валет. Але революційним рішенням в дизайні стало розподілення мастей на дві чорні і дві червоні та загальне спрощення дизайну та форм (див. дод. А, рис. 7) [25]. Це надало змогу спростити виробництво та прискорити терміни виготовлення (див. дод. А, рис.

8). Додатковим полегшенням подальшого виробництва гральних карт стало винайдення друкарського верстату Гутенберга (1440 р.) та удосконалення виробництво папіру. Через ці причини з часом Німеччина стала втрачати лідерство з виготовлення гральних карт, а французькі колоди поширювалися на всю Європу, подарувавши звичний дизайн. Коли французам у Канаді не вистачало золотих монет, вони використовували зворотну сторону гральних карт як гроші на випадок. Навіть такі речі, як підрахунок трудової повинності, були позначені на гральних картах. Було виявлено, що на звороті деяких карток містилися мініатюри олійних картин або намальовані від руки музичні ноти, які в деяких випадках склалися з кількох вокальних партій, розділених між кількома картками. Гральну карту використовували як запрошення на бал, а також гральні карти використовували як картку для вступу на заняття в Пенсільванський університет. У кінці 1500-х рр. у Франції почали надавати імена придворним карткам з відомих літературних творів. Це призвело до звичаю асоціювати певні карти з історичними чи міфічними постатями, наприклад, Королі отримали імена відомих правителів, а Дами та Валети були асоційовані з богинями та героями античності. З часом з'явилася стандартизація дизайну, особливо після введення податку на карти у Франції, який зобов'язував виробників використовувати певні малюнки для своїх регіонів. Цей процес стандартизації згодом вплинув на загальний дизайн карт, який ми знаємо сьогодні.

Через високі податки у Франції деякі друкарні емігрували до Англії, де заснували нові карткові фабрики та майстерні. Що позитивно вплинуло на популяризацію цієї настільної гри. Але гральні карти в Англії також зазнали невеликих змін стосовно дизайну. Були додані тузи всіх мастей. Але через Англійський уряд, який прийняв закон що карти не можуть виходити з фабрики до отримання підтвердження сплачених податків. Спочатку підтвердженням слугувала карта туза пік (верхньої карти колоди), але через спроби ухилитися від податку було вирішено, що піковий туз потрібно купувати у комісарів зі зборів. Таким чином всі друкарні хоч і мали свій унікальний дизайн карт все

одно мали однакову карту туза де було написано назву виробника та суму сплаченого податку. І тільки наприкінці дев'ятнадцятого сторіччя виробникам дозволили наносити свій власний туз пік. До свого дизайну карт Англія також додала індекси у кутку карти, що полегшувало сприйняття гри. Один з найвідоміших виробників гральних карт Томас Де ла Рю створив дизайн короля валета та королеви які стали стандартом і по наш час (див. дод. А, рис. 9) [49]. Це прості форми та кольори, обличчя персонажів короля та валета повернуте в профіль, а королеви у 3/4. Біля обличчя нанесений знак масті. У руках притаманні цим персонажам речі. У дами це квітка, у короля сокира або скіпетр влади, а у валета ближня зброя. Приблизно в цей же час стали поширюватися двосторонні зображення карт Де ла Рю, що дало змогу гравцям не перевертати карти, таким чином ще полегшити сприйняття гри. Одним із успішних нововведень Томаса де ля Рю для його підприємства з виробництва гральних карт були візитні картки. Томас зменшив розмір карток, зробивши їх більш портативними. Він також використовував свій емальований папір для гральних карт, який гнувся гірше, ніж тонкіші карти до Де ля Рю. Окрім винаходу сучасної англійської гральної карти, Томаса також можна назвати «батьком англійської візитної картки», або, як назвав її Чемберс, «емальованої візитної картки».

Перші гральні карти в Сполучених Штатах Америки з'явилися у кінці вісімнадцятого на початку дев'ятнадцятого сторіччя, ввезені європейськими колоністами. Американці стали пізніми споживачами культури гральних карт, тривалий час не існувало місцевих виробництв які могли задовольнити потреби аудиторії, тому вони поклалися на імпорт з Англії [25]. Серед американських виробників гральних карт найвідомішим є Льюїс Коен, який на початку дев'ятнадцятого сторіччя провів декілька років живучи в Англії для отримання досвіду в галузі друкарства гральних карт [32]. Почавши друкувати карти на деяких екземплярах колод він наносив напис «ЛОНДОН» на своєму тузі пік, для забезпечення комерційного успіху серед шанувальників товарів англійського походження. Але найбільший його успіх був у 1835 році коли він

винайшов машину для друку всіх чотирьох кольорів лиць карт одночасно. Також він намагався запровадити заміну новим індексам карт, він запропонував публіці мініатюрні які також розташовувалися у кутках. Але на практиці індекси були зручніші та з часом стали стандартом гральних карт. Окрім цих змін американські друкарні ввели тенденцію на заокруглення країв карт, що додавало більшої стійкості картам.

Останнім нововведенням яке наблизило карти Сполучених Штатів Америки до сучасного вигляду є додавання двох нових карт [48]. Ці дві карти – Джокери (див. дод. А. рис, 10). Ці карти спочатку мали назву «найкращий козир» та створювалися як козирі в грі Euchre і були винайдені під час громадянської війни. Назва «Джокер» почала використовуватися приблизно в 1875 році в картковій грі Покер. Протягом усієї своєї історії виробники у Сполучених Штатах Америки друкували персоналізовані колоди, та різноманітні дизайнерські. Іконою таких компаній які не зосередженні на одному стилі стала SPCC Bicycle. Яка з часом поглинула поглинула інших виробників та стала монополістом у цій галузі. Компанія і досі домінує на ринку гральних карт щоразу демонструючи нові стилістичні вирішення колод карт [26].

На сьогодні ми можемо спостерігати найрізноманітніші вирішення графічного оформлення колоди карт. Таким чином їх вигляд може змінюватись від цільового призначення. Також сучасний розвиток гральних карт характеризується інноваціями у матеріалах та друкарських технологіях, а також різноманітністю дизайну. Застосування пластику зробило карти стійкішими до води і зносу, а УФ-друк дозволяє створювати яскраві та детальні зображення. Використання технології 3D-друку та електронних компонентів відкриває нові можливості для інтерактивності. Дизайн карт постійно розвивається, від традиційних мотивів до сучасних, включаючи тематичні, колекційні та арт-проекти, що відображають широкий спектр культурних та субкультурних впливів.

Кожна карта, як правило, має бути добре пізнаваною з чітко вираженими головними елементами, аби під час гри можна було швидко зорієнтуватись та відрізнити карти одна від одної, щоб використати необхідну. Чіткість шрифтів, зрозумілість образів - це є ключовими елементами у створенні якісного та головне комфортного дизайну безпосередньо для гри. Також доволі вдалим вирішенням стали тематичні карти. У такому випадку слід детальніше приділити увагу атмосфері та враженням, що має створювати дизайн. За основу використовується певна вже відома тема: фентезі, персонажі з фільмів та мультфільмів, тварини, рослинність, абстракція, океан, космос, тощо (див. дод. А, рис. 11-13). Такий продукт звісно буде користуватись більшим попитом ніж стандартна колода, проте дизайн може відволікати гравців, адже це вже ще залишається колода для гри. Проте колода карт може слугувати суто як колекційне видання. У такому випадку акцент навпаки робиться безпосередньо на особливий дизайн та візуальну естетику. Тут слід приділити е тільки лицьовій стороні карт, але й сорочці та самому пакуванню. Креативний дизайн необхідний аби зацікавити колекціонерів. «Традиційна іконографія Таро поєднується з епічними вчинками Одіна, Тора, Асів і Ванірів. Світ поезії та легенд, мужності та духу, смерті та відродження».

Концепція колоди Таро вікінгів належить Манфреді Торальдо, який також створив Таро Олімпу та Таро Дюрера [43]. Ілюстрацію написав Серджіо Тісселлі, новачок у світі мистецтва Таро. Колода заснована на культурі та легендах про «вікінгів» – вільний термін для груп скандинавських нападників, які вторглися й заселили частини Європи, Британії та навіть Північної Америки в IX – XI ст. Вони мають репутацію варварів, героїчних і кровожерливих воїнів, але вони також мали складну та різноманітну культуру, яка включала купців, ремісників, торговців і фермерів [29]. Дві різні групи богів у скандинавській міфології, аси та ванір, представлені на картах. Ази є «вищими» богами, такими як Локі, Фрігг, Тор і Один, і їх асоціюють із старшими арканами. Ваніри є місцевими богами сільського господарства та домашнього життя, і вони були пов'язані з костюмом Чаш. Жезли представлені велетнями, пентаклі – гномами

та ельфами (з блакитною шкірою та гострими вухами). Чоловіки, як розумні істоти та «знаряддя долі», представляють масть Мечів. Вікінги були культурою, орієнтованою на чоловіків, тому Таро вікінгів це відображає. Жінки ні в якому разі не опущені, але більшість карток дійсно зображують чоловіків або чоловічих істот у дії. Мистецтво виглядає аквареллю та має туманний, трохи мрійливий ефект. Кольори приглушені та іноді тьмяні - багато коричневих і сірих - але це природно. Художній стиль є єдиним для всієї колоди, але карти мають індивідуальність, а не однаковість. Мені подобається ефективно використання неба, освітлення та фону в цих картках. Фон відповідає сюжету картки та є додатковою візуальною підказкою. Щасливі сцени, як-от «Десять чаш», мають чисте блакитне небо, «Вісім чаш» – захід сонця, а змішані карти, як-от «Десять жезлів» або «Місяць», мають частково захмарене небо. Ясне світло грає навколо Чарівника, Ієрофант освітлений у своїй темній кімнаті одним снопом світла, а Диявол має фон каміння та снігу. З усіх карт моя улюблена карта – Королева Чаш. Вона одягнена в пурпур, з діадемою на чолі, чаша в обох руках. Вона сидить на засніженому березі озера, що відбивається, а над нею небо палає тисячами зірок. Таро вікінгів оживляють таємницю та магію цієї кровожерливої, але поетичної північної культури, а його символіка зберігає впізнавані зв'язки з традиційним Таро [36]. Таро вікінгів, засноване на скандинавській міфології, є художньо привабливою аквареллю. Однак багато міфологічних посилань передують епосі вікінгів, тому я б більш влучно назвав це скандинавським Таро, за винятком того, що чудова колода Клайва Баррета вже носить таку назву. Старший Аркан зображує Асів. Ці великі боги лише незначно оживлені в багатомовній маленькій білій книжечці, що супроводжує картки. Костюми – пентаклі, мечі, жезли та чаші, що представляють раси гномів та ельфів; чоловіки; Гіганти; і Vanir відповідно. Ванір, інша раса богів, була витіснена асами. Чаші віднесені до сезону зими та стихії води; Пентаклі до весни і землі; Жезли до літа і вогню; і Мечі до осені та повітря. І пентаклі, і жезли асоціюються з природою, але між ними не робиться різниці. Карти стандартної ваги, їх легко тасувати, з римськими цифрами на великих і

арабськими цифрами на малих. Ненумеровані картки двору позначаються як Валет, Лицар, Королева або Король. Справедливість, номер 8 у цій колоді, правдоподібна. Бог Форсеті, син Балдера, вершить правосуддя, як у стародавніх переказах. Відлюдник також відповідає звичайним значенням карт Таро. Геймдалль, Відлюдник, має репутацію відчуженого, позбавленого гумору та чудового вчителя. Як ми очікуємо від цього архетипу Таро, багатогранний Хеймдалль зберігає свої знання близько до серця. Усі містичні, інтроспективні конотації присутні. Єдиною відмінністю від міфу про Хеймдалля є зовнішність Хеймдалля. У переказах він гарний, із золотими зубами; на карті він зображений бородатим і смаглявим на вигляд. Неминуче виникає роздратування. Сильні сторони: сильними сторонами цієї колоди є детальні малюнки та включення багатьох міфів. Для всіх, хто знайомий зі скандинавськими знаннями, він представляє унікальну допомогу для медитації, роботи з стежками, письмових вправ і ворожіння. Передані в руки барду чи будь-якому творчому оповідачу, пригодницький бойовик про вікінгів покращить читання Таро. Слабкі сторони: Слабкими сторонами Таро Вікінга є маленькі зображення та недостатній текст. Читачі залишаються в морі без компаса і з дуже малою картою.

Варто розглянути дизайн вже класичної стандартизованої колоди гральних карт яка пройшла довгий шлях змін у своєму дизайні [17, 24, 26, 32, 42, 47, 48, 49]. Гральні карти є одним із найкращих прикладів симетрії в дизайні. Це експертне володіння основним принципом проектування служить двом цілям. По-перше, це робить карти досить привабливими. Наш мозок любить симетрію і приваблює її як у природі, так і в мистецтві. Можливо, що ще важливіше те, що симетрія в колоді карт виконує функціональну мету: ви не можете тримати карту догори ногами. Це здається дрібницею, але функціонально гра стає набагато плавнішою, якщо карти можна миттєво взяти та покласти в руку гравця незалежно від орієнтації [27]. Симетрія та дзеркальність відноситься як до карт які мають свою цифру так і ілюстровані карти персонажів: король, королева, валет. Лише картки тузів зазвичай

залишаються орієнтовані в одну сторону. Дизайнери гральних карт вийшли далеко за рамки симетрії, розглядаючи те, як максимізувати функціональність дизайну. Варто згадати чимало конструктивних характеристик. Зверніть увагу на те, як пронумеровані карти відображають свої масті не окремою ілюстрацією, а повторюючи піктограму відповідно до вартості карти. Спочатку це дозволяло виключити типографіку, сьогодні вона служить більше як бонусний візуальний індикатор (див. дод. А, рис. 14). Часто відзначають цікаву особливість вісімки бубни, через симетричне розміщення мастей по карті створюється ілюзія зображення білого контуру 8. Дизайн карт від двох до десяти простий та симетричний, в кутках є індекси які об'єднують гру. Тепер розглянемо дворові карти. З розвитком гральних карт спочатку загальні королівські особи набули конкретних особистостей. Популярні історичні королівські особи були обрані та приписані до кожної придворної карти. На зображенні вище зображені царі Давид, Карл, Юлій Цезар і Олександр Македонський. Подібним чином, піковою дамою, червовою бубною та трефою є, відповідно, Паллада, Джудіт, Рейчел і Аргін. У тому самому порядку мастей Валети – це Ож'є Датчанин, Ла Хір, Гектор і Юда Маккавей (або Ланцелот) (див. дод. А, рис. 15) [31].

Раніше ці імена друкувалися на старих картках, але сьогодні мало хто взагалі знає що ілюстрації присвячені реальним постатям. Всі персонажі виконані за допомогою дзеркальної композиції. В зображеннях придворних карт є певні особливості. Якщо звернути увагу на червового короля – він є єдиним королем без вус. Також він пронизує свою голову мечем, це пов'язано з невизначеністю навколо смерті Карла Великого. Також відрізняється бубновий король, він є єдиним королем з сокирою замість меча (див. дод. А, рис. 15).

Таким чином, різні країни вносили свої іновації та вдосконалення в дизайн гральних карт. Наприклад, міфологічні та літературні теми в Італії, технологічні вдосконалення у Німеччині, зручність дизайну в Англії та удосконалення механік гри в Сполучених Штатах Америки. Гральні карти поширювались між країнами, сприяючи культурному обміну та створенню



унікальних дизайнів. Деякі друкарні зберігали традиційні символи та стилі своїх країн, що відображає збереження культурної спадщини. З часом гральні карти стали популярним елементом розваг та гри в усьому світі. Стандартизація дизайну також виникла як спроба створити єдинообразність у виробництві. Отже, історія розвитку дизайну гральних карт є захоплюючим шляхом вивчення культур, традицій та інновацій різних народів.

### **1.3. Міфологічно-художні особливості скандинавського мистецтва**

**Дослідження орнаментики вікінгів.** Скандинавські орнаменти, особливо ті, які походять з вікінзького періоду, є важливою частиною культурної спадщини Північної Європи. Ці орнаменти мають глибоке символічне значення і часто пов'язані з міфологією, релігією та побутом давніх скандинавів. Ось основні стилі орнаментів та їх характеристики:

#### **Осеберзький стиль ( Oseberg style) – 775/800–875 pp.**

Стиль осеберг був популярний по всій материковій Скандинавії. Деякі з найвидатніших різьблень по дереву епохи вікінгів були створені в цьому стилі. Вражаючий дубовий корабель, знайдений у кургані, від якого походить назва стилю, є одним із найбільш досліджених творів того періоду. З різьбленими мотивами тварин у вигляді стрічки та звіра, він служив елітним поховальним ковчегом для двох жінок. «У образотворчому мистецтві осеберг тваринні мотиви, серед яких: птахи, людські обличчя, які іноді вважаються масками (як ми бачимо на ковчезі для поховання в осеберзі), і звір, що чіпляється, здаються короткими й кремезними, майже однаковими за розміром, мають округлі очі та вусикоподібні кінцівки» [46]. Ці схематичні фігури розташовані в межах полів, які ділять поверхні на чіткі сегменти та підкреслюють збалансованість зображень. Завдяки поєднанню різьблення з високим і низьким рельєфом, що заливає їх поверхні в щільно переплетеному орнаменті, видно дуже мало фону.

**Особливості стилю:** характеризується сплетінням стрічкоподібних тварин і міфічних істот, утворюючи складні візерунки.

**Приклади:** човен Осеберг, дерев'яні різьблені панелі (рис. 1).

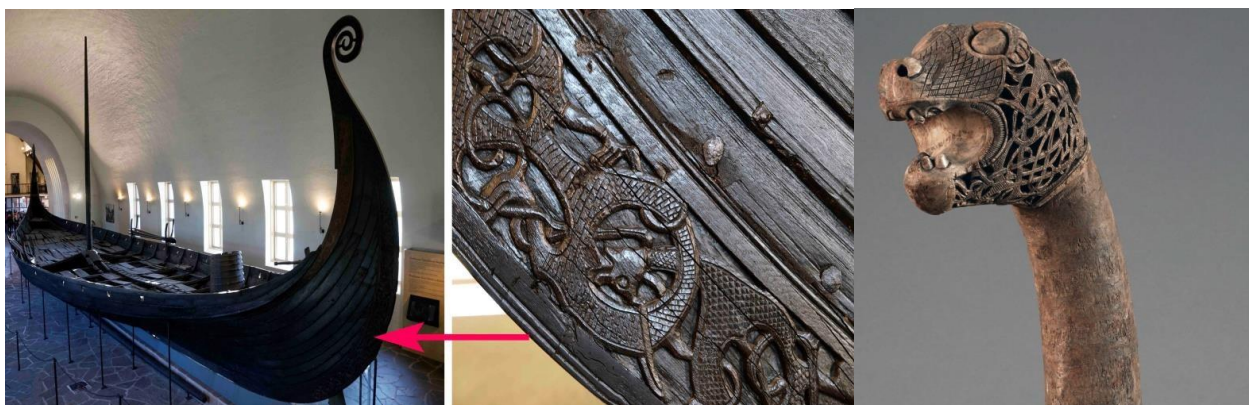


Рис.1. Елементи човна Осеберг.

### **Бореський стиль (Vorre style) 850–975 pp.**

На стиль осеберг накладається стиль боре, який також був популярний на материку. Однак, на відміну від стилю осеберг, мистецькі звичаї боре поширилися на Британські острови та Балтійський регіон, оскільки скандинави подорожували як на схід, так і на захід. Обмін між місцевими та іноземними мистецькими звичаями можна побачити на об'єктах, знайдених у цих місцевостях. Форми скомпоновані в замкнуті композиції з щільним вузлуватим переплетенням, яке майже повністю закриває фон. Тваринні мотиви здаються порівняно більш натуралістичними, з присадкуватими, розслабленими тілами. Спіралі вводяться для зображення тазостегнових суглобів, а фігури можуть бути зменшені до декоративних голів або виглядати як повністю круглі форми.

«Візерунок «кільцевий ланцюжок», який поєднує форми стрічки для створення безперервної смуги, є ще одним елементом у цьому стилі. Його можна побачити на невеликих металевих предметах, таких як: золота шпора з Verne Kloster та на срібному кубку» [38].

**Особливості стилю:** відрізняється геометричними мотивами та тісно переплетеними тератологічними та рослинними візерунками, з меншим акцентом на деталізацію.

**Приклади:** пряжки, брошки та інші прикраси (рис. 2).



Рис. 2. Прикраси виконані в стилі боре.

### Єлінзький стиль (Jellinge style) 900–975 р.

Стиль єлінге є пластичним. Він був названий на честь литої срібної чаші, знайденої в королівському кургані в Єлінгу, Ютландія, Данія. Ми можемо побачити головний мотив цього стилю: набір переплетених істот, які утворюють ряд плавних, S-подібних форм. У середині їхніх тіл є окремі ряди бісеру (точкові металеві форми), а їхні кієцівки нагадують рукавиці. Лаппети, виступи, схожі на хвостики, виходять з їхніх голів, що відрізняє їх від створінь стилю борре. Композиції в цьому стилі розкриваються і розширюються, фони стають більш помітними. Анатомія фігур тварин і людей простіша, тіла зображуються як суцільні маси, визначені окремими або подвійними контурними лініями. Тазостегнові суглоби представлені спіралями, а щиколотки та зап'ястки визначені маленькими геометричними сегментами, подібними до тих, що видно на чаші єлінге.

**Особливості стилю:** характеризується візерунками у вигляді звірів з витягнутими тілами і плавними кривими.

**Приклади:** кам'яні надгробки та зброя (рис. 3).



*Рис. 3. Приклади пам'яток культури з використанням стилю єлінге.*

### **Маменський стиль (Mammen style) 960–1025 рр.**

Цей інноваційний стиль, названий на честь церемоніального наконечника сокири, знайденого поблизу датського села Мамен, отримав популярність як «придворний» стиль короля Гаральда Синьозубого (короля Данії та Норвегії, який правив приблизно з 958–986 рр.). Його композиції охоплюють подовжені хвилі та закінчуються пухкими вусиками. Ми також бачимо листяні мотиви, запозичені з інших європейських традицій. Деякі якості, пов'язані зі стилем єлінге, у ньому перебільшені, як-от геометричні фігури, які сегментують зап'ястя, щиколотки та інші частини тіла тварин. Кожна сторона головки сокири Мамен інкрустована сріблом: з одного боку набір звивистих вусиків; а з іншого боку, казковий птах має ще більше вусиків, а також помітний спіральний тазостегновий суглоб. Сокири були дуже важливі для скандинавів, які використовували їх у домашніх цілях і в боях, але інкрустація сокири Мамен вказує на те, що це був церемоніальний предмет. Саме в цьому стилі виникає чудовий мотив: Великий Звір. Ми бачимо його з одного боку каменя Джелінга, над рунічним написом, який згадує його завоювання Норвегії та релігійне навернення Данії.

«Великий Звір є злиттям кількох тварин: він має риси, схожі на роги,

що стирчать з його голови, і щось схоже на гриву, що спадає з його довгої шиї. Його ноги оздоблені кігтями, а в деяких зображеннях, як-от більший камінь Джелінга, змії можуть обвиватися навколо його тіла, створюючи динамічну взаємодію між двома мотивами. Істота трактується як символ влади» [39].

**Особливості стилю:** характеризується більшою деталізацією та включенням рослинних мотивів разом з тваринними.

**Приклади:** оздоблення сокир гравіюванням, різьблення на дерев'яних предметах, кам'яні рельєфи (рис. 4).



Рис. 4. Приклади застосування стилю Мамен.

### **Дослідження образів міфічних істот у скандинавській міфології.**

Скандинавська міфологія багата на різноманітних істот, від величних богів до міфічних монстрів. Для свого проекту хочу детально ознайомитися з найбільш відомими та значущими істотами з міфів. Розібрати методику їх зображення в історії та їх значення і символізм.

### **Фенрір – вісник Рагнароку**

Фенрір – велетенський вовк, один з дітей бога Локи. Фенрір символізує хаос і руйнування, і його зростання викликало страх серед богів Асгарду. «Згідно з пророцтвом, під час Рагнарьока він поглине бога Одіна. У «Старшій Едді» та «Молодшій Едді» – основних джерелах скандинавської міфології, що були записані в 13 ст. після християнізації Скандинавії, Фенрір описується як одна з дітей Локи і гігантки Ангрбоди, і він приречений бути зв'язаним богами через його зростаючу силу та агресію» [28, 39]. На рунічних каменях та в різьбленнях на дереві Фенрір зображувався як могутня істота, часто у контексті його боротьби з богами.

Одним з найвідоміших зображень Фенріра є камінь Кірбі (рис. 5), який знаходиться в Швеції. Це рунічний камінь з детальним зображенням сцени, де Фенрір показаний у процесі зв'язування богами за допомогою магічного ремня Глейпніра. За легендою, лише цей ремінь міг утримати Фенріра, і він був створений з таких речей, як жіночий борід та кішкин крок, які не існують у реальності, тому є магічними.

З розвитком християнської ідеології зображення Фенріра почали набувати більш демонічних асоціацій, часто використовуючись як символ гріха або зла. У середньовічних рукописах та мистецтві його можна було побачити як частину зображень судного дня. У сучасних медіа, від літератури до кінематографа та відеоігор, Фенрір часто зображується як величезний, могутній вовк, іноді наділений елементами трагізму як істота, яка не може уникнути своєї долі (рис. 6).



*Рис. 5. Камінь Кірбі.*



*Рис.6. Ілюстрації з образами Фенріра із «Міфів скандинавів із Едд і саг».*

## Йормунгандр – Мідгардський Змій

Йормунгандр – ще одна дитина Локі. Це величезний змій, який оточує світ, тримаючи свій хвіст у зубах. Його зіткнення з Тором (син Одіна, покровитель блискавки) стане одною з ключових битв Рагнарьока. Йормунгандр, Мідгардський Змій, у давньоскандинавських текстах описується як така величезна істота, що вона може обвивати весь світ, тримаючи свій хвіст у пащі. У середньовічних мистецьких традиціях Йормунгандр зображувався рідше, частково через те, що зміїв і драконів у християнській іконографії часто асоціювали з дияволом та злом. Тим не менш, у деяких роботах він з'являється як символ загрози для космічного порядку. У сучасній популярній культурі Йормунгандр знову набув популярності, особливо в жанрах фентезі та пригодницьких історіях. Він часто виступає як вражаючий противник головних героїв, зберігаючи своє первісне значення як істоти неймовірної сили та розмірів.

«Перші зображення Йормунгандра, Мідгардського Змія, можна знайти в скандинавському мистецтві періоду вікінгів. Одним з найбільш відомих зображень Йормунгандра є рельєф на камені з Алта, що знаходиться в Норвегії. Цей камінь датується приблизно 8-9 ст. нашої ери і показує величезного змія, який обвивається навколо каменя, що може символізувати Йормунгандра, який обвиває Землю» [37]. У мистецтві вікінгів Йормунгандр часто зображувався у вигляді оробороса – давнього символу змії або дракона, який кусає власний хвіст, утворюючи замкнене коло (рис. 7). Цей символ вказує на циклічність життя та вічність, а також на уявлення про Мідгардського Змія як істоту, що тримає усі світи разом. Інший приклад – це зображення на камені з Ардруп на Фюні, де Йормунгандр представлений у битві з богом Тором. Це зображення належить до популярної сцени з міфології, де Тор ловить велетенського змія під час риболовлі, використовуючи голову бика як наживку (рис. 8).





Рис. 7. Історичне зображення Йормунгандра.



Рис. 8. Ілюстрації «Риболовля Тора».

### **Рататоскр – білка на світовому дереві Іггдрасілл**

Рататоскр – білка, яка бігає вгору та вниз по світовому дереву Іггдрасілл, переносючи образливі повідомлення між орлом, що сидить на вершині дерева, та драконом Нідхоггом, який гризе коріння. Вона є відносно рідкісним персонажем у візуальному мистецтві скандинавської міфології. Через те, що Рататоскр не належить до головних персонажів міфології, зображення цієї істоти у давньому мистецтві зустрічаються рідше, ніж більш значущі фігури, такі як Один, Тор чи Локі. Тим не менш, деякі предмети, які датуються вікінзькою добою, можуть мати різьблення чи ілюстрації, що містять символічні зображення тварин, які можуть бути пов'язані з Рататоскром. Ці зображення можуть включати абстрактні чи стилізовані зображення білок, що виконують активні дії, можливо, передачу повідомлень або переміщення між різними світами (див. дод. А, рис. 16).

Однак конкретні давньо-скандинавські мистецькі твори, які би безсумнівно зображали Рататоскра, є надзвичайно рідкісними чи невідомими в існуючих археологічних знахідках. Більшість інформації про цю істоту маємо з літературних джерел, як-от "Старша Едда" та "Молодша Едда", які були записані в середньовіччі. У цих текстах Рататоскр описується більше словесно, ніж візуально. У сучасному мистецтві та популярній культурі Рататоскр знайшов нове життя, де його часто зображують у ілюстраціях, що стосуються скандинавської міфології. Сучасні художники мають більше свободи в інтерпретації міфічних персонажів, враховуючи, що вони не обмежені канонічними зображеннями, як це було в давнину (див. дод. А, рис. 17).

### **Іггдрасілл – світове дерево**

Іггдрасілл, світове дерево, що підтримує всі світи у скандинавській міфології, є одним з найважливіших символів у міфологічних оповідях. Воно з'єднує дев'ять світів і є домом для багатьох істот, включаючи Рататоскра, орла та Нідхогга.

Давні зображення Ігдрасілля можна знайти на рунічних каменях та в дерев'яних різьбленнях, створених в період вікінгів (приблизно 8–11 ст. н. е.). Ці зображення часто були символічними та стилізованими, а не дослівними відтвореннями дерева. Один з найбільш відомих ранніх зображень Ігдрасілля є вирізблене на камені Стора Хамарс I, знайденому на острові Готланд. На ньому зображене дерево, яке має складну гіллясту структуру, що сягає різних фігур, які можуть представляти різні світи чи міфічні істоти, пов'язані з Ігдрасіллем. Хоча це зображення не є дослівним зображенням світового дерева, воно демонструє важливість і центральну роль Ігдрасілля у скандинавському міфологічному уявленні. Інший відомий приклад – камінь Ардруп, де можна побачити зображення, яке інтерпретують як Ігдрасілля, з різними істотами навколо нього (рис. 9). Ці зображення демонструють як давні скандинави уособлювали свої космологічні вірування та міфологічні історії у мистецтві. У середньовічних рукописах і мистецтві, після християнізації Скандинавії, зображення Ігдрасілля стали рідшими, оскільки міфологічні мотиви зміщувались або поступалися місцем християнським символам. Проте дерево світів продовжує залишатися важливим символом у скандинавській культурній спадщині у цілому та сучасному мистецтві зокрема, де його часто зображають у літературі, кіно та інших формах популярної культури (див. дод. А, рис. 18).



*Рис. 9. Зображення Ігдрасілля у поєднанні з ключовими міфологічними персонажами. В. Г. Коллінгвуд 1854 р. Ілюстрація до «Старшої або Поетичної Едди, широко відомої як Едда Семунда».*

### **Значення Ігдрасілля в скандинавській міфології:**

**космічна вісь:** Ігдрасілля символізує вісь світу, яка підтримує всі світи у своїх гілках та коріннях. Це центральна точка всесвіту, навколо якої все інше обертається та існує;

**зв'язок світів:** дерево з'єднує дев'ять світів скандинавської міфології, що дозволяє богам, людям, гігантам та іншим істотам взаємодіяти між собою;

**джерело життя:** Ігдрасілля часто розглядається як джерело життя, що підтримує всі форми існування своїм життєдайним еліксиром;

**вічність та відновлення:** незважаючи на те, що Ігдрасілля піддається нападам і постійній загрозі з боку різних істот, воно все ще виступає як символ вічного відновлення та стійкості;

**місце знань та мудрості:** вважається, що Один провів дев'ять ночей на дереві у пошуку знань, і в кінці він отримав руни, що надали йому велику мудрість;

**єднання протилежностей:** Ігдрасілля об'єднує елементи світла та темряви, життя та смерті, порядку та хаосу, що відображає складність і багатомірність світобудови;

**баланс та гармонія:** Ігдрасілля є символом балансу між різними силами світу і підтримує гармонію всесвіту;

**непостійність і зміни:** напади на Ігдрасілля та його стійкість вказують на непостійність світу та його здатність адаптуватися та відновлюватися;

**життєвий шлях:** його структура з гілками, що сягають вгору, і корінням, що простягаються у глибини, може символізувати різні шляхи життєвого досвіду та духовного росту.

## Висновок до першого розділу

На підставі наукової та довідкової літератури схарактеризовано важливість ролі гральних карт у культурному розвитку людства: від простих предметів розваги до символів культурного обміну та соціальної інтеракції. Таким чином, різні країни вносили свої інновації та вдосконалення в дизайн гральних карт. Наприклад, міфологічні та літературні теми в Італії, технологічні вдосконалення у Німеччині, ергономічні підходи в англійському дизайні та удосконалення механік гри в Сполучених Штатах Америки. Гральні карти поширювались між країнами, сприяючи культурному обміну та створенню унікальних дизайнів. Деякі друкарні зберігали традиційні символи та стилі своїх країн, що відображає збереження культурної спадщини. З часом гральні карти стали популярним елементом розваг та гри в усьому світі. Стандартизація дизайну також виникла як спроба створити уніфікованість у виробництві.

Використання в гральних картах мотивів скандинавської міфології демонструє багатство і глибину символів, що характеризують етнографічну спадщину. Використання міфічних персонажів, таких як: Фенрір, Йормунгандр, Рататоскр та Ігдрасілля, дозволяє не лише зберегти культурні традиції, а й інтегрувати їх у сучасний контекст. Кожен персонаж або символ є не лише візуальним елементом, а й носієм глибоких філософських концепцій, пов'язаних із життям, смертю, балансом і вічністю. Це додає картам не тільки естетичну, а й раціональну цінність, роблячи їх привабливими для широкого кола споживачів – від колекціонерів до любителів міфології.

Інтерпретаційний підхід до оформлення карт включає не лише іконографічні особливості, що базуються на автентичних орнаментальних мотивах доби вікінгів, а й оригінальні варіанти художньої стилізації. Різноманітність стилів, таких як осеберзький, бореський, елінзький і маменський, надає картам автентичності. Таким чином, така колода стає не лише засобом гри, а й художнім і культурним артефактом, що відображає взаємодію міфологічного та сучасного світів.

## РОЗДІЛ II. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ ГРАЛЬНИХ КАРТ ЗІ СКАНДИНАВСЬКИМИ МОТИВАМИ

### 2.1. Підходи в оформленні гральних карт із скандинавськими мотивами: аналіз прототипів і аналогів

Предметом дослідження є графічне оформлення гральних карт, яке засноване на символах і персонажах скандинавської міфології. Це включає детальне вивчення традиційних міфологічних образів, таких, як боги (Одін, Тор, Локі, Фрея), персонажі (Тюр, Балдур, Мімір, Валькірії, Ельфи, Йормунгард, Фенрір, тролі, йотуни) і символи (Мйольнір, Вальктун, Ігдрасіль).

Процес проектування дизайну колоди карт є складним і багатограним завданням, яке вимагає глибокого розуміння як історичних, так і сучасних тенденцій у цій галузі. Аналіз аналогів і прототипів є одним із ключових етапів цього процесу, оскільки дозволяє визначити типові елементи, унікальні стилістичні рішення та потенційні напрями для інновацій. Цей етап допомагає виявити можливості для вдосконалення дизайну та забезпечує фундамент для створення оригінального та функціонального продукту.

У першій частині цього аналізу проведено ґрунтовний аналіз різноманітних типів карт, до яких належать ігрові, колекційні та спеціалізовані колоди (див. табл. 2.1–2.5). Ігрові карти, як правило, використовуються для різних настільних ігор і мають загальноприйнятій дизайн, що забезпечує універсальність використання. Колекційні карти часто випускаються обмеженими накладами і відзначаються унікальними художніми рішеннями, що підвищує їхню цінність для колекціонерів. До спеціалізованих колод входять карти Таро, в дизайні яких чітко прослідковується варіативність тематик, для охоплення різної аудиторії.

Детальний розгляд особливостей дизайну кожного типу карт включає аналіз композиційних рішень, колористики, типографіки, зображень, стилістики. Це дозволило виявити, як естетичні елементи впливають на

сприйняття карт користувачами та їхню зручність у використанні. Матеріали, з яких виготовляються карти, також піддані аналізу з точки зору їхньої міцності, гнучкості, стійкості до зношування та екологічності. Різні матеріали можуть суттєво впливати на тактильні відчуття та загальну якість продукту. Особлива увага приділена якості відтворення зображень, точності кольоропередачі та можливостям застосування спеціальних ефектів, таких як: лакування, тиснення чи припресування фольгою. Це дозволить зрозуміти, як художні рішення впливають на тематичну цілісність і емоційне сприйняття карт.

Таким чином, комплексний аналіз різних типів карт за зазначеними критеріями сприяє глибшому розумінню того, як дизайн, матеріали, техніки друку та графічні елементи взаємодіють між собою. Це, в свою чергу, допомогло визначити, як ці компоненти впливають на функціональність, ергономіку та естетичну привабливість карт, що є підґрунтям для успішного проєктування власної колоди.

Таблиця 2.1

### Аналіз карт «Уно»

	
<p><b>1.</b> <b>Формулювання назви</b></p>	<p>Назва "Уно" походить від італійського слова "uno", що означає "один". Це має пряме значення, оскільки відсилає до ключового моменту гри – потреби говорити "Уно", коли у гравця залишається одна карта. Назва відображає простоту та глобальну доступність гри.</p>



<b>2. Умови гри</b>	Заснована на простих правилах: гравці по черзі викладають картки, кольори та номери яких мають відповідати кольору чи номеру карти на вершині колоди. Це забезпечує швидке освоєння гри новими гравцями та динамічний геймплей.
<b>3. Жанрова тематика гри</b>	"Уно" є сімейною грою, що не має складної жанрової тематики або специфічних ілюстрацій.
<b>4. Формотворчі засоби:</b>	
<b>4.1. Зображальні</b>	Дизайн карток мінімалістичний, зосереджений на кольорах та числах, що робить гру легкою для сприйняття і відповідною для широкої аудиторії.
<b>4.2. Композиція</b>	Картки мають чітку і просту композицію, де кожен елемент (число, колір, спеціальні символи) мають чітко відведене місце. Головне цифрове значення картки розташоване по центру внутрішнього формату картки, а часткове цифрове означення по його кутках.
<b>4. 3. Шрифтові засоби</b>	Використання шрифту є функціональним, з легкістю читається, що важливо для швидкого розпізнавання карток під час гри.
<b>4.4. Нешрифтові засоби</b>	З не шрифтових засобів використовується біла рамка і кутки, які відокремлюються від основного тла за допомогою еліпсу.
<b>4.5. Колір</b>	Використано палітру з основних кольорів (червоний, жовтий, синій, зелений і чорний)
<b>5. Формат</b>	Формат карт: 90×55 мм. Менший за стандартний розмір, що надає зручності тримання великої кількості карт та

	<p>надає змогу грати дорослим і дітям.</p> <p>Орієнтація зображення книжкова, що є традиційним вибором для більшості карткових ігор.</p> <p>Геометрична форма: прямокутна, зручна для легкоготасування. Кути заокруглені для безпеки.</p>
<b>6. Матеріал</b>	Картки виготовлені з цупкого паперу. Полімерне ламінування, щоб поліпшити довговічність і відчуття картки в руці.
<b>7. Образ потенційного споживача</b>	"Уно" розроблено для широкої аудиторії: від дітей, що вчаться рахувати, до дорослих, які шукають забаву на сімейному вечорі чи з друзями. Ця гра відповідає потребам користувачів різного віку та з різними інтересами завдяки своїй простоті, динаміці та соціальному аспекту.
<b>8. Міра забезпечення формули AIDA</b>	<p>Увага (Attention): строкатий дизайн привертає увагу потенційних споживачів.</p> <p>Інтерес (Interest): простота правил та швидкість освоєння гри, підтримують інтерес до неї.</p> <p>Бажання (Desire): соціальний аспект та можливість змагання збуджують бажання грати та купувати гру.</p> <p>Дія (Action): легкість доступу до гри в багатьох магазинах і он-лайн, а також прийнятна ціна спонукають до покупки.</p>

## Аналіз карт «Таро»

	
<p><b>1. Формулювання назви</b></p>	<p>Назва "Таро" має переносне значення, вважається, що вона походить від італійських або французьких термінів, що могли вказувати на мудрість або духовний шлях. Назва не відображає безпосередньо вміст або механіку гри, але натякає на глибину та містичність, які є характерними для Таро.</p>
<p><b>2. Умови гри</b></p>	<p>Таро не використовують як ігрову колоду. Ці карти частіше застосовують для ворожіння. Механіка базується на витягуванні карт і тлумаченні їх комбінацій.</p>
<p><b>3. Жанрова тематика гри</b></p>	<p>Тематика та ілюстрації карт Таро глибоко символічні, охоплюють широкий спектр архетипів, духовних понять, історичних та міфологічних фігур. Ілюстрації відіграють ключову роль у тлумаченні карт і варіюються залежно від конкретної колоди та художника.</p>
<p><b>4. Формотворчі засоби:</b></p>	

<b>4.1. Зображальні</b>	Дизайн карток деталізований, зосереджений на зображенні сюжетів для гадання.
<b>4.2. Композиція</b>	Всі карти мають ілюстрацію, яка займає більшу частину простору, та підпис на білому фоні внизу карти.
<b>4.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифти можуть варіюватися, але зазвичай вони стилізовані та відображають історичний або містичний контекст колоди.
<b>4.4. Нешрифтові засоби</b>	Використовується чорна рамка.
<b>4.5. Колір</b>	Кольорова палітра багата та символічна, де кожен колір може мати власне значення, сприяючи глибшому розумінню карт.
<b>5. Формат</b>	<p>Зазвичай більший за стандартну колоду гральних карт. Це зроблено для кращого сприйняття деталей ілюстрацій.</p> <p>Портретна орієнтація зображення.</p> <p>Форма: прямокутна з мінімально закругленими кутами для довговічності карт.</p>
<b>6. Матеріал</b>	<p>Виготовленні з високоякісного цупкого паперу.</p> <p>Фактура може варіюватися від матової до напівглянцевої, а також включати спеціальні елементи, такі як золоте або срібне тиснення, що додає колодам особливої естетичної цінності.</p>
<b>7. Образ потенційного споживача</b>	Потенційними споживачами карт Таро є люди, зацікавлені у самопізнанні, духовному розвитку, містицизмі, а також колекціонери. Це можуть бути як новачки, так і досвідчені практики ворожіння. Картки Таро приваблюють широке коло людей завдяки їх

	глибокій символіці та естетичній привабливості.
<p><b>8. Міра забезпечення формули AIDA</b></p>	<p>Увага (Attention): ілюстрації карт Таро, їхній мистецький стиль та символіка привертають увагу широкого спектру аудиторії. Різноманітність дизайнів та тематик колод відіграє важливу роль у залученні інтересу.</p> <p>Інтерес (Interest): глибина та багатогранність символіки Таро спонукають до більш детального вивчення та осмислення карт, підтримуючи інтерес.</p> <p>Бажання (Desire): естетична привабливість колоди та можливість використання карт для особистісного розвитку або як засобу медитації викликають бажання володіти колодою та працювати з нею.</p> <p>Дія (Action): цікавість до символіки та потенційного використання карт Таро в практиках ворожіння чи медитації може спонукати до покупки колоди.</p>

Таблиця 2.3

### Аналіз карт «Гаррі Поттер, Гаффлпаф»

	
<p><b>1. Формулювання</b></p>	<p>Назва має пряме значення, одразу ідентифікуючи продукт як набір карт для гри в покер, асоційований зі</p>

<b>назви</b>	світом Гаррі Поттера, зокрема з факультетом Гаффлпаф. "Yellow" (жовтий) вказує на кольорову схему, асоційовану з цим факультетом.
<b>2. Умови гри</b>	Базується на класичних правилах покера, що не змінюється незалежно від дизайну карт. Тематичне оформлення не впливає на правила гри, але може додати грі атмосферності для фанатів Гаррі Поттера..
<b>3. Жанрова тематика гри</b>	"Гаррі Поттер" є сімейною грою, що не має складної жанрової тематики.
<b>4. Формотворчі засоби:</b>	
<b>4.1. Зображальні</b>	Тематика та ілюстрації карт насичені елементами світу Гаррі Поттера, зокрема символікою та кольоровою палітрою факультету Гаффлпаф. Ілюстрації можуть включати зображення герба факультету, символічних тварин (борсук), та інші асоціації, які роблять кожную карту унікальною.
<b>4.2. Композиція</b>	Збалансована, з чітким розташуванням символів та чисел на картках. В картках з використанням ілюстрацій персонажів домінує центральна композиція.
<b>4.3. Шрифтові засоби</b>	Використання унікального шрифту, що відображає атмосферу світу Гаррі Поттера, підсилюючи тематичний дизайн.
<b>4.4. Нешрифтові засоби</b>	На картках з ілюстраціями персонажів використовуються декоративні рамки.
<b>4.5. Колір</b>	Сорочка жовтого кольору, який є характерним для Гаффлпафа. Для зручності гри масті мають стандартні

	кольори.
<b>5. Формат</b>	<p>Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і переміщування.</p> <p>Орієнтація зображення портретна.</p> <p>Геометрична форма прямокутна.</p>
<b>6. Матеріал</b>	<p>Карти з якісного та цупкого паперу.</p> <p>Присутні фактурні елементи тиснення з використанням фарби металевого жовтого кольору.</p>
<b>7. Образ потенційного споживача</b>	<p>Потенційний споживач цих карт – шанувальник світу Гаррі Поттера, особливо тих, хто ідентифікує себе з факультетом Гаффлпаф чи цікавиться його символікою.</p> <p>Це можуть бути як молоді гравці, так і дорослі колекціонери, шукачі унікальних предметів для збірки чи використання у тематичних іграх.</p>
<b>8. Міра забезпечення формули AIDA</b>	<p>Увага (Attention): унікальний дизайн, асоційований з популярною франшизою, привертає увагу потенційних покупців, особливо фанатів Гаррі Поттера.</p> <p>Інтерес (Interest): тематичні елементи та висока якість ілюстрацій сприяють підтримці інтересу та бажання дізнатися більше про продукт.</p> <p>Бажання (Desire): відсилання до світу Гаррі Поттера та можливість володіти частиною цього світу через картки зміцнює бажання придбати їх.</p> <p>Дія (Action): висока якість, естетична привабливість і зв'язок з улюбленою франшизою мотивують до покупки для особистого користування або як подарунок.</p>

## Аналіз карт «Bicycle Clear»

<b>1. Формулювання назви</b>	<p>Назва "Bicycle Clear" має пряме значення, відразу ідентифікуючи два ключові аспекти продукту: бренд "Bicycle", який є відомим виробником ігрових карт, та "Clear", що вказує на унікальну характеристику продукту - прозорість матеріалу.</p>	
<b>2. Умови гри</b>	<p>Базується на класичних правилах покера. Прозорість карт не впливає на правила гри, але додає унікальний елемент візуального сприйняття.</p>	
<b>3. Жанрова тематика гри</b>	<p>тематика залишаються в межах традиційної покерної колоди, з тим винятком, що прозорість карт додає сучасний та інноваційний аспект.</p>	
<b>4. Формотворчі засоби:</b>		
<b>4.1. Зображальні</b>	<p>Ілюстрації чіткі та розпізнавані, для легкої ідентифікації попри прозорий матеріал.</p>	
<b>4.2. Композиція</b>	<p>Чітка, центральна, з візуально розпізнаваними символами та числами на прозорому тлі.</p>	
<b>4.3. Шрифтові засоби</b>	<p>Класичний шрифт для колод цієї фірми.</p>	



<b>4.4. Нешрифтові засоби</b>	Використання рамки внутрішні кути якої плавно переходять у закручену стрічку.
<b>4.5. Колір</b>	класичне поєднання червоного та синього кольорів у покерних картах цієї фірми.
<b>5. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і перемішування. Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>6. Матеріал</b>	Карти виготовлені з прозорого пластику, що забезпечує унікальні візуальні властивості та високу довговічність.
<b>7. Образ потенційного споживача</b>	Потенційними споживачами "Bicycle Clear" є любителі карткових ігор, які цінують інновації та унікальність у дизайні. Це можуть бути як професійні гравці в покер, так і аматори, що шукають оригінальні картки для домашнього використання чи як подарунок. Також, прозорі картки можуть зацікавити колекціонерів унікальних ігрових аксесуарів.
<b>8. Міра забезпечення формули AIDA</b>	Увага (Attention): унікальний вигляд прозорих карт негайно привертає увагу та відрізняє їх від звичайних карткових колод. Інтерес (Interest): неординарність матеріалу та дизайну спонукають до більш детального дослідження продукту та його особливостей. Бажання (Desire): висока якість, міцність матеріалу та естетичний вигляд стимулюють бажання володіти цими картками, як засобом

	<p>для гри, так і елементом декору або колекції.</p> <p>Дія (Action): унікальні характеристики та візуальна привабливість</p> <p>мотивують до покупки, особливо якщо картки використовуються як подарунок або спосіб оновлення ігрової колекції.</p>
--	--

Таблиця 2.5

### Аналіз карт «Манчкін»

	
<p><b>1.</b> <b>Формулювання назви</b></p>	<p>Назва "Манчкін" має переносне значення, відсилаючи до іронічного виразу для гравців, які занадто зосереджені на "перемозі" у настільних рольових іграх, зокрема на здобутті якомога більшої кількості "луту" та підвищенні рівнів своїх персонажів. Таким чином, назва гри має гумористичний та самоіронічний відтінок.</p>
<p><b>2. Умови гри</b></p>	<p>"Манчкін" – це карточна гра, де гравці конкурують, щоб першими досягти 10-го рівня, борючись з монстрами, використовуючи зброю, закляття та інші предмети. Гравці можуть також вступати в альянси, зраджувати товаришів та користуватися спеціальними картами для досягнення своєї мети. Більшу частину карт гравці</p>

	викладають перед собою, тримаючи в руці лише до шести карт.
<b>3. Жанрова тематика гри</b>	Тематика гри базується на пародії фентезійних рольових ігор.
<b>4. Формотворчі засоби:</b>	
<b>4.1. Зображальні</b>	Ілюстрації карт, виконані Джоном Коваліком, відзначаються гумором та карикатурністю, зображуючи різноманітних монстрів, персонажів, зброю та магичні предмети.
<b>4.2. Композиція</b>	Графічні елементи розташовані так, щоб було легко ідентифікувати тип картки, її властивості та вплив на гру.
<b>4.3. Шрифтові засоби</b>	Використання легкого для читання шрифту, який доповнює загальний гумористичний стиль гри.
<b>4.4. Нешрифтові засоби</b>	Використовується рамка темно коричневого кольору.
<b>4.5. Колір</b>	Використання яскравих, насичених кольорів та карикатурних ілюстрацій допомагає підкреслити несерйозний тон гри.  Кольорова палітра добре збалансована, з використанням яскравих та насичених кольорів для привертання уваги та створення веселого настрою. Карти в грі поділені на дві колоди, які відрізняються не лише сорочкою а і кольоровим тлом.
<b>5. Формат</b>	Картки 55×85 мм. Вони менше стандартної колоди карт.

	<p>Це зроблено для того, щоб картки на столі займали менше місця(в механіці гри потрібно викладати картки класу,зброї та інших манаток перед собою)</p> <p>Орієнтація портретна, але сорочка виконана горизонтально.</p> <p>Форма прямокутна із заокругленими кутами.</p>
<b>6. Матеріал</b>	Цупкий папір, матова поверхня.
<b>7. Образ потенційного споживача</b>	"Манчкін" звертається до широкого спектру аудиторії: від підлітків до дорослих, які цінують гумор, фентезійні наративи та соціальні аспекти настільних ігор. Це ідеальний вибір для друзів та сімей, які шукають забавну та невимушену гру на вечір. Фанати рольових ігор, які можуть оцінити пародійний підхід до звичних тропів жанру, також віднайдуть у "Манчкін" щось для себе.
<b>8. Міра забезпечення формули AIDA</b>	<p>Увага (Attention): незвичайна назва, яскрава обкладинка та веселі ілюстрації відразу привертають увагу потенційних гравців.</p> <p>Інтерес (Interest): оригінальна механіка гри та обіцянка гумористичного досвіду спонукають гравців дізнатися більше.</p> <p>Бажання (Desire): атмосфера змагальності, взаємодії між гравцями та можливість "насміхатися" над кліше фентезійних РПГ стимулюють бажання придбати гру.</p> <p>Дія (Action): доступність гри у продажу, позитивні відгуки та рекомендації з боку інших гравців мотивують до покупки.</p>

У другій частині аналізу зосереджено увагу на детальному вивченні національних образів в оформленні гральних карт. Нами досліджено, як культурні та національні елементи інтегруються в дизайн колод, впливаючи на їхню унікальність та сприйняття користувачами. Зокрема розглянуто, як традиції, фольклор, міфологія та інші аспекти культурної спадщини різних народів знаходять своє відображення в графічних елементах карт. Проаналізовано вплив використання національних образів, символів, орнаментів і колористики на створення унікального візуального стилю колод «див. табл. 2.6 – 2.14». Досліджені приклади, де успішно інтегрували культурні мотиви в сучасний дизайн, а також випадки, коли така інтеграція призводить до стерео типізації. Це дозволяє зрозуміти, як правильно балансувати між повагою до культурної спадщини й творчим самовираженням. Розглянуто як такі дизайни сприяють підвищенню інтересу до вивчення інших культур. Через уважне та вдумливе використання національних образів дизайнери можуть не лише створити естетично привабливий продукт, але й сприяти збереженню та популяризації культурної спадщини.

Таким чином, дослідження національних образів в оформленні карт дозволяє виявити потенціал дизайну як інструменту культурного вираження та комунікації. Це сприяє розвитку підходів, які поєднують художню інновацію з повагою до культурних традицій, що є ключовим для створення колод гральних карт, які резонують з аудиторією та мають стійку культурну цінність.

## Аналіз покерних карт з японською стилістикою

	
<b>1. Умови гри</b>	Базується на класичних правилах покера.
<b>2. Культурні та національні елементи</b>	На картах зображено персонажів, які мають риси традиційної японської культури, що виявляється у: національному вбранні - кімоно та обладунки; символиці – віяла, катана, шолом;
<b>3. Формотворчі засоби:</b>	
<b>3.1. Зображальні</b>	Кожна карта містить ілюстрації персонажів японської культури, виконані у стилі векторної ілюстрації.
<b>3.2. Композиція</b>	Класична симетрична композиція, характерна для гральних карт: фігура персонажа представлена дзеркально у верхній і нижній частинах карти. Це дозволяє зберегти баланс і традиційний підхід до оформлення.
<b>3.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифт використовується стилізований. Передає естетику рукописних японських елементів за допомогою пера.

<b>3.4. Нешрифтові засоби</b>	Використано рамку.
<b>3.5. Колір</b>	Основні кольори – червоний, фіолетовий, зелений, золотистий та чорний. Вони створюють впізнаваний візуальний стиль, який підсилює етнічний акцент карт.
<b>4. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і перемішування. Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>5. Матеріал</b>	Карти з якісного та цупкого паперу.
<b>6. Образ потенційного споживача</b>	Потенційні споживачі таких карт – любителі настільних ігор, шанувальники японської культури, а також колекціонери унікальних карткових наборів.
<b>7. Міра забезпечення формули AIDA</b>	Увага (Attention): унікальний дизайн, національні елементи та образи Інтерес (Interest): використання стилізації традиційного графічного стилю японії Бажання (Desire): поєднання естетики та культурного значення може викликати бажання придбати карти, особливо серед любителів японської культури. Дія (Action): висока якість, естетична привабливість і етнічна тематика спонукають до покупки для особистого користування або як подарунок.

Таблиця 2.7

## Аналіз покерних карт з африканською стилістикою

<b>1. Умови гри</b>	<p>Базується на класичних правилах покера, що не змінюється від дизайну карт.</p>
<b>2. Культурні та національні елементи</b>	<p>На картах зображено персонажів, які мають риси характерні для африканських племен.</p> <p>Представлені персонажі, одягнені в традиційний африканський одяг і прикраси, з характерними зачісками, амулетами та зброєю (наприклад, списи).</p> <p>На картах є представники племен Кікуйю, Тіганія, масайські танцівники, жінки Курія та воїни Мараквет.</p>
<b>3. Формотворчі засоби:</b>	
<b>3.1. Зображальні</b>	<p>Зображення виконані в стилі детальної ілюстрації, з великою увагою до деталей одягу, аксесуарів та виразів обличчя. Кожен персонаж виглядає аутентично та представляє певну етнічну групу або роль у племені.</p>
<b>3.2. Композиція</b>	<p>Всі карти мають ілюстрацію, яка займає більшу частину простору, та підпис на білому фоні внизу карти.</p>



<b>3.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифти прості та чіткі, зосереджені на функціональності, без надмірних декоративних елементів, що полегшує сприйняття карток у процесі гри.
<b>3.4. Нешрифтові засоби</b>	Відсутні
<b>3.5. Колір</b>	домінування яскравих відтінків червоного, жовтого, оранжевого та коричневого, що підкреслює екзотичний стиль і акцентує увагу на багатстві африканської культури.
<b>4. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і переміщування. Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>5. Матеріал</b>	Карти з якісного та цупкого паперу.
<b>6. Образ потенційного споживача</b>	Потенційні споживачі таких карт – любителі настільних ігор, шанувальники африканської культури, а також колекціонери унікальних карткових наборів.
<b>7. Міра забезпечення формули AIDA</b>	Увага (Attention): цікаві та екзотичні зображення персонажів з африканських племен привертають увагу. Інтерес (Interest): відсутність карикатурного стилю, детальне зображення костюмів, аксесуарів та реалістичний стиль малюнків сприяють глибшому інтересу до карт. Бажання (Desire): багатий культурний контекст та етнічна автентичність можуть викликати бажання придбати карти, особливо серед поціновувачів культури та історії Африки. Дія (Action): висока якість, естетична привабливість і етнічна тематика спонукають до покупки.

Таблиця 2.8

## Аналіз покерних карт з грецькою стилістикою

	
<b>1. Умови гри</b>	<p>Базується на класичних правилах покера. Тематичне оформлення не впливає на правила гри, але може додати грі атмосферності.</p>
<b>2. Культурні та національні елементи</b>	<p>На картах зображено персонажів давньогрецької міфології та античних легенд.</p> <p>Мечі, лаврові вінки, атрибути сили і влади підкреслюють героїчну тему богів. Орнаментальні елементи на сорочці карт також мають античний стиль, із квітковими та геометричними візерунками, характерними для грецької культури.</p>
<b>3. Формотворчі засоби:</b>	
<b>3.1. Зображальні</b>	<p>Зображення на картах виконані в ілюстративному стилі з елементами класичної європейської школи графіки. Зображення мають деталі, що підкреслюють античний стиль - зброя, одяг і пози персонажів.</p>

<b>3.2. Композиція</b>	<p>Класична симетрична композиція, характерна для гральних карт: фігура персонажа представлена дзеркально у верхній і нижній частинах карти. Це дозволяє зберегти баланс і традиційний підхід до оформлення.</p> <p>Присутнє необґрунтоване дублювання мастей, що псує композицію і притискає ілюстрацію до країв рамки. Через це картки виглядають незбалансованими.</p>
<b>3.3. Шрифтові засоби</b>	<p>Шрифти, використані на картах, є чіткими, без зайвих декоративних елементів. Літери мають функціональний характер, що полегшує читання. Немає характерної приналежності до античної епохи.</p>
<b>3.4. Нешрифтові засоби</b>	<p>Використано просту рамку.</p>
<b>3.5. Колір</b>	<p>Використано класичні кольори грецької тематики – червоний, золотий, зелений та чорний, що додають історичного контексту і підсилюють візуальну ідентичність.</p>
<b>4. Формат</b>	<p>Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і перемішування.</p> <p>Орієнтація зображення портретна.</p> <p>Геометрична форма прямокутна.</p>
<b>5. Матеріал</b>	<p>Карти з якісного та цупкого паперу.</p>
<b>6. Образ потенційного споживача</b>	<p>Потенційними споживачами таких карт можуть бути любителі історії та міфології, шанувальники настільних ігор та колекціонери тематичних карт. Вони також можуть зацікавити людей, які захоплюються античною культурою та класичними легендами.</p>

<p><b>7. Міра забезпечення формули AIDA</b></p>	<p>Увага (Attention): античні персонажі легенд привертають увагу.</p> <p>Інтерес (Interest): Використання міфологічної тематики та автентичних деталей викликає інтерес до гри та колекціонування.</p> <p>Бажання (Desire): поєднання естетики та культурного значення може викликати бажання придбати карти, особливо серед любителів грецької міфології.</p> <p>Дія (Action): висока якість, естетична привабливість і етнічна тематика спонукають до покупки.</p>
---	--

Таблиця 2.9

### Аналіз покерних карт з індіанською стилістикою

	
<p><b>1. Умови гри</b></p>	<p>Базується на класичних правилах покера. Тематичне оформлення не впливає на правила гри, але може додати грі атмосферності.</p>
<p><b>2. Культурні та національні елементи</b></p>	<p>Зображення на картах мають виразний стиль, пов'язаний з культурою корінних народів Америки. Персонажі одягнені в традиційний одяг, прикрашені пір'ям та обрядовими аксесуарами, які характерні для племен індіанців. Використано характерні елементи, такі як головні убори з пір'я, ритуальні палиці, бойові сокири та</p>

	орнаментальні візерунки, що підкреслюють автентичність культури. На одязі персонажів можна побачити етнічні візерунки, що включають геометричні мотиви та кольорові узори, які притаманні традиційній культурі корінних американців.
<b>3. Формотворчі засоби:</b>	
<b>3.1. Зображальні</b>	Зображення на картах мають графічний стиль, що акцентує увагу на деталях одягу, зброї та аксесуарів персонажів. Кожен образ має унікальні етнічні риси, що відображають особливості індіанської культури.
<b>3.2. Композиція</b>	Композиція симетрична, характерна для гральних карт: кожен персонаж відображений дзеркально зверху та знизу.
<b>3.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифти прості та чіткі, зосереджені на функціональності, без надмірних декоративних елементів, що полегшує сприйняття карток у процесі гри.
<b>3.4. Нешрифтові засоби</b>	Відсутні
<b>3.5. Колір</b>	Домінування червоного, чорного та жовтого кольорів підкреслює етнічний стиль, створюючи яскравий і контрастний візуальний ефект.
<b>4. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і перемішування. Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>5. Матеріал</b>	Карти з якісного та цупкого паперу.

<p><b>6. Образ потенційного споживача</b></p>	<p>Потенційні споживачі включають колекціонерів тематичних карт, шанувальників культури корінних народів Америки, а також любителів унікальних карткових наборів. Такі карти можуть зацікавити тих, хто цінує мистецтво та етнічну тематику.</p>
<p><b>7. Міра забезпечення формули AIDA</b></p>	<p>Увага (Attention): етнічні образи та канонічна кольорова гама відразу привертають увагу споживача.</p> <p>Інтерес (Interest): деталізація персонажів і культурні елементи сприяють зацікавленню потенційних споживачів.</p> <p>Бажання (Desire): багатий культурний контекст та етнічна автентичність можуть викликати бажання придбати карти.</p> <p>Дія (Action): висока якість, естетична привабливість і етнічна тематика спонукають до покупки.</p>

Таблиця 2.10

### Аналіз покерних карт з японською стилістикою

	
<p><b>1. Умови гри</b></p>	<p>Базується на класичних правилах покера, що не змінюється від дизайну карт.</p>
<p><b>2. Культурні та національні</b></p>	<p>Зображення мають японську тематику. На картах представлені карикатурні версії самураїв та воїнів із</p>

<b>елементи</b>	традиційними японськими елементами. Зображення на картах включають геометричні візерунки та мотиви, які є характерними для японського мистецтва, що підкреслює культурну автентичність.
<b>3. Формотворчі засоби:</b>	
<b>3.1. Зображальні</b>	Зображення виконані у векторній техніці з жартівливими рисами обличчя. Костюми детально промальовані
<b>3.2. Композиція</b>	Композиція симетрична, характерна для гральних карт: кожен персонаж відображений дзеркально зверху та знизу.
<b>3.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифти на картах є мінімалістичними, із простим дизайном, що полегшує читання. Додатково на картах є вертикальні написи японською, що додають автентичності.
<b>3.4. Нешрифтові засоби</b>	Відсутні
<b>3.5. Колір</b>	Домінують кольори, що асоціюються з японською культурою, такі як червоний, синій, зелений і золотистий, що створюють візуальний акцент на картках і підсилюють культурний контекст.
<b>4. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і перемішування. Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>5. Матеріал</b>	Карти з якісного та цупкого паперу.
<b>6. Образ</b>	Потенційні споживачі включають колекціонерів карт,

<p><b>потенційного споживача</b></p>	<p>шанувальників японської культури та любителів настільних ігор. Ці карти також можуть бути привабливими для тих, хто цікавиться історією самураїв і японським мистецтвом.</p>
<p><b>7. Міра забезпечення формули AIDA</b></p>	<p>Увага (Attention): стилізовані японські образи привертають увагу.</p> <p>Інтерес (Interest): жартівливість образів може відштовхнути потенційного споживача.</p> <p>Бажання (Desire): висока якість друку може викликати бажання придбати карти.</p> <p>Дія (Action): візуальна привабливість та автентичність мотивують до придбання, особливо серед шанувальників японської культури.</p>

Таблиця 2.11

### Аналіз покерних карт з українською стилістикою

	
<p><b>1. Умови гри</b></p>	<p>Базується на класичних правилах покера. Тематичне оформлення не впливає на правила гри, проте може додати грі завзятості та атмосфери.</p>



<b>2. Культурні та національні елементи</b>	Карти мають виразний український колорит. Персонажі представляють різні історичні типажі української культури, такі як козаки, селяни, пастухи та інші. Вони одягнені в національні строї, який підкреслює автентичність зображень. На картах є багато етнічних деталей, таких як: вишиванки, традиційні прикраси, козацька зброя, національні головні убори, зачіска «оселедець» а також обрядові атрибути (колоски, ягнята, соколи).
<b>3. Формотворчі засоби:</b>	
<b>3.1. Зображальні</b>	Зображення виконані в стилі реалістичної ілюстрації, з великою увагою до деталей одягу, аксесуарів та виразів обличчя персонажів. Такий стиль додає картам історичної достовірності та художньої цінності.
<b>3.2. Композиція</b>	Композиція симетрична, характерна для гральних карт: кожен персонаж відображений дзеркально зверху та знизу, що забезпечує традиційний вигляд і баланс.
<b>3.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифти прості та чіткі, зосереджені на функціональності, без надмірних декоративних елементів, що полегшує сприйняття карток у процесі гри.
<b>3.4. Нешрифтові засоби</b>	Відсутні
<b>3.5. Колір</b>	Основні кольори – червоний, зелений, жовтий, білий – підкреслюють національну тематику
<b>4. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і перемішування.

	Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>5. Матеріал</b>	Карти з якісного та цупкого паперу.
<b>6. Образ потенційного споживача</b>	Потенційні споживачі таких карт включають колекціонерів, шанувальників української культури, а також любителів настільних ігор. Вони можуть бути привабливими для туристів, а також для використання на тематичних заходах або під час традиційних свят.
<b>7. Міра забезпечення формули AIDA</b>	<p>Увага (Attention): висока якість ілюстрацій та дотримання українських традицій привертають увагу та створюють позитивне враження.</p> <p>Інтерес (Interest): етнічна автентичність викликають інтерес до гри та колекціонування.</p> <p>Бажання (Desire): відповідність жанровим засадам гри та естетичним потребам, а також оригінальність оформлення карт викликають бажання споживача до придбання колоди.</p> <p>Дія (Action): візуальна привабливість та етнічна унікальність мотивують до покупки, особливо серед тих, хто цінує українську культуру.</p>

## Аналіз покерних карт зі скандинавською стилістикою

<b>1. Умови гри</b>	Базується на класичних правилах покера, що не змінюється від дизайну карт.
<b>2. Культурні та національні елементи</b>	Ці карти присвячені скандинавській міфології. Персонажі представляють богів, зокрема Одіна, Локі та Діани. Вони зображені з відповідними атрибутами: воронами, списами, луками та шоломами з рогами, що є їх символами; на картах можна побачити різні міфологічні символи, такі як трискеліон (трилисник), сонячні знаки, хрести та місяць, що додає автентичності та підкреслює історичну і культурну значущість. Карти мають характерні кельтсько-скандинавські плетіння в оформленні одягу та окремих мастей.
<b>3. Формотворчі засоби:</b>	
<b>3.1. Зображальні</b>	Зображення на картах виконані в стилізованому графічному стилі з виразними окантовкою зображень та деталізацією. Кожен персонаж має індивідуальні риси обличчя та аксесуари, що відображають міфологічну

	тематику.
<b>3.2. Композиція</b>	Композиція симетрична, характерна для гральних карт: кожен персонаж відображений дзеркально зверху та знизу.
<b>3.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифт не відповідає скандинавській культурі.
<b>3.4. Нешрифтові засоби</b>	Проста рамка.
<b>3.5. Колір</b>	Використання червоного, синього, жовтого та чорного кольорів створює виразний контраст, підкреслюючи важливі елементи зображень.
<b>4. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 6.2×8.8см, зручний для тримання в руках і перемішування. Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>5. Матеріал</b>	Карти з якісного та цупкого паперу.
<b>6. Образ потенційного споживача</b>	Потенційними споживачами є колекціонери карт із міфологічною тематикою, любителі настільних ігор, а також шанувальники різних культур і історичних тем. Карти також можуть зацікавити тих, хто захоплюється історією та міфологією.
<b>7. Міра забезпечення формули AIDA</b>	Увага (Attention): унікальний дизайн, асоційований з скандинавською міфологією, привертає увагу потенційних покупців, особливо шанувальників вікінгів, любителів фентезі й геймерів. Інтерес (Interest): тематичні елементи та висока якість ілюстрацій сприяють підтримці інтересу та бажання

	<p>дізнатися більше про продукт.</p> <p>Бажання (Desire): висока якість виконання та унікальність дизайну створюють бажання придбати цей продукт.</p> <p>Дія (Action): візуальна привабливість та тематична унікальність мотивують до придбання, особливо серед шанувальників міфології та колекціонерів.</p>
--	---

Таблиця 2.13

### Аналіз покерних «Vikings»

	
<p><b>1. Формулювання назви</b></p>	<p>Назва має пряме значення, одразу ідентифікуючи продукт як набір карт для гри в покер, асоційований зі світом серіалу «Вікінги»</p>
<p><b>2. Умови гри</b></p>	<p>Базується на класичних правилах покера, що не змінюється незалежно від дизайну карт. Тематичне оформлення не впливає на правила гри, але може додати грі атмосферності для фанатів серіалу та естетики доби вікінгів.</p>

<b>3. Культурні та національні елементи</b>	Базується на історичному серіалі «Вікінги» та представляє персонажів з нього.
<b>4. Формотворчі засоби:</b>	
<b>4.1. Зображальні</b>	Кожна карта містить ілюстрації персонажів серіалу, таких як Рагнар Лодброк, Лагерта, Флокі, Бйорн і інші.
<b>4.2. Композиція</b>	Збалансована, з чітким розташуванням символів та чисел на картках. В картках з використанням ілюстрацій персонажів домінує центральна композиція.
<b>4.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифт використовується стилізований. Передає естетику рукописних текстів англосаксів, яким в серіалі відведено значну частину екранного часу.
<b>4.4. Нешрифтові засоби</b>	Використано рамку з плетінням.
<b>4.5. Колір</b>	колода виконана в чорно-білій техніці з використанням тонуванням у червоний колір для мастей чирви і бубни.
<b>5. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і перемішування. Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>6. Матеріал</b>	Карти з якісного та цупкого паперу.
<b>7. Образ потенційного споживача</b>	Потенційні споживачі - шанувальники серіалу "Вікінги", любителі історичних тем, а також колекціонери унікальних гральних карт.
<b>8. Міра забезпечення</b>	Увага (Attention): унікальний дизайн, асоційований з популярною

<p><b>формули AIDA</b></p>	<p>тематикою серіалу «Вікінги»</p> <p>Інтерес (Interest): деталізовані ілюстрації персонажів з серіалу викликають інтерес у фанатів.</p> <p>Бажання (Desire): відсилання до доби вікінгів і можливість володіти частиною цього серіалу через картки зміцнює бажання придбати їх.</p> <p>Дія (Action): висока якість, естетична привабливість і зв'язок з улюбленою франшизою мотивують до покупки для особистого користування або як подарунок.</p>
----------------------------	---

Таблиця 2.14

### Аналіз покерних «Viking Blizzard Wing»

	
<p><b>1. Формулювання назви</b></p>	<p>Назва колоди - "Viking Blizzard Wing". Назва вказує на тематику, пов'язану з вікінгами, і додає елемент холодної, суворої природи, асоціюючи це з крижаними крилами воронів Одіна.</p>
<p><b>2. Умови гри</b></p>	<p>Базується на класичних правилах покера, що не змінюється від дизайну карт. Тематичне оформлення не впливає на правила гри, але може додати гри</p>

	атмосферності для фанатів скандинавської міфології.
<b>3. Культурні та національні елементи</b>	Базується на скандинавській міфології.
<b>4. Формотворчі засоби:</b>	
<b>4.1. Зображальні</b>	Використання детальних ілюстрацій богів і символів, що підкреслюють тематику вікінгів і скандинавської міфології.
<b>4.2. Композиція</b>	Композиція карт продумана так, що головні елементи (боги та їх зброя) розташовані дзеркально по центру, що привертає увагу до основних персонажів.
<b>4.3. Шрифтові засоби</b>	Шрифт не відповідає тематиці доби вікінгів.
<b>4.4. Нешрифтові засоби</b>	Використання рамки з кельтським плетінням, яка підсилює історичну автентичність.
<b>4.5. Колір</b>	Використанні холодні кольори, які відповідають назві та темі колоди.
<b>5. Формат</b>	Формат карт стандартний для покерних карт 62×88 мм, зручний для тримання в руках і перемішування. Орієнтація зображення портретна. Геометрична форма прямокутна.
<b>6. Матеріал</b>	Карти з якісного та цупкого паперу.
<b>7. Образ потенційного споживача</b>	Потенційні споживачі - шанувальники вікінгів, історичної тематики, а також любителі фентезі і гральних карт.
<b>8. Міра</b>	Увага (Attention): унікальний дизайн, асоційований з



<p><b>забезпечення формули AIDA</b></p>	<p>скандинавською міфологією, привертає увагу потенційних покупців, особливо шанувальників вікінгів, любителів фентезі й геймерів.</p> <p>Інтерес (Interest): тематичні елементи та висока якість ілюстрацій сприяють підтримці інтересу та бажання дізнатися більше про продукт.</p> <p>Бажання (Desire): висока якість виконання та унікальність дизайну створюють бажання придбати цей продукт.</p> <p>Дія (Action): зрозумілий і привабливий дизайн упаковки стимулює до покупки.</p>
---	---

Аналіз прототипів і аналогів гральних карт із скандинавськими мотивами показав важливість поєднання мотивів культурної спадщини та сучасних інтерпретаційних підходів. Детальне вивчення різних типів карт (ігрових, колекційних і спеціалізованих) дозволило виявити ключові естетичні та функціональні елементи, які впливають на їх сприйняття користувачами. Відзначено важливість правильної інтеграції культурних символів, орнаментів та кольорових рішень, що сприяє створенню унікальних колод із стійкою культурною цінністю.

Загалом, дослідження показало, що гральні карти можуть бути ефективним засобом для передачі культурних традицій, а також слугувати інструментом культурного вираження та комунікації. Це вимагає від дизайнерів балансу між інновацією та повагою до традиційних етнографічних мотивів, що дозволяє створювати як естетично привабливі, так і функціонально зручні продукти, здатні зацікавити широку аудиторію.

## **2.2. Концепція дизайн-проекту колоди гральних карт «Ігтдрасілл»**

**Автор і назва карткового видання:** Линовицький Денис «Ігтдрасілл».

**Вид карткового видання:** колода гральних карт.

**Вид видання за знаковою природою інформації:** зображальне.

**Цільова аудиторія:** проєкт може зацікавити широкий діапазон вікових груп, але особливо привабливою вона буде для осіб віком від 14 років, унісекс: геймери, зокрема, шанувальники жанрів історії, міфології, фентезі, а також колекціонери, дизайнери.

**Вид видань за способом виготовлення:** друковане.

**Опис завдань:** детальне вивчення традиційних міфологічних образів, таких як: боги (Одін, Тор, Локі, Фрея), персонажі (Тюр, Балдур, Мімір, Валькірії), істоти (Ельфи, Йормунгард, Фенрір, тролі, йотуни) і символи (Мйольнір, Вальктун, Ігдрасілль), створення мудборду, аналіз аналогів і прототипів, розробка концепції, створення авторської інтерпретації візуальних мотивів скандинавської міфології.

**Опис об'єкта дизайнерського проєктування та його мети:**

- об'єктом дослідження є графічне оформлення гральних карт, яке засноване на символах і персонажах скандинавської міфології.

- оригінальні елементи дизайнерського задуму полягають у створенні авторського поєднання традиційних міфологічних мотивів з сучасними тенденціями графічного дизайну: інтерпретація скандинавських декоративних мотивів і міфологічних образів, використовуючи сучасні стилі, доцільні графічні техніки та цифрові візуальні засоби наприклад: контрформу, графічну пластику, притаманну комп'ютерній графіці для зображень, світлотоновий градієнт. Такий підхід дозволить створити не просто колоду карт, а витончений художній твір, що відображає глибоке розуміння скандинавської міфології у контексті сучасної графічної культури.

**Окреслення засобів формотворчості:**

- формат видання: 62×88 мм,

- **матеріал та фактура:** папір 220-250 г/м<sup>2</sup> з можливим матовим ламінуванням, кольорова фольга,
- **шрифтові засоби:** група додаткових шрифтів, що імітує рунічне письмо,
- **кольорові засоби:** градієнт синього кольору з акцентним маджентовим і фольга кольору старого золота для декоративних орнаментів,
- **стильові засоби:** ілюстрації «сорочки» будуть виконані в стилі ліногравюри, з імітацією друкування карт тисненням, використання історичних стилів елінге й осеберг,
- **зображальні засоби:** зображення мотивів скандинавської міфології

#### **Основні поліграфічні засоби:**

- цупкий папір чи багатошаровий картон 220-250 г/м<sup>2</sup>,
- друк офсетний,
- тиснення кольорової фольги.

### **2.3. Етапи проєктування гральних карт у контексті скандинавської міфології**

У першому розділі ми провели глибокий аналіз скандинавської міфології та символіки, образів та стилів у мистецтві того часу. Ця інформація закладає основу для розробки тематичних елементів у дизайні колоди гральних карт. Задача графічного дизайну до колоди «Ігдрасілля» полягає у створенні авторського поєднання традиційних міфологічних мотивів з атрибутами сучасних тенденцій дизайну. На етапі концепції були визначені основні ідеї, принципи та ключові мотиви, що будуть використані у подальшому візуальному оформленні карт. Для кращої візуалізації проєкту було створено мудборди, які допомагають дотримуватися цілісного образу.

**Колір.** Це один з найважливіших аспектів у всьому графічному дизайні. Колір у гральних картах не лише слугує для привернення уваги, а й допомагає створити відповідний настрій та емоційну атмосферу, що може підсилити загальне враження від тематичного дизайну. Саме колір формує перше враження, задає

тон гри, а також впливає на емоційний стан гравців. Залежно від обраної кольорової гами, колода може викликати різні асоціації та підкреслювати тематику, до якої вона належить. Наприклад, якщо колода присвячена фентезійним персонажам, таким як ельфи, часто використовують зелені, жовті та коричневі кольори для створення атмосфери природи та витонченості чи якщо в колоді присутні темні, насичені відтінки, такі як бордовий чи синій, то вони створюють атмосферу таємничості, що підходить до тем пов'язаних з містикою. Ми запропонували кольорову гаму, яка містить сині та блакитні відтінки, фіолетовий та колір старого золота.

Для розробки дизайну колоди карт з образами скандинавської міфології підбираємо тематичну кольорову гаму. Вона повинна чітко передавати стиль гри та занурювати споживача в атмосферу скандинавської містики. Для цього проєкту найкраще підійшло поєднання трьох кольорів:

***Темно синій колір***, який нагадує величні фіорди, а також північне небо. Цей колір традиційно асоціюється зі спокоєм, мудрістю та безмежністю, а використання градієнту додасть глибини та динамічності, ніби нагадуючи холодні моря та їх незвідану глибину. Градієнти від темного до світло-синього породжують асоціації містичності природи та загадковості скандинавської міфології.

***Акцентний маджентовий колір***. Мадженту використано як акцентний колір для підкреслення важливих частин та символів на картах, додаючи контрастні та відчуття холодності кольорової гами. Цей колір символізує загадковість магії, енергію та духовність, що ідеально поєднується зі скандинавськими легендами [50]. Маджента також виділяє ключові змістові елементи та підтримує загальну холодну гаму образу оформлення (поділ на «червоні» масті).

***Фольга кольору старого золота***. Жовтий колір символізує багатства, які здобували вікінги у своїх боях. Декоративний орнамент із застосуванням фольги цього кольорового відтінку, додає картам відчуття розкоші та підсилює

зв'язок із давніми скандинавськими традиціями. Використання цього градієнту в орнаментах підсилює відчуття старовинності та царственного середовища, додає колоді особливого значення.

Кольори створюють атмосферу, яка дозволяє гравцям зануритися в світ скандинавських легенд, відчутти дух містики та магії (рис. 10).

**Графічні засоби.** Вирішення проєкту розпочату з дотримання формату карт, на підставі якого формувалися композиції оформлення окремих карт і їх частин: лицьового боку та т. зв. сорочки. Так, графічний образ сорочки складається з периферійної декоративної рамки в скандинавському стилі осберг, серединного мотиву дерева Ітдрасілл і верхньої та нижньої назви колоди карт. Спочатку малюю рамку карти (рис. 11), опираючись на проаналізовані у першому розділі стилі скандинавського мистецтва. По всьому периметру рамки розміщую кельтські вузли, які є традиційним елементом кельтсько-скандинавської культури. Вони символізують нескінченність та взаємопов'язаність усіх речей у Всесвіті, що добре підходить до скандинавської тематики з філософією єдності світу за допомогою дерева вимірів. Дизайн виконаний симетрично, що додає відчуття балансу та гармонії. Розглядаються різні підходи: форми та контрформи (інверсія), зіставляються варіанти підходів з метою забезпечити найкраще естетичне сприймання.

Для основного елемента розробляємо два варіанти (див. дод. Б, рис. 1). Перший варіант – це стилізовані зображення міфічних тварин, які сплетені між собою в стилі елінге. Ми поєднали образи вовка Фенріра, світового змія Йормунгарда та ворона, який символізує всеприсутність Одіна. Це головні тваринні образи скандинавської міфології, а їх битва означає наближення Рагнароку. Другим варіантом центрального елемента сорочки обрано образ дерева Ітдрасілл. У центрі сорочки зображено дерево з коренями та гілками, що переплітаються у складний вузловий орнамент. Це дерево символізує об'єднаність світів у скандинавській міфології. Таким зображенням передаю ідею гармонії та зв'язку між усіма частинами Всесвіту. Ітдрасілл розташований в колі, що символізує цілісність і вічний цикл життя. Коло

створює фокус, який притягує погляд споживача і підкреслює важливість дерева, як центрального елемента в скандинавських міфах. Поєднання сорочки та цього елемента створює неординарну й етнографічно-символічну «сорочку» для колоди.

Градiєнт синього #263360



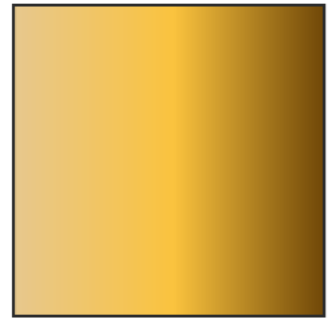
C: 97% M: 85% Y: 32% K: 24%  
R: 38 G: 51 B: 96

Маджентовий #B43EA0



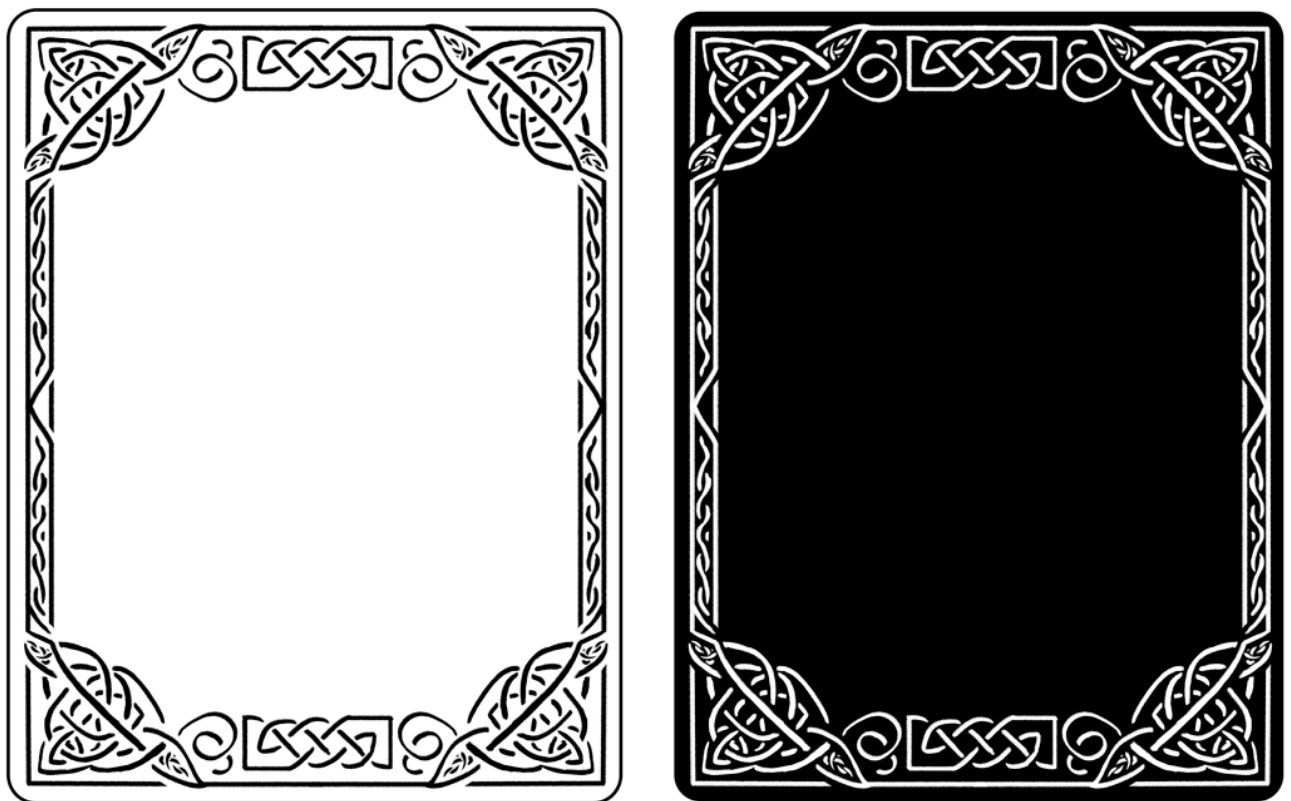
C: 40% M: 84% Y: 0% K: 0%  
R: 180 G: 62 B: 160

Старе золото



C: 10% M: 21% Y: 48% K: 0.99%  
R: 232 G: 202 B: 148  
C: 1.6% M: 25% Y: 82% K: 0%  
R: 250 G: 195 B: 62  
C: 38% M: 62% Y: 100% K: 51%  
R: 107 G: 67 B: 6

*Рис. 10. Кольорова гама проекту.*



*Рис. 11. Рамка сорочки.*

На цьому етапі проектування вирішуємо дати назву колоді – «Ігдрасілля». Також обираємо варіант стилізації на «сорочці». Після обговорення візуалізації нашого рішення з керівником кваліфікаційної роботи вносимо правки та додаємо назву «Ігдрасілля» безпосередньо на «сорочку». Для забезпечення єдиної стилістики графічного оформлення проведено аналіз шрифтів зі скандинавською тематикою. У шрифтах прослідкували типові для скандинавських рун елементи. Самостійно розробляємо кириличні графеми в рунічному стилі для частини текстів гральних карт. Для цього розкреслюємо рядкові лінійку, форму вічок та ін. для майбутніх літер і, спираючись на знайдені руни і шрифти, малюю літери. Прибравши недоречні елементи «сорочки» розміщуємо назву «Ігдрасілля» створеним шрифтом у верхній частині карти. Для балансу в нижній частині «сорочки» додаємо ту ж назву «Ігдрасілля», але за допомогою канонічного рунічного написання. Додавши декоративні елементи, розробка композиції завершена. Переходимо до інтегрування кольору в дизайн. Спочатку за допомогою масок фарбуємо тло у синій колір. Додаємо до всіх рамок та декоративних плетінь ефект старого золота. При поєднанні цих кольорів розуміємо, що потрібно додати до статичного синього кольору, відчуття глибини за допомогою градієнту від світлого до темного синього. Тепер дизайн виглядає цілісним, але не вистачає акцентів за допомогою яких можна привернути увагу глядача. Для цього використовуємо колір мадженти на тих елементах де хочемо щоб споживач зупинив свій погляд. Після цього етапу можемо вважати сорочку завершеною (рис. 12).



Рис. 12. Готовий варіант сорочки для колоди карт.



Наступним етапом проектування є інтерпретація мастей. Опираючись на проведений аналіз аналогів і прототипів відокремлюємо ідею сплетіння деяких мастей. Взявши за ідею цей мотив робимо вдосконалений дизайн. Таким чином, для цілісності всього проекту вирішено розробляти всі масті в одному стилі з використанням сплетіння (рис. 13). Усі ці символи мають властиву скандинавському мистецтву симетричність та простоту ліній, які створюють ефект гармонії та стабільності. За традицією масті розділяю на дві групи: червоні (чирва, бубна) і чорні (піка, хреста). В процесі розробки прийнято рішення замінити кольори на ті, що вже використовуються у проекті. Тому черва та буба тепер мають колір мадженти, а хреста та піка блакитний. Це дає змогу виділитися серед конкурентів нетиповим вирішенням і не розширювати кольорову палітру, створюючи бруд та перенасичення.



*Рис. 13. Стилізовані масті.*

Для лицьової сторони гральної карти видозмінюємо рамку. Видаляємо кельтський вузол з лівого верхнього та правого нижнього кутка. В цих місцях потрібно розмістити індекси карт. Для цього продовжуємо рамку та додаємо додаткові елементи які утворюють замкнутий простір для розміщення індексів. Для прикладу дизайну карти з номіналом обираємо червову десятку, з якою і будемо працювати. За допомогою розробленого шрифту пишемо значення номіналу карти та додаємо знак масті під ним, після чого віддзеркалюємо та додаємо у протилежний куток карти. Залишається розмістити десять знаків масті, робимо це з використанням горизонтального віддзеркалення по п'ять з кожного боку. Наступний крок – впровадження кольору. На тло додаємо вже

готовий градієнт з сорочки карти, фарбуємо рамку в колір старого золота, а на символи масті накладаємо маджентовий колір. Після цих дій приклад карти з номіналом готовий.

Підсумовуючи, дизайн цієї картки включає в себе: унікальний приклад дизайну, що поєднує елементи скандинавської міфології з сучасними графічними та поліграфічними технологіями. На глибокому темно-синьому тлі, яке викликає асоціації з північними морями та фіордами, поступовий градієнт додає глибини та привертає увагу до центральної частини карти, підсилюючи її візуальний акцент. Центральний елемент карти – десять фігур маджентового кольору, які є стилізованими символами масті черви, що стилістично нагадують кельтські вузли. Ці фігури розміщені в традиційній схемі для гральних кар і утворюють цілісний орнамент. Використання маджентового кольору має не лише естетичне значення, але й символічне, адже маджентовий у міфологічному контексті часто асоціюється з магією й мудрістю, що підкреслює глибокий зміст і містику, пов'язану зі скандинавською культурою. По периметру карти розміщені рамки та орнаменти кольору старого золота, виконані у вигляді кельтських вузлів. Ці елементи прикрашають дизайн, додаючи відчуття історичної автентичності. Орнаменти імітують різьблені візерунки, що часто зустрічаються на давніх скандинавських артефактах, таких як мечі, амулети, камені та інші предмети пов'язані з культурою вікінгів. Цей вибір орнаменту допомагає створювати відчуття спадковості та містичності, ніби карта є давньою скандинавською реліквією. У верхньому лівому та правому нижньому кутах карти знаходяться індекси позначення номіналу «10». Шрифт і форма чисел нагадують різьблені руни вікінгів, що використовувалися в давньоскандинавському письмі, що робить гральну карту не лише естетично привабливою, а й культурно значущою.

Загалом, ця карта є вдалим прикладом поєднання сучасних технологій із художньою стилізацією, яка не лише передає атмосферу скандинавської міфології, але й робить карту зручною для гри. Поєднання маджентового і кольору старого золота на темно-синьому тлі створює контраст, який

підкреслює елементи дизайну, роблячи карту легко впізнаваною в колоді під час гри.

За цим принципом створюємо карту для позначення номіналу «10» для іншої масті – піки. Для цього замінюю всі елементи на позначення черви за допомогою стилізованого знаку піки блакитного кольору. Маючи сформовану сітку розміщення елементів створюємо карти номіналом від 6 до 10 для кожної масті (див. дод. Б, рис. 2).

Для карт із зображенням персонажів було детально досліджено образи скандинавської міфології. Обравши дванадцять персоналій богів та асів створюємо ієрархічні ряди для дотримання цілісного, етнографічно-символічного образу колоди гральних карт. Таким чином на картах на позначення короля зображені: Один і його сини – Локі, Тор і Бальдр. Для дам було обрано жіночих персонажів скандинавського епосу: богині Фрігг, Хель, Фрея та Сіф. Для підтримання ієрархічності, для карт з позначенням вальтів було обрано вже не богів, а асів: Тюр, Хеймдаль, Брагі та Рагнар. Маючи сформований список персонажів починаємо роботу над ілюстративною частиною та призначенням кожному персонажу масті.

Перша ілюстрація це Один. В скандинавській міфології це один з головних персонажів, король Асгарду та батько богів [12]. Для цього персонажу обираємо масть хреста. При створенні стилізації персонажу враховуємо етнографічні символи, історичний одяг, зброю та орнаменти доби вікінгів. Одину притаманна відсутність ока, тому зображаємо це за допомогою пов'язки. Також додаємо до ілюстрації спис, який часто описують в міфах за участі Одіна. За допомогою створеного кириличного шрифту пишемо ім'я персонажу та розміщуємо під ілюстрацією. Наступною була карта червоного короля з ілюстрацією Тора. Для його образу користуємося такими ж принципами створення зображення. Тор це син Одіна, бог грому та блискавок. Його головним символом є Мйольнір [11]. Це молот війни, виготовлений Ейтрі та Брокком (брати гноми). Цей символ часто зображали на прикрасах тому втілюємо вигляд Мйольніра опираючись на прикраси, а не на сталий образ

молота у кінофільмах та коміксах MARVEL [34]. Після додавання зброї потрібно було зобразити крилатий шолом – ще один елемент для впізнаваності персонажу. Залишається додати напис і друга карта персонажа готова. Далі взялися втілювати карту масті піка. В цій колоді піка відіграє масть зі «злыми» персонажами скандинавської міфології. Карту пікового короля прикрашає Локі – бог обману та підлості, прийомний син Одіна. В ілюстрацію було вирішино зробити акцент на виразі його обличчя додавши підступний погляд та посмішку. Для впізнаваності образу стилізовано його шолом. За описом Локі у міфах він має шолом з довгими рогами, який ми вдало переносимо на ілюстрацію. Заключним персонажем серед карт королів є Бальдр, який відкриває масть буби. Як і на минулих картах ми дотримуємося опису персонажу у міфах та легендах. Бальд – третій син Одіна, який є невразливим до ушкоджень та не відчуває болю. Для відповідності опису зображаємо його з оголеним торсом, що символізує його невразливість до пошкоджень у битвах. На його тіло наносимо татування зі скандинавськими рунами, знаками та плетінням. В кінці додаємо ім'я персонажу на карту, після чого всі чотири королі (див. дод. Б, рис. 3) завершені.

Наступний етап проектування – створення карт для позначення дами (див. дод. Б, рис. 4). Для дотримання ієрархічності в образах було прийняте рішення зобразити на цих картках дружин богів відповідно до кожної масті. Першою богинею є дружина Одіна Фріг, яка зображена хрестовою дамою. До її образу ми додали «нитку життя», яку вона тримає у своїх руках. У її вбранні прослідковуються етнографічна приналежність до скандинавської культури. Карту червової дами займає Сіф, дружина Тора та богиня родючості [50]. До ілюстрації було додано кошик яблук який символізує її божественну силу. Карта виконана за таким же принципом як і всі інші: розташована по центру, образ з використанням скандинавсько-кельтських плетінь, національне вбрання та символи, підпис в нижній частині карти. Образом для хрестової дами слугує Хель. Це єдиний персонаж на картах дам, який не є дружиною. Дружиною Локі була Ангрбода, але на жаль описів цього персонажа не зберіглося. Тому нами

було вирішено використати образ його доньки Хель. Це богиня смерті та війни, володарка виміру мертвих Хельхейм. Для передачі її грізного та войовничого характеру використано зображення обладунків, щита з відповідними рунами та меч. Вираз обличчя насуплений та злий, передає відчуття її готовності до битв. Останньою картою стала Фрея, зображена під мастею буби. Це богиня краси, любові. На ілюстрації зобразили її молоду та привабливу зовнішність, одягнена вона у вишуканий одяг з рунами та прикрасами.

Найнижчим номіналом серед карт з персонажами є валет, отже, для дотримання ієрархії ми не можемо зобразити на ній богів. Приймаємо рішення зобразити асів (див. дод. Б, рис. 5). Відкриває комплект валетів хранитель Біфросту, охоронець богів і світового дерева – Геймдалль. Головним атрибутом цього персонажу є золотий ріг, за допомогою якого він сповіщає про напади на місто Асгард. Тому зображуємо ріг у руках Геймдалля. Також дотримуємося вже сформованого стилю ілюстрації, яким користувалися у створенні попередніх карт. Для цього персонажу було обрано масть черва тому, що в міфах та легендах згадується про дружбу між Тором та Геймдаллем. Персонажем пікового валета став Тюр. За оповідями це провісник перемог та майстер воєнної справи. Локі обманом домігся Тюра покласти свою руку до пащі велетенського вовка Фенріра, який в свою чергу відкусив її. Це стало впізнаваним елементом персонажу, який переносимо в стилізованій формі на гральну карту. Обираючи кого можна зобразити під хрестою, нами було досліджено значну кількість міфів. Так як під цією мастю вже зображений Один потрібно обрати персонажа який відіграє важливу роль у всій міфології. Таким персонажем ми обрали Рагнара Лотброка. Хоч це і не ас, а звичайний смертний з Мідгарду його вклад у розвиток скандинавської культури колосальний. Скальди описували його як наближеного до Одіна, вірячи, що той завжди вказує йому шлях. Зображуємо Рагнара одягненим в обладунок в руці тримає сокиру, популярну зброю епохи вікінгів, прикрашену різьбленням і рунічними символами. Останнім персонажем обираємо Брагі. Він займає своє місце у колоді під мастю буби. Цей персонаж описується як славетний скальд, який у

своїх музичних творах поширює розповіді про подвиги та досягнення богів. На карті зображаємо Брагі в образі старого музики, який тримає в руках середньовічну правік-ліру. Це струний інструмент, знайдений у Норвегії, який відображає музичну культуру скандинавських народів [33, 35].

Останнім етапом проектування колоди гральних карт залишається створення чотирьох тузів (див. дод. Б, рис. 6). Для дотримання ієрархічності прийнято рішення зобразити чотирьох міфічних істот, які пов'язані між собою Рагнароком (кінцем світу). Чотири тузи символізують чотири стихії: вогонь, вода, земля та повітря. Підбираємо персонажів з урахуванням цього символізму. Таким чином для позначення вогню обрано дракона Нідгьогг, образ якого вписано у форму масті хрести. Для стихії води обрано Йормунганда. Це велетенський змій, який живе в океані й обтинає Мідгард кусаючи себе за хвіст. Для дотримання одного стилістичного вирішення Йормунганд також вписаний у форму масті черва. Стихію землі уособлює вовк Фенрір на піковому тузі, який також вписаний у форму своєї масті. Для буби залишається стихія повітря, яку символізують два ворони Одіна, які подорожують між світами. Як і минулі карти цю також виконуємо в тому ж стилі з вписанням міфічної істоти у форму масті.

### **Висновок до другого розділу**

Другий розділ описує розробку дизайн-проекту гральних карт із використанням образів скандинавської міфології, що стало можливо завдяки виконаному комплексному аналізу прототипів і аналогів. Це дозволило визначити найкращі стилістичні рішення, типові елементи, підходи в графічному оформленні. Зокрема, досліджено вплив естетичних елементів, таких як: колористика, композиція, зображальні мотиви, шрифти, а також особливості матеріалів на сприйняття продукту споживачем. Окреслено важливість доцільної та правдивої передачі етнографічних елементів на прикладі карт з японською, українською, індіанською, африканською та скандинавською тематикою.

Запропонована реалізація проєкту колоди гральних карт «Ігдрасілля» інтегрує традиційні міфологічні образи із сучасними тенденціями графічного дизайну: використовуючи етнографічні мотиви, символіку та скандинавські стилі притаманні скандинавсько-кельтській культурі та осучаснену колористику, особливості пластики комп'ютерної графіки й авторської манери. Особливу увагу приділено вибору кольорової гами, яка передає атмосферу міфологічного світу.

Колір у дизайні колоди гральних карт несе в собі функціональну та емоційну навантаженість. Він не тільки прикрашає карти, а й впливає на сприйняття атмосфери гри, допомагає донести її тематику до споживачів та відокремлює різні елементи, що забезпечує комфортне сприйняття карт. Використано авторський підхід до створення графічних елементів, таких як: центральні образи карт, їх рамки та декоративні елементи.

Таким чином, виконана робота сприяє збереженню та популяризації культурних традицій, а також слугує прикладом вдалого застосування дизайн-мислення для створення унікального продукту.

## РОЗДІЛ ІІІ. ТЕХНІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ

### 3.1. Додрукарські процеси втілення дизайн-проєкту

Проєктування та виготовлення колоди гральних карт є складним процесом, який поєднує в собі мистецтво дизайну та поліграфічні технології. Скандинавська міфологія багата на символіку, героїв та епічні сюжети, які майстерно інтегровані в дизайн колоди гральних карт «Іттдрасіллль». Однак перенесення цих складних образів на фізичний носій потребує ретельного підходу до вибору матеріалів і друкарських технологій. Кожен елемент – від фактури паперу до точності передачі кольорів впливає на те, як кінцевий продукт буде сприйматися потенційними користувачами.

Поліграфічна матеріалізація дизайн-проєкту – це не просто технічний етап, а ключовий процес, який визначає успішність всього проєкту. Неправильно підібрані матеріали або технології друку можуть знизити якість зображень, спотворити кольори або навіть зробити карти непридатними для використання. Тому необхідно детально вивчити необхідні аспекти поліграфії, щоби забезпечити високу якість і довговічність колоди. Крім того, сучасний ринок гральних карт є висококонкурентним, і споживачі очікують не лише естетично привабливого дизайну, а й високого рівня виконання. Це включає в себе стійкість карт до зносу, приємні тактильні відчуття та зручність використання. Усе це висуває перед дизайнером і виробником низку вимог, які необхідно врахувати на етапі планування. Також варто звернути увагу на екологічні аспекти виробництва. Зростаюча свідомість споживачів щодо екології змушує виробників використовувати екологічно безпечні технології друку. Це ускладнює процес, але одночасно може стати конкурентною перевагою.

Метою цього розділу є детальний аналіз особливостей поліграфічної матеріалізації дизайн-проєкту колоди гральних карт із використанням образів скандинавської міфології «Іттдрасіллль». Розглядаючи вибір матеріалів,



друкарських технологій, процеси підготовки до друку та постдрукарської обробки, ми зможемо визначити найкращі підходи для досягнення високоякісного кінцевого продукту. Цей аналіз допоможе не лише виявити потенційні проблеми, а й знайти ефективні рішення, що забезпечать успіх проєкту на ринку.

**Вибір матеріалів.** У контексті дизайн-проєкту, що базується на образах скандинавської міфології, матеріали повинні відображати та підсилювати тематичну концепцію.

*Тип основного матеріалу.* За традицією для виготовлення гральних карт використовується спеціальний багатошаровий картон, розроблений саме для виготовлення гральних карт, чи цупкий папір від 250 г/м<sup>2</sup>. Часто використовується дуже щільний картон із трьома шарами – «триплекс» від 300 до 330 г/м<sup>2</sup>. Середній шар може бути чорного кольору – «Black Core», що запобігає просвічуванню карт і зберігає конфіденційність під час гри [45]. Це важливо для підтримання чесності гри й запобігання шахрайству. Матеріалом верхніх шарів може слугувати високоякісний целюлозний піпір, який забезпечує гладку поверхню для друку та приємні тактильні відчуття.

**Кольоропередача та калібрування.** Відтворення кольорів також важливий аспект при матеріалізації проєкту. Правильна кольоропередача забезпечує відповідність між задумом графічного дизайнера та кінцевим продуктом, що сприймається користувачем. Точна кольоропередача гарантує, що кольори, обрані при створенні проєкту гральних карт «Ігдрасілль», будуть відтворені без спотворень, зберігаючи естетику. Неточності при перенесенні кольору можуть змінити сприйняття всіх карт, враховуючи їх темну палітру.

*СМУК (Cyan, Magenta, Yellow, Black) [47, 51].* Це стандартна модель для друку, яка використовується в більшості друкарських процесів. Перевагами цієї кольорової системи є: популярність серед друкарень, економічність, легкість калібрування. Недоліки: обмежена кольорова гама.

*Калібрування та кольоропроби [9].* Для впевненості, що фінальний продукт матиме відповідний до проєкту колір, потрібно проводити калібрування.

Дизайнеру потрібно завжди калібрувати свої монітори для узгодження кольорів з іншими пристроями. Друкарні в свою чергу налаштовують самі принтери, щоб відповідати очікуванню замовника. Також важливим етапом перед початком друкування є створення кольоропроб. Це дозволяє замовнику переконатися у правильній передачі кольорів і внести переддрукарські правки до проєкту.

**Екологічність.** У сучасному світі питання екологічної свідомості набуває дедалі більшого значення, і поліграфічна індустрія не є винятком. При співпраці з друкарнею потрібно дізнатися про якість і сертифікацію матеріалів та про екологічність усіх процесів виготовлення.

*Сертифікований та екологічний папір чи картон.* Використання паперу чи картону з сертифікацією FSC чи PEFC гарантує, що матеріали походять із лісів, керування якими здійснюється з урахуванням екологічних, соціальних і економічних стандартів [27]. Використання таких матеріалів забезпечує збереження лісових ресурсів і додає позитивного іміджу бренду серед екологічно свідомих споживачів. Важливо, щоб папір та картон не містили шкідливих хімічних речовин, що можуть вплинути на здоров'я користувачів.

*Перероблені чи альтернативні матеріали.* Якщо потреби проєкту дозволяють використання паперу, виготовленого з вторинної сировини (наприклад пакування), то це зменшує потребу в первинних лісових ресурсах [8]. Сучасні технології дозволяють виробляти перероблений папір високої якості, придатний для друку гральних карт. Також гральні карти чи елементи пакування можуть бути виготовлені з біорозкладного пластику.

*Фарби на водній основі* [15]. У таких картах відсутні леткі органічні сполуки, що зменшує викиди шкідливих речовин у повітря. Це зменшує ризики для працівників і кінцевого споживача.

*Соеві та рослинні фарби* [5]. Виготовляються з соєвої олії та інших олій рослинного походження. У таких фарбах хороша якість, висока яскравість та насиченість кольорів. Соева фарба легко видаляється під час вторинної переробки паперу.

*Відмова від токсичних пігментів.* Фарби без свинцю, кадмію та інших шкідливих речовин зменшують ризики алергічних реакцій і впливу на здоров'я користувачів.

*Енергоефективність виробництва.* Сучасні друкарські машини повинні відповідати стандартам і знижувати споживання енергії виробництвом. Гарним показником якісної компанії є використання відновлювальних джерел світла, особливо в сучасних реаліях. Це зменшує навантаженість на енергосистему країни, знижує кількість викидів вуглекислого газу, сприяє боротьбі зі погіршенням клімату.

*Екологічна сертифікація та стандарти.* Виробництво повинно дотримуватися ДСТУ ISO 14001:2015 [4]. Цей міжнародний стандарт забезпечує дотримання екологічних норм та вимог. Компанії, які дотримуються екологічних норм розміщують знаки еко-маркування на своїх продуктах, що допомагає покупцям робити свідомий вибір на користь екологічно відповідальних продуктів.

### **3.2. Друкарські та післядрукарські процеси втілення дизайн-проєкту**

**Друк.** Вибір відповідних друкарських технологій є провідним етапом у процесі виготовлення колоди гральних карт. Технологія друку впливає на якість зображень, точність передачі кольорів, вартість виробництва та загальний вигляд продукту. У контексті нашого дизайн-проєкту, де важлива деталізація ілюстрацій та насиченість кольорів, вибір технології друку набуває особливого значення. Для початку розглянемо переваги та недоліки трьох видів друку: офсетного та цифрового.

*Офсетний друк* – це традиційна технологія, яка базується на перенесенні зображень з друкарської форми на проміжні офсетні циліндри, а потім на папір чи картон [14]. Ця технологія широко використовується для великих накладів і забезпечує високу якість друку. Переваги цієї технології друку: висока якість зображень, точна передача кольорів, зменшення собівартості одиниці продукції зі збільшенням тиражу. Недоліки: високі початкові витрати, не вигідність для

малих накладів, тривалість підготовки. Офсетний друк підходить для даного проєкту у випадку великого накладу.

*Цифровий друк* – це технологія, яка передбачає пряме перенесення зображення з цифрового файлу на носій без використання друкарських форм. Вона ідеально підходить для малих накладів [19]. Переваги: гнучкість і швидкість, економічність для малих накладів. Недоліки цієї технології друку: обмежена якість у порівнянні з офсетом, обмеження у виборі матеріалів. Цифровий друк може бути оптимальним вибором для пробних зразків, малих накладів або обмежених серій, де важлива швидкість і гнучкість.

*UV-друк* – технологія, де використовуються спеціальні фарби, що закріплюються під дією ультрафіолетового випромінювання [7]. Переваги: швидке висихання, висока якість, стійкість до зносу. Недоліки: висока вартість обладнання, обмеження у виборі матеріалів. Підходить для створення яскравих та стійких зображень, особливо при використанні спеціальних фарб.

**Покриття.** Відіграє важливу роль у захисті карт від зносу, впливає на довговічність, а також впливає на їхні тактильні та візуальні властивості. Без додаткового захисту карти швидко втрачають свій естетичний вигляд, тому при їх виготовленні використовують такі типи покриття:

матове ламінування – забезпечує приємну на дотик поверхню та зменшує відблиски світла, що полегшує сприйняття складних ілюстрацій і підкреслює їх деталізацію [52];

глянцева ламінування – надає картам яскравого блиску та підсилює барвистість кольорів, але може погіршуватися сприйняття зображень. Підходить для дизайн-рішень, де важливо підкреслити колірність [40];

софт-тач ламінування – надає поверхні карт оксамитового відчуття, створюючи преміальне враження. Це покриття робить карти приємними на дотик, запобігає сковзанню карт в руці і додає насиченості кольорам [20];

вибірковий UV-лак – застосовується лише на певних елементах дизайну, що дозволяє акцентувати увагу на важливих елементах та створює ефект підкресленого блиску і навіть інколи об'ємності [21];

антиблокувальне покриття – запобігає злипанню карт між собою, забезпечуючи їх легке та комфортне перемішування;

термографічне покриття – створює рельєф на поверхні карт шляхом нагрівання спеціальних фарб [45]. Це додає тактильних відчуттів та може підкреслити певні елементи дизайну.

Розглянемо також спеціальні друкарські технології, які можуть бути використанні у проєкті.

*Тиснення фольгою* – технологія, що передбачає нанесення тонкої металеві фольги на поверхню паперу чи картону шляхом нагрівання та тиску [2]. Додає блиску та розкоші, підкреслюючи важливі елементи дизайну. Відкриває користувачеві незвичні тактильні відчуття від гри. Додає можливість підкреслити головні елементи для людей з вадами зору, що вплине на збільшення аудиторії.

*Блінтове тиснення* – створює рельєфні зображення на папері без використання фарб або фольги шляхом механічного тиснення [1]. Може бути використане для елементів які не вплинуть на баланс гри.

### **Висновок до третього розділу**

Процес матеріалізації дизайн-проєкту колоди гральних карт із використанням образів скандинавської міфології «Ітдрасілл» є складним і багатогранним завданням, що вимагає ретельного врахування низки ключових аспектів. У цьому розділі було детально розглянуто вибір матеріалів, покриттів, друкарських технологій, роботу з кольором та екологічні аспекти, які є суттєвими для успішної реалізації проєкту.

Вибір матеріалів є фундаментом у створенні високоякісного продукту. Використання спеціалізованого тришарового картону з чорним сердечником забезпечує оптимальну щільність, міцність і непрозорість карт, що є важливим для функціональності та довговічності колоди. Матеріали верхніх шарів повинні мати гладку фактуру для якісного друку та приємних тактильних відчуттів.

Покриття карт відіграє важливу роль у захисті продукту від зносу та підвищенні його естетичної привабливості. При виборі між матовим, софт-тач, та глянцеvim ламінуванням ми надаємо перевагу – матовому. Такий тип покриття дозволить розкрити всю глибину фону та підкреслить основні елементи карт.

Друкарські технології визначають якість відтворення дизайну й економічну ефективність виробництва. Офсетний друк забезпечує високу якість і точність передачі кольорів, що є суттєвим для детальних ілюстрацій і складної символіки. Цифровий друк надає гнучкість та швидкість, особливо при малих накладках або пробних зразках. Спеціальні технології, такі, як тиснення фольгою в цьому проєкті буде задіяне в оформленні рамок кольору старого золота. Це додасть продукту додаткової цінності, підкреслить тематику колоди та стане виграшним елементом серед конкурентів на ринку.

Точна кольоропередача забезпечує відповідність між задумом дизайнера та кінцевим продуктом. Використання системи СМУК дозволяє відтворити різноманітні відтінки. Калібрування обладнання і проведення кольоропроб гарантують стабільність і точність кольорів у процесі друку. Особлива увага повинна бути приділена контрасту та читабельності, щоб забезпечити легкість сприйняття зображень і тексту на картах.

Дотримання міжнародних стандартів та сертифікацій виробництва, використання безпечних та екологічних матеріалів є пріоритетними при втіленні дизайн-проєкту.

Інтеграція всіх цих аспектів дозволяє створити продукт високої якості, який не лише відповідає функціональним вимогам, а й має високу естетичну цінність і екологічну відповідальність. Кожен елемент – від вибору матеріалів до остаточної обробки – впливає на те, як колода гральних карт буде сприйматися користувачами та як вона зможе передати образ скандинавської міфології. Успішна реалізація дизайн-проєкту вимагає комплексного підходу, де всі складові працюють у синергії. Тільки враховуючи технічні, художні й екологічні аспекти, можна досягти результату, який задовольнить вимоги ринку

та перевершить очікування споживачів. Це не лише підвищить конкурентоспроможність продукту, а й сприятиме розвитку галузі.

## ВИСНОВКИ

Узагальнено проведене дослідження на підставі окреслених завдань:

1. Висвітлено генезис карткових видань і тенденції в їх оформленні. Виявлено та схарактеризовано важливість ролі гральних карт у культурному розвитку людства. Еволюція гральних карт – від азійських прототипів до сучасних колод – відображає вплив соціокультурних, технологічних і мистецьких інновацій кожної епохи. Охарактеризовано, як різні країни зробили значний внесок у розвиток і вдосконалення дизайну гральних карт. Зокрема, в Італії набули популярності міфологічні та літературні мотиви, у Німеччині було впроваджено технологічні інновації, англійські дизайнери акцентували увагу на ергономічності, тоді як у Сполучених Штатах Америки удосконалювали ігрові механіки. Процес поширення гральних карт між різними регіонами сприяв міжкультурному обміну, що сприяло формуванню унікальних дизайнерських рішень. Водночас окремі друкарні зберігали традиційні символи та стилі, характерні для своєї країни, що сприяло збереженню національної культурної спадщини. Згодом гральні карти стали однією з найпоширеніших форм ігрових розваг. У процесі стандартизації виникли вже звичні елементи дизайну, такі як: масті, номінали та придворні карти. Водночас регіональна ідентичність залишалася важливою, забезпечуючи різноманітність і збереження культурної спадщини. Тематичні колоди, зокрема міфологічні, гармонійно поєднують художню експресію з глибоким змістом, створюючи об'єкт, що має як розважальну, так і культурну цінність.

На підставі дослідження стилів скандинавського мистецтва та глибокого аналізу міфологічних образів, було окреслено доречність використання міфологічних тем у дизайні гральних карт. Такі образи, як: Фенрір, Йормунгандр, Рататоскр та Ігдрасілл, відображають багатство етнографічної спадщини Скандинавії. Ці персонажі не лише відтворюють культурні традиції, а й інтегрують їх у сучасний контекст, додаючи глибокий філософський зміст і естетичну цінність. Інтерпретація міфологічних образів поєднує автентичні орнаментальні мотиви доби вікінгів із художньою стилізацією осеберзького,



бореського, елінзького та маменського стилів, що робить карти не лише елементом гри, а й культурним артефактом.

2. Описано дизайн-проект гральних карт зі скандинавськими мотивами. Проведено комплексний аналіз прототипів і аналогів, у результаті якого визначено оптимальні стилістичні рішення, типові елементи та підходи до графічного оформлення. Виявлено принципи втілення таких естетичних чинників, як: колористика, композиція, орнаменти та шрифти. Також розглянуто способи передачі культурних і національних особливостей на прикладі різно-тематичних карт, включаючи японські, українські, індіанські, африканські та скандинавські мотиви.

Розроблено автором дослідження концепцію дизайну та графічну реалізацію колоди гральних карт «Ігдрасілл». Так, у підґрунтя авторської концепції проекту означеної колоди покладені принципи, що окреслені внаслідок теоретичного узагальнення. Запропонований дизайн-проект колоди гральних карт «Ігдрасілл» поєднує традиційні скандинавські міфологічні образи із сучасними тенденціями графічного дизайну. У розробці використано етнографічні мотиви, символіку та стилістику, характерні для скандинавсько-кельтської культури. Особлива увага приділена вибору кольорової гами, яка передає атмосферу міфологічного світу; підбору міфічних образів, які поєднані між собою сенсами; втіленню історичних мотивів орнаменту. Колір у дизайні виконує як функціональну, так і емоційну роль, допомагаючи розкрити тематику гри, забезпечити комфортне сприйняття карт і акцентувати ключові елементи дизайну. Всі міфічні персонажі використані відповідно до ієрархії в скандинавській міфології, що узгоджено з правилами карткових ігор. Таким чином на найвищому щаблі знаходяться міфічні істоти: Фенрір, Йормунгандр, Нідгьогг, ворони Одіна, які у міфах своїм поєднанням символізують початок Рагнароку. Нижчий рівень займають карти королів, на яких зображено персонажів головної родини скандинавських легенд: Один, Тор, Локі та Бальдр. Наступні за номіналом персонажі для карт на позначення дам: Фріг, Сіф, Хель, Фрея. Останніми перед картами на позначення номіналу (6,7,8,9,10) є валети.

На цих картах зображені образи асів, які підкоряються богам у скандинавській міфології. Такими персонажами були: Тюр, Геймдаль, Рагнар і Брагі. Поєднує всіх цих персонажів всесвітнє дерево Ігдрасілля, яке у міфології узагальнює всі виміри та тримає баланс між ними. Тому Ігдрасілля став центральним елементом колоди, який зображений на «сороці» та втілює назву проєкту.

Проєкт реалізовано за допомогою авторського підходу до створення графічних елементів, включаючи центральні образи карт, рамки та декоративні деталі. Розроблена колода є результатом глибокого дослідження культурно-історичних аспектів скандинавської міфології, демонструючи синтез традиційної спадщини та сучасного мистецького вираження.

Запропоноване рішення забезпечує баланс між естетичною привабливістю та функціональністю, сприяючи збереженню й популяризації культурних традицій. Робота також є прикладом успішного застосування дизайн-мислення для створення значущого продукту.

**3.** Окреслено технічну реалізацію дизайн-проєкту. У процесі технічної реалізації дизайн-проєкту гральних карт із образами скандинавської міфології «Ігдрасілля» розглянуто комплекс питань, пов'язаних із вибором матеріалів, покриттів, друкарських технологій, роботою з кольором і екологічними вимогами. Так, ми пропонуємо використовувати такі видавничо-поліграфічні технології: використання спеціалізованого тришарового картону з чорним сердечником забезпечує необхідну щільність, непрозорість і довговічність карт, що є ключовими параметрами для функціональності продукту. Поверхневі шари матеріалів мають відповідати вимогам якісного друку та забезпечувати комфортні тактильні відчуття.

Застосування матового покриття обґрунтовано його здатністю підкреслити візуальні акценти та забезпечити стійкість карт до зношування. У свою чергу, офсетний друк забезпечує високу точність передачі кольорів і деталізації ілюстрацій, тоді як цифровий друк дає змогу оперативно виготовляти зразки або малі накладки. Використання технології тиснення

фольгою додає продукту естетичної привабливості та дозволяє виділити його на ринку.

Особлива увага приділена забезпеченню точності кольоропередачі, що досягається через використання системи СМΥΚ, калібрування обладнання та проведення кольоропроб. Важливими аспектами є дотримання читабельності й контрастності для полегшення сприйняття тексту та зображень. Екологічна відповідальність і використання безпечних матеріалів відповідають міжнародним стандартам і є важливим критерієм для сучасного виробництва.

Інтеграція цих технічних рішень дозволила створити продукт, що поєднує високу функціональність із естетичною цінністю. Кожен етап – від вибору матеріалів до фінальної обробки – сприяє реалізації культурного та художнього потенціалу колоди, водночас забезпечуючи її конкурентоспроможність на ринку. Запропонований підхід до реалізації дизайн-проєкту демонструє можливості синергії технічних, художніх та екологічних аспектів, що забезпечує високу якість кінцевого продукту та відповідає сучасним вимогам галузі.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Блінтове тиснення. URL: <http://surl.li/gkkbhi> (дата звернення: 05.10.2024).
2. Божко М. Чим фольгування відрізняється від тиснення фольгою. URL: <https://newmedia.ua/interesting-know-uk/chym-fol%CA%B9huvannya-vidriznyayet%CA%B9sya-vid-tysnennya/> (дата звернення: 05.10.2024).
3. ДСТУ 3017:2015. Видання основні види терміни та визначення понять. Вид. офіц. URL: <https://dnuvs.ukr.education/wp-content/uploads/2024/04/dstu-3017-2015.pdf> (дата звернення: 05.10.2024).
4. ДСТУ ISO 14001:2015 Системи екологічного управління. URL: [https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id\\_doc=64015](https://online.budstandart.com/ua/catalog/doc-page.html?id_doc=64015) (дата звернення: 05.10.2024).
5. Екологічні переваги використання соєвих фарб, 2023. URL: <https://www.epa.gov/greenprinting/soy-based-inks> (дата звернення: 05.10.2024)
6. Крайнікова Т. С. Культура видання: основоположні питання, типологія видань, вимоги стандартів : навч. посіб. Київ: Інститут журналістики, 2021. 156 с. URL: [https://www.academia.edu/79669282/%D0%9A%D1%80%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0\\_%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0\\_%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F?uc-sb-sw=62382619](https://www.academia.edu/79669282/%D0%9A%D1%80%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0_%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F?uc-sb-sw=62382619) (дата звернення: 05.10.2024).
7. Лященко О. УФ друк: як він працює і де застосовується, 2021. URL: [https://pro.com.ua/blog/uf-pechat-kak-ona-rabotaet-i-gde-primenyaetsya-88/?srsrtid=AfmBOopQGxESsD1zRHkPGd0LqYq8zhV32S\\_oACsMprR5BDaIUZCk7Zec](https://pro.com.ua/blog/uf-pechat-kak-ona-rabotaet-i-gde-primenyaetsya-88/?srsrtid=AfmBOopQGxESsD1zRHkPGd0LqYq8zhV32S_oACsMprR5BDaIUZCk7Zec) (дата звернення: 05.10.2024).
8. Лящук О. Друге життя використаного паперу, 2016. URL: <https://ecoclubrivne.org/second-life-of-paper/> (дата звернення: 05.10.2024).
9. Методи кольоропроби та етапи додрукарської підготовки для забезпечення якісного друку вашої поліграфії. URL: <https://promokon.ua/blog/koloroproba> (дата звернення: 05.10.2024)
10. Мистецтво і дизайн у XXI столітті: конвергенція форм і сенсів: матер. Всеукр. наук.-практ. конф., 8 грудня 2022 року Київ: КНУКиМ, 2022. 232 с. URL: [https://drive.google.com/file/d/1c-3t\\_JwhymUh-tzCBdynza-tIs-VkcK-/view](https://drive.google.com/file/d/1c-3t_JwhymUh-tzCBdynza-tIs-VkcK-/view) (дата звернення: 23.12.2023).
11. Мйольнір URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B9%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96%D1%80> (дата звернення: 11.10.2024).

12. Один: Верховний Бог Скандинавії, 2024. URL: <https://www.dmazko.com/odin-verhovnij-bog-skandinavi%D1%97/> (дата звернення: 11.10.2024).
13. Офіційний сайт правовласника та автора гри «Манчкін» «Steve Jackson Games», 2024. URL: <http://www.sjgames.com/> (дата звернення: 23.12.2023).
14. Офсетний друк. URL: <http://surl.li/cxdpid> (дата звернення: 05.10.2024).
15. Плюси і мінуси водорозчинних фарб, 2016. URL: <http://farbateka.com.ua/farbi/vidi-farb/pljusi-i-minusi-vodorozchinnih-farb.html> (дата звернення: 05.10.2024).
16. Типи категорій настільних ігор Брайан Труонг, 2023. URL: <https://gamecows.com/types-of-board-games/> (дата звернення: 23.12.2023).
17. Традиційні японські настільні ігри ZenMarket, entdecke Japan - weltweit auf japanischen Websites einkaufen. URL: <http://surl.li/dkezid> (дата звернення: 29.01.2024).
18. Фіолетовий колір: приховані можливості у створенні привабливого образу бренду. URL: [https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/fioletovyj-kolir-v-dizajni/?utm\\_source=chatgpt.com](https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/fioletovyj-kolir-v-dizajni/?utm_source=chatgpt.com) (дата звернення: 11.10.2024).
19. Цифровий друк. URL: <http://surl.li/ienpwu> (дата звернення: 05.10.2024).
20. Які бувають види ламінації та чим вони відрізняються. URL: <https://copycentr.org.ua/yaki-buvayut-vidi-laminaczii-ta-chim-voni/> (дата звернення: 05.10.2024).
21. Arsenal Print УФ лакування поліграфії. URL: <https://arsenal-print.com.ua/uf-lak.html> (дата звернення: 05.10.2024).
22. Bond C. The Secret Meanings and Symbols Behind Playing Cards 2019. URL: <https://www.thevintagenews.com/2019/02/05/playing-card/> (дата звернення: 29.01.2024).
23. Contributors to Riordan Wiki. Sif. Riordan Wiki. URL: <https://riordan.fandom.com/wiki/Sif> (дата звернення: 11.10.2024).
24. Contributors to Wikimedia projects. Playing card - Wikipedia Wikipedia, the free encyclopedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Playing\\_card](https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card) (дата звернення: 29.01.2024).
25. Dunlop P. Egyptian card games, October 13, 2023 URL: <http://surl.li/khmljr> (дата звернення: 29.01.2024).
26. Early G. playing cards, 2023. URL: <https://www.wopc.co.uk/germany/early-german-playing-cards> (дата звернення: 29.01.2024).
27. FSC The future of forests is in our hands, 2024. URL: <https://fsc.org/en> (дата звернення: 05.10.2024).

28. Groeneveld E. Viking Art, October 23 2018 URL: [https://www.worldhistory.org/Viking\\_Art/](https://www.worldhistory.org/Viking_Art/) (дата звернення: 23.12.2023).
29. Jean S. The Vikings (780–1100) from the Metropolitan Museum of Art, 2002. URL: [https://www.metmuseum.org/toah/hd/vikg/hd\\_vikg.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/vikg/hd_vikg.htm) (дата звернення: 29.12.2023).
30. Johnson J. Design History: The Art of Playing Cards, 7 November 2011. URL: <https://designshack.net/articles/layouts/design-history-the-art-of-playing-cards/> (дата звернення: 29.01.2024).
31. Lancelot, May 29 2018. URL: <https://www.encyclopedia.com/people/history/italian-history-biographies/lancelot#:~:text=In%20many%20ways%2C%20Lancelot%20is,of%20an%20affair%20with%20Guinevere.> (дата звернення: 29.12.2023).
32. Lewis I. Cohen (1832-1860), 2022. URL: <https://www.wopc.co.uk/usa/nyccc/cohen> (дата звернення: 29.01.2024).
33. Lyre. DigitaltMuseum. URL: [https://digitaltmuseum.no/021028537083/lyre?utm\\_source=chatgpt.com](https://digitaltmuseum.no/021028537083/lyre?utm_source=chatgpt.com) (дата звернення: 11.10.2024).
34. MARVEL Thor Odinson (Earth-199999) URL: [https://marvel.fandom.com/wiki/Thor\\_Odinson\\_\(Earth-199999\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Thor_Odinson_(Earth-199999)) (дата звернення: 11.10.2024).
35. Michael J King. Kravik Lyre/Kraviklyra: improvisation A C D E F G A tuning, 2017. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=j8FiagGSzpU> (дата звернення: 11.10.2024).
36. Nordic Myths, Legends, and Folklore: Art, Poetry, and Prose URL: <https://pressbooks.openedmb.ca/artisticliteracies/chapter/nordic-myths-legends-and-folklore-art-poetry-and-prose/> (дата звернення: 29.12.2023).
37. Nordic Myths, Legends, and Folklore: Art, Poetry, and Prose URL: <https://pressbooks.openedmb.ca/artisticliteracies/chapter/nordic-myths-legends-and-folklore-art-poetry-and-prose/> (дата звернення: 23.12.2023).
38. Nordic Myths, Legends, and Folklore: Art, Poetry, and Prose. URL: <https://pressbooks.openedmb.ca/artisticliteracies/chapter/nordic-myths-legends-and-folklore-art-poetry-and-prose/> (дата звернення: 23.12.2023).
39. Pajdas L. History of Norse Mythology in Art from DailyArt Magazine, 14 March 2023. URL: <https://www.dailyartmagazine.com/norse-mythology-in-art/> (дата звернення: 23.12.2023).

40. QinPrint Gloss Lamination, 2023. URL: <https://www.qinprinting.com/glossy-lamination/?srsltid=AfmBOorilXhPNaF5nO4R9qWWx202lSc9b5pdHxYWI-OKHqwyXO1xRlXg> (дата звернення: 05.10.2024).
41. RGB Printing: Printing Techniques Explained. URL: <https://www.mondaymerch.com/resources/printing-techniques/rgb-printing-printing-techniques-explained> (дата звернення: 05.10.2024).
42. Roya W. The History of Playing Cards: The Evolution of the Modern Deck, October 16 2018. URL: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/history-playing-cards-modern-deck> (дата звернення: 29.01.2024).
43. Scarabeo L., Tisselli S. Vikings Tarot Review, October 2003. URL: <https://www.aeclectic.net/tarot/cards/vikings/> (дата звернення: 29.01.2024).
44. Smith, J. Materials for Playing Cards: Selection and Application. Journal of Print and Media Technology Research, 5(2), 97-104, 2016. URL: <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/44856391-1f5b-4aeb-be10-5e8589783db3/content> (дата звернення: 05.10.2024).
45. Smith, J. *Printing Technology*, 2016. URL: [https://www.academia.edu/34514465/3D\\_Printing](https://www.academia.edu/34514465/3D_Printing) (дата звернення: 05.10.2024).
46. Snow C. Art of the Viking Age from Smarthistory, 2020-2023 URL: <https://smarthistory.org/viking-art/> (дата звернення: 23.12.2023).
47. Taparia N. Evolution of Playing Card Designs March 27, 2020. URL: <https://solitaired.com/evolution-of-playing-card-design> (дата звернення: 29.01.2024).
48. The History of Playing Cards, September 09. URL: <https://www.wopc.co.uk/the-history-of-playing-cards/> (дата звернення: 29.01.2024).
49. Thomas De La Rue a brief history of De la Rue's playing-cards, 2023. URL: <https://www.wopc.co.uk/delarue/de-la-rue> (дата звернення: 29.01.2024).
50. Viking Art Styles: Dive into Norse Aesthetics URL: <https://viking.style/viking-art-styles-dive-into-norse-aesthetics/> (дата звернення: 23.12.2023).
51. What is CMYK in Printing? What Does It Stand For & What Does It Mean? 2023. URL: <https://www.instantprint.co.uk/printspiration/print-design-tips/what-is-cmyk> (дата звернення: 05.10.2024).
52. Wiley N. Matte vs. Gloss Lamination: An Expert's Guide for Your Printing Needs, 2023. URL: <https://www.printivity.com/insights/comparing-matte-vs-gloss-lamination/?srsltid=AfmBOooOEryPTCWqQtaEiwwsDI9hoTlS2O8WtOcWZ3HW2mI1pClMS0mB> (дата звернення: 05.10.2024).

## ДОДАТКИ

Додаток А

## Історіографічний аспект розвитку гральних карт

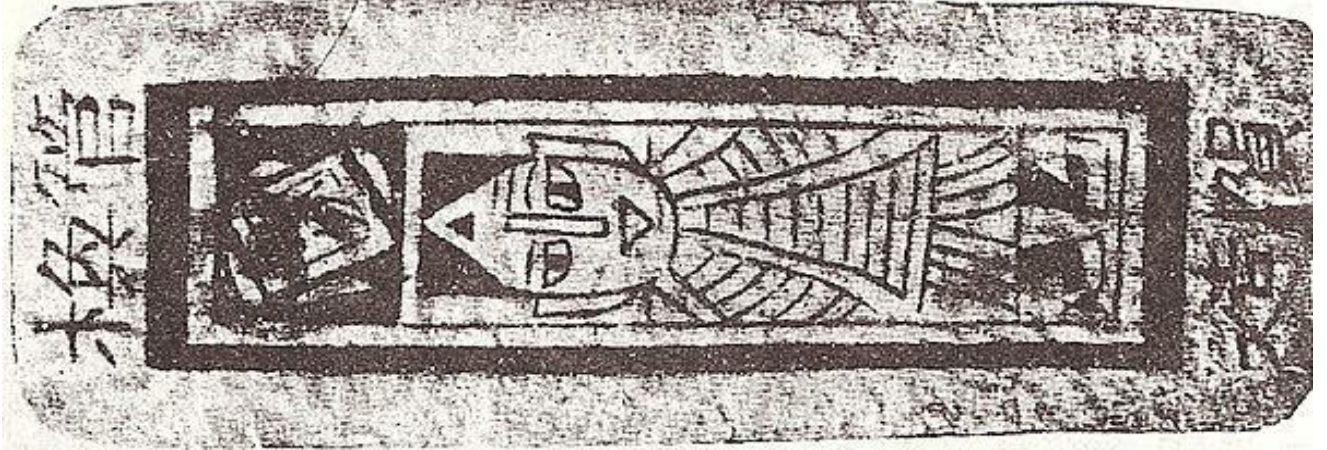


Рис. 1. Перші ігрові карти в Азії за династії Мінг, IX ст.



Рис. 2. Зображення перших дерев'яних карт в Китаї періоду династії Танг.





Рис. 3. Традиційна розвиваюча японська гра  
«iroha karuta(いろはかるた)».



Рис. 4. Єгипетські гральні карти «Mamluk karnajfeh».

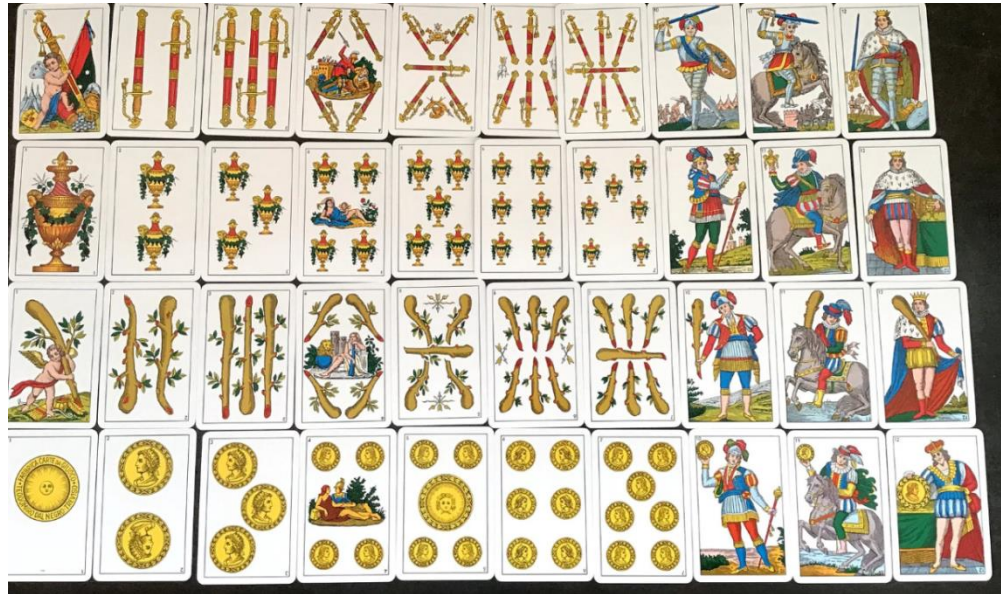


Рис. 5. Осучаснений вигляд італійських гральних карт.

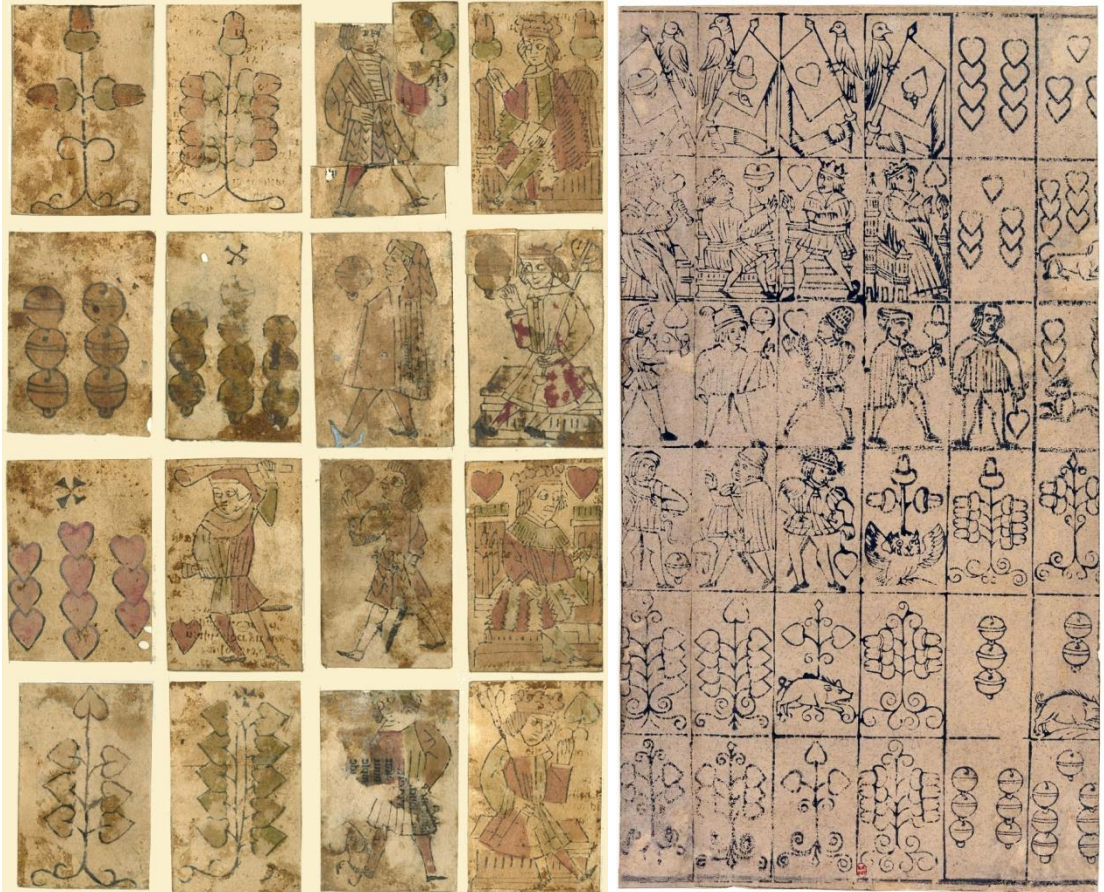


Рис. 6. Вигляд німецьких гральних карт [6].

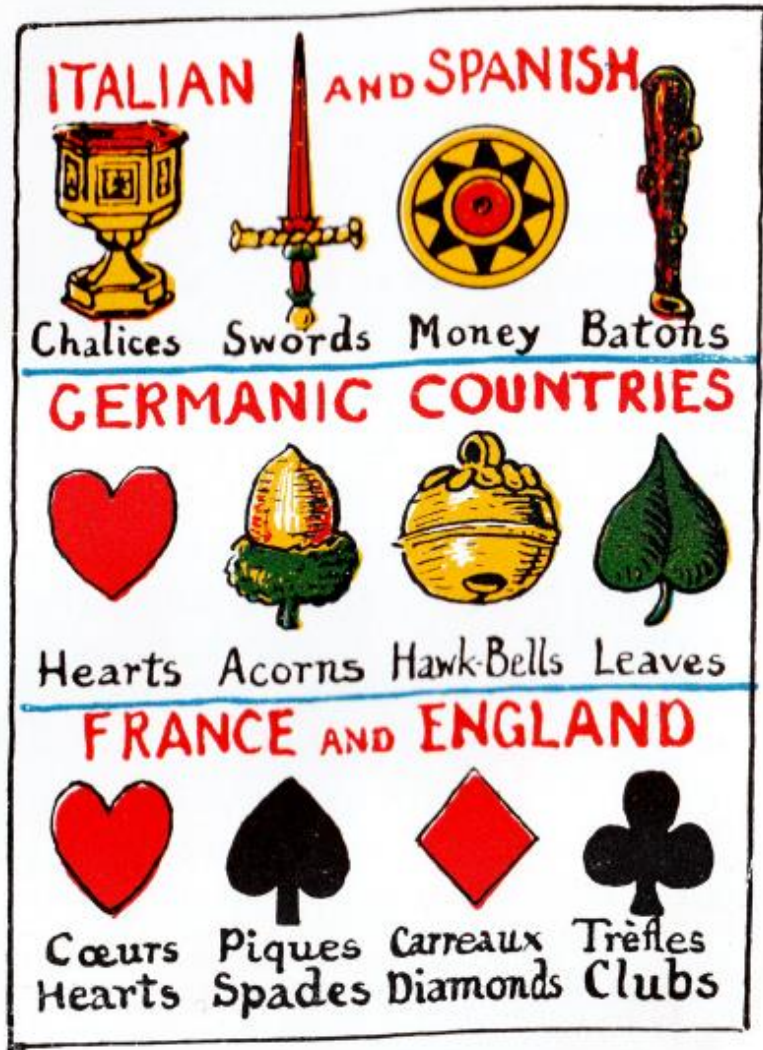


Рис. 7. Вигляд мастей в різний час та регіонах.

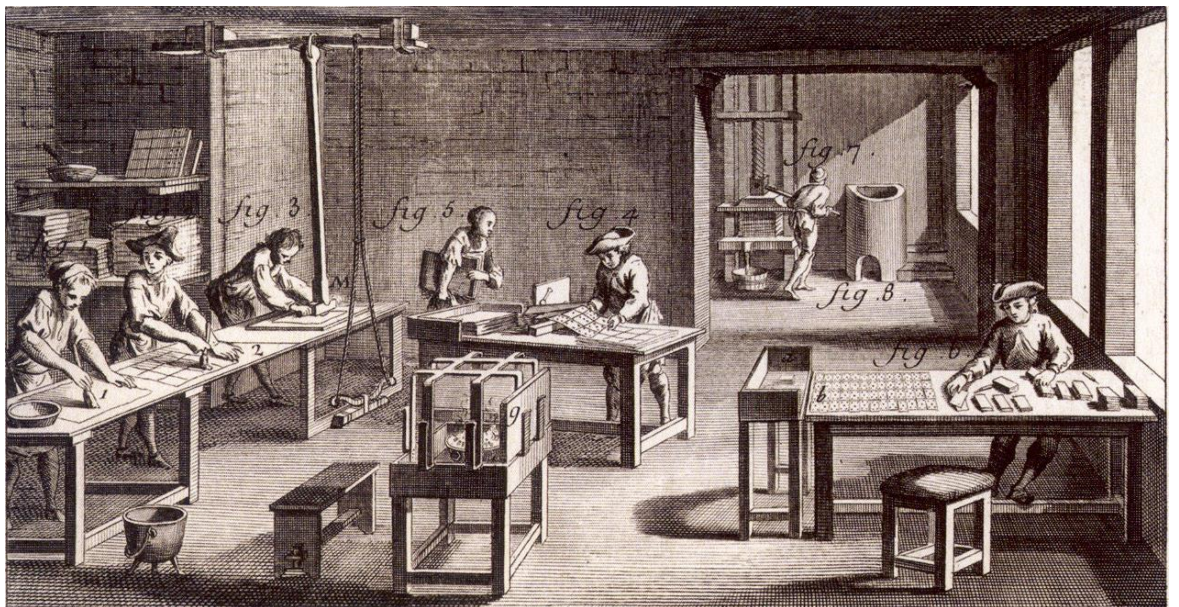


Рис. 8. Виробництво карт ілюстрація з Енциклопедії Дідро, д'Аламбера, Париж, 1751 р.



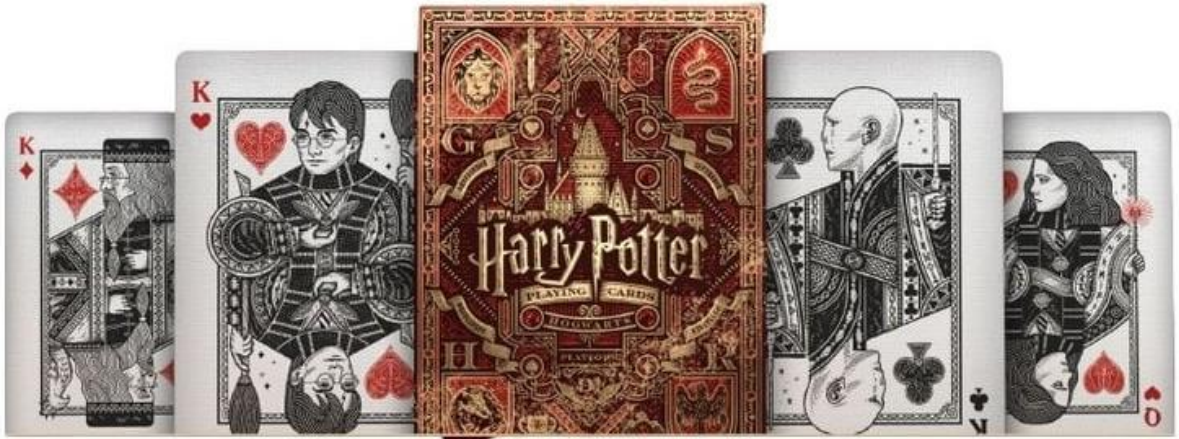
Рис. 9. Дизайн гральних карт Томаса Де ла Рю.



Рис. 10. Зображення Джокера на картах створених в США XIX ст.



*Рис. 11. Гральні карти з використанням образів персонажів мультфільмів від провідної в наш час компанії «Bicycle» за ліцензією Disney.*



*Рис. 12. Гральні карти до фільму Гаррі Поттер виконані стартапом незалежних дизайнерів з використанням ліцензії франшизи.*





Рис. 13. Гральні карти з сучасним абстрактним дизайном.

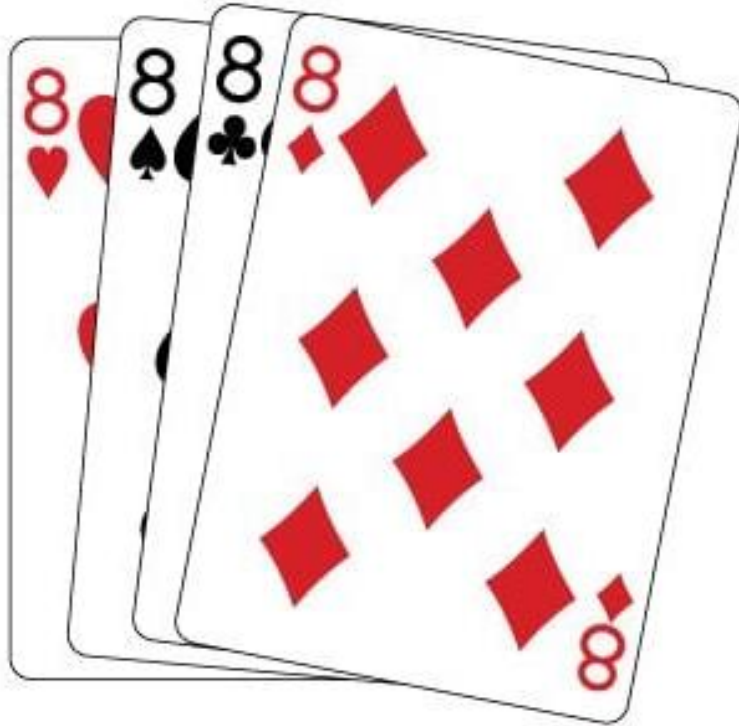


Рис. 14. Сучасна карта з повтором піктограми відповідно її значенню.



ALEXANDER  
THE GREAT



CHARLES  
CHARLEMAGNE OR  
CHARLES VII



DAVID



JULIUS  
CAESAR

Рис. 15. Ілюстрації образів історичних королівських осіб на гральних картах:  
Олександр Македонський, Карл VII, Давид, Юлій Цезар.



Рис. 16. Давня ілюстрація Рататоскра на стовбурі.

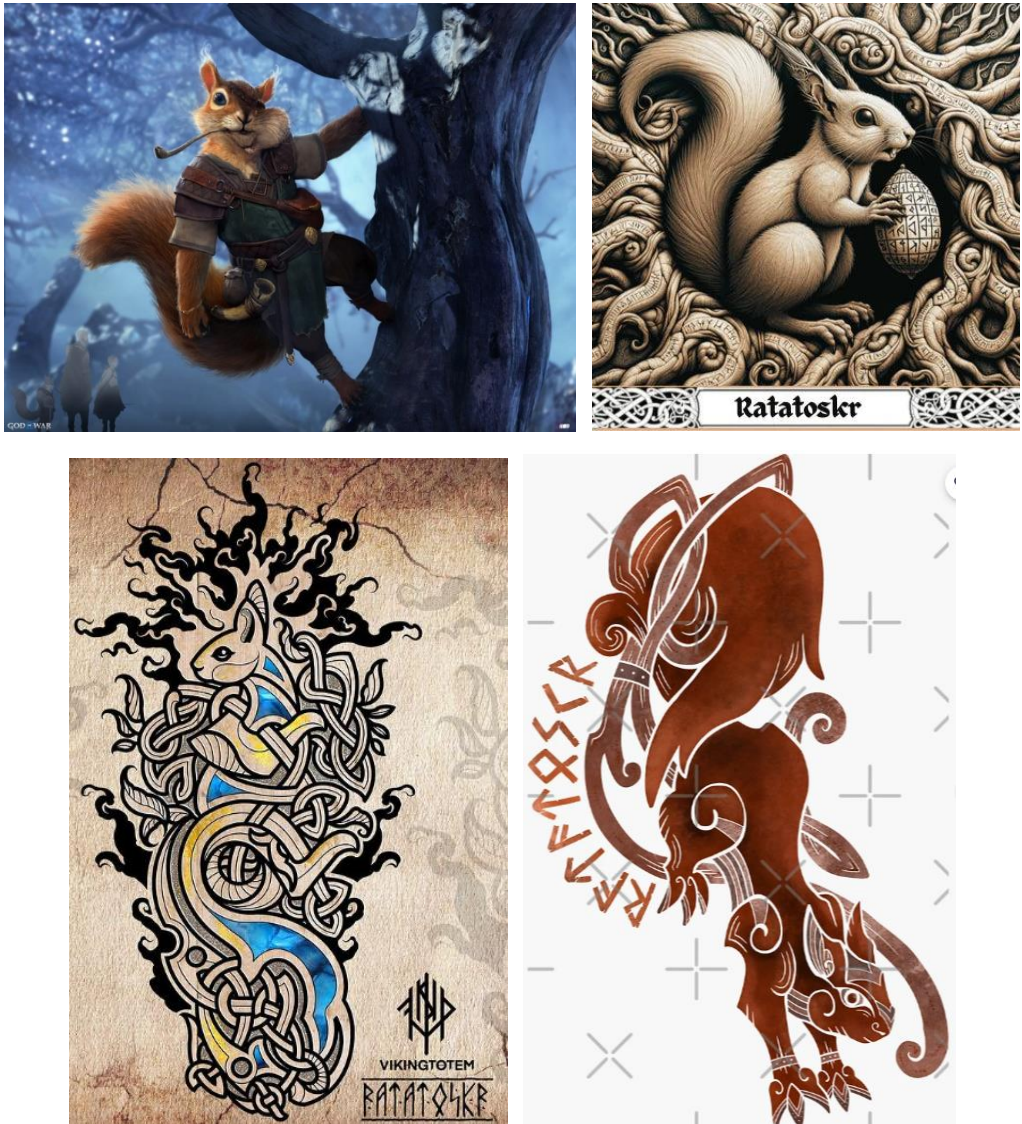


Рис. 17. Сучасні інтерпретації Рататоскра.

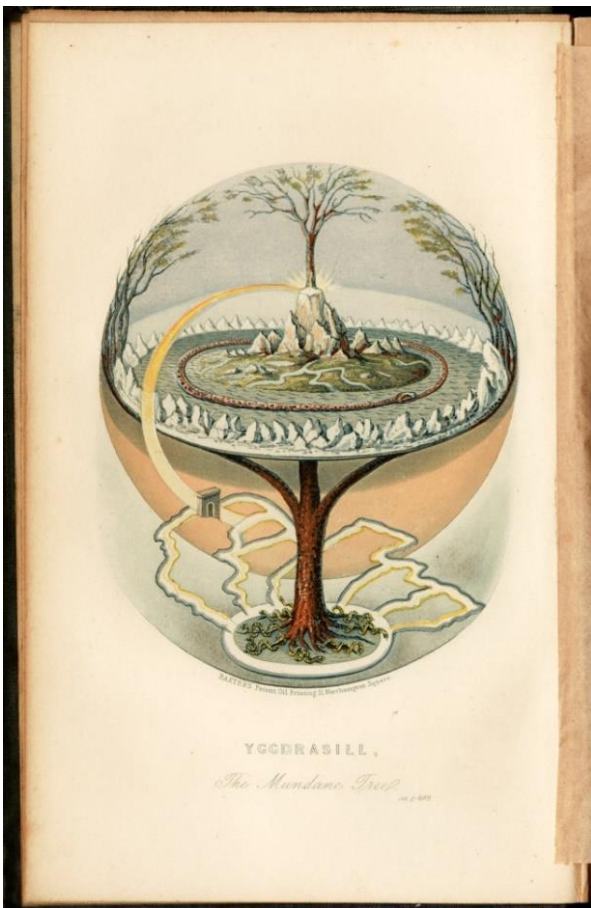
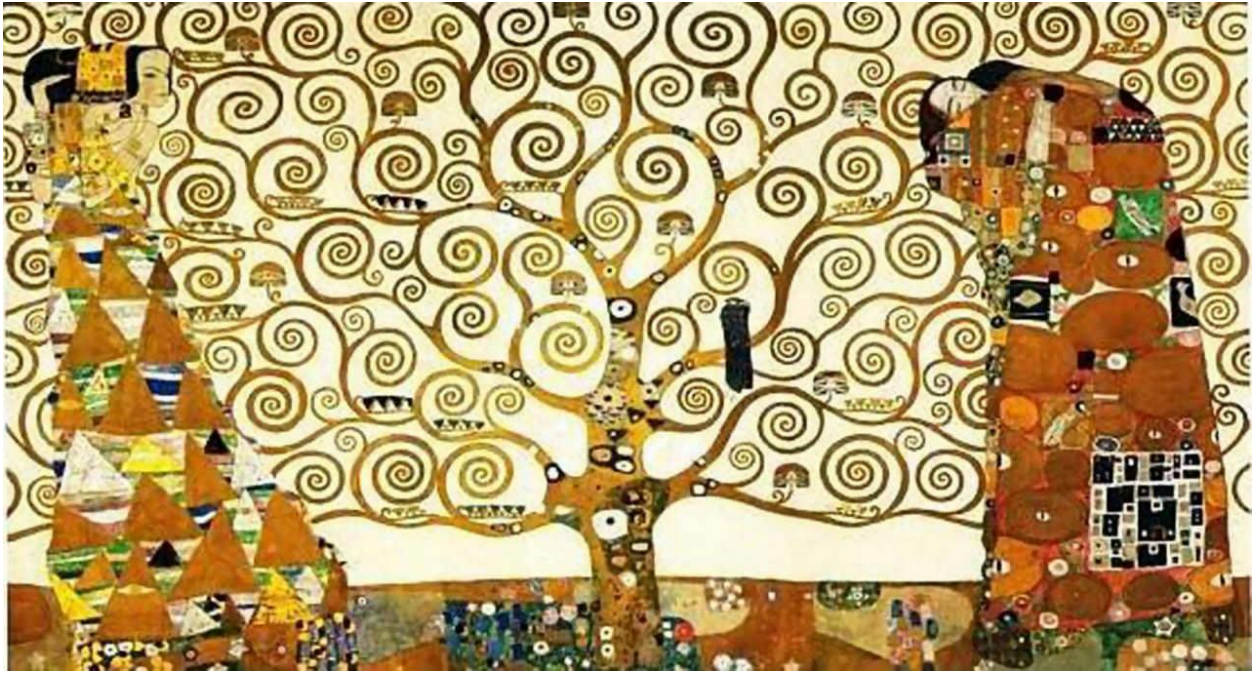


Рис. 18. Зображення Йгдрасілля в сучасній культурі.

## Розробка графічної частини проєкту



Рис. 1. Варіанти сорочки з різними центральними елементами.

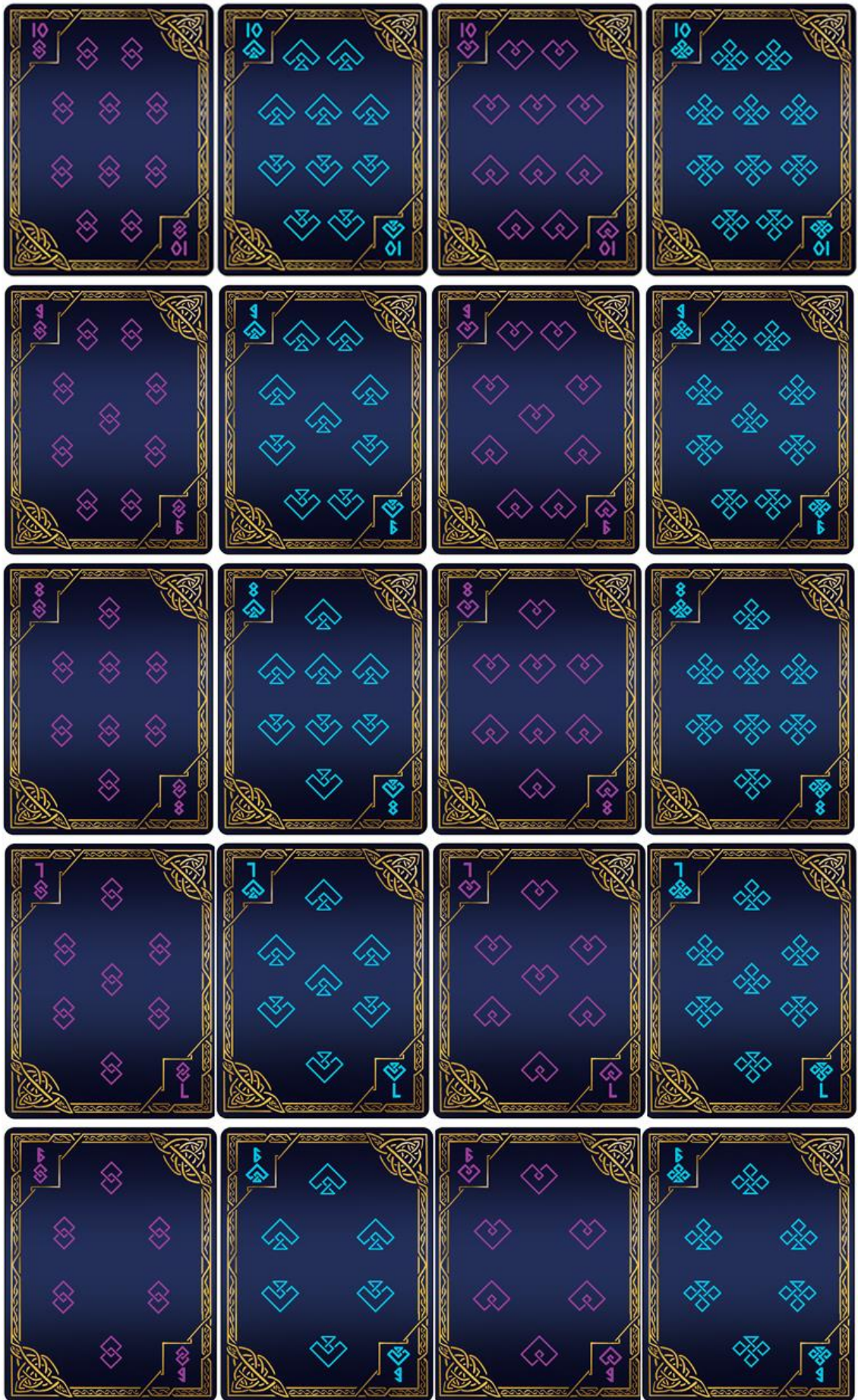


Рис. 2. Карти номіналу від 6 до 10.



Рис. 3. Ілюстрації карт королів.



Рис. 4. Ілюстрація карт дам.





Рис. 5. Ілюстрація карт валетів.



Рис. 6.Ілюстрація карт тузів.