

Dizajn tarot karata

Kuprešak, Ivana

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:314247>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-20**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Završni rad br. 798/MM/2022

DIZAJN TAROT KARATA

Ivana Kuprešak, 3271/336

Varaždin, rujan 2022. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za multimediju	
STUDIJ	preddiplomski stručni studij Multimedija, oblikovanje i primjena	
PRISTUPNIK	Ivana Kuprešak	MATIČNI BROJ 0336031880 (3271/336)
DATUM	12.9.2022.	KOLEGIJ Grafički dizajn
NASLOV RADA	Dizajn tarot karata	
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Design of tarot cards	
MENTOR	Robert Geček	ZVANJE doc.art.dr.sc.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. Snježana Ivančić Valenko, v.pred. - predsjednica povjerenstva	
	2. Predrag Krobot, pred. - član	
	3. doc.art.dr.sc. Robert Geček - mentor	
	4. doc.art.dr.sc. Mario Periša - zamjenski član	
	5.	

Zadatak završnog rada

BROJ 798/MM/2022

OPIS

Izrada dizajna za deset tarot karata na temu sicanja, svrha je izraditi prepoznatljive i unikatne karte s kojima se kupac može povezati. Programi koji su korišteni pri dizajniranju su Procreate, Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.

U završnom radu je potrebno:

- objasniti pojam grafičkog dizajna, njegovu svrhu i povijest
- objasniti ilustraciju i njezinu ulogu u grafičkom dizajnu
- objasniti tarot karte, njihovo tumačenje, povijest proizvodnje i najutjecajnije špilove
- objasniti pojam sicanja i povijesni kontekst u kojem je ta praksa nastala
- prikazati faze izrade dizajna u Photoshopu i Illustratoru te prikaz konačnih karata
- zaključiti završni rad u kratkim odrednicama važnim za dizajn karata

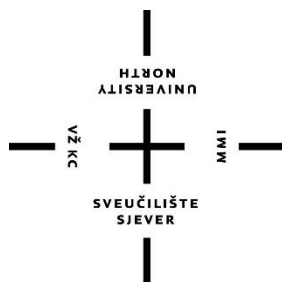
ZADATAK URUČEN

12.09.2022

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER





Sveučilište Sjever

Multimedija, oblikovanje i primjena

Završni rad br. 798/MM/2022

Dizajn tarot karata

Student

Ivana Kuprešak, 3271/336

Mentor

doc.art. dr.sc. Robert Geček

Varaždin, rujan 2022. godine

Predgovor

Voljela bih se ovim putem zahvaliti Sveučilištu Sjever i njegovim djelatnicima na uslužnosti i otvorenosti u komunikaciji sa svojim studentima, te naročito doc.art. dr.sc. Robertu Gečeku kao mentoru i kao pročelniku na pristupačnosti i uslužnosti kroz godine studiranja na Sveučilištu.

Sažetak

Ovaj rad bavi se dizajnom tarot karata, te se ujedno u njemu predstavlja sažeta teorija grafičkog dizajna i njegove povijesti od prvih znakova pećinskih slika, preko izuma tiskarskog stroja, moderne umjetnosti do digitalnog doba. Zatim se objašnjava ilustracija kao neizostavni dio grafičkog dizajna. Ilustracija je umjetnost koja se nekada naziva i grafička umjetnost te ima razne pozitivne učinke u svojoj isprepletenosti sa grafičkim dizajnom. Jedni od važnijih aspekata koje ilustracija pridodaje grafičkom dizajnu jesu ti da proširuju kontekst dizajna, dodaju jedinstvenost dizajnu, te dodaje umjetničku emociju dizajnu i dr. Nadalje rad opisuje tarot, njegovu strukturu, tumačenje, povijest i najutjecajnije tarot špilove. Idući dio rada bavi se praktičnim dijelom koji isprva opisuje nadahnuće za dizajn – tradiciju tetoviranja katolika u Bosni odnosno sicanja. Nakon prikaza dizajnerskog procesa, zaključuje se kako je tarot jedna velika zbirka simbolizma i ilustracije koja seže daleko u prošlost tiska te omogućuje dizajneru širok spektar umjetničkog izričaja kojim treba emocionalno utjecati na krajnjeg korisnika.

Ključne riječi: tarot, karte, grafički dizajn, dizajn, sicanje

Abstract

This work deals with the design of tarot cards and at the same time it presents a concise theory of graphic design and its history from the first signs of cave paintings, through the invention of the printing press, modern art to the digital age. Then, illustration is explained as an indispensable part of graphic design. Illustration is an art that is sometimes called graphic art and has various positive effects in its intertwining with graphic design. One of the most important aspects that illustration adds to graphic design is that they expand the context of the design, add uniqueness to the design, and add artistic emotion to the design, etc. Furthermore, the paper describes the tarot, its structure, interpretation, history and the most influential tarot decks. The next part of the paper deals with the practical part, which initially describes the inspiration for the design - the tradition of Catholic tattooing in Bosnia, that is, sicanje. After the presentation of the design process, it is concluded that the tarot is a large collection of symbolism and illustration that goes back far into the past of printing and allows the designer a wide spectrum of artistic expression that should affect the end user emotionally.

Keywords: tarot, cards, graphic design, design, reading

Sadržaj

1.	UVOD.....	1
2.	GRAFIČKI DIZAJN.....	2
2.1.	Povijest grafičkog dizajna.....	3
2.2.	Uloga ilustracije u grafičkom dizajnu.....	5
3.	TAROT	9
3.1.	Tumačenje tarota.....	9
3.2.	Povijest tarota.....	10
3.3.	Najznačajniji dizajni tarot karata	11
4.	DIZAJN KARATA	13
4.1.	Tema i utjecaj dizajna	13
4.1.1.	Sicanje	13
4.2.	Proces dizajna karata.....	16
4.3.	Prikaz karata	20
5.	ZAKLJUČAK.....	25
6.	LITERATURA.....	26

1. Uvod

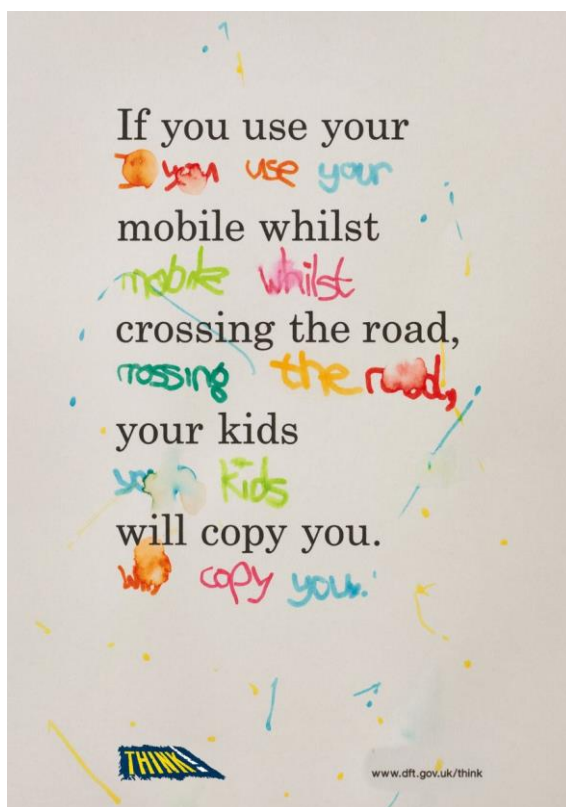
Ovaj završni rad obuhvaća temu grafičkog dizajna, tarot karti, tradicionalnu praksu tetoviranja katolika u Bosni – sicanje, te naposljetku i praktični dio u kojem će biti prikazani vlastiti dizajni tarot karata na temu sicanja.

Kako bi rad tekao intuitivno u temu grafičkog dizajna ulazi se s definicijom i općenitim činjenicama poput same svrhe tog zanata. Zatim se ulazi u povijest grafičkog dizajna koje seže od prapovijesti do digitalnog doba. Odabrano je dotaknuti se teme ilustracije i njezine uloge u grafičkom dizajnu zbog toga koliko je zapravo nerazdvojna od grafičkog dizajna, naročito u smislu dizajna tarot karata koje su od svojih početaka bile ilustrirane i slikane. Nakon toga na red dolazi drugi dio rada, koji obuhvaća teoriju i povijest tarota. Bitan dio u predstavljanju tarot karata jest njihova struktura i simbolika, te njihovo tumačenje. Također se obuhvaća povijest tarota koja seže do dalekog petnaestog stoljeća. Osim toga, vrlo je važno spomenuti i prikazati najutjecajnije tarot špilove koji su otvorili puteve dizajna za tarot kakvoga ga danas poznajemo.

Naredni, treći dio završnog rada bavi se konceptom za dizajn autorskih tarot karata. Nadahnuće za realizaciju dizajna jest sicanje, odnosno tradicionalna praksa tetoviranja u Bosni i Hercegovini. Prikazuje se definicija sicanja, njezina povijest koja ujedno objašnjava kontekst nastanka tih tetovaža. Naime, te tetovaže su nešto posebno i autentično za te prostore te su vezane za kulturološki identitet i religiju. Stoga je odabrano da one budu glavni element koncepta. Tarot karte se sa svojim korisnicima trebaju na neki način povezati. One služe kao dobar alat za samorefleksiju te same od sebe zahtijevaju interpretaciju pri korištenju. Bez sumnje može se reći kako je dizajn tarot karata nešto specifično samo za njih, a u današnje vrijeme postoji mnogo različitih dizajna koji se ni ne moraju vezati za tradicionalnu strukturu tarota. Stoga je ovo uzeto kao nadahnuće koje bi pomoglo hipotetskom potrošaču povezati se s kartama na jedinstven način.

2. Grafički dizajn

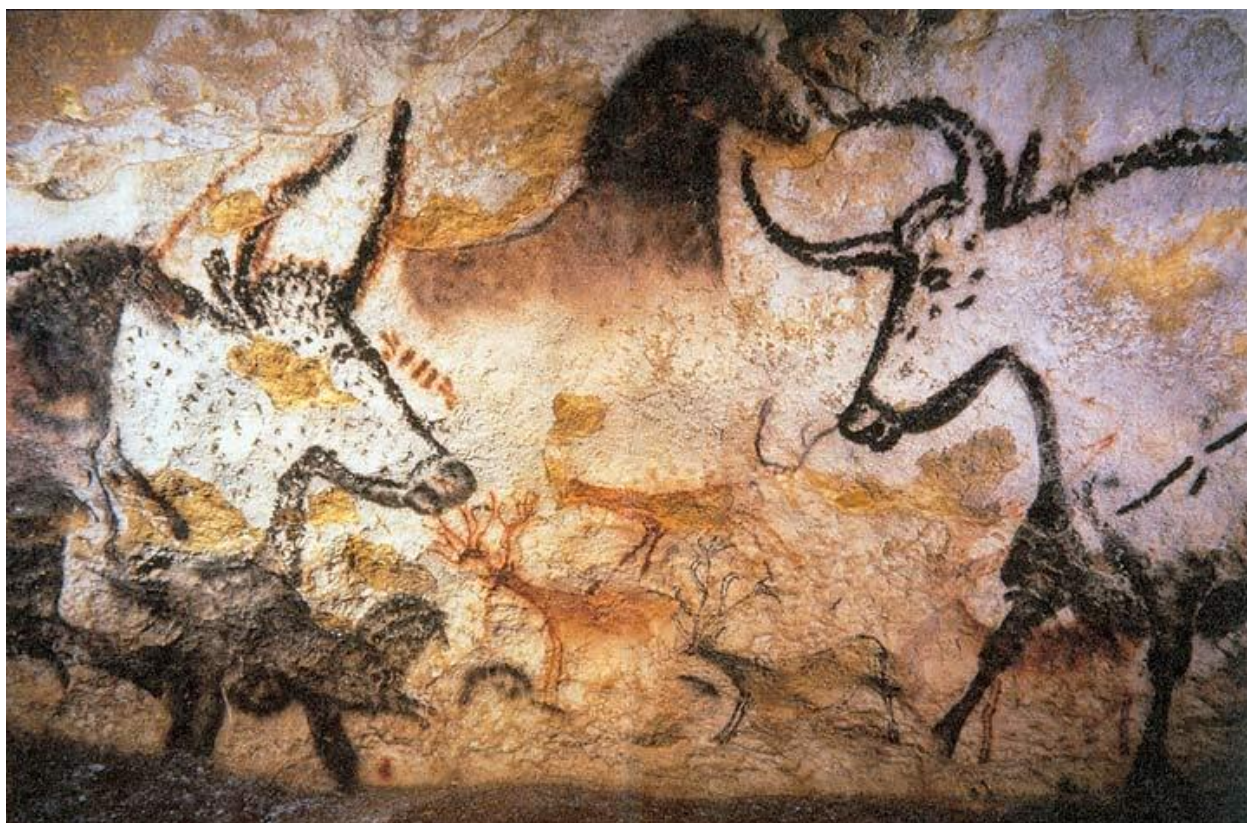
Grafički dizajn je kreativna disciplina vizualnih umjetnosti koja obuhvaća mnoga područja. Može uključuju umjetničku direkciju, tipografiju, layout dizajn, informacijsku tehnologiju i druge kreativne aspekte. Ova raznolikost znači da postoji široko područje za dizajnersku praksu unutar koje se dizajneri mogu specijalizirati. Grafički dizajn uzima ideje, koncepte, tekst i slike te ih predstavlja na vizualno zanimljiv način putem tiskanih, elektroničkih ili drugih medija. Ono nameće red i strukturu sadržaju kako bi se olakšao komunikacijski proces, istovremeno optimizirajući vjerojatnost da će poruka biti prenešena i shvaćena od strane publike ili potrošača. Dizajner postiže taj cilj svjesnom manipulacijom elementima; dizajn može biti filozofski, estetski, osjetilni, emocionalni ili političke prirode. Slika 1 prikazuje poster kojie je dizajnirao Leo Burnett za Think! Copycat Parents' Campaign za ministarstvo prometa UK-a. Ovaj poster je dobar primjer koncepta u kojem se poruka prenosi snažno, do razine da mijenja ljudsko ponašanje. Poster naglašava koliko je važno biti dobar primjer svojoj djeci te je svijet roditelja prikazan tiskanim slovima, dok je svijet djece koja oponašaju odrasle prikazan nesigurnim rukopisom u jarkim bojama. [1]



Slika 1 - Leo Burnett za Think! Copycat Parents' Campaign za ministarstvo prometa UK-a , <https://www.dandad.org/awards/professional/2008/poster-advertising/16540/mobile/> (31.8.2020)

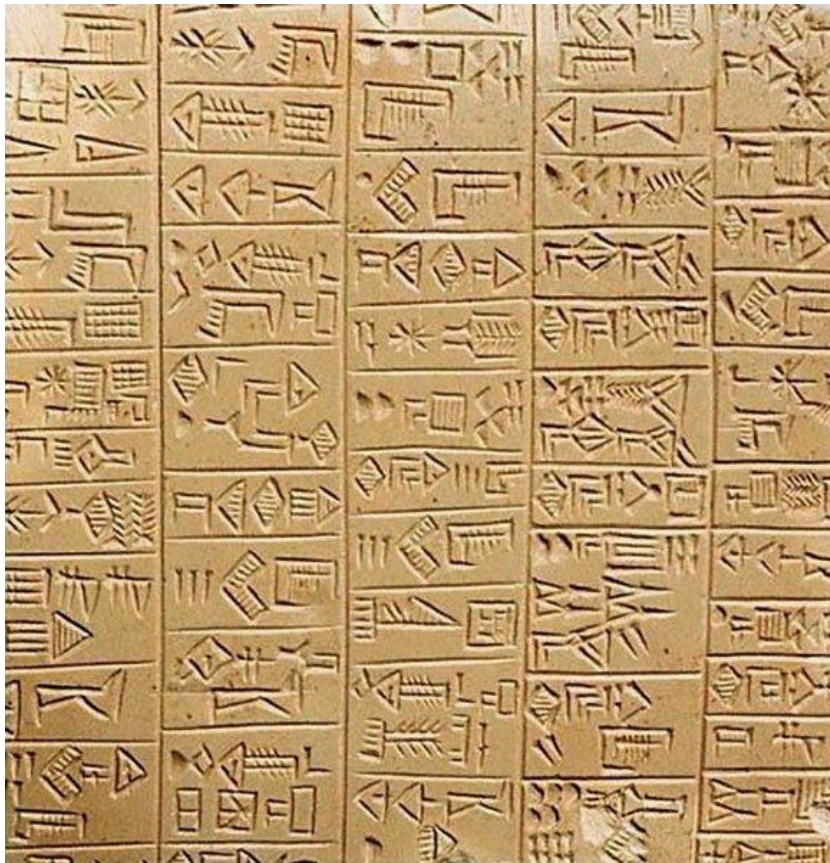
2.1. Povijest grafičkog dizajna

Sam pojam grafičkog dizajna uveden je tek 1950ih godina, no prve nalaze vizualnih komunikacija datiraju još od 38000 godina pr.Kr. Te prve pećinske slike bile su način komunikacije iz generacije u generaciju. Iako nije u potpunosti jasno što je tim slikama komunicirano, vrlo je jasno da je riječ o vizualnoj komunikaciji. Motivi su uglavnom bili vezani za lov; životinje, oruđe, otisci dlanova. Na slici 2 možemo vidjeti najpoznatiji i najstariji primjer iz pećina Lascaux u Francuskoj. [1, 2]



Slika 2 - slike iz kompleksa pećine Lascaux, Francuska, paleolitik, ,
https://en.wikipedia.org/wiki/Lascaux#/media/File:Lascaux_painting.jpg (31.8.2022.)

Idući važni korak ljudske vrste u vizualnoj komunikaciji jest stvaranje samog jezika, odnosno pisma. Prvo pismo pripisuje se Sumeranima koji su ga stvorili između 3300 i 3000 godina pr.Kr. Ono je nazvano klinasto pismo, a zapravo je sustav piktograma, sastoji se od simbola koji prikazuju objekte. Stoga možemo reći da je to slučaj koji možemo nazvati grafičkim dizajnom.[2]



Slika 3 - KLINOPIS, dio teksta na kamenoj ploči Sumerana, 26. st. pr. Kr.

<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=31916> (31.8.2022)

Naravno, ne možemo doći do grafičkog dizajna kakvog ga danas poznajemo bez tiska. Prvi poznati oblik tiska, drvorez, nastao je 200 godina pr. sKr. u Kini. Drvorez se koristio za otiskivanje svile, a konačno i papira, te su i prve tarot karte bile izrađene tom tehnikom. 1040. godine Bi Sheng izumio je prvi pokretni tip tiska od porculana, a Johannes Gutenberg je 1439. donio pokretni tisak u Europu i izumio tiskarski stroj. Gutenberg otvorio je put književnosti, tiska i pismenosti masama, koje su sada mogle pristupiti informacijama bez oslanjanja na duge znanstvene reprodukcije knjiga. Gutenbergov tisak otvorio je put za komercijalniju upotrebu dizajna, što je dovelo do ere grafičkog dizajna kakvu poznajemo. [2] Zatim se u industrijskoj revoluciji, periodu od 1760. do 1840., izumilo novih tehnika tiska koje su znatno povećale učinkovitost produkcije u tisku, poput litografije. Litografija je prethodnica današnjeg offsetnog tiska te ju je izumio Alois Senefelder. Nakon dugog istraživačkog rada uspio je formirati kamenu tiskovnu formu na kojoj su tiskovne elementi i slobodne površine u istoj ravnini. Princip rada litografije bazirao se na tome da su slobodne površine hidrofилne, a tiskovni elementi hidrofobni i olefilni. Cijela tiskovna forma maže se prvo otopinom za vlaženje, koja je tada bila voda, ona se prima na slobodne površine, ali ne i na tiskovne elemente. Zatim se na cijelu tiskovnu formu nanosi uljno bojilo koje se prima samo za tiskovne elemente. [2,3]

Wiener Werkstätte (što u prijevodu znači Bečka radionica) osnovali su 1903. godine slikar Koloman Moser, arhitekt Josef Hoffmann i mecena Fritz Waerndorfer. Okupili su arhitekta, umjetnike i dizajnere koji se bave keramikom, modom, srebrom, namještajem i grafikom. Smatraju se pionirima modernog dizajna i utjecali su na stilove kao što su Bauhaus i Art Deco. Kao jedna od prvih skupina profesionalnih umjetnika koji rade zajedno, utjecali su na standarde dizajna za buduće generacije i smatraju se prvom dizajnerskom agencijom. [2]

Moderni pokreti u dizajnu i umjetnosti koji su pomogli razviti grafički dizajn kojeg danas poznajemo jesu prije svega Secesija ili Art Nouveau (franc. Nova umjetnost), njemački pokret u umjetnosti i dizajnu Bauhaus, Pariški Art Deco, Swiss dizajn, Pop art i postmoderna. Svi ti pokreti, i još njih, utjecali su na razvoj jednoga i drugoga kao i grafičkog dizajna danas. Teško je reći koji je utjecajni od drugog jer se trendovi konstantno mijenjaju i utjecaj svakoga od ovih stilova vidljiv je i danas. Digitalno doba također je bilo revolucionarno za grafički dizajn, učinio ga je pristupačnijim s raznim alatima koji su došli na tržište. Photoshop je stavljen na tržište 1990. kao softver za uređivanje grafike koji svatko može koristiti za obradu slika i izradu profesionalnih dizajna. Osnovni programi kao Microsoft Paint učinili su grafičku umjetnost dostupnom masama. [2]

2.2. Uloga ilustracije u grafičkom dizajnu

Kao disciplina, ilustracija stoji negdje između likovne umjetnosti i grafičkog dizajna. Naravno, za mnoge ljude odgovara više jednoj ili drugoj disciplini, ali se često zbog toga naziva i grafičkom umjetnosti. Još jedan korišteni naziv za ovu vrstu umjetnosti jest komercijalna umjetnost. S tim nazivom se prvenstveno misli na ilustraciju izrađenu kao uslugu sa svrhom, nego na sliku nastalu isključivo iz umjetničkog izražaja. No nije lako, a možda ni pravedno, kategorizirati ilustraciju na taj način. Ilustracija je zato vjerojatno najpreciznije kategorizirana kao primijenjena umjetnost. [4]

Polazeći od povijesne literature, ilustracija se razvijala paralelno s pisanjem, dajući tekstu interpretaciju slikarskim tehnikama kako bi čitatelji mogli dobiti dublji dojam i razumijevanje napisanog teksta. Ilustracija je nadopuna tekstu koja se pojavljuje u svim aspektima života ljudi. Ilustracija se uglavnom pojavljuje kao slika i kao takva nosi određenu neovisnost. Čak i ako je popraćena riječima, jest s namjerom da poboljša njihovu privlačnost čitateljima putem vizualnog učinka, rađe nego pripovijedanjem. Osnovni principi ilustracije su ljepota i praktičnost, Osim toga, ilustracija će biti manje ili više pod utjecajem subjektivne svijesti autora, i ne postoje jedinstveni kriteriji vrednovanja ilustracija, dakle ilustracija nema fiksnu definiciju. To je živa umjetnost. [4,5]

Ilustracija je sastavni element grafičkog dizajna i zauzima važno mjesto u grafičkom dizajnu. Kako bi se zadovoljilo kupca, i u isto vrijeme proizvod učinio ljepšim, neki elementi moraju biti dodani u grafičkom dizajnu s jasnom svrhom, posebno ilustracija, možda i najvažnija komponenta grafičkog dizajna. Može se reći da je grafički dizajn je rezultat ilustracija. U usporedbi s drugim elementima u grafičkom dizajnu, ilustracija ima jedinstvenu prednost. U usporedbi s fontovima, bojama, slogom, itd., može prenijeti informacije intuitivnije i privući više pažnje publike. Omogućuje ljudima da razumiju informacije na prvi pogled. Kako se kaže, "slika govori tisuću riječi", i snažna uvjerljivost grafike i slike često čine opis mnogih riječi zamornima i suvišnima. Drugim riječima, obično odličan grafički dizajn sadrži odgovarajući dizajn ilustracije kako bi se poruka lakše prenijela. Ukratko, grafički dizajn i ilustracija su nerazdvojni. Oni su međusobno ovisni i međusobno komuniciraju. [4,5]



Slika 4 – zoolog Philip Henry Gosse (1810-1888), njegove ilustracije zaslužne su za populariziranje morske biologije, <https://www.pastemagazine.com/science/scientific-illustration/9-gorgeous-historic-scientific-illustrations/> (15.9. 2022)

Tako bez sumnje možemo reći da ilustracija uvelike obogaćuje grafički dizajn i ima pozitivan učinak na njega. Dolje su navedene neke od pozitivnih uloga koje ilustracija ima u grafičkom dizajnu.

1. Ilustracija može povećati umijeće grafičkog dizajna

Ilustracija može interpretirati riječi u grafičkom dizajnu i tako smanjiti dosadnu prirodu čitanja. U isto vrijeme, djela koja kombiniraju grafiku i tekst lakše se prihvaćaju i razumiju od strane čitatelja. Osim toga, ilustracija ima mnogo stilova i značajki, što uvelike obogaćuje sadržaj grafičkog dizajna.

2. Stvaranje jedinstvenosti i originalnosti grafičkog dizajna

Ilustracija je umjetnost koja u potpunosti odražava subjektivnu inicijativu umjetnika. Grafički dizajner ilustracijama prikazuje vlastitu perspektivu. U isto vrijeme, ilustracija sadrži dizajnerov jedinstveni koncept dizajna, u kombinaciji s potrebama i preferencijama dizajna što konačnom dizajnu daje svoje karakteristike i stil.

3. Može obogatiti konotaciju grafičkog dizajna

Ilustracija je dodatak tekstu. Bez riječi, ilustracija nema samo jedno značenje. Prema čitateljevim potrebama i razumijevanju, ilustracija će oblikovati nove pojmove čime se produbljuje sadržaj koji grafički dizajn izražava. Na primjer, crno bijela slika poznata kao Rubinova vaza, neki ljudi vide je kao vazu, a neki ljudi vide dvoje ljudi.

4. Poboljšajti vizualne efekte grafičkog dizajna

Ilustracija je široko prihvaćena od ljudi uglavnom zato što grafika vizualno može izazvati jaki utjecaj na ljudska bića, a značenje je više sažeto i lako razumljivo. Brojni izvrsni radovi sa različitim umjetničkim stilovima donose ljudima široku paletu sadržaja za vizualno uživanje. Relativno samostalna estetska funkcija i snažan vizualni učinak upravo su značaj i vrijednost umjetnosti ilustracije u grafičkom dizajnu. Uspješan rad grafičkog dizajna ne samo da može točno prenijeti jedinstvenost dizajnerova razmišljanja, nego također može demonstrirati izvanredne ideje. Tako se može reći da umjetnost ilustracije ima presudnu ulogu u dovršenju grafičkog dizajna i može poslužiti kao most između pošiljatelja i primatelja informacija.

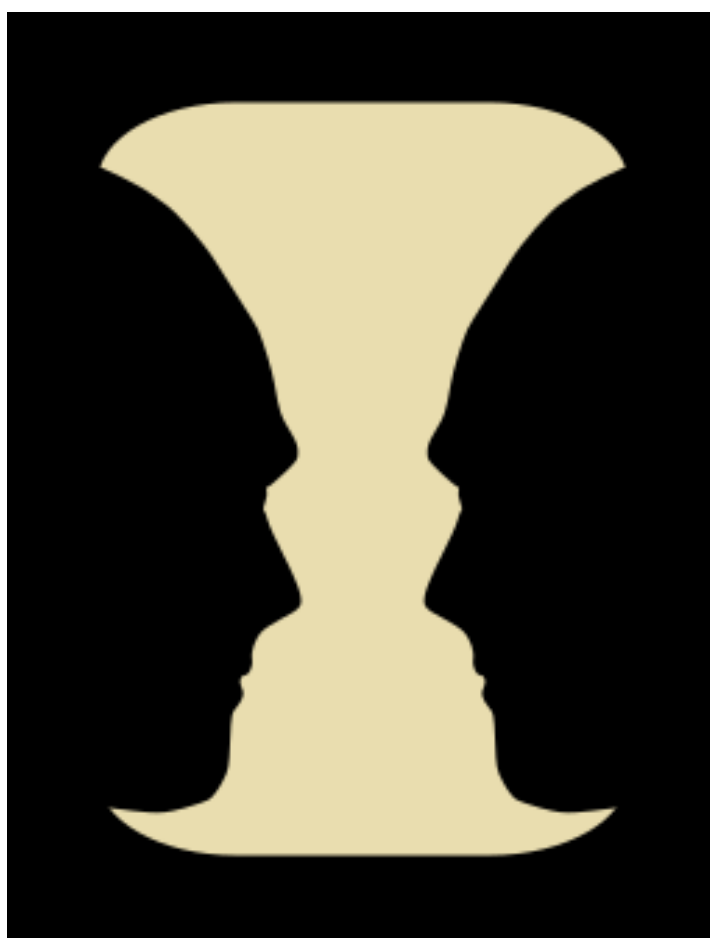
5. Čini sadržaj grafičkog dizajna jasnije izraženim

Tekst sa slikom općenito će biti vidljiviji od samog teksta i može izravnije prenijeti informacije. Ma kakva ilustracija bila, ona treba zorno i precizno prenijeti sadržaj djela. Pod tim preduvjetom,

ekspresivni prostor grafičkog dizajna s ilustracijom proširen je u najvećoj mjeri, poboljšavajući kreativnost samog djela, te pokazivanja duboke konotacije djela čineći ga življim i živopisnijim.

6. Dodaje umjetničku emociju grafičkom dizajnu

Grafički dizajn ne samo da može učinkovito izraziti sadržaj djela, ali odražava i estetske i emocionalne vrijednosti koje djelo posjeduje kroz umjetnost ilustracije. Većina moderne umjetnosti emocije prisvaja kao koncept dizajna svojih proizvoda. Umjetnost ilustracije je važno sredstvo u izražaju emocija i dopiranja do publike. [4,5]



Slika 5 - primjer Rubinove vaze,

https://en.wikipedia.org/wiki/Rubin_vase#/media/File:Face_or_vase_ata_01.svg

(31.8.2022.)

3. TAROT

3.1. Tumačenje tarota

Tarot (fr. tarot, tal. tarocchi) karte su karte sa simboličnim crtežima; služe za proricanje budućnosti ili meditaciju. Tradicionalno tarot je podijeljen u dva dijela, poznati kao mala i velika arkana. Arcana je množina latinske imenice (jednina: arcanum), koja obično znači "misterije", ali također može biti protumačena u značenju „ključevi (ili čak portal) za misterije.” Velika arkana sastoji se od dvadeset i dvije karte, a pedeset i šest malih arkana vrlo slične konvencionalnim kartama za igranje. Sastoje se od četiri skupine: štapovi, pehari, mačevi i diskovi. Svaka prva karta pojedine skupine je as. Velika arkana označava važne životne događaje ili promjene, dok karte malih arkana odražavaju svakodnevne događaje. Karte male arkane mogu se tumačiti kao detaljniji aspekti karata velike arkane. [6]

Popis karata velike arkane:

1. Tarot karta Luda (The Fool)
2. Tarot karta Mag (The Magus)
3. Tarot karta Visoka svećenica (The Priestess)
4. Tarot karta Kraljica (The Empress)
5. Tarot karta Kralj (The Emperor)
6. Tarot karta Papa (The Hierophant)
7. Tarot karta Ljubavnici (The Lovers)
8. Tarot karta Kočija (The Chariot)
9. Tarot karta Pravda (Justice)
10. Tarot karta Pustinjak (The Hermit)
11. Tarot karta Kotač sreće (The Wheel of Fortune)
12. Tarot karta Snaga (The Lust/Strength)
13. Tarot karta Objješeni (The Hanged Man)
14. Tarot karta Smrt (The Death)
15. Tarot karta Umjerenost (The Art)
16. Tarot karta Đavo (The Devil)
17. Tarot karta Kula (The Tower)
18. Tarot karta Zvijezda (The Star)
19. Tarot karta Mjesec (The Moon)
20. Tarot karta Sunce (The Sun)

21. Tarot karta Sud/Novo doba (The Aeon)

22. Tarot karta Svijet (The Universe) [7]

3.2. Povijest tarota

Svi poznati dokazi ukazuju na to da je prvi špil tarot karata nastao u sjevernoj Italiji u ranom petnaestom stoljeću kada je već postojećem špilu karata dodana peta skupina karata alegorijskih figura. Prema pisanim dokazima i promatranju igranja kartama, zaključeno je da su služile igranju te su bile preteća društvene igre Bridž koja se dan danas igra u nekim dijelovima Europe. Iako postoji različitih mišljenja među povjesničarima, najstariji poznati i potpuni tarot špil datira iz 1450ih godina. To su 271 karte podijeljene u 15 špilova i nazvane Visconti-Sforza špil po plemićkoj obitelji za koju ih je izradio slikar Bonifaacia Bembo. [6]



Slika 6 - karte iz Pierpont Morgan Bergamo špila, jedan od preživjelih (u dijelovima) Visconti Sforza špilova, https://en.wikipedia.org/wiki/Visconti-Sforza_tarot_deck#/media/File:Viscontisforzatarot.jpg

(1.9.2022)

S akademskog gledišta te tarot karte su nastale utjecajem ranijih kartaških igara koje su se proširile iz Kine preko Bliskog Istoka u Europu, no postoji i slijedeća faza povijesti ezoterijskog i okultnog korištenja karata. Prvi pisac koji je tarot predstavio okultistima 1781. godine je francuski autor Court de Gebelin. 1781. godina smatra se pekretnicom iz rane povijesti tarota u moderni tarot. Gebelin je prvi predstavio ideje o porijeklu tarota još iz Drevnog Egipta, te o njegovom širenju u romskoj zajednici, no danas se te teorije smatraju mitovima iako su još vrlo prisutne među okultistima. vidjet ćemo da će, nakon ovog datuma, okultisti uhvatiti jednu ili

više Gebelinovih ideja i dalje ih razvijati. francuski okultist Eteilla (1738.-1791.) naručio je dizajn prvog modernog špila tarota, osmišljenog da pojača vezu tarota s hermetizmom i da se prvenstveno koristi za proricanje. Francuski kabalist Eliphas Levi (1810.-1875.) učinio je tarot ključnim elementom u svojoj okultnoj sintezi i razvio teoriju da dvadeset dvije karte odgovaraju dvadeset i dva slova hebrejske abecede. Francuski teozof Papus (1865-1916) povezo je svaki aspekt strukture tarota s četiri slova tetragramatona, imena Boga napisanog na hebrejskom. konačno je švicarski okultist Oswald Wirth (1860.-1943.) osmislio drugi moderni špil tarota temeljen na Levisovim učenjima. Rad svih ovih ljudi utjecao je na učenja poznatog engleskog okultnog društva Golden Dawn (Zlatna zora) osnovanog 1888. [6, 7]

3.3. Najznačajniji dizajni tarot karata

Otrpriklike 1650., francuski majstor izrade karata Jean Noblet je izradio špil tarota. Noblet je živio u Parizu, ali njegov špil se smatra prvim od nekoliko "Marseille" špilova, nazvanih tako zbog sve veće premoći tog grada u tiskanju karata. François Chosson producirao je još jedan špil 1672., Jean Dodal proizveo je treći 1701., a Nicolas Conver četvrti 1760. Svi oni imaju slične vizuale, sa manje umjetnički sofisticiranim slikama, ali možda živahnijim od onih u špilu Visconti Sforza. Dok Marseille tarot svoju strukturu duguje renesansi - posebno Visconti - Sforza špilu - njegove su se slike oslanjale na preteče karata Srednjeg istoka. Mačevi u talijanskom tarotu su ravni, prateći europsku tradiciju koja datira još iz doba viteštva. Nasuprot tome, većina mačeva u špilovima u Marseilleu izgledaju kao sablje, nalik onima u špilu igraćih karata Topkapı. Osim ovih razlike, Visconti–Sforza i Marseille špilovi su zajednički poslužili kao prototipovi za većinu modernih tarot špilova. [8]



Slika 7 - 3 karte iz moderne, restaurirana verzije Jean Noblet špila, tipa Marseille,

<https://tarotgarden.com/les-tarots-marseille-de-jean-noblet/> (1.9.2022.)

Rider Waite tarot špil se obično danas naziva Waite-Smith tarot špil. Također je poznat kao "Rider" špil prema izvornom izdavaču, Rider Company. Sa svojim živopisnim arhetipskim slikama, ovaj špil iz ranog dvadesetog stoljeća ono je što će većini ljudi pasti na pamet kada pomisle na tarot. Špil je dizajniran u Engleskoj 1909. godine od strane Pamele Colman Smith, pod vodstvom Arthura Edwarda Waitea, koji su oboje bili dio ranije spomenutog društva Golden Dawn. Špil je došao s knjigom čiji je autor Waite pod nazivom The Pictorial Key to Tarot. Navodno je Waite prenio svoje ideje u obliku usmenih ili pismenih uputa, davajući Pameli Smith široku umjetničku slobodu u slikanju karata, a cijeli proces dizajna je trajao dvije godine. Pretpostavka je da je veliki umjetnički utjecaj imao špil Sola Busca, koji je upravo stavljen na uvid javnosti. U svakom događaju simbolika i umjetnički izražaj učinili su Waite-Smithov špil najčešće korištenim kartama na engleskom govornom području. No špil nikada ne bi postao bestseler da se nisu pojavile nove metode tiskanja, koje su snizile cijene na pristupačne razine. Waite-Smith špil reproducirao se kromolitografskom tehnikom, odnosno, od 1940. god nadalje, fotografskim tehnikama. [6, 8]



Slika 8 - 6 karata iz Rider Waite tarot špila,

<https://www.holisticshop.co.uk/products/rider-waite-tarot> (1.9.2022.)

4. Dizajn karata

4.1. Tema i utjecaj dizajna

4.1.1. Sicanje

Praksa hrvatskog katoličkog tetoviranja u Bosni i Hercegovini naziva se sicanje, bocanje ili šaranje. I sicanje i bocanje znače "bocnuti"; izrazi koji su prikladni jer se tetovaže stvaraju kroz proces koji uključuje bockanje kože iglom. Šaranje, drugi izraz, je sinonim za "bojenje", odnosi se na tvar za bojenje tinte koja se koristi za izradu tetovaža. Iako mješavina ima male regionalne varijacije, općenito se radi od mješavine baruta ili čađe, koja se miješa sa slinom, medom, vodom ili mlijekom. [9]



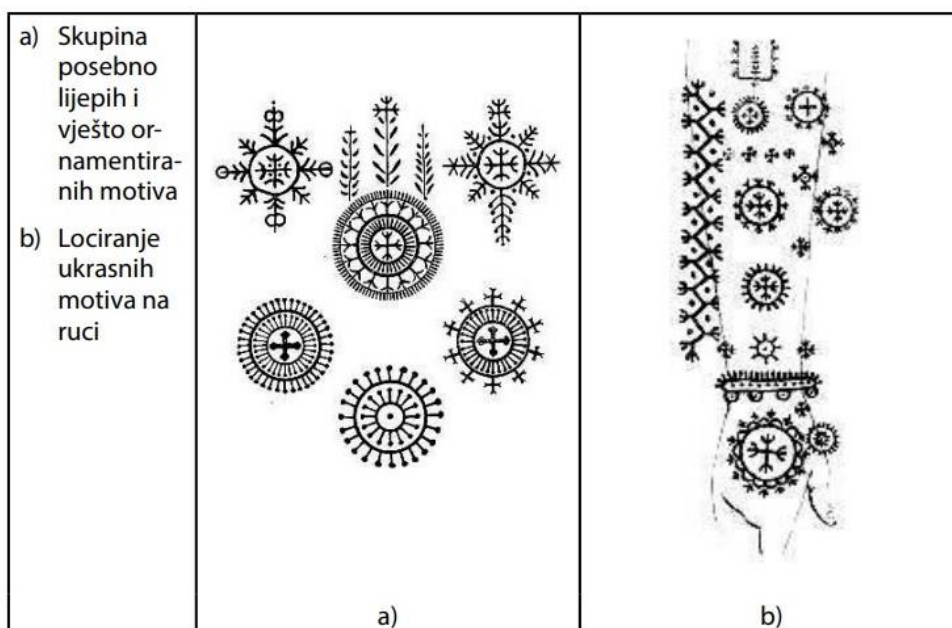
Slika 9 - prikaz tradicionalnih tetovaža smještenih na ženama,

<https://www.rtl.hr/zivot/zanimljivosti/jeste-li-culi-za-tradicionalne-hrvatske-tetovaze-sicanje-je-nekada-obiljezavalo-narodnost-c4387aac-b9ed-11ec-88ad-0242ac120019> (1.9.2022)

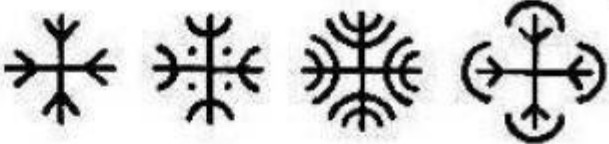
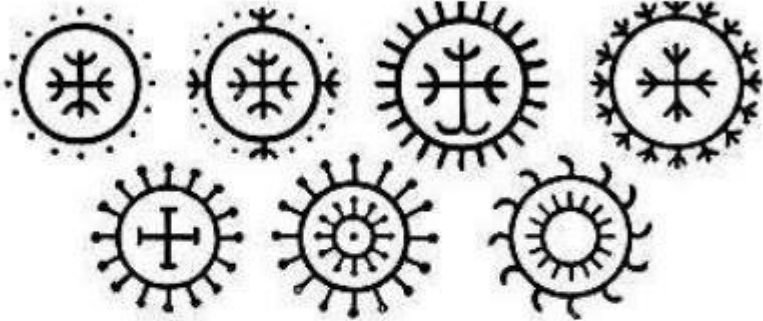
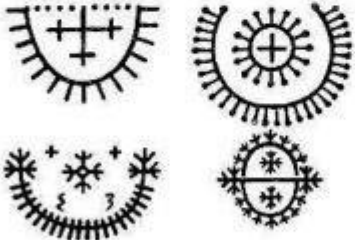
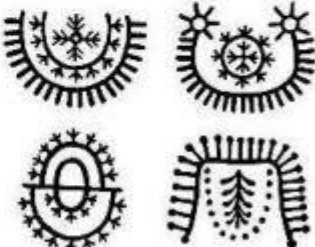
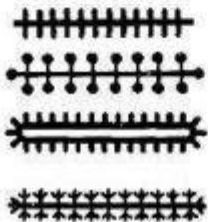
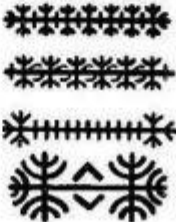
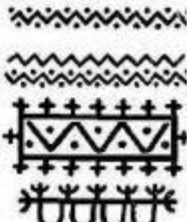
Tradicija sicanja na Balkanu razvila se iz dugotrajne tradicije tetoviranja na tom području koja je potom ponovno pripisana kršćanstvu kada su se počela događati vjerska obraćenja. Ova praksa seže do Ilira i Tračana. Stari Grci su na svojim vazama prikazivali tetovirane Ilire, a tu praksu dodatno potvrđuju arheološki nalazi u nekropolama Glasnice, gdje su otkrivene kratke i

šiljate brončane igle pričvršćene za drške. [9] S pretpostavkom da tradicijska katolička tetovaža srednjobosanskih žena ima svoju povijesnu kontekstualnost i kronologiju te razvojne stupnjeve, zaključni stupanj bi bio formativna faza koja nastaje u razdoblju osmanskoga okupiranja Bosne. Turska okupacija Bosne trajala je preko četiri stoljeća. U tome se razdoblju novoga osvajača životna svakodnevnica domaćega kršćanskog stanovništva radikalno izmijenila. Nova prisutnost vrlo nepovoljnih i stegnutih društveno-političkih prilika (poput agresivne islamizacije) prijetila je iščeznućem specifično bosanskoga etničkog i kršćanskog identiteta. Tako su baš u toj dugoj okupacijskoj epizodi bosanski katolici posegnuli za prapovijesnim tvarima i u skladu s novim povijesnim kontekstom oživjeli staro i evoluirali u novo samosvjesnije tetoviračko nasljeđe. [2s] Motivaciju za praksu sicanja bilo bi krivo gledati kroz praksu tetoviranja modernog društva današnjice. Običaj nije nastao kao modni izričaj ili kolektivni trend, nego se mora gledati kroz kontekst nemilosrdnih povijesnih prilika toga doba i egzistencijalne prijetnje prema identitetu katolika toga prostora. U eksternome smislu, tetovaže su vizualnim putem zlonamjericima sugerirale da se katolike, prije svega biološki (pri očuvanju potomstva), treba ostaviti na miru te je tetoviranost otežavala obraćenje od izvornoga vjerskog i etničkog identiteta. [10]

Ono što je zapravo turski kontekst uzrokovao, jest jednu permanentnu vizualnu opečaćenost koja na prvu možda i nije trebala imati visoku umjetničku vrijednost, ali je postala prevažan dio katoličkoga puka u Bosni. Tetovaže koje su evoluirale u vjersku simboliku, prešle su granice svoje čisto tehničke vrijednosti i postale su prelijepi dio ukupne materijalne i duhovne bosanske kulture života. [10]



Slika 10 - prikaz nekoliko raskošnih motiva tetovaža te skica tetovaža smještenih na ruku, <https://hrcak.srce.hr/file/295416> (1.9.2022)

Naziv tetovaže	Ilustracije motiva		
„jeličin križić“			
„kolo“			
„ograda“			
„narukvica“			

Slika 11 - prikaz ilustracija tetovaža, , <https://hrcak.srce.hr/file/295416> (1.9.2022.)

4.2. Proces dizajna karata

Font: Poor Richard

Odabrana paleta boja:



#CC1100



#D4AF37



#51ABAF



#B50D04

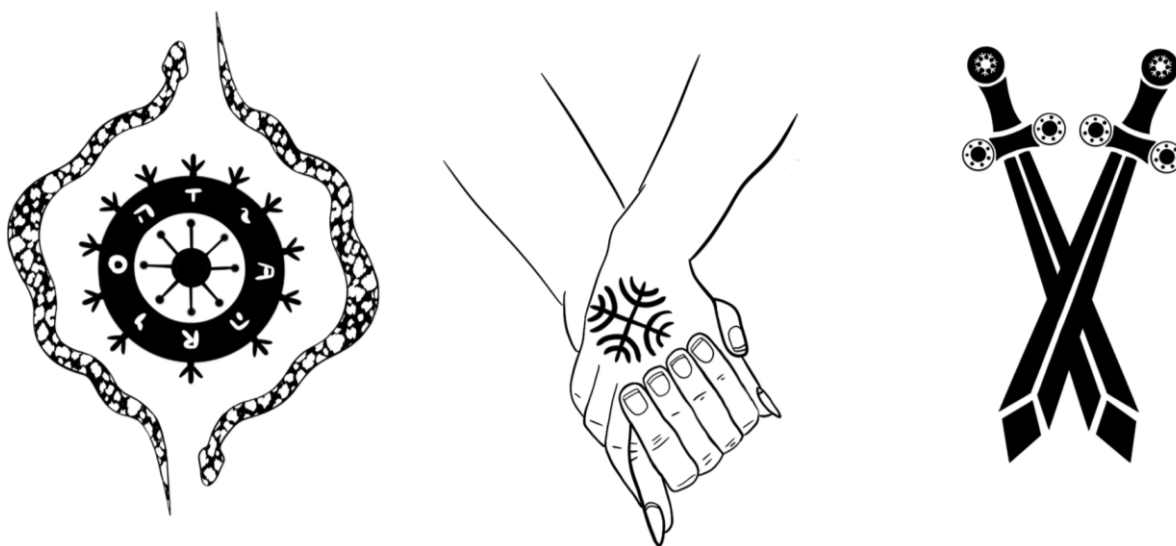
U Illustratoru izrađen je template koji je baza dizajna svih karata. Sastoji se od crvene pozadine, plavog okvira i tekstualnog okvira, a tekst je zlatne boje. Okvir je izrađen rectangle toolom, kojem je maknuta ispunjena te je obrub debljine 1 pt. Promjenjiva širina obruba je standardna (uniform), te je obrub definiran kistom Thick Line 1.2 koji dolazi uz program. Centriran je pomoću Align palete, u odnosu na radnu površinu.



Slika 12 - prikaz prve faze dizajna u Adobe Illustratoru

Nakon izrade baze za svaku kartu, odabrano je 10 karata za dizajniranje: Sunce (The Sun), Mjesec (The Moon), Kralj (The Emperor), Kraljica (The Empress), Kotač sreće (The Wheel of Fortune), Dva mača (Two of Swords), Umjerenost (The Art), Ljubavnici (The Lovers) Snaga (The Strength) i Zvijezda (The Star).

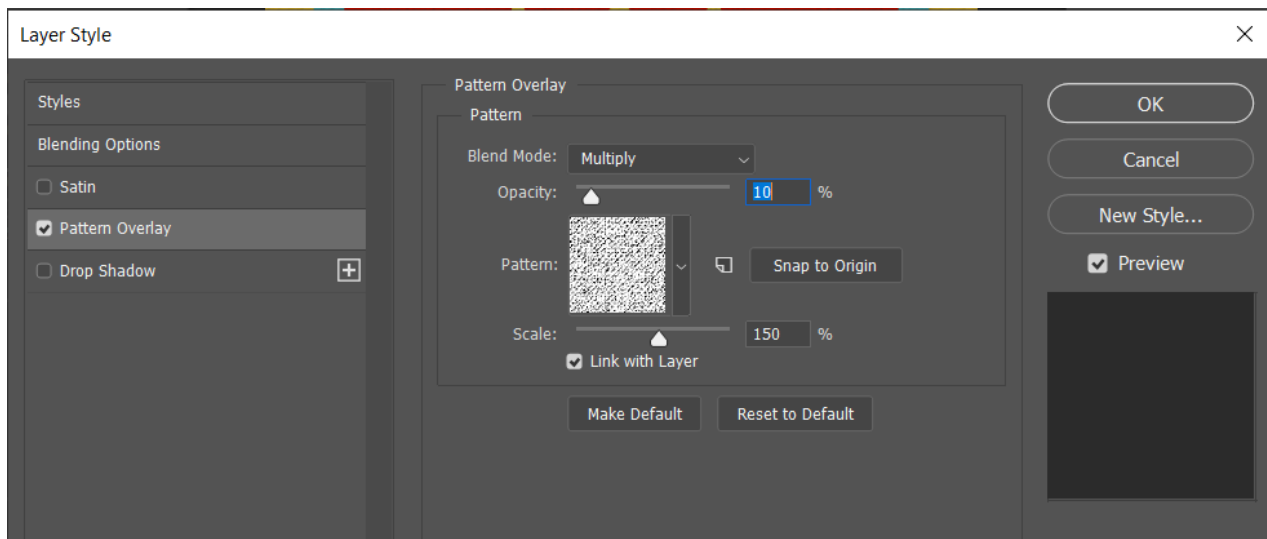
Svi ilustrativni dijelovi karata su nacrtani u Procreateu jednostavnim linijskim stilom u crnoj boji. Procreate je rasterski program, stoga su sve slike izvezene kao u PNG formatu i uvezene u Illustrator jedna po jedna. Svaka ilustracija je zatim prvo vektorizirana opcijom Image Trace > Black and White Logo. Nakon toga, kako bi se dobili oblici ide se na Object > Expand. Takva ilustracija se onda može dalje uređivati. Prvo se odgrupira te se izbrišu slobodne bijele površine, a nakon toga se svaka zasebno uređuje raznim alatima i efektima. Na primjer, u karti sunca su zrake prvo izrađene kao obične linije. Zatim se u kartici Effect ide na Distort and Transform > Zig Zag. Namjestile su se željene vrijednosti, pa se na Object> Path > Outline Stroke linije pretvori u objekt kako bi se mogla dalje oblikovati. Neke dodatne pozadinske ilustracije su izrađene pen toolom i drugim alatima poput pathfindera.



Slika 13 - prikaz nekoliko ilustracija izrađenih u Procreateu

Kada je svaki dizajn dovršen u Illustratora, uvezen je u Photoshop gdje je su svi elementi pretvoreni u jednu fotografiju i layer (Flatten Image). Taj layer je onda dupliciran dva puta kako bi se dobili željeni efekti odnosno teksture preko karata.

Na prvi sloj odlučila sam staviti papirnatu teksturu. To sam postigle time što sam stisnula Add a Layer Style > Pattern Overlay. Odabrala teksturu naziva Extra Heavy Canvas i postavila blending mode na Multiply, skupa sa vrijednostima sa slike dolje.



Slika 14 - prikaz postavljenih vrijednosti Layera (Pattern Overlay)



Slika 15 - prikaz dobivene teksture na prvom dupliciranom sloju

Na dupliciranom drugom sloju stvoren je efekt polutona boje. To je učinjeno na kartici Filter > Pixelate > Color Halftone. Zatim je na tom sloju blending mode postavljen na Color, smanjena je prozirnost na 20% te je postavljen iznad svih prethodnih slojeva. Odabrani su efekti i teksture zbog stilskog efekta koji kartama daje efekt organskog materijala.

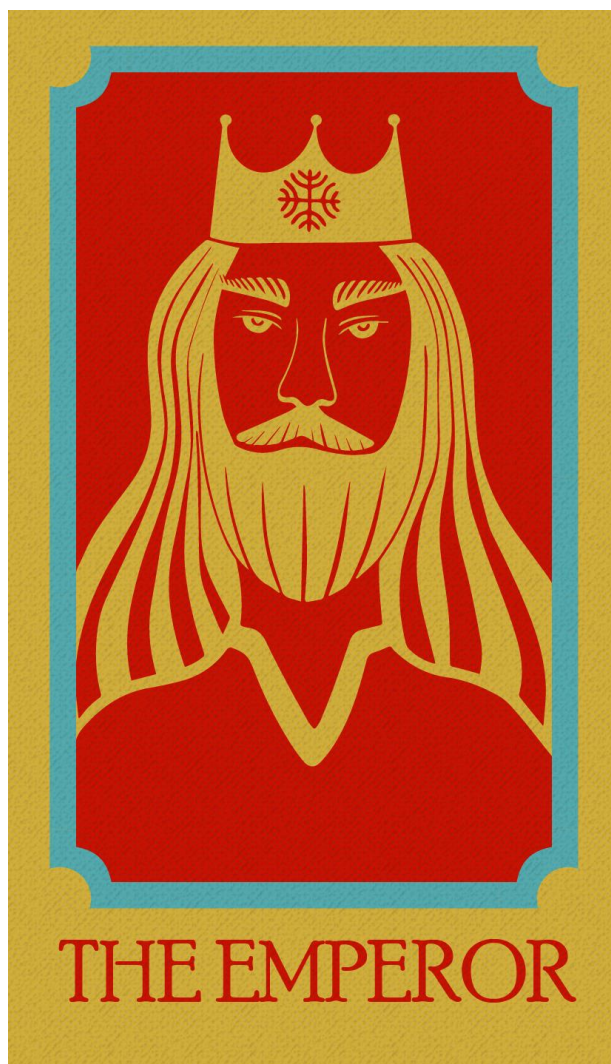


Slika 16 - prikaz dobivene teksture efektom polutona boje

4.3. Prikaz karata



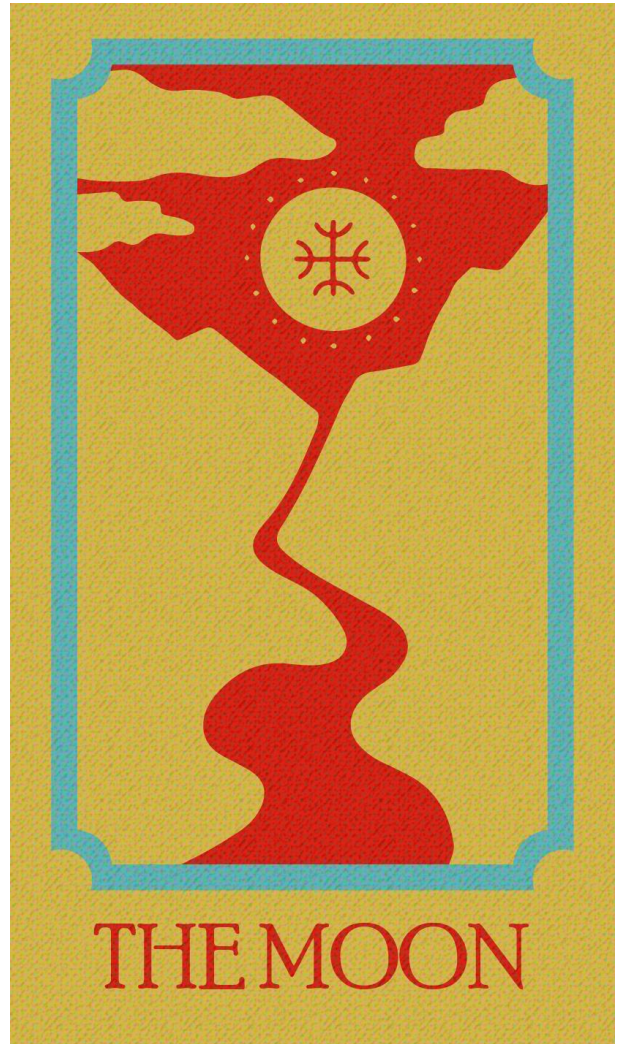
Slika 18 - karta kraljica (The Empress)



Slika 17 - karta Kralj (The Emperor)



Slika 20 - karta sunce (The Sun)



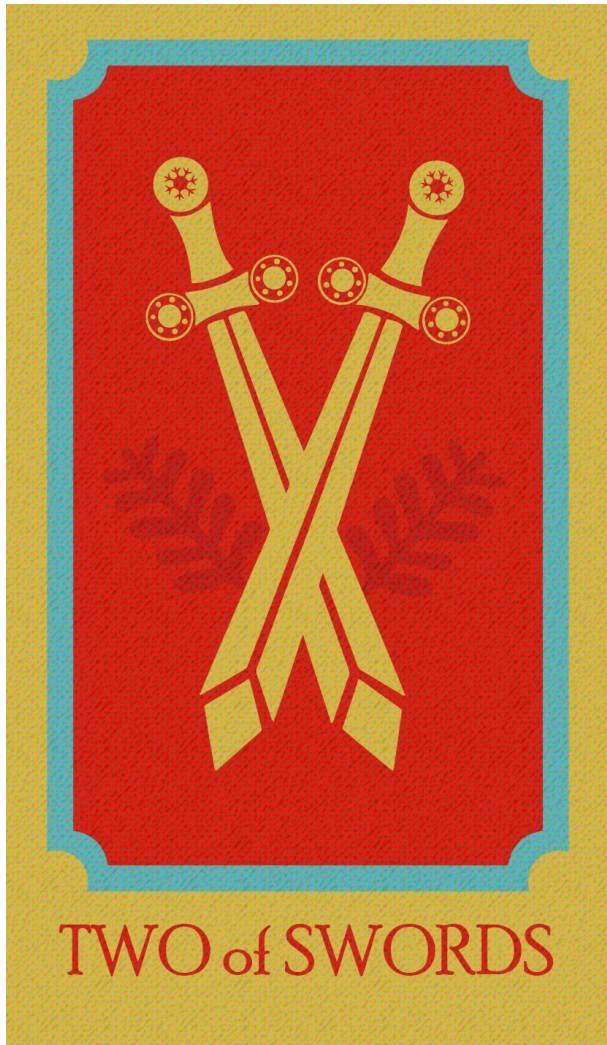
Slika 19 - karta mjesec (The Moon)



Slika 21 - karta kotač sreće (Wheel of Fortune)



Slika 22 - karta zvijezda (The Star)



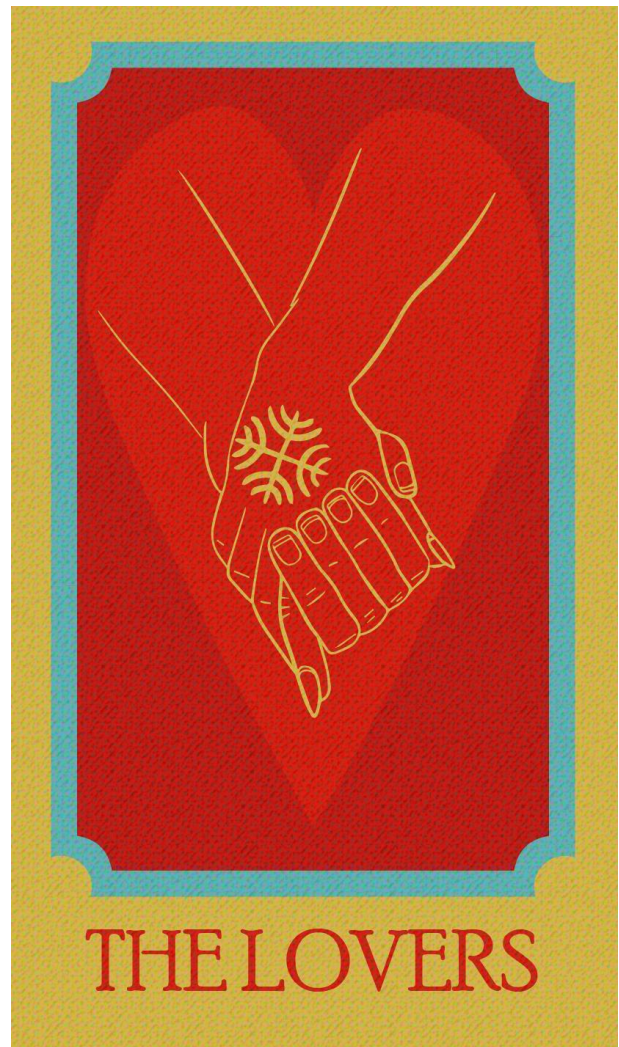
Slika 24 - karta dva mača (Two of Swords)



Slika 23 - karta snaga (Strength)



Slika 25 - karta umjerenost (The Art)



Slika 26 - karta ljubavnici (The Lovers)

5. Zaključak

Prema svemu navedenom može se zaključiti kako su igraće karte prisutne od prvih oblika tiska te tarot karte svojom mnogobrojnosti na kartama zapravo pružaju bogate kolekcije umjetnosti i ilustracija. Možda su zanemarene zbog negativne konotacije s okultnim, no dizajneru one daju priliku umjetničkog izražaja kroz konceptualizaciju i ilustraciju. Prvenstvena svrha ovoga rada bila je zapravo zaroniti u taj vrlo posebni dio dizajna te je nada za budućnost možda dizajnirati potpuni špil karata od svih 72 karte i ambalaže za tržište.

6. Literatura

- [1] G. Ambrose, P. Harris: The Fundamentals of Graphic Design, AVA Publishing SA, Lausanne, 2003.
- [2] <https://www.flux-academy.com/blog/the-history-of-graphic-design>, dostupno 21.8.2022.
- [3] S. Bolanča – K. Golubović: Tehnologija tiska od Gutenberga do danas Senj. zb. 35, 125-146 (2008.)
- [4] L. Zeegen: What is Illustration?, RotoVision, Mies, 2009.
- [5] Yueying Chu: Analysis of the Application of Illustration Art in Graphic Design, 3rd International Conference on Politics, Economics and Law (ICPEL 2018), Guangxi Province, Nanning, China.
- [6] R. Place: The Tarot: History, Symbolism, and Divination, Penguin, New York, 2005.
- [7] L. Dean: The Art of Tarot and The Golden Tarot, Fair Winds Press, 2008.
- [8] John F. Nash: The Origins and Evolution of the Tarot, Esoteric Quarterly, 2017.
- [9] <https://engagedscholarship.csuohio.edu/sicanje/> , dostupno 20.08.2022.
- [10] Toni Herceg: Tetovaže katolika u srednjoj bosni – simbolički ornament duha i tijela, Filozofski fakultet Sveučilišta u Mostaru, Pregledni članak, 2017.

Popis slika

Slika 1 - Leo Burnett za Think! Copycat Parents' Campaign za ministarstvo prometa UK-a.....	2
Slika 2 - slike iz kompleksa pećine Lascaux, Francuska, paleolitik, , https://en.wikipedia.org/wiki/Lascaux#/media/File:Lascaux_painting.jpg (31.8.2022.).....	3
Slika 3 - KLINOPIS, dio teksta na kamenoj ploči Sumerana,26. st. pr. Kr. https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=31916 (31.8.2022.).....	4
Slika 4 – zoolog Philip Henry Gosse (1810-1888), njegove ilustracije zaslužne su za populariziranje morske biologije, https://www.pastemagazine.com/science/scientific-illustration/9-gorgeous-historic-scientific-illustrations/ (15.9. 2022)	6
Slika 5 - primjer Rubinove vaze, https://en.wikipedia.org/wiki/Rubin_vase#/media/File:Face_or_vase_ata_01.svg (31.8.2022.).....	8
Slika 6 - karte iz Pierpont Morgan Bergamo špila, jedan od preživjelih (u dijelovima) Visconti Sforza špilova, https://en.wikipedia.org/wiki/Visconti-Sforza_tarot_deck#/media/File:Viscontisforzatarot.jpg (1.9.2022)	10
Slika 7 - 3 karte iz moderne, restaurirana verzije Jean Noblet špila, tipa Marseille, https://tarotgarden.com/les-tarots-marseille-de-jean-noblet/ (1.9.2022.).....	11
Slika 8 - 6 karata iz Rider Waite tarot špila, https://www.holisticshop.co.uk/products/rider-waite-tarot (1.9.2022.)	12
Slika 9 - prikaz tradicionalnih tetovaža smještenih na ženama, https://www.rtl.hr/zivot/zanimljivosti/jeste-li-culi-za-tradicionalne-hrvatske-tetovaze-sicanje-je-nekada-obiljezavalo-narodnost-c4387aac-b9ed-11ec-88ad-0242ac120019 (1.9.2022.).....	13
Slika 10 - prikaz nekoliko raskošnih motiva tetovaža te skica tetovaža smještenih na ruku, https://hrcak.srce.hr/file/295416 (1.9.2022)	14
Slika 11 - prikaz ilustracija tetovaža, , https://hrcak.srce.hr/file/295416 (1.9.2022.).....	15
Slika 12 - prikaz prve faze dizajna u Adobe Illustratoru	16
Slika 13 - prikaz nekoliko ilustracija izrađenih u Procreatu.....	17
Slika 14 - prikaz postavljenih vrijednosti Layera (Pattern Overlay)	18
Slika 15 - prikaz dobivene teksture na prvom dupliciranom sloju	18
Slika 16 - prikaz dobivene teksture efektom polutona boje	19
Slika 17 - karta Kralj (The Emperor).....	20
Slika 18 - karta kraljica (The Empress)	20

Slika 19 - karta mjesec (The Moon)	21
Slika 20 - karta sunce (The Sun)	21
Slika 21 - karta kotač sreće (Wheel of Fortune)	22
Slika 22 - karta zvijezda (The Star)	22
Slika 23 - karta snaga (Strength)	23
Slika 24 - karta dva mača (Two of Swords)	23
Slika 25 - karta umjerenost (The Art).....	24
Slika 26 - karta ljubavnici (The Lovers).....	24



IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Ivana Kuprešak (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/~~diplomskog~~ (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Dizajn tarot karata (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Ivana Kuprešak
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Ivana Kuprešak (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/~~diplomskog~~ (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Dizajn tarot karata (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Ivana Kuprešak
(vlastoručni potpis)