

Crne karte

Vidović, Nika

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:174989>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-09**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 205/MED/2023

Blackards (Redizajn karata za “Belot”)

Nika Vidović, 6042/524

Mentor
doc. art. Luka Borčić

Koprivnica, rujan 2023. godine



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 205/MED/2023

Blackards

Student

6042/524

Nika Vidović

Mentor

doc. art. Luka Borčić

Koprivnica, rujan 2023. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	Preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Nika Vidović	MATIČNI BROJ	0336042524
DATUM	15.7.2023.	KOLEGIJ	Vizualna komunikacija i novi mediji
NASLOV RADA	Crne karte		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Blackards		
MENTOR	Luka Borčić	ZVANJE	doc. art.
ČLANOVI POVJERENSTVA	Doc. art. dr. sc. Mario Periša, predsjednik		
	1.	doc. art. Luka Borčić, član	
	2.	izv. prof. art. Iva-Matija Bitanga, član	
	3.	doc. art. Igor Kuduz, zamjenski član	
	4.		
	5.		

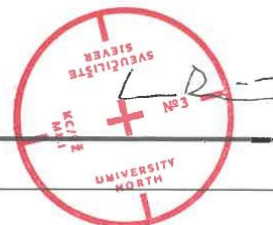
Zadatak završnog rada

BROJ	205/MED/2023
OPIS	"Crne karte" su kartaški dek za poplarnu igru "Belot". Navedene karte su svojevrсни redizajn starih "Mađarica". Fokus dizajna karata je na podizanju kvalitete igrivosti Belota. Cilj završnog rada je da karte budu vizualno privlačne oku, ali i izrazito funkcionalne za što kvlatitetniju igru. Posebna pozornost u radu je posvećena simbolima i ilustracijama.
	U ovom radu studentica će:
	- istražiti "svijet" Belot karata (povjest, tradiciju, popularne vizualne stilovi i sl.)
	- istražiti tržište karata
	- kreirati sve potrebne ilustracije za karte
	- projektirati grafički dizajn svih karata i dek-a u cijelini

ZADATAK URUČEN 4.9.2023

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER



Predgovor

Kartanje je mnogo više od igre karata; to je umjetnost koja zahtijeva pažljivo promišljanje, brzu analizu i izoštrenu koncentraciju. Zbog mojeg interesa o kartama i stečenim vještinama u kartanju Belota, odlučila sam se za završni rad pod imenom "Blackards", gdje sam povezala svoje interese o kartama i stečenom znanju iz prethodne 3 godine studiranja Medijskog dizajna.

Moje putovanje je započelo izradom ovog završnog rada, a ovaj seminar će vam biti vjerni vodič kroz svijet kreativnosti i dizajna.

Sažetak

Cilj ovog rada bio je izraditi kartaški dek za popularnu igru "Belot". Navedene karte su svojevrsni redizajn starih "Mađarica". Cilj redizajna karata je na podizanju kvalitete igrivosti Belota. Kako bi sama priča izrada karata bila zanimljivija, odlučila sam da se tematika samih karata odnosi na hrvatsku naivu. Od simbola do portreta hrvatskih naivnih slikara. Sveukupno na kartama ima četiri naivna slikara, odjeća svakog slikara se podudara s bojama simbola koji je njemu namijenjen. Također, odabrala sam crnu pozadinu karata, zbog elegantnog izgleda i radi podizanja kontrasta ostalih boja. Tako da vizualno oku bude ugodno za gledati i da se sve u cjelini može lijepo zaokružiti.

Ključne riječi: kartaški dek, redizajn, hrvatska naiva

Summary

Aim of this project was to make a deck of cards for the popular card game named " Belot ". These cards are a type of a redesign of a so called old " Mađarica " cards. The goal of this redesign was to raise the quality of a gameplay. In order to make the story more interesting I decided that the style of these cards should refer to popular Croatian art style naïve or primitive art (naiva). Starting from the symbols to the portraits of Croatian naïve artists. In total, there are four naïve artists. Each one wears the clothes to match the colour of the symbol intended for him specifically. I also chose black background in order to elevate the visual aspect of cards. Black background looks more elegant and also makes the contrast stand out more.

Key words: deck of cards, redesign, Croatian naïve art style, primitive art

Popis korištenih kratica

cm	centimetar
JPG	Joint Photographic Group Vrsta komprimirane digitalne slike
PNG	Portable Network Graphics Slikovna bitmapa s lossless kompresijom

Sadržaj

1. Uvod.....	9
2. Kako je kartaška igra Belot nastala?.....	10
2.1. Belot u Domovinskom ratu.....	10
2.2. Pravila.....	11
2.3. Dijeljenje i određivanje aduta.....	11
2.4. Zvanje.....	12
2.5. Igranje.....	12
2.6. Bodovanje.....	13
3. Izgled današnjih karata.....	14
4. Hrvatska naiva.....	17
5. Ilustracije simbola.....	19
5.1. Ilustracije hrvatskih naivnih slikara.....	21
6. Korišteni alati.....	24
6.1. Korišteni fontovi.....	24
7. Završeni izgled karata.....	26
8. Zaključak.....	35
9. Literatura.....	37
10. Popis slika.....	38

1. Uvod

Belot, često nazivan i Bela, je kartaška igra koja je duboko ukorijenjena u kulturi Balkana i šire. Popularna među svim generacijama, ova igra nije samo izvor zabave, već i prilika za druženje, natjecanje i razvijanje taktičkog razmišljanja.

Kao dugogodišnjem kartašu, nedostajala mi je estetika u kartama. Cilj mi je bio podići izgled karata na sljedeći nivo. U početku sam si postavljala razna pitanja: “hoću li skroz promijeniti simbole?”, “hoću li maknuti sve ilustracije i uvesti nešto novo?” Kada sam razmatrala svoje odluke, shvatila sam da bi automatski mijenjala cijelu igru, a to mi nije bio cilj. Prilikom izrade prvih simbola, odlučila sam se da tematika karata bude hrvatska naiva. Navedena tematika mi je olakšala većinu odluka koje sam donosila prilikom izrade, zato što sam od tog trenutka znala kako ću, samo sam trebala sve povezati u jednu cjelinu.

2. Kako je kartaška igra Belot nastala?

Točan trenutak i mjesto nastanka kartaške igre Belot nisu potpuno poznati, budući da se igra razvijala tijekom vremena i ima mnogo regionalnih varijacija. Belot ima duboke korijene u Europi, posebno u Francuskoj i Austriji, prije nego što je postao iznimno popularan na Balkanu i u drugim dijelovima svijeta. Evo nekoliko ključnih točaka koje pomažu razumjeti kako je Belot nastao:

1. Pojavljivanje u Europi: Igra Belot se počela pojavljivati u Europi, posebno u Francuskoj, tijekom 19. stoljeća. Ime "Belot" vjerojatno potječe od francuskog izraza "bel atout," što znači "jak adut," sugerirajući važnost aduta u igri.
2. Austrijski utjecaj: Igra Belot je također imala utjecaj iz Austrije, gdje se slične igre igraju pod imenom "Königrufen", a te igre su također doprinijele razvoju Belota.
3. Širenje na Balkanu: Igra Belot je postala iznimno popularna na Balkanu, posebno u zemljama poput Hrvatske, Srbije, Crne Gore, Bosne i Hercegovine, Bugarske, Makedonije i drugih. Ovdje se razvijaju različite regionalne varijacije igre.
4. Regionalne prilagodbe: Tijekom vremena, igra Belot je pretrpjela brojne regionalne prilagodbe i promjene u pravilima. To je dovelo do različitih varijacija igre koje se igraju u različitim regijama.
5. Prilagođavanje digitalnom dobu: S razvojem interneta, Belot je postao dostupan i popularan u online obliku. Online platforme omogućuju igračima širom svijeta da igraju Belot bez obzira na svoju lokaciju.

Iako točno podrijetlo igre Belot ostaje donekle tajanstveno i podložno raspravi, sigurno je da je igra evoluirala tijekom vremena i preuzela različite oblike i regionalne karakteristike. Danas je Belot jedna od najpopularnijih kartaških igara na Balkanu i šire, te ima bogatu povijest i kulturno značenje u tim regijama.

2.1. Belot u Domovinskom ratu

Tijekom Domovinskog rata, ljudi su bili suočeni s ozbiljnim izazovima i teškim vremenima. Rat je donio mnoge promjene u svakodnevnom životu ljudi, uključujući i njihove zabave i aktivnosti. Iako Belot nije imao poseban utjecaj na tijek događaja tijekom rata, igra je nastavila biti prisutna u kulturi i društvu Balkana. U mnogim slučajevima, ljudi su se okupljali kako bi se odmorili i opustili tijekom napetih vremena, a kartaške igre, uključujući Belot, često su korištene kao način druženja i bijega od stvarnosti. Iako nije bilo izravnih veza između igre Belot i Domovinskog rata. Znali su se održavati razni turniri, a za ulaznicu je poslužila kutija cigareta. Interesantna činjenica vezana za ovaj turnir je da su karte za igru, kao i sve karte koje su se koristile za kartanje u Srijemskoj Mitrovici, bile izrađene od ambalaže prehrambenih proizvoda i bile su znatno manjih dimenzija od standardnih karata koje danas koristimo (8,5 cm x 5 cm). Ovaj neobičan izbor materijala omogućio je zatvorenicima da ih lakše sakriju od stražara, često ih čuvajući u kutijama cigareta. Ono što ovu priču čini još dublje emocionalno značajnom jest da je umjetnik Tomislav Fazekaš, također zarobljenik logora, dodao poseban dodir kreativnosti i humanosti u vrlo teškim okolnostima. Na dnu lijeve strane ovih improviziranih karata, Fazekaš je nacrtao portret Borisa Erdeljija, čime je simbolizirao zajedništvo i podršku unutar grupe zarobljenika te dodao umjetnički element.



Slika 2.1.1.: ručno radene karte (portret Borisa Erdeljija)

Belot je ostao dio kulturne baštine Balkana i nastavio se igrati u tim teškim vremenima kao oblik zajedništva i zabave. Nakon završetka rata, Belot je nastavio biti popularan u regiji i širom svijeta. Igra je i dalje važan dio društvenog života na Balkanu i često se igra na obiteljskim okupljanjima, prijateljskim susretima i turnirima. Belot promovira zajedništvo i druženje te ostaje važan dio kulturne baštine tog područja.

2.2. Pravila

Važno je napomenuti da postoje različite regionalne varijacije igre Belot, što znači da pravila i strategije mogu varirati između različitih područja. Pravila igre su izrazito slična pravilima francuske kartaške igre belote i židovske igre "Klobojš", no postoje neke ključne razlike. Svaka partija belota se sastoji od etapa poput dijeljenja karata, odabira aduta i zbrajanja bodova.

2.3. Dijeljenje i određivanje aduta

Kartaški dek se sastoji od 32 karte (VII, VIII, IX, X, dečko, dama (baba), kralj i as)

Nakon miješanja djelatelj nudi špil igraču s lijeve strane na presijecanje: igrač ako želi može presjeći ili udariti dlanom po špil i dati znak da ne želi sjeći. Dijeljenje počinje u obrnutom smjeru od kazaljke na satu. Svaki igrač prima osam karata, što znači da se ukupno podijeli 32. Karte se smiju podići kada je određen adut, u suprotnom se kažnjava igrom od 162 boda.

2.4. Zvanje

Pod “zvanjem” se odnosi poseban niz karata koje donose određen broj bodova. Postoji četiri vrste zvanja:

1. Četiri iste karte
 - 4 dame, kralja, desetke, asa: 100 bodova
 - 4 devetke: 150 bodova
 - 4 dečka: 200 bodova

Što se tiče praznih karata (VII, VIII) ne vrijede ništa. U nekim slučajevima sedmice mogu pobiti zvanje, ali se uglavnom ne primjenjuje to pravilo.

2. Niz karata iste boje (od 3 do 5 karata)

Kada je riječ o zvanju, tada je redosljed karata sljedeći: sedmica, osmica, devetka, desetka, dečko, dama, kralj, as.

- 3 karte u nizu iste boje: 20 bodova
 - 4 karte u nizu iste boje: 50 bodova
 - 5 karata u nizu iste boje: 100 bodova
 - Šest ili sedam karata u nizu iste boje se boduju jednako kao i 5 karata: 100 bodova
3. Osam karata u nizu se naziva “Belot”. Igrač koji pokaže zvanje, u ovom slučaju osam karata automatski odmah pobjeđuje i piše mu se (ako se igra u dvoje 501 bod, u troje 701 bod ili u četvero 1001 bod).
 4. Ime igre “Belot” je zvanje, kada igrač u rukama ima damu i kralja, te prilikom igranja kada baci jednu od te dvije karte mora pozvati i reći “bela” kako bi se zvanje uračunalo u igru. Bela vrijedi 20 bodova.

2.5. Igranje

Igru započinje igrač desno od djelatelja. Nakon njega baca drugi igrač kartu, koji osim što mora poštovati boju, već mora i baciti veću kartu od prethodne. Npr. ako prvi igrač baci dečka u srcu, sljedeći igrač ako ima sedmicu i desetku, mora baciti desetku na prethodnu kartu. Ako u nekom slučaju sljedeći igrač nema nijednu veću kartu, baca bilo koju manju koju ima. To pravilo se zove pravilo Ibera, uvijek treba baciti jaču kartu. Ako igrač nema boju za poštivati, onda baca adut, a ako nema ni aduta, onda tek može baciti bilo koju kartu.

Ima jedna situacija gdje se ne mora poštivati Iber. Ako se prvo odigra neka boja koja nije adut, i sljedeći igrač baci adut, igrač nakon njega ne mora baciti Iber jedino ako ima boju koja je prva bačena, Ako nema tu boju, onda mora baciti jači adut od prethodnog, naravno ako ga ima.

Npr. adut je žir, prvi igrač odigra sa zeljastom devetkom, sljedeći igrač koji nema za poštivati boju baca osmicu u adutu, treći igrač koji je na potezu drži u rukama zeljastu osmicu i desetku, slobodno može baciti osmicu jer pravilo Ibera ne vrijedi kada je neka boja presječena adutom.

Igrač koji je bacio najjaču kartu, kupi svoj štih, i baca se ponovo. Ako se bilo koje pravilo od navedenih prekrši, onima koji nisu prekršili piše se igra od 162 bodova, naravno i plus zvanja ako je u toj partiji bilo zvanja. Dok se drugome paru piše crtica. Tu se partija završava i kreće novo dijeljenje.

2.6. Bodovanje

Igrač koji osvoji zadnji štih dodaje se još dodatnih 10 bodova. Igraču ili paru igrača ne priznaje se zvanje ako nisu osvojili barem jedan štih, u suprotnom, protivnicima se dodaje dodatnih 90 bodova.

Kada u partiji nema zvanja, onda se to zove "čista igra" i boduje se od 162 boda. Par koji je zvao, mora skupiti minimalno 82 boda ako je igra 162. Ako imaju pola ili manje onda se pada. U nekim dijelovima Hrvatske je dopušten prolaz s 81 bod, ali samo ako se zove "pod muss" tj. kao zadnji igrač koji je bio za zvanje.

Zbroj bodova u igri raste ako su bila zvanja. Dakle ako je bilo 20 zvanja onda igra iznosi 182 boda i treba 92 za prolaz, ako je bilo 50 zvanja igra je 212 i treba 107 bodova za prolaz.

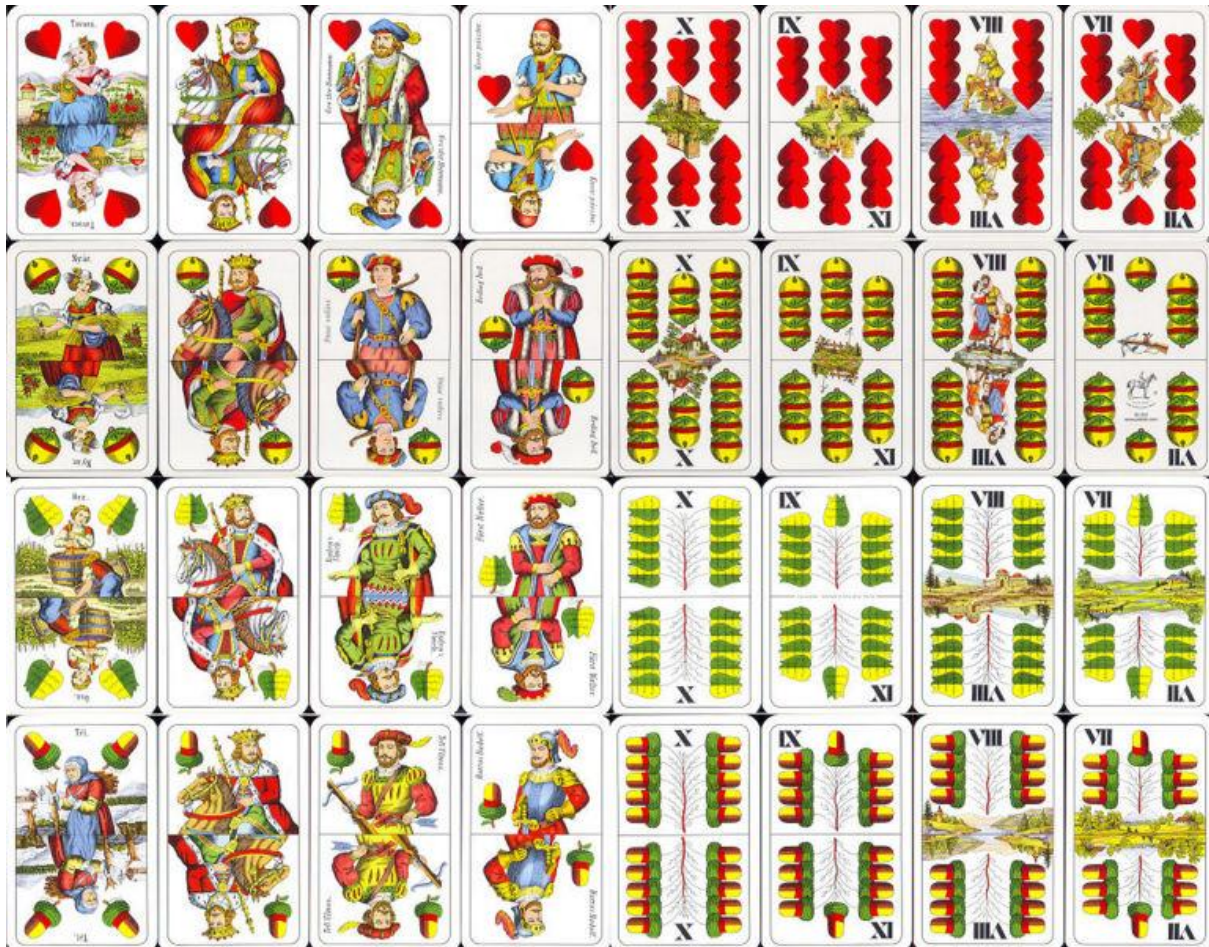
Kada se belot igra u troje, igrač koji je zvao mora imati zbroj bodova više od ukupnog broja bodova dvaju igrača, u suprotnom pada.

Vrednovanje karata (bodovi)

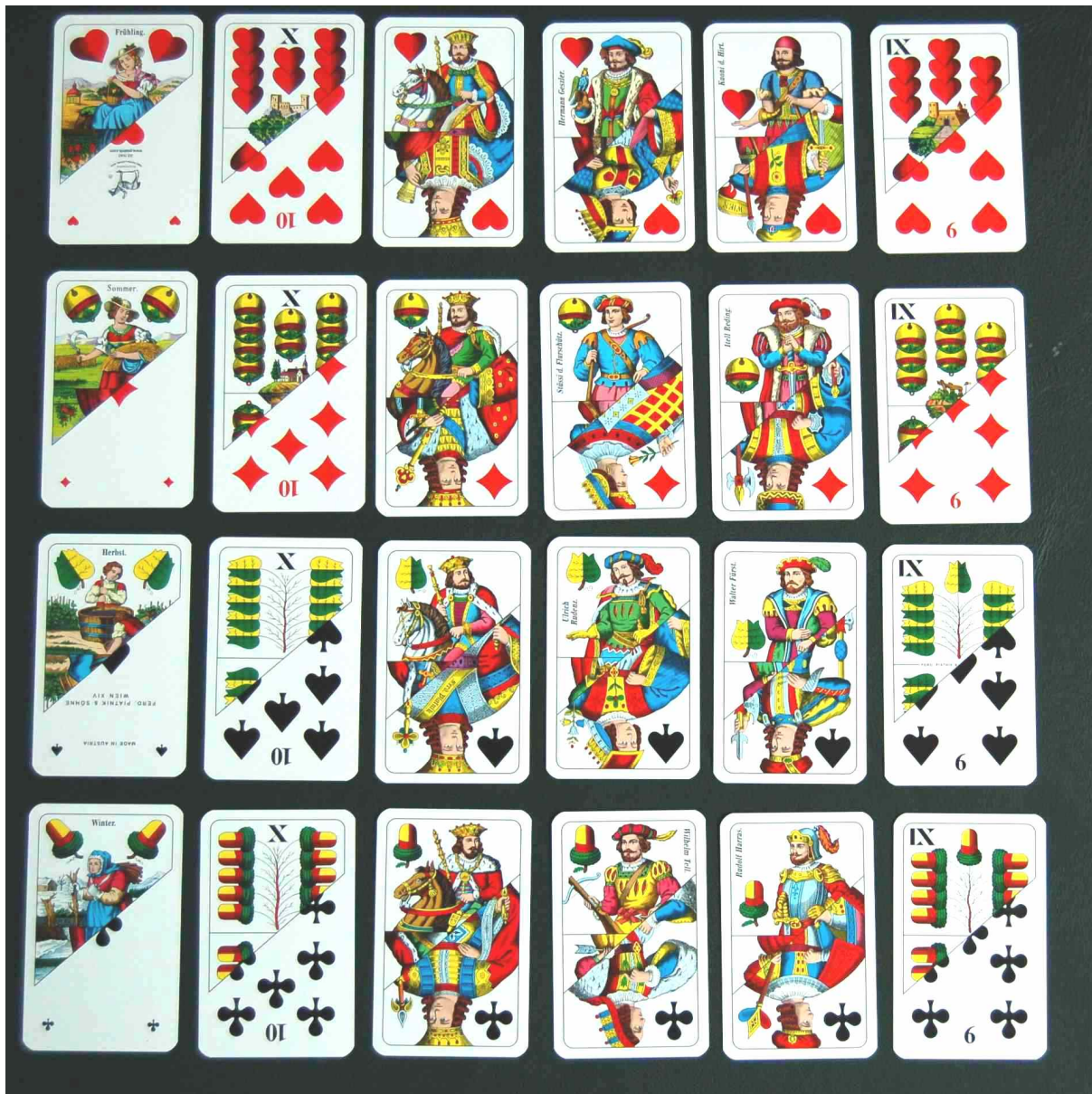
U ADUTU	KAD NIJE ADUT
dečko - 20	as - 11
devetka - 14	desetka - 10
as - 11	kralj - 4
desetka - 10	dama (baba) - 3
kralj - 4	dečko - 2
dama (baba) - 3	devetka - 0
osmica - 0	osmica - 0
sedmica - 0	sedmica - 0

zadnji štih - 10 bodova

3. Izgled današnjih karata



Slika 3.1.: "Madarice"



Slika 3.2.: “Mađarice”/karte za šnaps

Dečko, dama i as simbolično predstavljaju povijesne ličnosti i godišnja doba, točnije:

Crvena/srce

- dečko – Kuoni der Hirt
- dama – Hermann Geszler
- as – proljeće

Bundeva, tikva/karo

- dečko – Itell Reding
- dama – Stüssi der Flurstütz
- as – ljeto

Zelena, zelje/pik

- dečko – Walter Fürst

- dama – Ulrich Rudenz
- as – jesen

Žir/tref

- dečko – Rudolf Harras
- dama – Wilhelm Tell
- as – zima



Slika 3.3.: Karte austrijskog proizvođača Piatnik

Piatnik karte su najbolje i najkvalitetnije karte. Prvenstveno zbog njihovih zaobljenih rubova za lakše miješanje karata. Dok od ostalih proizvođača karata, njihovi rubovi su više kockastiji i špil je teže miješati.

U usporedbi s ostalim kartaškim igrama u Hrvatskoj, belot se ističe prvenstveno po svojim zvanjima koji uvelike određuju ishod partije pa mogu pomrsiti račune onima koji su odabrali boju aduta jer je teško izbjeći pad kada protivnik krene s 200 ili 150 zvanja.

4. Hrvatska naiva

U uvodu sam spomenula da mi je tematika karata hrvatska naiva, stoga u prilogu govorim o posebnostima naive.

Naiva, jedinstveni izraz u svijetu umjetnosti, svoje korijene ima u Hrvatskoj. Ova umjetnost, koja je obilježila brojne generacije slikara i kipara, izraz je jednostavnosti, iskrenosti i bogate maštovitosti. Hrvatska naiva ne samo da je pridonijela umjetničkoj baštini Hrvatske, već je i zauzela posebno mjesto u međunarodnom umjetničkom kontekstu.

Hrvatska naivna umjetnost procvjetala je u ruralnim dijelovima Hrvatske u prvoj polovici 20. stoljeća. Nastala je kao odgovor na sveprisutni modernizam i apstrakciju u svijetu umjetnosti tog vremena. Naivni slikari nisu pokušavali slijediti suvremene umjetničke trendove; umjesto toga, stvorili su vlastiti svijet boja, oblika i priča koji su izvirali iz njihove svakodnevne stvarnosti.

Ono što čini hrvatsku naivnu umjetnost posebnom je njezina iskrenost i neposrednost. Naivni slikari nisu bili opterećeni umjetničkim pravilima i normama. Umjesto toga, slikali su ono što su osjećali, koristeći svoje vlastite tehnike i stilove. Njihova djela često zrače pozitivnom energijom, nostalgijom za prošlim vremenima i dubokim povezivanjem s prirodom. Kroz svoje slike, hrvatska naiva oživljava priče i običaje te nas podsjeća na važnost povezanosti s prirodom i zajednicom. Ova umjetnost je ne samo hrvatsko blago, već i svjetsko naslijeđe koje će vječno živjeti u srcima i umjetničkim zbirkama diljem svijeta.



Slika 4.1.: Ivan Generalić, "Dancing in the Vineyards"



Slika 4.2.: Ivan Generalić, "The Unicorn"



Slika 4.3.: Ivan Generalić, "Landleben"

5. Ilustracije simbola

Prvo sam započela s ilustracijama simbola. U početku nisam imala uopće nikakvu viziju kako bi simboli izgledali, a kamoli karte. Htjela sam nešto minimalističko, a opet bogato bojama. Stoga sam i tako započela sa simbolima. Sve ilustracije sam crtala na iPadu u programu iArtbook.

Nakon izrade prvih ilustracija, počela sam ih formirati na karte. Ilustracije sam dodavala u programu Adobe Illustrator. Kada sam završila prve karte, vidjelo se da izrada karata ne ide u smjeru kojeg sam željela i planirala. Stoga sam počela razrađivati nove ilustracije srca i tikve.

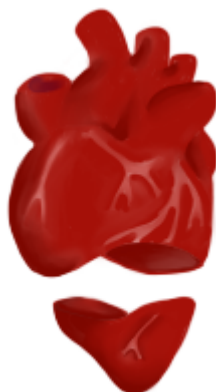
Tikvu i žira sam završila, ali sam još uvijek imala probleme sa srcem i zeljem. Srce mi se nije lijepo ukomponiralo s ostalim simbolima zbog svojeg izduženog oblika naspram ostalih simbola, a zelju je nedostajalo malo više trodimenzionalnosti.



Slika 5.1.: Ilustracija žira



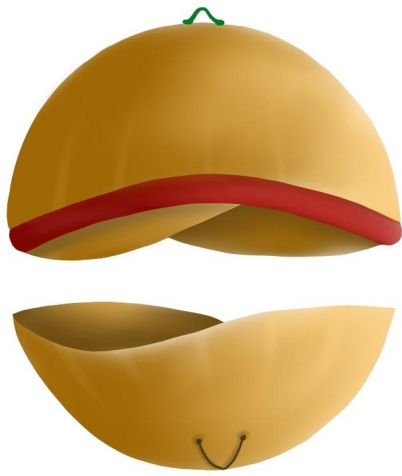
Slika 5.2.: Ilustracija srca



Slika 5.3.: Ilustracija srca



Slika 5.4: Finalna ilustracija srca



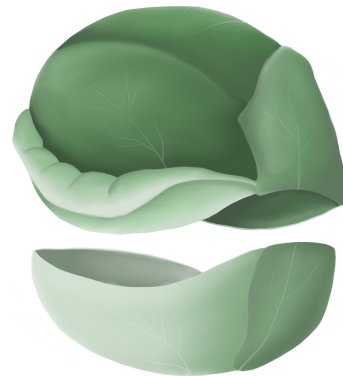
Slika 5.5.: Ilustracija tikve



Slika 5.6.: Finalna ilustracija tikve



Slika 5.7.: Ilustracija zelja



Slika 5.8.: Finalna ilustracija zelja

Ovdje sam završila s ilustracijama simbola. Moja tehnika crtanja se odnosila na tematiku Hrvatske naive.

5.1. Ilustracije hrvatskih naivnih slikara

Budući da su mi cijele karte odnose na hrvatsku naivu, iskoristila sam to tako da sam odabrala 4 naivna slikara i svakome dodijelila njegov simbol. Ivan Generalić - žir, Franjo Klopota - srce, Ivan Lacković - zelje i Zvonko Pižir - tikva.

Navedeni simboli su prikaz četiri srednjovjekovna sloja društva. Žir predstavlja poljoprivredu, srce crkvu, zelje vojsku i tikva trgovačku klasu. Ivan Generalić se bavio poljoprivredom, Franjo Klopota je slikao slike religijske tematike, Ivan Lacković je slikao prikaze iz Domovinskog rata i Zvonko Pižir je radio u inozemstvu s poduzećem "Monting" na energetske postrojenjima.

Ivan Generalić bio je istaknuti hrvatski slikar i jedan od najvažnijih predstavnika hrvatskog naivnog umjetničkog pokreta. Rođen je 1914. godine u Hlebinama, malom selu u Hrvatskoj, gdje je proveo veći dio svog života. Generalićeva umjetnost je postala sinonim za hrvatsku naivnu umjetnost i doprinijela je popularizaciji ove umjetničke forme diljem svijeta. Generalićeva umjetnost je često bila inspirirana ruralnim životom i krajolikom svog rodnog kraja. Njegove slike često prikazuju seoske motive, poput kuća, polja, i seljaka u svakodnevnim aktivnostima. On je uspio uhvatiti ljepotu i jednostavnost ruralnog života na način koji je dotaknuo srca mnogih.

Franjo Klopota, hrvatski naivni slikar, rođen je 1938. godine u Presečnom u blizini Novog Marofa. Klopota je jedan od istaknutih predstavnika hrvatske naivne umjetnosti, umjetničkog pokreta koji je stekao globalnu prepoznatljivost i priznanje. Franjo Klopota je svoju umjetničku karijeru započeo kasno u životu, početkom 1970-ih godina. Iako nije imao formalno umjetničko obrazovanje, njegova umjetnost je brzo privukla pažnju zbog svoje autentičnosti i originalnosti. Njegove slike, često izrađene tehnikom ulja na staklu ili platnu, obiluje svijetlim bojama i detaljima.

Ivan Lacković, jedan od najpoznatijih i najutjecajnijih hrvatskih slikara 20. stoljeća, ostavio je dubok i trajan pečat na svjetskoj umjetničkoj sceni. Rođen 1. siječnja 1932. godine u mjestu Batinske, Hrvatska. Lacković je postao sinonim za hrvatsku figurativnu umjetnost i postignuća naivne umjetnosti. Lackovićeva umjetnost obiluje dubokim emocijama, bogatstvom boja i preciznim detaljima. Njegovi radovi često su prikazivali pejzaže, portrete i svakodnevni život ljudi iz njegove okoline, ali su se izdvajali po svojoj jedinstvenoj interpretaciji i izražajnosti. Njegova tehnika, obično ulje na platnu, isticala se po pažljivom korištenju svjetla i sjene, stvarajući dubinu i teksturu u njegovim djelima.

Umjetnik iz Gornje Stubice Zvonko Pižir, rođen je 1955. godine. Hrvatska, predstavlja istaknutog hrvatskog naivnog slikara čiji je umjetnički put obilježen strašću, predanošću i originalnošću. Svoj prvi korak u svijet umjetnosti u stilu naive napravio je s petnaest godina, a već 1974. godine priredio je svoju prvu samostalnu izložbu. Od tada je Zvonko Pižir neprestano razvijao svoj talent i tehniku, ostvarivši impresivan niz samostalnih i skupnih izložbi. Zvonko Pižir svojim radom nije samo obogatio hrvatsku umjetničku scenu već je doprinio globalnoj prepoznatljivosti hrvatske naive umjetnosti. Njegova strast prema slikarstvu, neprestano usavršavanje i otvorenost za eksperimentiranje čine ga umjetnikom koji će zauvijek ostati urezan u povijest umjetnosti i kulturu Hrvatske.

Ivan Generalić



Slika 5.1.1.: dečko

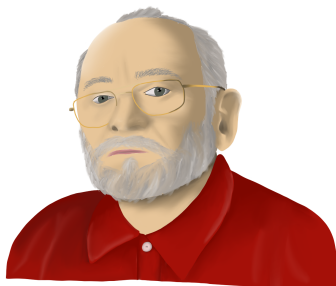


Slika 5.1.2.: dama

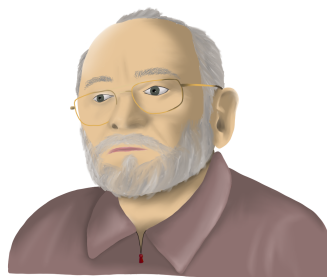


Slika 5.1.3.: kralj

Franjo Klopotan



Slika 5.1.4.: dečko



Slika 5.1.5.: dama



Slika 5.1.6.: kralj

Ivan Lacković



Slika 5.1.7.: dečko



Slika 5.1.8.: dama



Slika 5.1.9.: kralj

Zvonko Pižir



Slika 5.1.10.: dečko



Slika 5.1.11.: dama



Slika 5.1.12.: kralj

6. Korišteni alati

Sve ilustracije crtala sam na iPadu koristeći program iArtbook. Sve sam crtala prstom, bez pomoći grafičke olovke. Nakon što sam napravila finalne ilustracije, sve sam spremala u formatu jpg i u programu Adobe Photoshopu s quick selection tool-om selektirala ilustracije i spremala ih u png format. Nakon toga sam ilustracije prebacivala u program Adobe Illustrator i tamo formirala cjelokupne karte.

6.1. Korišteni fontovi

Font Adobe Std L koristila sam za rimske brojeve na rubovima karata.



Slika 6.1.1.: Adobe Std L



Slika 6.1.2.: primjer

Fontove Century Gothic i Antro Vectra koristila sam za ime karata.

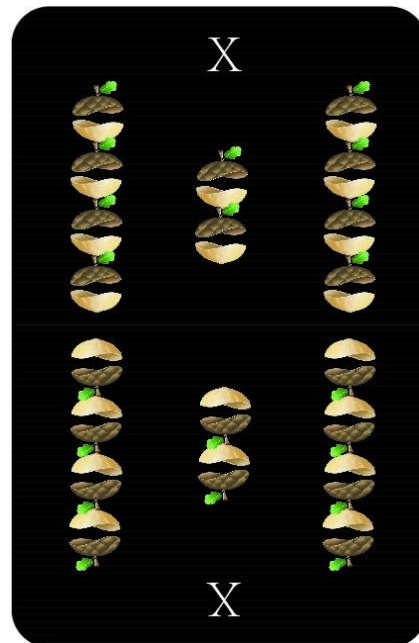
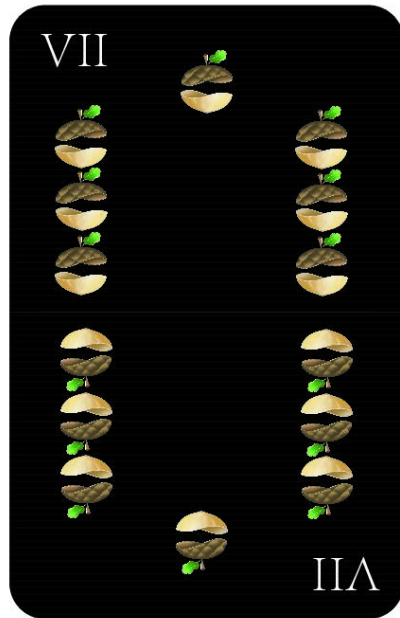


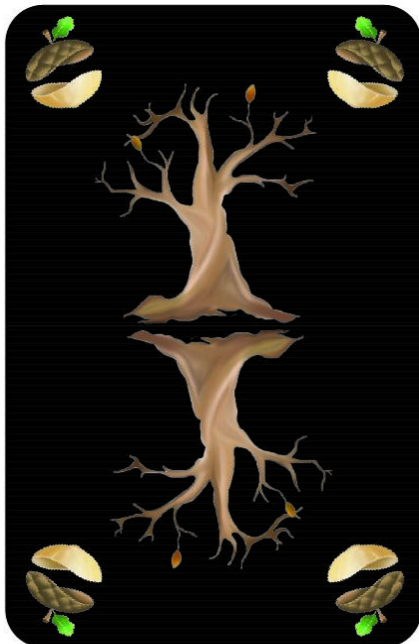
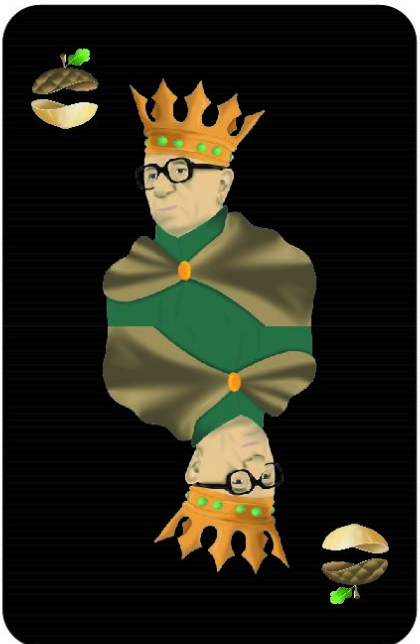
Slika 6.1.3.: Century Gothic Slika 6.1.4.: Antro Vectra

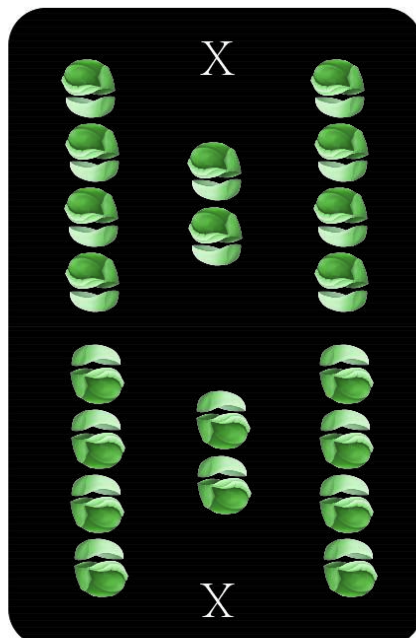
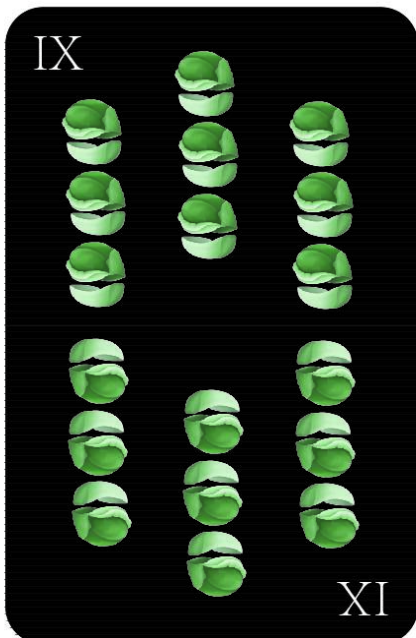
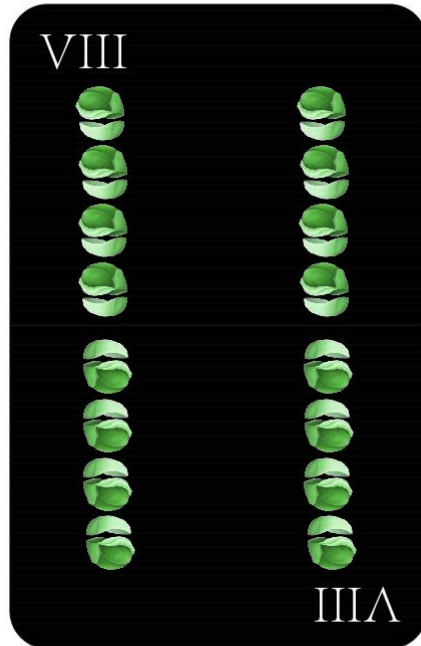
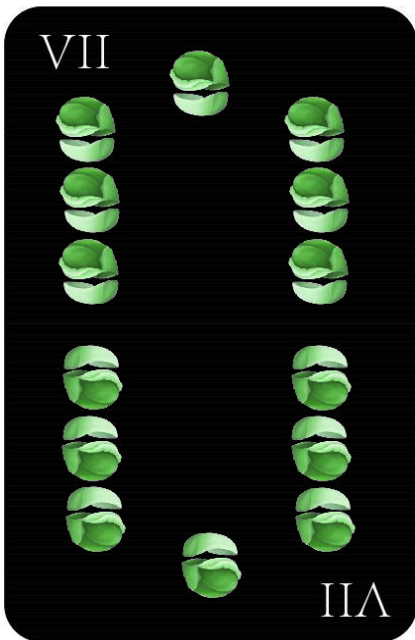


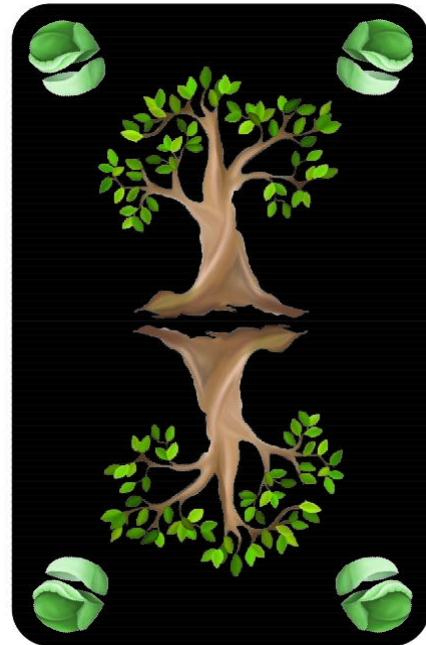
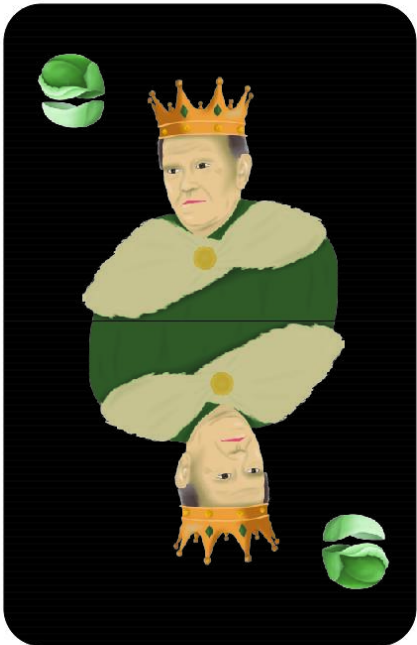
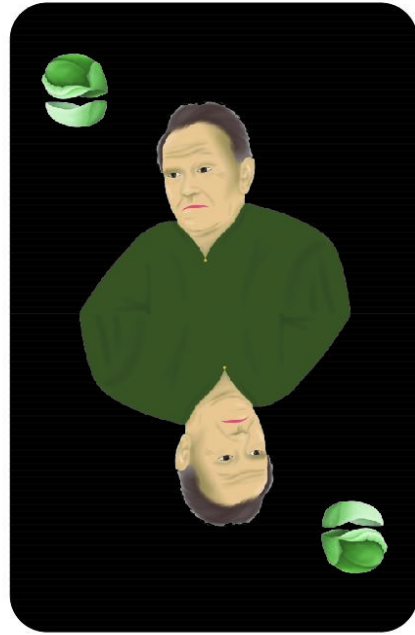
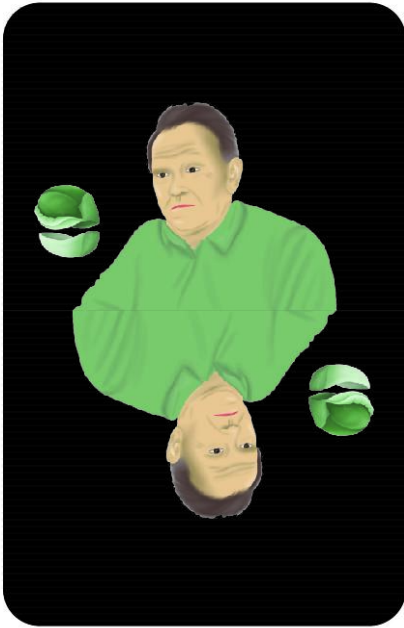
Slika 6.1.5.: primjer

7. Završeni izgled karata

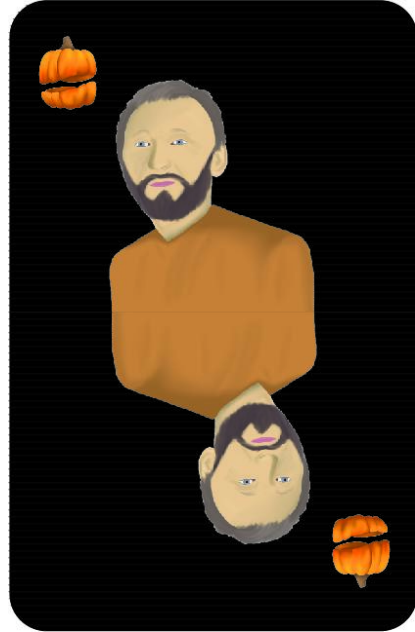


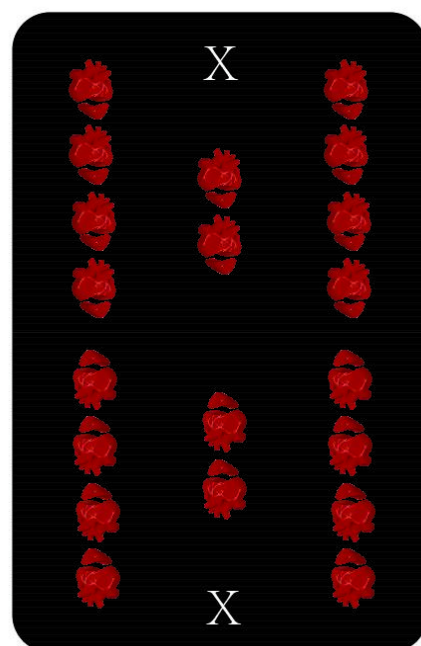
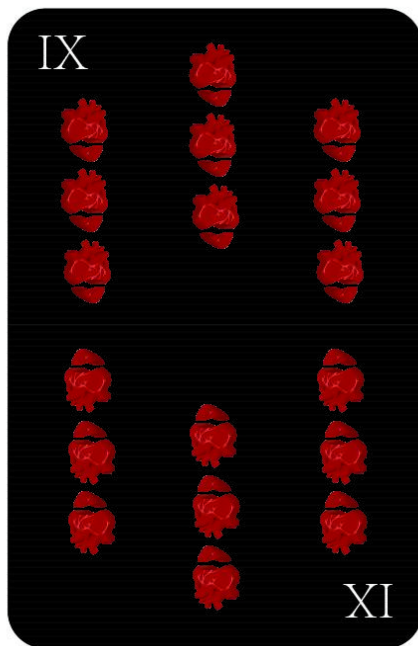
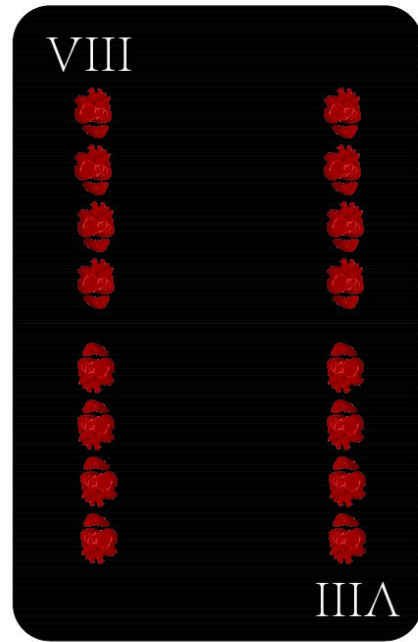


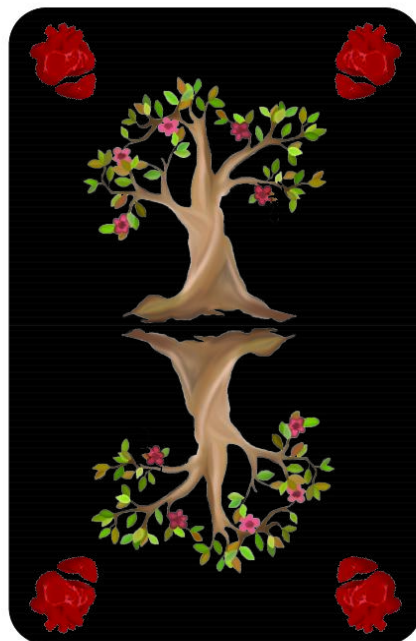
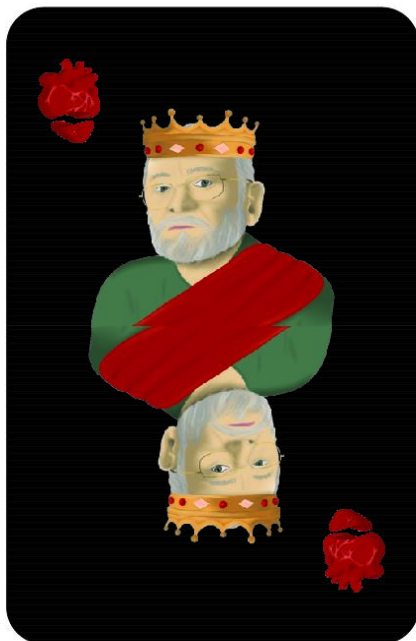
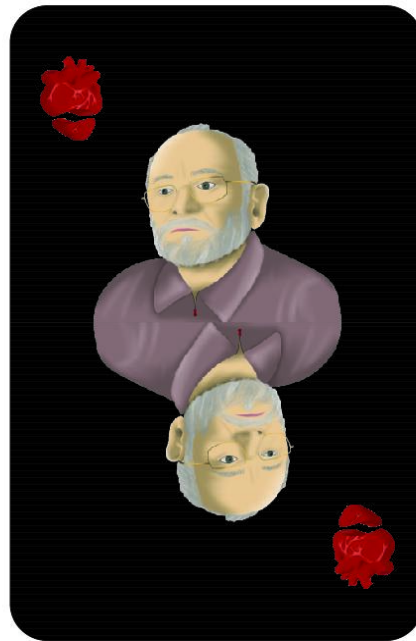
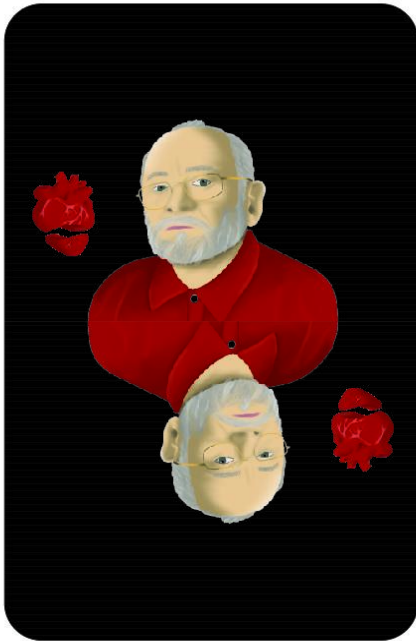














Slika 7.1.: poledina karata

8. Zaključak

Odlučila sam se za izradu završnog rada “Blackards” zato što sam strastveni kartaš već 5 godina i hobi mi je kartanje.

Pokraj toga sadašnje “Mađarice” su već staromodne i nemaju nikakvu estetiku, a smatram da bi mladim kartašima bilo zanimljivije i ljepše kartati s modernim i vizualno privlačnim kartama. Kroz ovih nekoliko mjeseci rada na završnom radu, shvatila sam koliko zapravo dobar medijski dizajner mora paziti oko najmanjih sitnica kako bi sve u cjelini funkcioniralo. Pogotovo u ovome slučaju kartaški dek. Smatram da sam odradila dobar posao i naposljetku napravila prekrasne, moderne i funkcionalne karte.



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

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

N. Vidović

(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, Nika Vidović (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Blackards (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

N. Vidović

(vlastoručni potpis)

9. Literatura

1. <https://medijmurjypress.net/showtime/zanimljivosti/bela-odakle-potjece-i-zasto-ju-toliko-volimo/>
2. <https://lupiga.com/enciklopedija/belot>
3. <https://grebza.novine.hr/vijesti/bela-odakle-potjece-i-zasto-ju-toliko-volimo>
4. <https://dalmacijaportal.hr/bela-povijest-pravila-i-najvece-posebnosti/>
5. <https://hrcak.srce.hr/file/195219>
6. <http://belotportal.blogspot.com/2015/06/nepisana-pravila-bele.html>
7. <https://hr.unionpedia.org/i/Belot>
8. <http://www.sunceko.net/omv/bela.htm>
9. https://hr.wikipedia.org/wiki/Ivan_Generalic
10. <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=21586>
11. <https://www.profil-klett.hr/ivan-generalic-zacetnik-suvremene-naivne-umjetnosti>
12. <https://hrcak.srce.hr/file/333292>
13. <https://hkm.hr/domoljubne-minute/preminuo-umjetnik-i-branitelj-ivan-lackovic-croata/>
14. https://hr.wikipedia.org/wiki/Ivan_Lackovic_Croata
15. https://hr.wikipedia.org/wiki/Franjo_Klopotan
16. https://hr.wikipedia.org/wiki/Zvonko_Pizir
17. <http://www.zvonko-p.net/hrv/index.asp?p=biografija>
18. <https://www.vecernji.hr/tag/franjo-klopotan-64168>
19. <https://www.galerija-luka.com/lackovic-ivan-iroata>
20. <https://enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=42819>
21. <https://hmnu.hr/o-naivi/>
22. <https://www.hd-naiva.hr/sto-je-to-naivna-umjetnost/>
23. <https://hvm.mdc.hr/hrvatski-muzej-naivne-umjetnosti.537:ZAG/hr/info/>
24. <https://www.vecernji.hr/tag/naivna-umjetnost-34868>
25. Kosta Dimitrijević - Naiva u Jugoslaviji, Mali leksikon slikara i vajara
26. Ratko Vince, Josip Depolo, Ivan Rogić Nehajev - Čudo hrvatske naive, Zagreb 1996.

10. Popis slika

1. Slika 2.1.1.: ručno rađene karte (portret Borisa Erdeljija), Izvor: <https://medijimurjepress.net/showtime/zanimljivosti/bela-odakle-potjece-i-zasto-ju-toliko-volimo/>
2. Slika 3.1.: “Mađarice”, Izvor: <https://images.app.goo.gl/YsgtCEyAw3KKXS7w9>
3. Slika 3.2.: “Mađarice”/karte za šnaps, Izvor: <https://images.app.goo.gl/vppVpxENWpyvrqaFA>
4. Slika 3.3.: Karte austrijskog proizvođača Piatnik, Izvor: <https://images.app.goo.gl/oxpFC5vMpEy54Gqs5>
5. Slika 4.1.: Ivan Generalić, “Dancing in the Vineyards”, Izvor: [https://artsandculture.google.com/asset/dancing-in-the-vineyards/0AEpTuIO_dGLkw?hl=en&ms=%7B"x"%3A0.5%2C"y"%3A0.5%2C"z"%3A9.084996017078794%2C"size"%3A%7B"width"%3A1.9661501663176018%2C"height"%3A1.2375127806576278%7D%7D](https://artsandculture.google.com/asset/dancing-in-the-vineyards/0AEpTuIO_dGLkw?hl=en&ms=%7B)
6. Slika 4.2.: Ivan Generalić, “The Unicorn”, Izvor: [https://artsandculture.google.com/asset/the-unicorn/CQFYtWIEFD6FDg?hl=en&ms=%7B"x"%3A0.5%2C"y"%3A0.5%2C"z"%3A9.134361105834286%2C"size"%3A%7B"width"%3A1.716332168022279%2C"height"%3A1.237500000000007%7D%7D](https://artsandculture.google.com/asset/the-unicorn/CQFYtWIEFD6FDg?hl=en&ms=%7B)
7. Slika 4.3.: Ivan Generalić, “Landleben”, Izvor: <https://uploads8.wikiart.org/images/ivan-generalic/landleben-1985.jpg>
8. Slika 5.1.: Ilustracija žira, Izvor: vlastita izrada
9. Slika 5.2.: Ilustracija srca, Izvor: vlastita izrada
10. Slika 5.3.: Ilustracija srca, Izvor: vlastita izrada
11. Slika 5.4.: Finalna ilustracija srca, Izvor: vlastita izrada
12. Slika 5.5.: Ilustracija tikve, Izvor: vlastita izrada
13. Slika 5.6.: Finalna ilustracija tikve, Izvor: vlastita izrada
14. Slika 5.7.: Ilustracija zelja, Izvor: vlastita izrada
15. Slika 5.8.: Finalna ilustracija zelja, Izvor: vlastita izrada
16. Slika 5.1.1.: dečko, Izvor: vlastita izrada
17. Slika 5.1.2.: dama, Izvor: vlastita izrada
18. Slika 5.1.3.: kralj, Izvor: vlastita izrada
19. Slika 5.1.4.: dečko, Izvor: vlastita izrada
20. Slika 5.1.5.: dama, Izvor: vlastita izrada
21. Slika 5.1.6.: kralj, Izvor: vlastita izrada
22. Slika 5.1.7.: dečko, Izvor: vlastita izrada
23. Slika 5.1.8.: dama, Izvor: vlastita izrada
24. Slika 5.1.9.: kralj, Izvor: vlastita izrada
25. Slika 5.1.10.: dečko, Izvor: vlastita izrada
26. Slika 5.1.11.: dama, Izvor: vlastita izrada
27. Slika 5.1.12.: kralj, Izvor: vlastita izrada
28. Slika 6.1.1.: Adobe Std L, Izvor: <https://images.app.goo.gl/Pq8yJRPg5mjkrBWq8>
29. Slika 6.1.2.: primjer, Izvor: vlastita izrada
30. Slika 6.1.3.: Century gothic, Izvor: <https://images.app.goo.gl/szMBEqcPAJuZkbBK7>
31. Slika 6.1.4.: Antro Vectra, Izvor: <https://images.app.goo.gl/ZhsxpdsSjn6d98nD8>
32. Slika 6.1.5.: primjer, Izvor: vlastita izrada
33. Slika 7.1.: poledina karata, Izvor: vlastita izrada