

**ПРИВАТНЕ АКЦІОНЕРНЕ ТОВАРИСТВО
ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«МІЖРЕГІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ»**

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНУ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кізлик Олеся Олександрівна

КВАЛІФІКАЦІЙНА ВИПУСКНА РОБОТА

на тему:

**ДИЗАЙН-РОЗРОБКА КОЛОДИ КАРТ ТАРО
В АВТОРСЬКОМУ ФЕНТЕЗІ-СТИЛІ**

Група ІК-9-22-Б1ГрД-Г1

Спеціальність: 022 «Дизайн»

Спеціалізація: «Графічний дизайн»

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)

*Дипломна робота містить результати власних досліджень. Використання
ідей, результатів, текстів інших авторів мають посилання на відповідне
джерело*

Дипломант:

Кізлик О.О.

(підпис)

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник:

Доцент кафедри дизайну, доктор філософії
(посада, науковий ступінь, вчене звання)

(підпис)

Каменецька Ю.В.
(прізвище та ініціали)

Допущено до захисту перед ЕК:

Завідувач кафедри,

Доктор наук, професор
(посада, науковий ступінь, вчене звання)

(підпис)

Павельчук І.А.
(прізвище та ініціали)

Київ 2026

АНОТАЦІЯ

Кваліфікаційна дипломна робота присвячена дослідженню теоретичних і практичних аспектів дизайн-розробки авторської колоди Таро у фентезійному стилі. У роботі розглянуто історію розвитку карт Таро, їхню символіку та особливості використання у сучасній візуальній культурі. Проаналізовано тенденції розвитку авторських колод, вплив цифрової ілюстрації на сучасний графічний дизайн та роль фентезі-естетики у формуванні художнього образу.

Особливу увагу приділено створенню авторської концепції колоди Старших Арканів, побудованої на поєднанні космічної стилістики, символіки стихій та образів магічних кристалів. У роботі досліджено принципи формування візуальної системи персонажів, композиційної побудови карт, колористики та декоративних елементів. Персонажі колоди виконані у стилізованій лінійній манері, що підкреслює їхню архетипічність та символічну природу, тоді як кристали та магічні атрибути виступають основними візуальними акцентами композиції.

Практична частина дипломної роботи включає створення концепції авторської колоди Старших Арканів, розробку ілюстрацій, графічного оформлення карт, декоративних рамок, системи символічних елементів, а також концепції пакування та презентаційних матеріалів. У процесі роботи використано методи цифрової ілюстрації, композиційного аналізу, стилізації та художнього узагальнення.

Результати дослідження можуть бути використані у сфері графічного дизайну, цифрової ілюстрації, створення авторських колод, візуальної айдентики та концептуального мистецтва.

Ключові слова: *Таро, Старші Аркани, графічний дизайн, цифрова ілюстрація, фентезі-стиль, авторська колода, символіка, концепт-арт, візуальна система, кристали, космічна естетика.*

SUMMARY

The qualification thesis is devoted to the study of the theoretical and practical aspects of designing an original Tarot deck in a fantasy style. The work examines the history of Tarot development, its symbolism, and the особенности of its use in contemporary visual culture. The study analyzes trends in the development of original Tarot decks, the influence of digital illustration on modern graphic design, and the role of fantasy aesthetics in shaping artistic imagery.

Special attention is paid to the creation of an original concept for the Major Arcana deck, based on the combination of cosmic stylistics, elemental symbolism, and magical crystal imagery. The thesis explores the principles of forming the visual system of characters, the compositional structure of the cards, color schemes, and decorative elements. The deck's characters are created in a stylized linear manner that emphasizes their archetypal and symbolic nature, while crystals and magical attributes serve as the main visual accents of the compositions.

The practical part of the thesis includes the development of the concept for an original Major Arcana deck, the creation of illustrations, graphic card design, decorative frames, a system of symbolic elements, as well as packaging and presentation materials. The project process involved the use of digital illustration methods, compositional analysis, stylization, and artistic generalization.

The results of the research may be applied in the fields of graphic design, digital illustration, the creation of original Tarot decks, visual identity, and conceptual art.

Keywords: *Tarot, Major Arcana, graphic design, digital illustration, fantasy style, original deck, symbolism, concept art, visual system, crystals, cosmic aesthetics.*

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ.....	2
SUMMARY.....	3
ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНІ ТА ХУДОЖНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ МОВИ КАРТ ТАРО.....	9
1.1 Походження та еволюція карт Таро: від ігрових карт до езотеричної системи символів.....	9
1.2 Символіка та архетипіка Старших і Молодших Арканів.....	13
1.3 Художні стилі в оформленні колод Таро: від класичних гравюр до сучасної ілюстрації.....	21
1.4 Фентезі як художній напрям: стилістичні особливості та візуальні коди.....	31
Висновки до розділу 1.....	33
РОЗДІЛ 2. КОМПОЗИЦІЙНІ ТА ДИЗАЙН-ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ КОЛОДИ КАРТ ТАРО.....	35
2.1 Особливості композиції формату карт: структура, баланс, центр уваги.....	35
2.2 Колористична система та її психологічне значення у фентезі- ілюстрації.....	42
2.3 Типографіка та айдентика колоди: назви арканів, шрифтові рішення, декоративні елементи.....	48
2.4 Аналіз сучасних авторських колод Таро як прикладів дизайнерських рішень.....	53
Висновки до розділу 2.....	59
РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА АВТОРСЬКОЇ КОЛОДИ ТАРО У ФЕНТЕЗІ- СТИЛІ.....	61
3.1 Формування творчої концепції та художнього образу колоди.....	61
3.2 Розробка візуальної системи: персонажі, середовище, символічні атрибути.....	62

3.3 Процес створення ілюстрацій та графічного оформлення карт.....	70
3.4 Розробка пакування та презентаційних матеріалів колоди.....	72
Висновки до розділу 3.....	74
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	83
ДОДАТОК А (Ілюстрації).....	91
ДОДАТОК Б (Творчий проект).....	144

ВСТУП

Сучасний стан розвитку графічного дизайну характеризується активним синтезом традиційних мистецьких канонів, глибинної символіки та передових цифрових технологій. У цифрову епоху візуальна комунікація виходить за межі суто інформативної функції, трансформуючись у складні авторські проєкти, що базуються на переосмисленні культурних та архетипічних образів. Одним із найбільш яскравих прикладів такої трансформації є авторські колоди Таро. Сьогодні вони розглядаються не лише як інструмент езотеричної практики, а як самодостатній напрям концептуального графічного мистецтва, де кожна карта виступає об'єктом дизайнерського пошуку та художньої експресії.

Актуальність теми. Популярність авторських ілюстративних проєктів у сучасному візуальному просторі постійно зростає, що зумовлено розвитком незалежного книговидавання, ігрової індустрії та цифрового живопису. Фентезі-естетика та космічна тематика стали невіддільною частиною масової культури, формуючи запит на нові візуальні метафори, здатні передати складні психологічні стани через зрозумілі сучасній людині образи. Незважаючи на велику кількість існуючих колод, на ринку спостерігається дефіцит проєктів, що поєднують мінімалістичну графіку з високотехнологічним цифровим рендерингом магічних атрибутів. Це визначає потребу в розробці нових дизайнерських рішень, які б базувалися на авторській інтерпретації класичної системи Старших Арканів, адаптованої до стандартів сучасного концепт-арту.

Особливе значення в даній роботі надається дуалізму візуальної мови: поєднанню лаконічних лінійних персонажів, що символізують ефемерну природу ідей, із гіпердеталізованими кристалами, які виступають носіями стихійної енергії. Такий підхід дозволяє створити впізнавану айдентику колоди та забезпечити високу композиційну напругу в межах вузького формату карт.

Мета дослідження полягає у розробці цілісної авторської концепції та графічного оформлення колоди Старших Арканів Таро у фентезійно-космічному стилі, що включає створення системи персонажів, символічних атрибутів та презентаційних матеріалів.

Для досягнення поставленої мети визначено наступні завдання: дослідити історичну еволюцію дизайну карт Таро та їхню роль у сучасному мистецтві; проаналізувати композиційні та колористичні принципи побудови ілюстрацій у фентезійному жанрі; сформувати авторську творчу концепцію, що базується на синтезі космічної естетики та кристалографії; розробити візуальну систему ієрархії елементів: лінійний рисунок персонажів та деталізоване середовище; реалізувати процес цифрового малювання Старших Арканів за допомогою професійного ПЗ Clip Studio Paint; спроектувати дизайн пакування та комплекс презентаційних матеріалів для просування проєкту. Об'єктом дослідження є авторські колоди Таро як об'єкт сучасного графічного дизайну та ілюстрації.

Предметом дослідження є принципи, методи та процеси дизайн-розробки візуальної системи Старших Арканів Таро в авторському фентезі-стилі.

Методи дослідження. У роботі використано комплексний підхід, що включає: теоретичний аналіз мистецтвознавчих та дизайнерських джерел для вивчення символіки та історії об'єкта; порівняльно-типологічний аналіз існуючих авторських колод для виявлення актуальних графічних трендів; композиційний аналіз для розробки модульної сітки та ієрархії елементів у вузькому форматі; практичні методи цифрового живопису, зокрема пошаровий рендеринг, роботу з режимами накладання та векторною графікою.

Практичне значення роботи полягає у створенні готового до поліграфічного втілення дизайнерського продукту — серії ілюстрацій Старших Арканів, що вирізняються оригінальною художньою мовою. Розроблена концепція «лінійних архетипів» може бути використана як база для створення повної колоди, розробки мерчандайзингу або візуального оформлення ігрових проєктів.

Обсяг та структура роботи. Кваліфікаційна випускна робота складається зі вступу, трьох розділів, 12 підрозділів, списку використаних джерел та додатків. У вступі обґрунтовано актуальність теми, визначено об'єкт, предмет, мету та завдання дослідження. Перший розділ присвячено теоретичному підґрунтю та історії розвитку Таро. Другий розділ розкриває композиційні та

дизайнерські принципи створення колод. Третій розділ описує безпосередній процес практичної розробки авторського проекту. Обсяг основного тексту становить 74 сторінок, загальний обсяг роботи — 0 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНІ ТА ХУДОЖНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ МОВИ КАРТ ТАРО

1.1 Походження та еволюція карт Таро:

від ігрових карт до езотеричної системи символів

Розробка авторської концепції Таро неможлива без аналізу морфології гральних карт, які стали графічним та структурним фундаментом для майбутньої системи арканів. Еволюція візуальних кодів — від перших східних зразків до стандартизованих європейських систем — демонструє, як культурний контекст та технологічні інновації формували естетику, яку ми сьогодні використовуємо в дизайні колод.

Гральні карти мають багатовікову історію, що починається в Китаї IX століття, де вони спочатку були частиною інших ігор. В Європі ж їх використання підтверджується з кінця XIV століття, коли монах Йоганнес писав про зростання популярності карткових ігор.

У XIV столітті в Європі набули популярності так звані латинські масті — мечі, кубки, монети та палиці. Саме вони пізніше стали основою для класичних карт Таро і довго були поширені в Італії та Іспанії. У XV столітті в Німеччині з'явилися власні масті — сердечка, дзвіночки, жолуді і листя, а французи створили спрощену систему з двома кольорами (червоним і чорним), що допомогло масовому виробництву (Іл.1).

Французькі масті еволюціонували в сучасні піки, трефи, черви і буби, а англійці дали їм назви, які ми знаємо сьогодні. У XIX столітті Томас Де Ла Рю вдосконалив друк і дизайн, впровадив малюнки на звороті карт для ускладнення читання шулерами, а також популяризував кутові індекси — зручні позначки для розпізнавання карт.

Масті і назви могли символізувати суспільні стани, природні елементи або пори року, однак найімовірніше відображали вподобання знаті свого часу. Придворні карти — королі, дами і валети часто мали образи відомих історичних постатей, а їх дизайн і назви відрізнялися в різних країнах.

Сьогодні старовинні колоди вважаються мистецтвом і цінним колекційним надбанням, що зберігає довгу і захопливу історію [9].

Соціально-культурна символіка мастей

та її зв'язок з Молодшими Арканами

Масть у гральних картах, якими ми користуємося сьогодні мають глибокі історичні корені, що сягають далеко в минуле й тісно пов'язані з картами Таро. Їхня основа була закладена ще в середньовічній Європі, коли масті символізували різні соціальні стани: мечі — шляхту, кубки — духовенство, монети — торговців, а жезли чи палиці — селян і простолюду.

Ця символіка переходить у систему “молодших арканів” Таро, де ці ж чотири масті несуть схоже значення, але з більш глибинним езотеричним сенсом. У Таро кожна масть пов'язана не тільки з соціальними класами, а й із стихіями: кубки символізують воду і емоції, мечі — повітря та інтелект, монети (пентаклі) — землю і матеріальний світ, а жезли — вогонь і дію.

Зв'язок з соціальними станами є однією з найпопулярніших теорій про походження мастей. Вважалося, що ця система відображала структуру середньовічного суспільства — від селян до шляхти — і тому була зрозумілою і близькою людям.

Саме поєднання символізму Таро і гральних карт створило основу для багатогранної системи, яку використовують і сьогодні не лише в іграх, але й у ворожінні, творчості й дизайні колод [97].

Італійське

Відродження

У середині XV століття італійські гральні карти мали звичні масті — кубки, мечі, жезли та монети, а їхня нумерація була традиційною. Проте таро додавало до цих мастей ще 21 козирну карту (Trionfi), які відрізнялися фігуративним оформленням і займали особливе місце в грі. Серед козирів були символічні образи — від Дурня до Імператора та Папи (Іл.2).

Ранні згадки про Таро датуються 1440-1450 роками і пов'язані з центрами італійського Відродження — Міланом, Венецією, Флоренцією та Урбіно. Ігрова колода включала 56 карт чотирьох мастей, 21 козир і карту

Дурня, що діяв як джокер. Таро вважалося грою на взятки, правила якої здебільшого збереглися незмінними від XV століття.

Найвідоміші розкішні колоди того періоду, створені майстернею Боніфацио Бембо, пов'язані з родинами Вісконті та Сфорца — знаною італійською аристократією. Ці колоди не мали містичного чи окультного змісту, а слугували розвагою в салонах і придворних колах.

Колода Вісконті-Сфорца відома своїм складним дизайном і багатою символікою козирів, де найвищим є “Світ”, а за ним ідуть інші важливі символи, як “Ангели”, “Сонце”, “Місяць”, “Смерть” тощо. Окрім фігурних карт стандартних мастей, вона містить до шести придворних із жіночими й чоловічими образами, а також три богословські чесноти — віру, надію та милосердя.

Таким чином, таро середини XV століття — це не загадкова окультна система, а престижна настільна гра і витвір мистецтва, створений для елітної аристократії [71].

Формування канону Марсельського Таро

Якщо італійські “тріумфи” XV століття були штучними, дорогими і нестандартизованим продуктом для аристократії, то справжня уніфікація Таро відбулася пізніше — і не в Італії, а у Франції. Саме тут ігрова колода набула завершеного вигляду, який ми сьогодні називаємо класичним.

Цей стандарт відомий як “Марсельське Таро” (Tarot de Marseille), хоча сама назва з'явилася лише в XIX столітті, коли французькі окультисти зацікавилися старовинними колодами (Іл.3). Чому Марсель? У XVII-XVIII століттях це місто стало величезним європейським центром виробництва гральних карт. Багато майстерень поряд — і друк стає масовим. Ксилографія вимагала спрощення деталей і яскравої, але обмеженої палітри. [95].

Варто зауважити: ранні зразки цього стандарту друкували не лише в Марселі. Колода П'єра Мадені (Діжон, 1709) наслідувала паризькі зразки.[94].

Але справжнім “архітектором” канону став Ніколя Конвер у 1760 році. Його дерев'яні гравюри закріпили те, що ми тепер називаємо класичною

структурою: 78 карт, латинські масті, чотири придворні карти на масть, 21 пронумерований старший аркан і Дурень без номера [94,13].

До речі, історія зі старшими арканами не обійшлася без курйозів. У XVIII столітті католицька церква тиснула на виробників — образи Папи та Папеси вважали блюзнірським. У Швейцарії їх замінили на Юпітера й Юнону, а в Бельгії — на персонажів комедії дель арте, скажімо, Капітана Фракасса.[94]. Очевидно, церква не побачила в цьому іронії.

Ще один важливий момент. Марсельське Таро довго залишалось суто гральною колодою — ніякого містицизму. Езотерики пізніше “привласнили” його іконографію, наповнивши власними сенсами. До речі, забути цю колоду могли б назавжди, але в XX столітті Поль Марто перевидав версію Конвера під назвою “Ancien Tarot de Marseille” (1930) [13].

Саме це перевидання — з геометричними малюнками молодших арканів та виразними лініями — стало візуальним фундаментом для сучасних колод. І досі є майстри, які відтворюють старі техніки друку та розпису.[95].

Езотеричний злам кінця XVIII століття та зародження окультної традиції

Довгий час карти Таро залишалися суто світською розвагою — грою, не більше. Перелом настав у Франції наприкінці XVIII століття. Десь у 1780-х роках карти вперше почали пристосовувати для окультних цілей. Цей момент став справжнім “езотеричним зломом”: він розділив історію Таро на дві різні епохи — ігрову та містичну [66].

Справжній окультний бум навколо Таро розпочався у 1781 році завдяки масону та мислителю Антуану Куру де Жебелену. У своїй масштабній енциклопедії “Первісний світ” він висунув сміливу гіпотезу: Таро — це не просто середньовічна гра, а врятована від забуття давньоєгипетська “Книга Тота”. Жебелен переконував читачів, що єгипетські жерці навмисно зашифрували свою найвищу мудрість у вигляді гральних карт, щоб вона непомітно пройшла крізь віки. Крім того, він першим пов’язав 22 Старші Аркани з літерами староеврейської абетки. І хоча сучасна історична наука повністю спростувала цю красиву легенду, саме екзотичний міф Жебелена

спровокував неймовірний інтерес до колоди з боку езотериків [10].

Якщо Жебелен створив для Таро нову міфологію, то Жан-Батист Альєтт (він же Еттейла) перетворив її на робочий інструмент (Іл.4). У 1788 році він зробив революцію в дизайні карт: випустив першу колоду, спеціально призначену для ворожіння. Еттейла відійшов від марсельського стандарту — додав у ілюстрації уявну “єгипетську” символіку. Але головне не це, а його головна новація: кожна карта отримала чітке ворожильне значення. Більше ніяких абстрактних алегорій. Із цього моменту функція Таро змінилася назавжди — з ігрової на окультну [63].

Еліфас Леві (Альфонс- Луї Констант) та Кабалістичне Таро

Леві не просто пов’язав Таро з кабалою — він створив систему відповідностей, яка стала основною для всіх наступних окультних колод (Золотої Зорі, Вейта, Кроулі). Його головна праця — “Догма і ритуал вищої магії” (1854-1856). Він стверджував, що 22 Старших Аркана Таро є ієрогліфічним ключем до 22 літер давньоєврейського алфавіту. Для нього Таро було не просто грою, а “Книгою Гермеса” — універсальним алфавітом світобудови, який лежить в основі Каббали, магії та всіх стародавніх релігій. Саме система Леві стала фундаментом для “ордену Золотої Зорі”, який дещо модифікував ці відповідності (наприклад, поміняв місцями Силу та Правосуддя, поставив Дурня між Судом і Світом). Без Леві не було б ні колоди Вейта-Сміт, ні Таро Тота Алістера Кроулі[80].

1.2 Символіка та архетипіка Старших і Молодших Арканів

Розробка концепт-арту та ілюстрацій для колоди Таро вимагає від дизайнера не лише володіння художніми техніками, а й глибокого розуміння семантики (значення) візуальних образів. Еволюція цих карт довела, що їхня структура спирається на універсальні сюжети та знаки, які легко зчитуються людиною на інтуїтивному рівні. Щоб майбутні персонажі та композиції працювали як цілісна комунікативна система, необхідно дослідити

психологічні механізми, за допомогою яких абстрактні ідеї перетворюються на зрозумілу графічну мову.

Поняття архетипу у візуальній культурі та дизайні Таро

Сучасні дослідники розвивають теорію Юнга, розглядаючи Таро як унікальну візуальну мову. Ключові архетипи, описані в аналітичній психології, знаходять своє пряме втілення в дизайні карт, що робить їх зрозумілими без слів. Наприклад, архетипи “Великої Матері” проявляється в образі Імператриці, архетип “Мудрого Старця” — в образі Ієрофанта, а архетип “Тіні” — у картах Диявола, Бежі та Смерті. В одному своєму інтерв’ю Юнг сказав — “Ми можемо передбачити майбутнє, якщо знаємо, як теперішній момент сформувався з минулого”[52]. перетворення абстрактних філософських ідей на конкретну крафіку є основною функцією Таро як візуальної системи.

Таким чином, Таро виконує роль мосту між свідомістю та колективним несвідомим. Символи в колоді Таро — це більше, ніж просто ілюстрації. Вони є відображенням внутрішнього світу людини та “живими енергіями”, що несуть універсальні сенси. Як це працює на практиці: коли глядач бачить карту, наприклад, “Повішеного”, вона викликає миттєве, дологічне розуміння жертви, паузи або нового погляду на ситуацію. Це відбувається не тому, що глядач вивчив значення карт, а тому, що візуальний образ активує відповідний архетип у його колективному несвідомому. Цей принцип “ваізнавання без навчання” є основою візуальної культури Таро та дозволяє дизайнерам створювати нові колоди, зберігаючи архетипове ядро[52].

Старші Аркани: “Подорож Дурня” як основа для створення серії ілюстрацій

Глобальна композиційна структура Старших Арканів підпорядкована єдиному наративу, який в аналітичній психології отримав назву “Подорож Дурня” (The Fool’s Journey) (Іл.7). Для дизайнера цей концепт є не просто філософською метафорою, а практичною схемою (storyboard), що визначає етапи розвитку героя від першої до останньої карти. Послідовність із 22

Старших Арканів утворює структурну трилогію, де кожен блок ілюструє певний етап трансформації персонажа (Іл.5).

1. Формування особистості (Аркани I-VII): Герой взаємодіє з базовими архетипами соціуму. Маг демонструє волю до творення, Верховна Жриця уособлює несвідоме, Імператриця та Імператор фіксують баланс між емоційною турботою та жорсткою структурою, а Колісниця символізує набуття фокусу та контроль над власною долею.
2. Зовнішні виклики та зростання (Аркани VIII-XIV): етап переходу від егоцентризму до розуміння глобальних законів. Колесо Фортуни візуалізує циклічність процесів, Справедливість вимагає відповідальності, Повішений демонструє необхідність зміни кута зору, а Смерть фіксує відмирання старих форм заради створення нових.
3. Духовна майстерність (Аркани XV-XXI): подолання внутрішніх криз (Диявол, Вежа) та вихід на рівень повної інтеграції (Зірка, Сонце, Світ). Завершення цієї подорожі картою Світу означає гармонізацію всіх складових, після чого цикл може розпочатися знову[83].

Ефективний дизайн Старших Арканів виникає лише тоді, коли класичні атрибути (корони, жезли, небесні світила) працюють як маркери характеру та стану. Розглянемо принципи візуального кодування на прикладі ключових архетипів:

1. Маг (I): архетип Творця. Його традиційна поза — одна рука піднята вгору, інша опущена вниз — є класичною репрезентацією герметичного принципу “як угорі, так і внизу”. Жезл у руці виступає не просто інструментом, а візуальним вектором спрямованої волі.
2. Верховна Жриця (II): архетип Таємниці. На відміну від динамічного Мага, її композиція строго статична. Вона розміщується між двома колонами (чорною та білою), що графічно підкреслює її перебування на межі дуальності. Сувій у руках фіксує ідею прихованого, інтуїтивного знання.

3. Імператриця (III): архетип Великої Матері. Візуальне завдання цієї карти — передати відчуття абсолютного комфорту та вітальності (життєдайності). Атрибути (вінок із зірок, природне середовище) кодують ідею плодючості та зв'язку з циклічністю природи.
4. Вежа (XVI): архетип Катарсису та Руйнування ілюзій. На відміну від попередніх статичних карт, дизайн Вежі будується на різкій динаміці діагоналей та контрастах. Удар блискавки — це графічний символ раптового інсайту, що руйнує хибні структури (вежу). Корона, що злітає, символізує повалення гордині. [55].

Ці символічні якорі дозволяють глядачеві миттєво зчитати зміст ілюстрації, навіть якщо стиль виконання карти є глибоко авторським (Іл.6).

Трансформація класичних архетипів у сучасному ілюструванні

Сучасний концепт-арт та ілюстрування колод Таро демонструють, що архетипи не є застиглими середньовічними догмами. Вони піддаються масштабному переосмисленню та адаптації до нових жанрів[21]. Дизайнери трансформують візуальні коди, зберігаючи при цьому базове психологічне ядро карти

Так, класичний архетип “Мага” може бути адаптований під образ “Алхіміка”, або вченого, зберігаючи ідею трансформації матерії. “Колісниця” (архетип Воїна) у сучасних проєктах не обов’язково передбачає наявність античного візка — це може бути пілот космічного корабля, якщо колода виконана в сучасному стилі, або кібер самурай, що уособлює той самий сенс контролю та перемоги. Архетип “Відлюдника” трансформується в образ Мудреця, “Смерті” — у бунтаря або каталізатора змін, а “Диявола” — у Гедоніста.[28].

Молодші Аркани: стихії, колористика та візуальний сторітеллінг

Чотири масті молодших арканів — це не просто спосіб класифікації карт, а складна візуальна система, де кожна масть відповідає одній із чотирьох першостихій, охоплюючи фундаментальні аспекти людського досвіду[49]. Для дизайнера ця система стихійних відповідностей є обов’язковою базою, оскільки

вона диктує не лише смислове наповнення ілюстрацій, а й суворе колористичне кодування кожної групи карт:

1. Жезли (Вогонь): масть уособлює волю, амбіції, пристрасть та творчу енергію. Візуально це диктує використання теплої, “гарячої” палітри: насичених червоних, оранжевих та жовтих відтінків. Ці дизайні ці кольори передають динаміку, рух уперед та прагнення до самовираження (Іл.8).
2. Кубки (Вода): сфера емоцій, емпатії та стосунків. Колористика Кубків базується на глибоких синіх, блакитних, сріблястих та м’яких пастельних тонах. У візуальному рішенні цієї масті критично важливо передати плинність форм, мінливість і глибоку емоційну насиченість (Іл.9).
3. Мечі (Повітря): масть інтелекту, логіки, планів та потенційних конфліктів. Її кольоровий код — холодні, “повітряні” відтінки: блідо-блакитні, сталеві сірі, білі та контрастні темно-сині. Ця палітра створює графічне відчуття холоду, дистанції, інтелектуальної напруги та гостроти думки (Іл.10).
4. Пентаклі (Земля): відображення матеріального світу, ресурсів, безпеки та фізичного тіла. Колористика Пентаклів вимагає використання природних, земляних кольорів: коричневого, теракотового, насиченого зеленого, золотого та чорного. Це палітра стабільності, ґрунтовності та матеріального благополуччя (Іл.11).

У контексті дизайну колоди суворе дотримання цього колірнього кодування дозволяє створити загальну візуальну гармонію. При розкладанні карт колірні плями миттєво сигналізують глядачеві про домінування чи дефіцит певної енергії (наприклад, надлишок червоного кольору Жезлів створює відчуття активності, тоді як переважання сірих Мечів візуально “охладжує” композицію)[49].

Нумерологічний принцип побудови композиції

Графічна динаміка від Тузів до Десяток

Нумерологія виступає потужним структурним інструментом для побудови композиції Молодших Арканів. Вона дозволяє дизайнеру створити послідовну візуальну оповідь, де кожне число від 1 до 10 має чітке композиційне та смислове навантаження[78]. Ця числова логіка формує природну драматургію, розбиваючи серію ілюстрацій на чотири етапи

1. Ініціація (Туз, 2, 3): візуальна історія зародження імпульсу. Графічно це рух від лаконічної простоти (Туз як центральний символ) до появи дуальності та симетрії і першого розширення композиції, де елементи починають активно взаємодіяти.
2. Підтримка та розвиток (4,5,6): етап створення стабільної форми, яка згодом порушується кризою. У композиції це відображається через перехід від статичних, жорстко симетричних схем четвірок до динамічних, навмисно асиметричних сцен конфлікту в п'ятірках, що зрештою призводить до нової, більш складної гармонії в шістках.
3. Завершення циклу (7, 8, 9): етап рефлексії, набуття майстерності та кульмінації. Візуально це найбільш деталізовані та складні композиції серії, які передають максимально графічну напругу та концентрацію досвіду.
4. Перехід (10): десятка функціонує як візуальний епілог. Це часто найбільш "населена" та масштабна карта масті, яка ілюструє не окрему дію, а цілісний стан середовища (спадщину або виснаження), що виник у результаті всього числового шляху.[79].

Завдяки такій нумерологічній драматургії дизайнер перетворює набір із десяти карт на зв'язаний розкадрований сюжет, де кожна наступна ілюстрація графічно виростає з попередньої.

Фундаментальний злам в історії дизайну Таро відбувся на початку XX століття з появою колоди Райдера-Вейта-Сміт. До цього моменту Молодші Аркани в більшості класичних європейських колод зображувалися виключно абстрактно: композиція складалася з геометрично правильного патерну символів масті, який не містив додаткової сюжетної інформації (Іл.12)[8].

Артур Едвард Вейт та художниця Памела Колман-Сміт кардинально змінили цей підхід, проілюструвавши кожен з 56 карт Молодших Арканів унікальною сюжетною сценою. Замість абстрактних знаків глядач отримав конкретну ситуацію з продуманою взаємодією персонажів, деталями оточення та виразним емоційним фоном[8]. Цей перехід від знаку до ілюстрації мав кілька ключових наслідків для розвитку дизайну карт. Сюжетні сцени перетворили Таро на інтуїтивно зрозумілу візуальну мову, де образ працює як семантична підказка. Ілюстрація одразу задає емоційний тон та простір, створюючи багатий бекграунд для тлумачення, що раніше вимагало глибоких знань герметичних кодів. Також з'явився фундамент для концепту арту, де принцип “кожна карта як самостійна картина” відкрив шлях для створення тисяч сучасних авторських колод. Дизайнери отримали легітимне право переносити класичні архетипи в будь-які стилістичні сетинги (від фентезі до наукової фантастики), зберігаючи при цьому впізнаване сюжетне ядро.

Важливою складовою цього сторітеллінгу став колір, який остаточно перестав бути просто декоративним заповненням і перетворився на ключовий носій сенсу. Сюжетна ілюстрація та продумана колористика почали працювати в синергії. Наприклад, поява яскравої жовтої деталі на тлі похмуро-сірої гами карт Мечів миттєво зчитується як поява надаї в атмосфері конфлікту[33].

Карти Двору як архетипи соціальних ролей та темпераментів

Придворні карти (Пажі, Лицарі, Королеви та Королі) утворюють окрему структурну групу в межах колоди Таро, яка репрезентує не просто абстрактні поняття, а систему з шістнадцяти персоніфікованих архетипів. Ці фігури описують різні типи темпераменту стадії особистісного розвитку та соціальні ролі[33]. Кожен ранг у цій ієрархії володіє власним способом взаємодії зі світом, а в синергії зі стихією конкретної масті створює унікальний, багатовимірний психологічний портрет, що є критично важливим для глибокої розробки дизайну персонажів.

Архітектоніка Придворних карт базується на тому, що кожен ранг має власну стихію, яка визначає його базовий поведінковий патерн. Пажі, що

відповідають стихії Землі, уособлюють енергію потенціальну; це архетипи учнів та дослідників, які сповнені цікавості й прагнуть пізнавати світ через конкретний практичний досвід. Лицарі є втіленням стихії Вогню, що робить їх динамічними “воїнами” своєї масті, для яких характерна пристрасть і спрямованість уперед. Королеви представляють стихію Води, візуалізуючи зрілу, жіночу іпостась влади, яка базується на емпатії, інтуїції та статичній внутрішній силі. Натомість Королі, керовані стихією Повітря, втілюють зрілу чоловічу енергію, де домінують розум, стратегія, чітка логіка та екстравертне лідерство[77].

Розуміння цієї формули “ранг плюс масть” дозволяє дизайнеру створювати психологічно достовірні образи. Наприклад, у масті Пентаклів Паж може набувати рис сором’язливого та спостережливого “натураліста”, Лицар стає надійним та дисциплінованим “солдатом”, Королева перетворюється на щедрю та турботливу “цілительку”, а Король — на прагматичного та успішного “керівника”[65]. Кожна з шістнадцяти карт вимагає від художника створення складної особистості, а не просто шаблонного зображення чоловіка чи жінки.

У процесі ілюстрування Придворних карт перед дизайнером постає завдання візуально комунікувати одразу кілька семантичних шарів: стихію масті, ранг та індивідуальний психологічний стан. Для цього застосовується продумана система візуальних маркерів, насамперед через роботу з позою та композицією. Пажі зазвичай зображуються у відкритих, статичних позах із наївним або зосередженим виразом обличчя. Вони ніби вивчають символ своєї масті, і візуально здаються найлегшими, ще не маючи “ваги” зрілих правителів. Лицарі, на противагу їм, є абсолютним втіленням динаміки: вони найчастіше зображуються верхи на коні або в стрімкому рісу, з рішучою мімікою та агресивними векторами тіла, де зброя чи атрибутка функціонує як практичний інструмент дії[33].

Королева та Королі поділяють спільний мотив трону, проте їхня пластика суттєво відрізняється. Королеви уособлюють статичну, інтровертну силу: їхні пози часто закриті, плавні, а погляд спрямований усередину себе, що

підкреслює їхню владу через присутність, а не через дію. Натомість Королі демонструють активний контроль через прямі, жорсткі пози, тримаючи символи своєї масті (скіпетр або меч) вертикально. Їхній погляд завжди прямий і спрямований назовні, транслуючи впевненість управителя.

Глибшого рівня деталізації дизайну можна досягти, враховуючи психологічну типологію персонажів[62].

Важливу роль у цій візуалізації відіграє дизайн костюмів, який має безпосередньо відображати стихію та статус. Матеріальність Пентаклів підкреслюється важкими, фактурними тканинами та природними кольорами. Плинність Кубків передається через хвилясті форми та холодну водяну палітру. Енергія Жезлів виражається яскравими, агресивними акцентами крою, а інтелект Мечів візуалізується через чітку, гострі лінії одягу та світлу, “повітряну” естетику. Таким чином, через синтез динаміки тіла, міміки та дизайну вбрання формується цілісний образ персонажа, який легко та безпомилково зчитується глядачем.

1.3 Художні стилі в оформленні колод Таро: від класичних гравюр до сучасної ілюстрації

Елітарна мініатюра відродження: ручний розпис та сусальне золото

Найдавніші зразки карт Таро, що збереглися до нашого часу, виникли не як інструменти для містичних практик, а як предмети розкоші, покликані демонструвати політичну легітимність та витончений смак аристократії. Еталонним прикладом такого підходу є колода Вісконті-Сфорца (Vasconti-Sforza Tarot), створена близько 1450 року на честь союзу Франческа Сфорца та Б'янки Марії Вісконті(Іл.13)[62]. У середовищі міланського двору, який згодом стане центром тяжіння для геніїв рівня Леонардо да Вінчі, ця колода розроблялася як унікальний витвір образотворчого мистецтва. Монументальність задуму підкреслювалася навіть нестандартним форматом карт — їхній розмір становив приблизно 17,3 x 8,7 см, що дозволяло детально роздивитися живопис навіть при тьмяному світлі свічок.

Створення таких колод вимагало найвищої майстерності та використання технологій, характерних для пізньої готики (International Gothic) та раннього Ренесансу. Оскільки єдиного канону таро ще не існувало (наприклад, у колоді Cary-Yale Tarot використовувалися шість придворних карт на масть і специфічні богословські чесноти), художники мали простір для візуальних експериментів[98]. Основа кожної карти формувалася шляхом склеювання кількох шарів високоякісного паперу, поверх якого наносився тонкий шар ґрунту — суміші крейди та органічного клею. Це створювало ідеально гладку білу поверхню, що забезпечувала максимальну яскравість фарб.

Живопис виконувався вручну цілою майстернею художників (серед яких Боніфацио Бембо, Франческо Дзаватті та Джованні ді Паоло) у техніці яєчної темпері. Цей матеріал вимагав від майстра бездоганної точності мазків і дозволяв створювати чіткі, елегантні лінії та багат шарове моделювання облич. Для досягнення максимальної виразності використовувалися найдорожчі природні пігменти того часу: ультрамарин з лазуриту, кіновар та малахіт. Проте головним візуальним акцентом колоди Вісконті-Сфорца стало використання сусального золота та срібла. Фони більшості карт повністю вкривалися найтоншими листами золота, після чого майстри застосовували техніку карбування. За допомогою металевого пунсона на золотій поверхні вибивалися тисячі крихітних точок, що формували складні візерунки та німби. Завдяки цій фактурі карти відбивали світло, надаючи ілюстраціям тривимірності та ефекту внутрішнього сяйва.[98, 62].

Окрім унікальних матеріалів, ці колоди є цінним джерелом інформації про візуальну культуру свого часу. Дизайн костюмів персонажів — це не абстрактна стилізація, а точна художня фіксація моди пізньої готики з ретельним відтворенням фактури парчі, оксамиту, вишивки та коштовностей. Крім того, майстри активно використовували прийом портретної схожості, перетворюючи гру на інструмент політичної пропаганди. Так, карта “Закохані” (Іл.14) традиційно трактується як подвійний портрет Франческо Сфорца та

Б'янки Марії Вісконті, а в колоді Brera-Brambilla на картах масті Пентаклів викарбуван профіль герцога Філіппо Марії Вісконті[98].

Ксилографія та трафаретний друк: естетика Марсельського Таро

Якщо італійські ренесансні колоди створювалися як унікальні живописні шедеври, то подальший розвиток візуальної мови Таро був нерозривно пов'язаний із технологіями масового тиражування. Визначальний вплив на формування класичної естетики карт справила ксилографія (гравюра на дереві). Ця техніка має давнє коріння: найдавнішим збереженим ксилографічним суваєм є китайська “Діамантова Сутра” (Іл.15.), а до Європи подібні зразки потрапили завдяки лицарям після хрестових походів. Вже у XIV столітті європейські гравери почали активно використовувати дерев'яну гравюру для виготовлення лубочної продукції та гральних карт[7].

Виготовлення ксилографії було надзвичайно трудомістким процесом, який диктував свої суворі правила формоутворення. Відшліфовану поверхню дошки (найчастіше з грушевого або яблуневого дерева) вкривали клейким шаром, на який накладали ескіз. Далі майстер за допомогою спеціальних ножів та різців обрізав контури малюнка у дзеркальному відображенні: штрихи, що мали відбитися на папері, залишалися опуклими, а проміжки між ними заглиблювалися[7]. На відміну від живописця, який оперує м'якими плямами та півтонами, гравер був жорстоко обмежений можливостями різця. Це призвело до вимушеного, але геніального у своїй виразності спрощення форм. Ксилографічний штрих — це не витончена лінія пера, а травлена борозна. Саме ця технологічна особливість наділила оригінальні відбитки Марсельського Таро їхньою характерною “трубуватою”, агресивною та вітальною енергією. Крім того, неможливість передати півтони змусила майстрів будувати об'єм виключно за допомогою паралельної штриховки та товщини контуру, що зробило зображення підкреслено площинним та графічним.

Технологія ксилографічного друку сформувала не лише візуальний стиль, а й сам спосіб сприйняття карт. Наприклад, рішення залишити Молодші Аркани у вигляді абстрактних символів (піпів), а не перетворювати їх на

сюжетні сцени, було продиктоване економією: різбдити складну багатофігурну композицію на дереві було занадто довго і дорого. Набагато простіше було розмножити геометричний візерунок із мечів чи кубків (Іл.16). До того ж, гральній аудиторії потрібна була миттєва впізнаваність масті та числа, а не ілюстрація. Ця архаїчна риса Марсельського Таро створила унікальну систему читання: відсутність сюжету змушує глядача звертатися до чистої абстракції, геометрії та нумерології, застосовуючи медитативний і аналітичний підхід[93].

Не менш важливою складовою естетики марсельського Таро стало використання трафаретного друку для нанесення кольору (Іл.17). Ця техніка, витоки якої сягають китайського та фінікійського декорування танин, стала попередницею сучасної шовкографії[24]. На надрукований чорно-білий відбиток накладалися дошки з вирізаними отворами, поверх яких швидко розтирали фарбу. Це дозволяло колоризувати сотні аркушів за день. Проте необхідність виготовляти новий трафарет для кожного відтінку жорстко обмежила палітру 4-5 базовими локальними кольорами, які не потребували змішування: червоним(кіновар), синім(ультрамарин, жовтим, зеленим та тілесним[98].

Це вимушена технологічна обмеженість перетворилася на глибоку символічну систему. Дослідники традиції відзначають чітке смислове навантаження кольорів: червоний уособлює активну чоловічу дію та пристрасть (наприклад, вогняний плащ Імператора), синій кодує духовність, таємницю та сферу несвідомого (одяг Верховної Жриці), жовтий символізує інтелект і божественне світло, а специфічний “тілесний” колір підкреслював, що зображені фігури — це не конкретні люди, а універсальні архетипи. Чорний контур у цій системі виступав не просто обведенням, а повноцінним скелетом зображення, що ніс левову частку смислового навантаження, додаючи фігурам монументальності або лякаючого гротеску.[98].

Особливим візуальним феноменом цієї техніки став ефект так званої “міжреєстрації”. Через високу швидкість ручного виробництва трафарет часто зміщувався, і фарба потрапляла далеко за межі чорного контуру. Сьогодні цей

ефект сприймається як невід’ємна частина шарму старовинних карт. Візуально таке недбале зміщення кольорових плям створює внутрішню динаміку — зображення ніби вібрує та дихає, що особливо помітно при нерівномірному освітленні.

У другій половині XX століття цей графічний лаконізм спровокував нову хвилю відродження до Марсельського Таро (Іл.18). Митці та дослідники, зокрема Алехандро Ходоровський, який назвав цю колоду “кочовим собором”, почали розглядати кожну деталь — від товщини ксилографічної лінії до зміщеної кольорової плями — як частину сакральної геометрії.

Епоха книжкової ілюстрації та модерну

Поява у 1909 році колоди Райдера-Вейта-Сміт стала подією, яку за масштабом впливу на графічний дизайн Таро можна порівняти з винайденням перспективи в живописі (Іл.19). Цей проєкт, опублікований лондонським видавцем Вільямом Райдером, розроблявся під концептуальним керівництвом містика Артура Едварда Вейта, проте його художнім серцем стала ілюстраторка Памела Колман Сміт. Головна візуальна новіція цієї колоди полягала в радикальній відмові від традиції абстрактного зображення Молодших Арканів. До цього часу числові карти малювалися як геометричні візерунки з відповідної кількості символів масті, що перетворювало житання на сухий нумерологічний аналіз. Памела Колман Сміт уперше в історії створила деталізовану сюжетну мізансцену для кожної з 56 числових карт, перетворивши їх на зрозуміле дзеркало людських ситуацій[22]. Це інноваційне рішення демократизувало Таро, зробивши його інтуїтивно доступним навіть для тих, хто не мав глибокої езотеричної підготовки[87].

Завдяки своєму попередньому досвіду роботи сценографом та дизайнером костюмів у театральній трупі Еллен Террі та Генрі Ірвінга, Сміт наділила свої ілюстрації яскравою театральністю. Її композиції — це не ієратичні, застигли ікони, а динамічні театральні сцени, де герої взаємодіють з оточенням, а глядач мимоволі стає свідком розгортання сюжету[61]. І хоча Вейт задавав загальну символічну канву, художниця інтегрувала в карти власне

синестетичне сприйняття та особистий досвід. Саме тому в сучасному тарознавстві та дизайні цій колоді справедливо повернули її повне ім'я — Райдера-Вейта-Сміт, визнаючи визначальну роль ілюстраторки[17].

Вплив Arts and Crafts та Art Nouveau на графіку Таро

Стилістика колоди Райдера-Вейта-Сміт викристалізувалася на перетині двох провідних мистецьких течій рубежу століть — британського руху Arts and Crafts (“Мистецтва і ремесла”) та європейського Модерну. Вплив філософії Вільяма Морріса, який закликав до відродження ручної праці та природної краси, очевидний в орнаментальності карт Сміт: її персонажі вдягнені в квіткові туніки, а фони заповнені стилізованими рослинними елементами (Іл.20). Водночас стиль модерн продиктував використання плавної, асиметричної та хвилястої лінії, що імітує природні форми (Іл.21)[15]. Другою принциповою особливістю модерну, яку майстерно застосовувала художниця, стала плакатна площинність кольору. Відмовившись від складних світлотіньових розтяжок і ренесансного об'єму, вона оперувала локальними, яскравими заливками. Це рішення не лише ідеально відповідало естетиці ілюстрованих журналів того часу, а й було технологічно виправданим для масового поліграфічного друку.

Якщо колода Вейта-Сміт стала тріумфом наративного, книжкового модерну, то Таро Тота, створюване в Лондоні між 1938 та 1943 роками, здійснило революцію абстракції. Художниця Маргеріт Фріда Гарріс працювала над цією колодою у співавторстві з Алістером Кроулі не просто як наймана виконавиця, а як фінансова патронеса та ідейний співавтор[53]. Працюючи в техніці акварелі та гуаші, леді Гарріс кардинально відійшла від ліричної сюжетності початку століття (Іл.22). Спираючись на власні знання з проєктивної геометрії (отримані в антропософському товаристві Рудольфа Штайнера), вона перетворила кожну карту на складну візуалізацію чистих енергій та математичних закономірностей[53]. Її графічна мова стала сміливим синтезом кубізму, футуризму та арт-деко. На картах Таро Тота персонажі розчиняються в динамічних променях, геометричних площинах та космічних

вихорах, що зробило цю колоду одним із найяскравіших зразків інтеграції світового авангарду в езотеричну естетику.

Зв'язок із візуальною еволюцією українського мистецтва XX століття

Ця стрімка трансформація візуальної мови карт — від декоративних квіткових ліній модерну до жорсткої геометричної абстракції — не є суто локальним феноменом дизайну Таро. Вона ідеально віддзеркалює глобальну зміну художніх парадигм, яка дуже чітко прослідковується і в історії вітчизняної графіки. Мистецтвознавець Дмитро Горбачов у своєму фундаментальному дослідженні “Стилі українського мистецтва XX століття” відзначає, що стиль ар-нуво (сецесія), який живив творчість Памели Колман Сміт, в Україні проявився через геніальну книжкову графіку Георгія Нарбута з її плавними ритмічними контурами та площиною декоративністю[6]. Проте, індустріалізований світ та передчуття глобальних зрушень вимагали нової, більш енергійної та агресивної візуальної мови. Цей перехід до геометричної абстракції та кубофутуризму, який здійснила Фріда Гарріс у Таро Тота, на українському ґрунті блискуче втілювався в експериментальних формах Олександра Богомазова та Василя Єрмилова[6].

Експерименти другої половини XX століття:

сюрреалізм та змішані техніки

У другій половині XX століття еволюція візуальної мови Таро зробила несподіваний віраж: карти вийшли за межі закритих езотеричних орденів і перетворилася на об'єкт зацікавлення високого мистецтва, зокрема представників сюрреалізму. Художники-сюрреалісти прагнули звільнитися від жорстких академічних норм і буржуазної чутливості, досліджуючи ірраціональне, сновидіння та глибину підсвідомість людини[68]. Для таких митців, як Андре Брентон, Макс Ернст та Рене Магрітт, міфологія Таро стала ідеальним ігровим майданчиком. Вони сприймали колоду не як інструмент для передбачення майбутнього, а як унікальний візуальний міст до колективного несвідомого та механізм активації творчої уяви[68].

Найяскравішим маніфестом Таро у сферу світового мистецтва стала колода “Tarot Universal Dalí”, створена генієм сюрреалізму Сальвадором Далі (Іл.23). Замість того, щоб малювати нові символи з чистого аркуша, Далі застосовував глибоко концептуальний підхід: близько 90 відсотків його карт створені за допомогою колажувння та перемальовування класичних шедеврів європейського живопису. Наприклад, на карті “Четвірка Мечів” фігура вбитого Жана-Поля Марата з картини Жака-Луї Давіда вирвана з оригінального контексту і поміщена на яєчно-білий фон, де його безвольна рука ніби тримає лезо меча. А дизайн “Королеви Кубків” містить іронічне посилання на дадаїста Марселя Дюшана: до класичного портрет Єлизавети Австрійської пензля Франсуа Клуе Далі домалював вуса та еспаньйолку (Іл.24). Себе і свою музу Галу художник увінчив в образах Мага та Імператриці [41].

Далі також запровадив у карти власні наскрізні мотиви, які слугували ключами до інтерпретації: метеликів як символ мінливості психіки та милиці як уособлення дуалізму свідомого й несвідомого. За словами дослідника цієї колоди Йоганнеса Фібіга, Таро Далі — це не ворожіння, а психологічне дзеркало. Створюючи ці колажі, художник закликав глядача до саморефлексії: “Що ви бачите в цьому образі? Де ви бачите себе в цій картині?”[41].

Паралельно з Далі над переосмисленням архетипів працювали й інші видатні митці. Справжньою сенсацією стала знайдена у 2018 році в Мексиці авторська колода художниці-сюрреалістки Леонори Каррінгтон (Іл.25). У своїх картах вона віртуозно поєднала кельтські легенди, алхімічну символіку та образи химерних істот, створивши унікальну “сублімінальну інкографію”, яка відображала її власну творчу індивідуальність[27]. Каррінгтон усе життя шукала філософські системи, здатні пояснити світ, і Таро стало для неї простором, де мистецтво слугувало формою вираження, зцілення та пізнання [54].

Роботи Каррінгтон, як і творчість інших сюрреалістів, яскраво демонструють радикальне розширення арсеналу художніх технік в оформленні колод (Іл.26). Якщо раніше Таро асоціювалося переважно з гравюрою або

лінійно-площинною ілюстрацією модерну, то тепер дизайнери почали застосовувати акварель, гуаш, олійний живопис, автоматизм, фротаж та складний фотомонтаж[68].

Цей період експериментів і колажування має глибокі паралелі з розвитком українського мистецтва. Розширення технічних меж, використання фотомонтажу та несподіване зіставлення парадоксальних елементів є спорідненим із творчим методом українських художників-авангардистів та нонконформістів. Як зазначає мистецтвознавець Дмитро Горбачов у праці “Стилі українського мистецтва XX століття”, використання колажу та змішаних фактур стало ключовим інструментом для подолання академічного консерватизму, дозволяючи вітчизняним митцям конструювати парадоксальні образи, що звертаються напряду до підсвідомості глядача[6].

Таким чином, друга половина XX століття перетворила дизайн Таро з фіксованої езотеричної традиції на легітимне поле для безмежних візуальних експериментів. Цей період довів, що найефективніша ілюстрація для Арканів — та, яка обходить раціональну логіку і працює безпосередньо з емоціями та сновидіннями реципієнта, використовуючи будь-які доступні художні медіа.

Ера цифрової ілюстрації та розквіт авторських концептів (XXI століття)

XXI століття остаточно закріпило за Таро статус не лише езотеричного інструменту, а й глобальної платформи для концептуального мистецтва та графічного дизайну. Завдяки масовому переходу художників у цифрове середовище, візуальна мова карт зазнала безпрецедентних трансформацій. Використання графічних планшетів та потужних растрових і векторних редакторів звільнило митців від обмежень традиційних матеріалів. Сучасні ілюстратори отримали свободу створювати складні світлотіньові ефекти, деталізовані текстури, багат шарові композиції, або ж віртуозно імітувати будь-які класичні техніки у цифровому просторі.

Цей технологічний стрибок супроводжувався глобальною демократизацією видавничого процесу. Майданчики для дизайнерських портфоліо, зокрема Behance, перетворилися на відкриті галереї, де молоді митці

презентують власне бачення класичних арканів. Водночас розвиток краудфандингових платформ дозволив ілюстраторам самостійно фінансувати та видавати свої проєкти, повністю оминаючи цензуру чи комерційні обмеження великих видавництв[26]. Це відкрило шлях для розквіту нішевих естетик, перетворивши Таро на дзеркало різноманіття сучасних субкультур, ідентичностей та інтересів.

Сучасна ера графіки приділяє особливу увагу концепт-арту та глибокому дизайну персонажів. Якщо в класичних Марсельських гравюрах фігури були здебільшого статичними та знеособленими, то сьогодні кожен герой Старших Арканів чи карт Дору отримує детальну психологічну проробку зовнішності, емоцій та костюмів. Яскравим прикладом перегляду традицій є феміністична колода “Motherpeace Tarot” (Іл.27) 1981 року, яка заклала фундамент для сучасних авторів: тут “Дурень” зображений як дитяча фігура, що безстрашно перетинає річку на руках, пропонуючи жіночу візуальну інтерпретацію архетипу[81]. Інші автори зосереджуються на радикальному осучасненні контексту. Наприклад, ілюстратор Том Марняк у своїй гумористичній серії перетворив “Відлюдника” на чоловіка, який вийшов з пабу на перекур, зберігши суть інтроспекції, але перевівши її у впізнавану буденну площину[81]. Натомість, художниця Ліннея Гітс у колоді “Eros: The Garden of Love Tarot” (Іл.28) використовує бурлескні елементи для створення динамічного образу “Королеви кубків” (Іл.29)[51]. Завдяки цифровій свободі, сучасне Таро абсорбувало візуальні коди пуп-культури: коміксів, аніме, кіберпанку та дарк-фентезі. Експертка з візуальної історії Таро Джессіка Хандлі влучно порівнює розкладені карти з комікст-стріпкою, яку читач створює власноруч, комбінуючи зображення[51]. Цей принцип робить коміксну стилістику з її чіткими контурами, динамічними ракурсами та яскравими кольорами ідеальною для сприйняття молодого аудиторією. Паралельно з цим, як реакція на візуальну перевантаженість епохи, виник потужний тренд на гіпермінімалізм. У колоді Кеті Форнер для бренду Dreslyn (Іл.30) іконографія зведена до абсолютного мінімуму: “Вісімка Жезлів” зображується як вісім лаконічних

діагональних ліній, а “Закохані” — як два кола, що перетинаються. Ця естетика наближає дизайн карт до сучасного UI-дизайну та цифрових піктограм, пропонуючи глядачеві чистоту форми (Іл.31)[88]. Окрім стилістичних пошуків, індивідуальні авторські концепти перетворили Таро на потужний інструмент соціальної та політичної репрезентації. Як зазначає дослідниця Гелен Фарлі, колода завжди функціонує як дзеркало суспільства, що її використовує[82]. Сучасні проєкти відображають безпрецедентний калейдоскоп ідентичностей: від квір-спільнот у проєкті “Slow Holler” до фірофутуристичних цифрових ландшафтів Манзела Боумана, який переосмислює “Верховну Жрицю” як абстрактну стражницю сакрального. Знаковим є проєкт “Black Power Tarot” (Іл.32), створений ілюстратором Майклом Ітоном та музикантом King Khan. Замінивши традиційні архетипи на ікони чорної культури, автори інтегрували питання боротьби за рівноправність безпосередньо в структуру арканів[88]. Такі проєкти, за словами журналістки Розанни Маклафлін, дозволяють митцям артикулювати питання соціальної справедливості через призму містичного досвіду[89].

Дизайн Таро в ХХІ столітті доводить, що індивідуальний концептуальний почерк художника сьогодні цінується значно вище за суворе дотримання історичного окультного канону. Архетипи можуть набувати будь-яких форм — від ацтекських божеств у “Tarot Mexicayotl” Девіда Ромеро до кіберпанк-героїв, — створюючи гнучку візуальну мову, здатну адаптуватися до будь якої культурної парадигми сучасності.

1.4 Фентезі як художній напрям: стилістичні особливості та візуальні коди

Коріння фентезі-ілюстрації сягає глибини тисячоліть, беручи витoki в міфології, народному фольклорі та релігійних оповідях. Бажання візуалізувати те, що виходить за межі звичного, було притаманне мистецтву завжди[46].

Значущим етапом для кристалізації фантастичного світобачення стала епоха Відродження, коли художники на кшталт Ієронімуса Босха та Пітела Брейгеля Старшого створювали візіонерські полотна, сповнені химерних істот

та сюрреалістичних ландшафтів, що кидали виклик сприйняттю реальності[38]. Пізніше, на межі XVIII-XIX століть, Готичне відродження та романтизм породили нову хвилю містичного вираження: гравюри Гюстава Доре та Вільяма Блейка до класичних поем перетворили моторошні зображення міфічних істот на невід’ємну частину драматичної оповіді[29].

Справжня Золота доба фентезійної ілюстрації припала на кінець XIX — початок XX століття, підживлювана технологічним прогресом у кольоровому друці. Такі майстри, як Артур Рекхем та Едмунд Дюлак, заклали візуальний стандарт деталізованої, химерної казки (Іл.33). Проте кардинальний злам відбувся у XX столітті з появою дешевих пульп-журналів (як “Weird Tales”), де художники Френк Фразетта та Борис Вальєхо сформували агресивну, динамічну візуальну мову піджанру “меча та магії” (Іл.34). В цей же час монументальна світобудова Дж. Р.Р. Толкіна надихнула плеяду ілюстраторів (Алана Лі, Джона Гоу) на створення серйозного візуального канону високого фентезі, де проробка кожної деталі вигаданого світу стала мистецьким обов’язком [47, 48].

Остання революція жанру відбулася наприкінці XX століття, завдяки настільним рольовим іграм Dungeons & Dragons “Підземелля та дракони” (Іл.35), які створили колосальний попит на візуалізацію фантастичних світів, раз та бестіаріїв. Це стимулювало перехід художників на цифрові інструменти, що дозволило досягти безпрецедентної якості деталізації та іншого. У цей період фокус індустрії остаточно змістився на глибокий концепт-арт та дизайн персонажів. Розробка унікальних оригінальних героїв із продуманим візуальним лором та рольовими характеристиками стала стандартом, дозволяючи художникам створювати складні наративи виключно через пластику, костюм та атрибутику персонажа.[91].

Спорідненість світів: чому естетика фентезі

ідеально розкриває архетипи Таро

Фентезі як художній напрям та Таро як візуально-символічна система мають глибинну концептуальну спорідненість. Дж. Р. Р. Толкін називав фентезі

мистецтвом “дивовижно чужого”, яке не повністю відкриває реципієнта від дійсності, а радше зливає неможливе з реальним, дозволяючи поглянути на світ з нової перспективи[39]. Ця ж сама механіка пізнання правди через вигадку лежить в основі Таро: карти оперують метафоричними образами, які резонують із внутрішнім досвідом людини.

Обидві системи спираються на фундамент колективного несвідомого. За теорією Карла Юнга, міфологічні та фольклорні образи є спільними будівельними блоками для людської психіки [46]. Саме тому трансформація класичних фігур Таро у фентезійній ігровій амплуа відбувається напрочуд органічно. “Дурень” (Іл.36), який вирушає в подорож, чи “Маг”, який приборкує стихії, є одночасно і героями рольових ігор, і архетипами Старших Арканів. Класичні архетипи “Великої Матері” (Імператриця) або “Миротворця” (Помірність) ідеально втілюються через візуальні коди класів підтримки та цілителів, транслуючи енергію емпатії, відновлення та захисту.

Головна перевага фентезі-підходу в дизайні Таро полягає у здатності робити невидимі енергії видимими. Замість побутових чи абстрактних сцен, ілюстратор може використовувати багатий арсенал фентезі-ефектів. Це дозволяє створювати образи, які апелюють безпосередньо до інтуїції глядача.

Світобудова та абсолютна свобода дизайнера

Естетика фентезі дарує сучасному автору Таро абсолютну свободу творення. Дизайнер більше не обмежений рамками історичної реконструкції, кожна з 78 карт стає вікном у цілісний, оригінальний світ зі своєю екологією та історією.

У процесі такої складної концепт-розробки навіть випадкові графічні рішення можуть генерувати нові сенси. Як зазначають фахівці зі створення фентезійних мап, непередбачувані топографічні “помилки” під час малювання часто стають початком найцікавіших ідей, адже те, що не було сплановано заздалегідь, уникає кліше і перетворюється на унікальну частину лору[40].

Висновок до 1 розділу

Проведене у першому розділі дослідження підтверджує, що дизайн карт Таро — це значно складніше явище, ніж просто створення набору ілюстрацій. Це робота з багатовіковою візуальною, психологічною та культурною традицією, яка вимагає від сучасного художника не лише фахових навичок ілюстратора, а й глибинного розуміння символічних кодів та історичного контексту.

Прослідкувавши еволюцію Таро від ренесансних гральних карт до складної комунікативної системи, можна стверджувати, що її дієвість базується на універсальних архетипах, описаних Карлом Густавом Юнгом. Саме цей фундамент — послідовна психологічна та духовна трансформація особистості, відома як «Подорож Дурня» у Старших Арканах, — є тим семантичним каркасом, який дизайнер має зберегти, навіть обираючи найсміливіші візуальні рішення. Без цього каркаса навіть технічно досконала ілюстрація ризикує втратити зв'язок із колективним несвідомим глядача, перетворившись на просто красиву, але порожню картинку.

Водночас історико-мистецтвознавчий аналіз переконливо довів, що візуальна мова Таро ніколи не була застиглою догмою. Вона безперервно трансформувалася під впливом технологічних інновацій мініатюри Вісконті-Сфорца, із сусальним золотом, грубу виразність Марсельської ксилографії, революційну сюжетність модерну Памели Колман Сміт, абстрактну геометричність Таро Тота Фріди Гарріс та сюрреалістичні експерименти Сальвадора Далі. Цей історичний діапазон підтверджує, що сучасний художник має повне право на власні візуальні експерименти та відхід від класичних канонів, адже саме так традиція залишається живою.

Особливу увагу в розділі було приділено жанру фентезі. Аналіз засвідчив, що цей напрям є ідеальним стилістичним середовищем для переосмислення Таро в сучасному дизайні. І фентезі, і Таро оперують міфологічними пропами та метафоричним відображенням внутрішніх сил людини. Фантастичний сетинг дозволяє дизайнеру візуалізувати абстрактні енергії арканів значно виразніше,

ніж побутовий реалізм або історична стилізація. Крім того, відмова від історичної достовірності заради свободи світобудови дає змогу втілювати класичні архетипи через дизайн міфічних рас, оригінальних костюмів та неземних ландшафтів, створюючи цілісний, впізнаваний візуальний всесвіт.

На основі викладеного можна підсумувати: ключ до створення успішної авторської колоди Таро полягає у тонкому балансі між збереженням впізнаваного ядра та його сміливим перенесенням у новий, актуальний контекст через призму індивідуального стилю художника. Зібрана в першому розділі теоретична, психологічна та мистецтвознавча база стане безпосереднім підґрунтом для розробки практичної частини дипломного проєкту — створення серії ілюстрацій для колоди Таро в авторському фентезі-стилі.

РОЗДІЛ 2. КОМПОЗИЦІЙНІ ТА ДИЗАЙН-ПРИНЦИПИ СТВОРЕННЯ КОЛОДИ КАРТ ТАРО

2.1 Особливості композиції формату карт: структура, баланс, центр уваги

Перед тим як почати говорити про художню цінність ілюстрації та концепт-арт персонажів, необхідно проаналізувати суто технічні та ергономічні обмеження, які диктує фізичний носій. Карта Таро — це не станкове полотно і не класична сторінка книги. Це інтерактивний об'єкт, який постійно перебуває в руках, перевертається, тасується та викладається у складні розклади. Його пропорції є результатом століть еволюції, орієнтованої на баланс між деталізацією та тактильною зручністю.

Абсолютним галузевим стандартом у поліграфії для класичних і сучасних колод є формат 70 x 120 мм (Іл.37), що приблизно дорівнює 2.75 x 4.75 дюйма [74]. Його усталеність пояснюється просто: цей розмір є достатньо великим для зчитування складної сюжетної ілюстрації, але водночас він ідеально лягає в долоню, дозволяючи жонглювати колодою однією рукою. Існують також альтернативні формати, як-от “Large Tarot” (89 x 146 мм) для колекційних чи художніх видань, формат оракулів (89 x 127 мм або 3.5 x 5 дюймів) та туристичний “Mini Tarot” (44 x 73 мм) (Іл.38) [74]. Проте саме стандарт 70 x 120 мм залишається золотою серединою.

Співвідношення сторін стандартної карти становить приблизно 7:12. Це створює помітно вужчий і витягнутий прямокутник порівняно зі звичним для ілюстраторів форматом А4 або квадратом. Дизайнер змушений підпорядковувати всі свої рішення жорсткій “вертикальній домінанті”. Крім того, розробка макетів вимагає суворого дотримання поліграфічних допусків. Загальноприйнятим правилом є додавання припусків під обріз по 3 мм з кожного боку. Відповідно, цифрове полотно для карти 70 x 120 мм має становити 76 x 126 мм [2]. Разом із тим існує “безпечна зона”, яка відступає на 3 мм вглиб від лінії обрізу: критично важливі елементи (обличчя, типографіка, ключові символи) повинні розміщуватися в межах 64 x 114 мм, щоб уникнути їхньої випадкової зрізки під час виробництва (Іл.39). Для забезпечення

бездоганної якості друку на рівні 300 DPI, розмір цифрового файлу має становити щонайменше 900 x 1500 пікселів[74].

Композиція карти: відмінності від книжкової ілюстрації та уникнення “порожнечі”

Створюючи книжкову ілюстрацію, художник найчастіше оперує горизонтальним або близьким до квадрата простором, де погляд читача рухається зліва на право. Дизайн Таро, навпаки, вимагає мислення зверху вниз або радіально від центру. У вузькому витягнутому форматі природним стрижнем композиції виступає центральна вертикальна вісь. Фігура головного персонажа найчастіше вибудовується саме вздовж неї, що гарантує візуальну стабільність карти (як, наприклад, у класичній “Верховній Жриці”, затичнутій між двома колонами)[64].

Головною проблемою такого витягнутого формату є виникнення великих “мертвих зон” — порожнього простору над головою персонажа та під його ногами. Без грамотного заповнення карта візуально “розпадається”. Дизайнери вирішують це кількома методами: використовуючи видовжені вертикальні атрибути (жезли, мечі, стовбурі дерев, високі головні убори) (Іл.40); переносячи значущі астрологічні чи погодні символи (зірки, промені сонця, хмари) у верхній регістр (Іл.41); формуючи потужний нижній “фундамент” (масивні трони, текстура землі, хвилі), який замикає рух погляду (Іл.42).

Для посилення візуальної єдності та боротьби з хаосом у цифровому середовищі часто застосовуються строгі геометричні рішення та інструменти векторної графіки. Професійні ілюстратори використовують єдину стандартизовану рамку для всієї колоди, що автоматично обрізає зайвий простір та об’єднує карти стилістично[4]. Крім того, інструменти нахшталт радіального повторення або віддзеркалення дозволяють ідеально центрувати символи масті, промені чи спиці Колеса Фортуни (Іл.43). А використання масок відсікання гарантує, що складна геометрія залишатиметься чітко в межах встановлених кордонів карти, зберігаючи чистоту композиції[4].

Вибір масштабу: стратегії кадрування персонажа

Так як фізичний розмір карти відносно малий, вибір масштабу зображення є критично важливим етапом. Від того, наскільки крупно подано персонажа, залежить легкість зчитування символіки під час розкладу. Можна виділити три основні композиційні стратегії для кадрування:

1. Ростова фігура (повний зріст) (Іл.44). Це найпоширеніший та історично обумовлений варіант. Персонаж поміщається в кадр повністю, з невеликим запасом “повітря” зверху та знизу. Таке рішення є незамінним для карт Двору та багатьох Старших Арканів, оскільки дозволяє детально показати мову тіла, динаміку пози, розкішний костюм та всі супутні атрибути (зброю, тварин). Проте обличчя героя в цьому масштабі займає дуже малу площу, тому дизайнер мусить робити риси та емоції гіпертрофовано виразними, щоб вони читалися з відстані витягнутої руки. [35].
2. Поясний портрет (або американський план) (Іл.45). Цей формат чудово працює, коли головним смисловим акцентом є складна, тонка емоція, або коли потрібно максимально наблизити глядача до героя. Він дозволяє детально промалювати міміку та текстуру одягу на рівні грудей, але суттєво обмежує можливість використання масштабного фону чи демонстрації рухів ніг.
3. Крупний план (екстремальне кадрування) (Іл.46). Він зустрічається у сміливих авторських концептах. Фокус робиться не на всій фігурі, а на конкретному символі чи дії: крупний план руки, що стискає руків'я меча, або пронизливий погляд очей. Цей прийом створює максимальне візуальне напруження, проте вимагає від користувача колоди глибокого розуміння прихованого архетипу.

Незалежно від обраного масштабу, фундаментальним правилом залишається забезпечення високого тонального та колірної контрасту (Іл.47). Центральна фігура або ключовий атрибут повинні чітко відокремлюватися від бекграунду. Задній план ні в якому разі не повинен конкурувати з фокусною

точною за увагу глядача. Найважливіші дрібні деталі (написи, символи масті, очі персонажа) проєктуються з максимальним контрастом, гарантуючи що колода буде не лише естетично привабливою, а й функціональною в роботі практикуючого таролога [64].

Модульна сітка, фреймінг та типографіка

Дуже важливий композиційний вибір, який постає перед дизайнером колоди Таро — це визначення меж зображення. Існує два принципово різних підходи: створення карти “на виліт” (без полів) або використання класичної (білої чи декоративної) рамки (Іл.48). Кожне з цих рішень кардинально змінює сприйняття ілюстрацій та має специфічні технологічні наслідки.

Карти “на виліт” (full-bleed), де зображення займає всю площу картону аж до фізичного обрізу, створюють ефект глибокого занурення. Глядач ніби опиняється всередині сцени, а відсутність меж робить простір карти відкритим та безмежним. Цей підхід часто використовується у сучасних фентезі-колодах для підкреслення динаміки та масштабу подій. Але він є надзвичайно вимогливим до поліграфічного процесу: дизайнер повинен ідеально прорахувати припуски на обріз (bleed), адже найменший зсув під час різання може змістити композиційний центр або непередбачувано “відсікти” частину ілюстрації [73].

З іншого боку, використання рамки (фрейму) спирається на багатовікову традицію та виконує важливу функцію концентратора (Іл.49). Рамка працює як “вікно” або портал, підкреслюючи сакральність ілюстрації [72]. Вона відокремлює символічний простір аркану від навколишнього середовища, допомагаючи оку сфокусуватися на дрібних деталях. З технологічного погляду, наявність рамки створює додатковий “запас міцності”: навіть за міліметрового зміщення під час порізки загальна композиція залишиться цілісною. Важливим технічним правилом є дотримання достатньої товщини рамки — вона має відступати від краю щонайменше на 7-10 мм. Якщо зробити рамку надто тонкою і розташувати впритул до лінії обрізу, після нарізання колоди вона виглядатиме несиметрично з різних боків [25].

У цифрових векторних редакторах створення універсального фрейму, який буде накладатися як маска відсікання на всі ілюстрації колоди, є першим кроком до забезпечення стилістичної єдності серії.

Наступним критично важливим елементом модульної сітки є взаємодія ілюстрації та текстового блоку (Іл.50). Незважаючи на те, що текст у дизайні Таро використовується дуже ощадливо (переважно це лише номер аркану та його назва), його роль є ключовою для ідентифікації карти. Головне правило — типографіка ніколи не повинна конфліктувати з ілюстрацією. Текст не має перекривати обличчя персонажа, ключові символи масті чи важливі елементи фону. Найчастіше текстовий блок розміщують у верхній або нижній частині карти (завжди в межах безпечної зони — 3-5 мм від лінії обрізу). Для забезпечення легкої читабельності навіть при тьмяному освітленні, шрифти вимагають максимального контрасту відносно фону [73].

Гармонійна композиція неможлива без грамотної роботи з негативним простором, або “повітрям”. Негативний простір — це ділянки карти, вільні від ілюстрації чи тексту. У контексті дизайну Таро це не просто “пусте місце”, а активний структурний інструмент (Іл.51). Перенасичені деталями композиції, позбавлені “повітря”, швидко стомлюють око та розпорошують увагу. Натомість наявність чистих площин дозволяє ключовим об’єктам “дихати” і миттєво привертає погляд глядача до головного героя. Саме баланс між деталізованою фігурою персонажа та мінімалістичним негативним простором створює професійний, “чистий” візуальний продукт [72].

Баланс мас та динаміка композиції: від статичності до руху

Баланс у композиції карти Таро є не просто технічною вимогою до макета, а фундаментальним інструментом передачі закладеного сенсу. Розподіл візуальної ваги елементів створює специфічний емоційний фон, який зчитується глядачем миттєво та на підсвідомому рівні [73]. Залежно від обраної композиційної стратегії, ілюстрація може транслювати абсолютний спокій і божественну присутність (Іл.52) або ж генерувати відчуття напруги, конфлікту та невідворотного руху (Іл.53).

Симетричний баланс виникає тоді, коли елементи дзеркально відображаються або рівномірно розподіляються по обидва боки від центральної вертикальної осі (Іл.54). Такий підхід є ідеальним для візуалізації структурованості, непохитності та абсолютної стабільності [73]. У класичній системі Таро статична композиція виступає домінантною для арканів, що уособлюють непорушний авторитет або глибоку внутрішню рівновагу. Наприклад, фігури “Імператора” та “Імператриці”, розміщені по центру на тронах, утворюють статичний трикутник, що кодує ієрархію та непохитну владу (Іл.55). Вертикальна вісь (хребет персонажа) підкреслює гідність, тоді як горизонтальні лінії основи забезпечують монументальність [25].

Подібний принцип застосовується у карті “Справедливість” (Іл.56), де фронтальна поза фігури з мечем і терезами маніфестує неупередженість закону, та у “Верховній Жриці” (Іл.57), яка застигла між двома колонами в стані сакральної рівноваги [25]. У молодших Арканах цей інструмент найбільш характерний для Королів: їхня влада є інтровертною, вона діє через внутрішню силу та присутність, що бездоганно передається через врівноважену, центровану статику [20].

На відміну від симетрії, асиметричний баланс пропонує більш органічний і динамічний підхід, покликаний створювати візуальну напругу (Іл.58). Рівновага в такому разі досягається не дзеркальним відображенням, а тонкою компенсацією візуальної ваги розрізнених елементів [1]. Головним інструментом руйнації статичності виступають діагональні лінії (Іл.59). Діагональ сприймається оком як “вісь сили”, що розрізає простір [20]. У дизайні Придворних карт це найяскравіше проявляється у Лицарях, чий стрімкий рух уперед задається нахилом фігури вершника та коня. У Старших Арканах разючим прикладом є “Колісниця” (Іл.60), де напрямок задають списи та вісь самої повозки, а також “Вежа”, в якій різка діагональ блискавки та падаючих фігур ілюструє раптову катастрофу [20]. композиційним прийомом є робота з простором: наявність вільного місця перед об’єктом, що рухається, формує перспективу та відчуття майбутнього, тоді як впирання фігури в край карти

створює ілюзію перешкоди або глухого кута (Іл.61) [20]. також є основною для зображення конфліктів у п'ятірках Молодших Арканів. “П'ятірка Мечів” чи “П'ятірка Жезлів” базуються на хаотичному нашаруванні діагоналей та асиметричному розподілі фігур, що генерує необхідну атмосферу боротьби[25].

Динаміка чи асиметрія не тотожні композиційному хаосу; зображення все одно мусить бути збалансованим. Для цього застосовується метод компенсації мас.

Масивна, деталізована фігура з одного боку карти може органічно врівноважуватися сукупністю дрібніших елементів з іншого (Іл.62). Важливо враховувати, що візуальна вага залежить і від кольору: теплі, темні або назичені тони “важать” більше за холодні та світлі, а складні форми привертають більше уваги, ніж прості[1].

Активним учасником балансування виступає і негативний простір. У карті “Відлюдник” порівняно невелика постать старця може контрастувати з величезним порожнім масивом темного зоряного неба. Тло не переважає персонажа, а працює як візуальна противага завдяки тональному контрасту та грамотному зміщенню смислового центру[25]. Ще одним потужним методом компенсації є ритм — закономірне повторення дрібних елементів, що плавно розподіляє візуальну вагу по всій площині, запобігаючи перевантаженню окремої зони та спрямовуючи погляд реципієнта[20].

2.2 Колористична система та її психологічне значення у фентезі-ілюстрації

Колірне кодування мастей та стихій у Молодших Арканах

Молодші Аркани являють собою чітко структуровану систему, де колір виконує функцію візуального навігатора. Він безпосередньо пов'язаний із певною стихією та відповідною їй сферою життя. У дизайні колоди кожна з чотирьох мастей традиційно отримує власну домінуючу колористичну гаму. Це допомагає не лише миттєво ідентифікувати приналежність карти, але й задає емоційний тон усьому читанню розкладу [45].

Жезли (стихія вогню) вимагає використання теплої, активної палітри: червоних, помаранчевих, теракотових та насичених жовтих відтінків (Іл.63). Це масть енергії, творчості, амбіцій та імпульсу. Червоний колір тут буквально “б’є в очі”, закликаючи до дії, але в той же час може сигналізувати про надлишок агресії чи небезпеку конфлікту. Іноді в цій масті з’являються акценти зеленого, що символізує активний ріст та життєву силу [45].

Кубки (стихія води) відповідають за почуття, стосунки та інтуїцію, тому її візуальний ряд будується на глибоких водних тонах: синіх, блакитних, бірюзових та сріблястих (Іл.64). Синій колір передає відчуття спокою та емоційної глибини. Однак надмірне використання тьмяних або дуже темних синіх відтінків може створювати атмосферу меланхолії чи відходу в себе, тоді як яскраві бірюзові тони асоціюються зі зціленням та чистотою емоцій [31].

Мечі (повітря) це масть інтелекту, логіки та рішень. Характеризується холодною, різкою та стриманою колористикою. Тут переважають сталеві, сірі, блідо-блакитні, білі відтінки, а іноді жовтуваті або свинцеві кольори грозового неба (Іл.65). Сірий колір ідеально передає раціональність та об’єктивність, проте в негативному аспекті він може ілюструвати невизначеність чи “туман” у думках. Глибокі темно-сині тони додають картам Мечів відчуття невідворотності та драматизму [45].

Пентаклі (земля) — це матеріальний світ, фінанси, стабільність та тілесність. Відображаються через природні, земні кольори: зелені, коричневі, охристі, золоті та глибокі чорні (Іл.66). Зелений тут виступає символом родючості та достатку, а золотий — матеріального багатства. Водночас переважання тьмяно-коричневих або брудно-охристих тонів може візуалізувати виснаження, жадібність або надмірну зацикленість на матеріальних благах. [45].

У герметичній традиції, зокрема в системі ордену “Золота Зоря”, існує ще жорсткіша прив’язка кольорів до елементів: червоний — вогонь, синій — вода, жовтий — повітря, зелений (а також чорний та земляні відтінки) — земля [31].

Сучасні дизайнери часто використовують це кодування для створення тонких смислових акцентів. Одягнувши Королеву Пентаклів у червону сукню

(пристрасть, вогонь) та накинувши на неї зелений плащ (практичність, земля), ілюстратор без слів пояснює: ця героїня здатна направляти свою внутрішню енергію в продуктивне, матеріальне русло, зберігаючи надійність і рівновагу.

Роль кольору в Старших Арканах: психологія, символіка та цифрова атмосферність

У Старших Арканах колір перестає бути просто фоном чи декоративним елементом — він стає активним агентом сенсу та першим інтуїтивним каталізатором. Як зазначає дослідниця Ксенія Одінцева, колір діє на психіку швидше за логіку: він минає аналітичне мислення і напряду формує емоційну атмосферу читання ще до того, як глядач розшифрує сюжет [85]. Історично ця семантика кольору формувалася через доступність пігментів. У часи Відродження ультрамарин був дорожчим за золото і використовувався виключно для зображення божественних фігур, що назавжди закріпило за синім кольором асоціації з вищою духовністю [3]. У сучасному дизайні Таро базові колористичні архетипи зберігають свою актуальність: Жовтий, Золотий та Білий: ясність, невинність, божественне світло. Жовтий колір уособлює сонячну енергію, свідомість, інтелект та оптимізм [75]. У Старших Арканах він найяскравіше проявляється у картах “Сонце” (Іл.67) та “Блазень” (Іл.68). На класичній карті “Блазень” герой крокує під яскравим жовтим небом, що символізує просвітлення та радість від нових можливостей. Його супроводжують біле сонце та білий собака — символи абсолютної чистоти намірів, духовності та невинності [3]. Білий колір також виступає символом інтуїції та психічних здібностей

Червоний: життєва сила, дія, влада та агресія. Червоний — колір крові, планети Марс, пристрасті та енергії, що спонукає до дії, але водночас може попереджати про небезпеку [75]. У карті “Маг” (Іл.69) червоний плащ, накинутий поверх білої туніки, ілюструє, як первинна, чиста духовна енергія (білий) перетворюється на активну життєву силу та матеріальну дію (червоний)[45]. В “Імператорі” (Іл.70) домінування червоно-помаранчевої гами

підкреслює непохитну владу, авторитет і навіть потенційну загрозу чи жорсткість[3].

Синій, Індиго та Фіолетовий: інтуїція, підсвідомість та таємниця. Він символізує глибину моря та безмежність неба, створюючи простір для медитації та заспокоєння [75]. Це ключовий колір карти “Верховна Жриця” (Іл.71). Її зображують у глибоких синіх та фіолетових тонах, які пов'язують персонажа з коронарною чакрою та кольором індиго (чакра третього ока). Це візуально кодує її здатність бачити приховане та транслювати зоряну мудрість [31]. Фіолетовий також традиційно асоціюється з розкішшю, божественністю та вищим лідерством.

Зелений: природа, родючість та циклічність. Цей колір — зцілення, росту та процвітання [75]. У Старших Арканах він є домінантним для “Імператриці” (Іл.72). Пишний зелений пейзаж навколо неї символізує не просто природу, а творчу плодючість, повільні, але стабільні життєві цикли, у яких все розквітає свого часу [76]. Чорний та Сірий: трансформація, стагнація та баланс. Чорний у Таро — це не лише відсутність кольору чи негатив. Згідно з античними концепціями темпераментів, чорний пов'язаний із меланхолією, сентиментальністю та інтроспекцією, що робить його ідеальним фоном для “Відлюдника” (Іл.73) [45]. У карті “Смерть” (Іл.74) чорний символізує таємницю, завершення та невідомість, а сірий (колір тіней і туману) вказує на плутанину або перехідний стан [75]. А також контраст чорного та білого (як у карті «Справедливість» або на колонах Жриці) працює на створення абсолютного балансу між відомим та прихованим [76]. У сучасному цифровому дизайні фентезійних колод колористика виходить за межі простого зафарбовування площин. Цифрові інструменти дозволяють керувати не лише відтінком, а й інтенсивністю (насиченістю) та ефектами світіння (glow). Як зауважує Ксенія Одінцова, світіння в ілюстрації — чи то ореол, сяюче серцевина магічного артефакту, чи розсіяна аура — слугує «серцебиттям інсайту». Такі візуальні маркери діють як духовна присутність, привертаючи увагу до емоційного ядра карти. М'які, пастельні тони генерують

вразливість і рефлексію, тоді як висококонтрастні, насичені кольори створюють відчуття невідворотності та руху [85].

Цифрова колористика: світлотінь та атмосферні ефекти у Фентезі

Створення переконливої містичної атмосфери у фентезі-ілюстрації вимагає особливого підходу до освітлення. На відміну від реалістичного живопису, де світло підпорядковується виключно фізичним законам, у фентезі воно часто виступає самостійним магічним елементом. Специфіка фентезійного освітлення полягає у використанні гіперболізованих контрастів та ефектів світіння (glow-ефектів). Класичним прийомом є різке зіткнення холодного, містичного місячного світла з теплим, локальним світінням магічного полум'я чи артефакту (Іл.75). Світіння в такому контексті працює не лише як джерело світла, але й як композиційний фокус, що спрямовує увагу глядача на ключовий елемент аркану.

Досягти такої глибини та візуальної інтенсивності за допомогою традиційних матеріалів (акварелі чи олії) дуже складно, так як фізичні пігменти мають обмеження у відбиванні світла. Натомість інструменти цифрового живопису, режими накладання шарів (Blending Modes) у програмах на кшталт Clip Studio Paint чи Adobe Photoshop, дозволяють генерувати світло математичним шляхом, створюючи ефекти абсолютної люмінесценції [47].

Режими накладання кардинально змінюють підхід до колористики, дозволяючи ілюстратору працювати зі світлом і тінню як із гнучкими, керованими субстанціями.

Основними інструментами для формування фентезійної атмосфери є наступні режими: Multiply (Множення). Цей режим є базовим для створення глибоких, насичених тіней. Замість того, щоб просто замальовувати ділянки чорним або сірим кольором (що робить ілюстрацію “брудною”), Multiply множить колір верхнього шару на кольори основи [47]. Використання холодного фіолетового або теплого темно-червоного кольору в режимі Multiply дозволяє швидко створити цілісні, об'ємні тіні, які зберігають текстуру та відтінки підмалювка [5].

Це ідеальний інструмент для формування загальної похмурої атмосфери або ефекту контрового світла (backlighting), коли персонаж повністю перебуває в тіні на тлі яскравого магічного джерела.

Overlay (Перекриття). Один із найпотужніших інструментів для управління емоційним тоном ілюстрації та підвищення загального контрасту. Overlay працює як умовний фільтр: він освітлює світлі ділянки та затемнює темні, одночасно роблячи кольори більш вібруючими [60]. У фентезі-арті цей режим незамінний для швидкого додавання драматичного кольорового освітлення. Наприклад, наклавши поверх готового малюнка м'який пензель із теплим помаранчевим або холодним бірюзовим відтінком у режимі Overlay, можна миттєво створити ілюзію спрямованого магічного світла, змінивши усю палітру сцени [47]. Він також чудово підходить для експериментів з колористикою під час пошуку оптимального настрою карти [5].

Color Dodge / Glow Dodge (Освітлення кольору / Додавання світіння). Якщо Multiply створює тіні, то Color Dodge відповідає за чисту магію. Цей режим освітлює базові кольори та екстремально підвищує їхню насиченість, створюючи ілюзію неонових або лазерних світіння [60].

Художники використовують його для малювання корон, магічних заклинань, світіння очей або сяйва коштовного каміння. [47].

Чим темніший базовий колір під ним, тим інтенсивнішим і контрастнішим виглядає світло. Достатньо зробити кілька мазків яскравим відтінком у режимі Color Dodge (або його посиленому аналогу Glow Dodge у Clip Studio Paint), щоб перетворити звичайний предмет на потужний артефакт, який випромінює власну енергію [47].

Колірний контраст та управління увагою (Фокусні точки)

У багатодетальних фентезійних ілюстраціях, якими часто є карти Таро, критично важливо миттєво спрямувати погляд глядача на головне. Фокусна точка — це композиційний та смисловий центр карти, який таролог має зчитати в першу чергу для розуміння сюжету [32]. Найбільш дієвим інструментом для

створення такого фокусу та безпомилкового управління увагою є колірний контраст, побудований на класичних законах колористики.

Основою для візуального відокремлення головного героя від тла слугує контраст комплементарних (додаткових) кольорів (Іл.76). Згідно з дванадцятичастинним колірним кругом Йоганнеса Іттена, комплементарними називаються кольори, що знаходяться строго на протилежних кінцях діаметра, наприклад: синій і помаранчевий, червоний і зелений, жовтий і фіолетовий. Особливість людського зору полягає в тому, що при розташуванні поруч ці пари кольорів максимально підсилюють спектральну яскравість один одного, створюючи найвищу візуальну напругу та динаміку [11]. У дизайні карт Таро цей прийом ідеально працює для відриву центральної фігури від середовища. Наприклад, якщо зобразити фігуру (скажімо, “Мага” або “Лицаря Жезлів”) у теплих червоно-помаранчевих тонах на тлі холодного, містичного синьо-блакитного неба, персонаж автоматично “виштовхується” на передній план. Він стає об’ємним та виразним, тоді як холодне тло візуально відступає вглиб площини, створюючи ілюзію тривимірного простору.

Ще одним потужним інструментом для розставлення смислових акцентів є контраст насиченості (або контраст яскравого та тьмяного). Цей вид контрасту передбачає зіставлення чистих, інтенсивних кольорів із приглушеними, розбіленими або сіруватими відтінками [11]. Для карт Таро, де кожен аркан (особливо у Молодших) має свій ключовий атрибут чи символ масті, цей метод є незамінним (Іл.77). Аби не перевантажувати композицію і не створювати конкуренції між елементами, загальний фон та другорядні деталі ілюстрації навмисно знебарвлюються, роблячись атмосферними та менш насиченими [36]. На цьому приглушеному, спокійному тлі ключовий предмет — сяючий золотий кубок, вістря меча, що спалахує неоновим світлом, або стиглий пентакль — залишається максимально інтенсивним за кольором. Завдяки такій різниці в чистоті кольору око глядача рефлекторно притягується до найяскравішої плями, ідентифікуючи цей атрибут як головну фокусну точку.

Це дозволяє тарологу миттєво зчитати енергію та символічне значення аркану, не блукаючи поглядом по фонових деталях [36].

2.3 Типографіка та айдентика колоди: назви арканів, шрифтові рішення, декоративні елементи

Типографіка у дизайні карт Таро є невіддільною частиною візуальної оповіді, яка підтримує загальну ілюстрацію та жанрову стилістику. У фентезійному сеттингу літери перестають бути просто носіями інформації — вони перетворюються на графічні артефакти, що мають передавати атмосферу магії, епічності або старовини.

Аналіз анатомії шрифту: антикви, готика та каліграфія

Для проєктів у жанрі фентезі найчастіше обирають три категорії шрифтів: антикви (з засічками), готичні (Blackletter) або стилізовані рукописні накреслення. Вибір антикви зумовлений її історичним походженням: засічки (serifs) візуально відсилають до давньоримських кам'яних написів або класичної книжкової справи, що автоматично надає тексту відчуття авторитетності, традиційності та позачасовості (Іл.78) [67]. Гротески (шрифти без засічок), навпаки, зазвичай виглядають надто сучасно і технологічно, що руйнує «лор» (легенду) фентезійного світу (Іл.79).

Готичні та рунічні накреслення (Іл.80) часто використовуються для створення похмурої, містичної атмосфери, характерної для темного фентезі [37].

Стилізовані ж рукописні шрифти (Іл.81) імітують старовинні манускрипти або гримуари, додаючи карті індивідуальності, ніби її назву щойно вивів пером стародавній маг [30].

Психологічне сприйняття шрифту

Сприйняття тексту безпосередньо залежить від товщини ліній (штрихів) та характеру засічок. Високий контраст між товстими та тонкими лініями (Іл.82) всередині однієї літери створює відчуття витонченості, магії та крихкості. Такі шрифти ідеально підходять для «повітряних» або «водних» карт (наприклад, мастей Мечів чи Кубків) [86]. Натомість шрифти з масивними, жирними

штрихами та важкими, рубленими засічками психологічно сприймаються як монументальні, суворі та небезпечні — їх доцільно застосовувати для передачі грубої сили або земної стабільності (Іл.83) [42]. Загострені кінцеві елементи літер (Іл.84) можуть підсвідомо асоціюватися зі зброєю (мечами, кинджалами), підсилюючи агресивну динаміку ілюстрації, тоді як округлі, плавні засічки створюють відчуття спокою та гармонії (Іл.85).

Поняття «шрифтової пари» для колоди

Класична карта Таро (особливо Старші Аркани) містить два основні текстові елементи: порядковий номер та назву аркану. Професійний підхід до типографіки вимагає використання правила «шрифтової пари» — гармонійного поєднання двох різних, але взаємодоповнюючих шрифтів (Іл.86) [18]. Основний принцип тут полягає у контрасті та ієрархії.

Для назви аркану, як правило, обирається акцидентний (декоративний) шрифт, який несе основне стилістичне навантаження і задає фентезійний настрій [43]. Проте для номерів арканів (римських чи арабських цифр) використання такого ж складного шрифту є помилкою. Оскільки карти мають невеликий фізичний розмір і таролог повинен миттєво зчитувати їх значення навіть у перевернутому вигляді, для цифр застосовують значно простіший, стриманий шрифт із високим рівнем читабельності (Іл.87) [96]. Поєднання складного акцидентного шрифту для назви та лаконічного, але спорідненого за пропорціями шрифту для нумерації створює ідеальну типографічну рівновагу, не відволікаючи глядача від центральної ілюстрації.

Композиційне розміщення тексту та ієрархія елементів

У графічному дизайні колоди Таро текст виступає не лише як маркер назви, а як повноцінний структурний елемент, що підтримує композиційну рівновагу. Правильна ієрархія дозволяє глядачеві спочатку зануритися в образ, а потім швидко ідентифікувати карту, не втрачаючи при цьому візуального зв'язку з ілюстрацією.

Логіка розташування назв: класичне центрування та асиметрія

Класичний підхід до дизайну Таро передбачає суворе центрування назв та номерів арканів по вертикальній осі (Іл.88). Це створює відчуття стабільності, урочистості та ієрархічного порядку, що є критичним для передачі архетипної ваги Старших Арканів [73]. Симетричне розташування тексту врівноважує статичну композицію, роблячи карту монументальною. Замість цього асиметричний дизайн частіше використовується в авторських фентезі-колодах для підкреслення динаміки та сучасного бачення (Іл.89). Зміщення тексту в кути або використання вертикального написання дозволяє звільнити центральну частину карти для складних ілюстративних деталей, створюючи більш органічний та неформальний баланс мас [1].

Взаємодія тексту з рамкою та ілюстрацією

Головною проблемою при інтеграції тексту є збереження його читабельності без перекриття ключових елементів малюнка. Для цього ілюстратор повинен чітко розрізняти зони безпеки (safe zones) та поля під обріз (bleed areas), щоб написи не опинилися надто близько до краю або не були зрізані при друці [2]. Використання декоративних плашок, стрічок або напівпрозорих градієнтів під текстом дозволяє візуально відокремити літери від деталізованого фону, не порушуючи цілісності художнього образу [72]. Текст має «дихати», тому важливо залишати достатньо вільного простору навколо літер, щоб вони не зливалися з орнаментикою рамки.

Символізм та візуальна вага номерів арканів

Вибір між римськими та арабськими цифрами безпосередньо впливає на «візуальний вік» колоди та її сприйняття. Римські цифри традиційно використовуються для Старших Арканів, оскільки вони виглядають більш сакрально, престижно та історично обґрунтовано, підкреслюючи нумерологічну глибину кожного етапу “Шляху Дурня” (Іл.90) [78]. Вони мають значну візуальну вагу і сприймаються як частина архітектури карти. Арабські цифри, навпаки, частіше застосовуються в Молодших Арканах (Іл.91) або сучасних ігрових колодах завдяки їхній високій швидкості зчитування [79]. З точки зору ергономіки, арабські цифри займають менше місця і є більш функціональними,

що особливо важливо для настільних систем та швидкої ідентифікації значень під час розкладу [96].

Успішна айдентика колоди досягається тоді, коли шрифт, його розташування та нумерація не конфліктують із магічним світом ілюстрації, а стають його природним продовженням.

Техніки цифрової стилізації типографіки

Цифрова стилізація тексту відіграє важливу роль для збереження єдності візуального простору. Плоский, монохромний векторний текст часто виглядає чужорідним (“наклеєним”) на тлі деталізованого, багат шарового цифрового живопису. Щоб типографіка стала органічною частиною магічного всесвіту аркану, дизайнер повинен перетворити літери на матеріальні об’єкти, використовуючи сучасні інструменти растрових редакторів [91].

Першим кроком до матеріалізації шрифту є застосування обтравлювальних масок (Clipping Masks), які дозволяють накладати фотореалістичні або намальовані вручну текстури безпосередньо на альфа-канал текстового шару. Для фентезійного дизайну найчастіше використовують текстури постареного металу (тьмяного золота, потертої бронзи чи дамаської сталі), грубого каменю або тріснутого пергаменту (Іл.92). Вибір текстури диктується семантикою карти: наприклад, для масті Мечів ідеальним рішенням буде текстура холодного, подряпаного металу, тоді як для “Імператора” чи “Вежі” доречно використати фактуру важкого монолітного каменю, що візуалізує стабільність та непорушність [43].

Але простого накладання текстури недостатньо. Щоб текст справді інтегрувався у середовище, він має реагувати на освітлення сцени. Для цього використовуються складні градієнти, що імітують навколишні рефлексії (Environmental reflections). Замість суцільної заливки (Solid Color) на текст накладається градієнт, у якому верхня частина літер відбиває холодні відтінки неба чи місячного світла, а нижня — теплі рефлексії від землі або магічних джерел вогню. Застосування градієнтів у режимах накладання Overlay або Soft Light поверх базової текстури дозволяє досягти ефекту об’ємного матеріалу,

який перебуває в тому ж атмосферному просторі, що й головний герой ілюстрації [60].

Для надання назвам арканів вираженого фентезійного та магічного вигляду використовуються інструменти просторового моделювання шрифту, зокрема ефекти шару (Layer Styles). Інструмент “Bevel & Emboss” (Фаска та тиснення) дозволяє зімітувати фізичний об'єм літер, перетворюючи їх на викарбувані, відлиті або видавлені елементи. Критично важливим правилом при налаштуванні цього ефекту є синхронізація кута падіння світла (Angle) та його висоти (Altitude) із глобальним джерелом освітлення самої ілюстрації. Якщо світло на персонажа падає зверху зліва, то відблиски (Highlight Mode) на літерах також повинні знаходитися на верхніх лівих гранях, а тіні (Shadow Mode) — знизу справа. Такий підхід забезпечує абсолютну реалістичність і цілісність макета [73].

Ще одним потужним стилістичним прийомом є ефект зовнішнього світіння (Outer Glow). У фентезі-арті світіння асоціюється з магічною енергією, заклинаннями або божественною присутністю. Накладання м'якого ореолу навколо назви аркану в режимах Linear Dodge (Add), Color Dodge або Screen створює ілюзію того, що текст випромінює власне світло [47].

Це не лише додає ілюстрації містичності, але й виконує важливу утилітарну функцію: світіння працює як контрастна підкладка, що відокремлює текст від складного, деталізованого фону, підвищуючи його читабельність.

При роботі з Outer Glow професійні дизайнери уникають використання чистого білого кольору, оскільки він робить зображення “вицвілим”. Замість цього застосовуються високо насичені відтінки (неоновий синій, магічний пурпуровий або вогненно-помаранчевий), які гармонійно контрастують із фоном карти (Іл.93). Таке акцентування за допомогою світіння перетворює текстовий блок на додаткову фокусну точку, яка притягує погляд глядача, але завдяки правильній ієрархії не конкурує з головним ілюстративним об'єктом [36].

Синтез текстурування, градієнтів та ефектів об'єму дозволяє перетворити типографіку з технічного елемента навігації на повноцінний магічний артефакт, що суттєво підвищує загальну естетичну та комерційну цінність колоди Таро [4].

2.4 Аналіз сучасних авторських колод Таро як прикладів дизайнерських рішень

Вплив цифрового живопису та ігрового концепт-арту на сучасну фентезі-ілюстрацію Таро

Сучасна ілюстрація Таро зазнала кардинальних концептуальних змін завдяки глибокій інтеграції цифрових технологій та методологій, запозичених з індустрії відеоігор. Якщо раніше створення колоди базувалося переважно на традиційних графічних техніках і жорстких езотеричних канонах, то сьогодні художники активно імплементують робочий процес (пайплайн) геймдеву та концепт-арту [91]. Цей зсув перетворив карти з плоских символічних схем на об'ємні, динамічні візуальні історії, що відповідають естетичним вимогам сучасного споживача.

Одним із найпомітніших наслідків цього впливу є зміна підходу до побудови фігур Старших та Молодших Арканів. Замість статичних, іконописних поз, властивих історичним марсельським чи окультним колодам, сучасні цифрові ілюстратори використовують принципи дизайну персонажів (character design), характерні для настільних та комп'ютерних рольових ігор (RPG). Персонажі отримують виражену анатомічну динаміку, ракурси з використанням перспективи та високодеталізоване екіпірування, яке візуально розповідає їхню передісторію (Іл.94). Проектування аркану сьогодні вимагає від художника розробки повноцінного концепту, де кожен елемент броні, одягу чи магічної зброї має функціонально працювати на розкриття певного архетипу, подібно до того, як розробляється зовнішній вигляд ігрового класу чи ключового NPC (Іл.95) [70].

Технічний інструментарій цифрового живопису дозволяє досягти небаченого раніше рівня атмосферності та глибини простору. Робота з багат шаровою графікою дає змогу ілюстраторам генерувати складні VFX-ефекти: об'ємні промені світла (Іл.96), реалістичні відблиски на металі (Іл.97), іскри або магічну ауру (Іл.98). Усе це є невіддільною частиною візуального словника сучасного фентезі [29]. Завдяки цим технікам формується нова естетика “нео-окультизму”, у якій містичний та езотеричний досвід передається не через абстрактні знаки, а через гіперреалістичну або виразно стилізовану цифрову фактуру [84]. Такий візуальний підхід дозволяє архетипам Таро миттєво резонувати з сучасною аудиторією, чиє візуальне сприйняття вже сформоване високобюджетними цифровими світами [59].

Крім того, концепт-арт привніс в ілюстрацію Таро поняття глобальної світобудови (worldbuilding). Сучасна авторська колода все частіше розробляється як цілісний фентезійний всесвіт із власним лором, де масті можуть представляти різні ігрові фракції, раси або географічні локації (Іл.99). Це вимагає від ілюстратора дотримання жорсткої стилістичної консистентності: від глобальної архітектури на тлі карти до дизайну найменших орнаментальних елементів у рамці [16]. Створення такої закритої екосистеми дозволяє автору не лише якісно візуалізувати тарологічну систему, а й побудувати навколо неї потужний креативний бренд, перетворюючи колоду на самотійну інтелектуальну власність [48].

Сюрреалізм та абстракція у сучасних колодах

Сюрреалістичний метод у дизайні Таро дозволяє ілюстратору працювати безпосередньо з підсвідомістю, оминаючи логічні бар'єри сприйняття. Ця течія базується на візуальних парадоксах, де архетипи розкриваються через нелінійні образи та гротеск [68]. Творчість Сальвадора Далі стала прецедентом, коли колода перетворилася на складний сюрреалістичний колаж, де класичні символи змішані з автопортретами та галюциногенними просторами [41]. Такий підхід доводить, що ілюстрація не мусить бути буквальним описом назви аркана — вона має створювати інтелектуальний ребус.

Художній досвід Леонори Керрінгтон привніс у Таро мову магічного реалізму, де фігури втрачають академічні пропорції, стаючи знаками-символами [27]. Її карти базуються на алхімічній іконографії та використанні плоских колірних плям, що підсилює містичну атмосферу (Іл.100) [54]. Дизайнерські рішення сюрреалістів вчать ілюстраторів використовувати вільну форму для передачі ірраціональних станів, що є ключовим для юнгіанського розуміння архетипів [52]

Абстракція в сучасних картах виступає методом передачі чистої енергії без прив'язки до антропоморфних образів. Початком цього напрямку вважаються роботи Гільми аф Клінт, чий візуальний код базується на геометричних фігурах та сакральній симетрії (Іл.101) [44]. Абстрактний живопис у Таро апелює до внутрішнього стану глядача через колірні вібрації, що відповідає концепції духовного в мистецтві [92]. Сучасні інді-колоди часто відмовляються від фігуративності, залишаючи лише колірний ритм, що дозволяє тарологу вільніше інтерпретувати символіку аркана [90].

Вплив цифрового живопису та ігрового концепт-арту на сучасну фентезі-ілюстрацію Таро

Стилістика сучасного фентезі-Таро нерозривно пов'язана з пайплайном ігрової індустрії. Кожна карта проєктується як повноцінний концепт-арт персонажа (character design), де увага до анатомії, матеріалів та динаміки пози виходить на перший план [91]. Книга “An Artist's Guide to Tarot” акцентує: сучасний ілюстратор працює як геймдизайнер, наділяючи героїв арканів унікальним екіпіруванням, що візуально розкриває їхні магічні здібності та роль у світобудові [70]. Карта перестає бути плоским малюнком, вона стає кадром із кінематографічної історії з глибокою перспективою та складним фоном.

Технічні можливості цифрового софту дозволяють створювати гіперреалістичні ефекти світіння (VFX), які неможливо реалізувати традиційними фарбами. Застосування режимів накладання шарів, як-от Color Dodge чи Glow Dodge у Clip Studio Paint, перетворює магічні атрибути на

інтенсивні джерела світла [47]. Ці цифрові відблиски та магічні ореоли працюють як емоційні маркери, що акцентують увагу на ядрі ілюстрації [85]. Психологія кольору в цифровому просторі стає більш агресивною та насиченою, що відповідає візуальним стандартам ігрового концепт-арту [3]

Побудова фентезійного світу всередині колоди (worldbuilding) вимагає суворої стилістичної консистентності. Кожна масть має відображати окрему культуру, архітектуру або фракцію, що характерно для розробки ігрових всесвітів [40]. Дизайнер використовує спільну орнаментику та колірні схеми для об'єднання всіх 78 карт у єдину екосистему [16]. Цифровий живопис дає змогу швидко редагувати деталі, зберігаючи точність ієрархії елементів, що критично важливо для цілісної айдентики проєкту [73].

Гейміфікація візуальної мови робить Таро зрозумілим для аудиторії, вихованої на відеоіграх та кіно. Замість архаїчних знаків використовуються зрозумілі візуальні метафори: обладунки, магічні жезли з неоновим сяйвом та деталізовані пейзажі [84]. Такий підхід перетворює колоду на потужний дизайнерський продукт, де сакральний зміст упакований у високотехнологічну та естетично привабливу форму [48].

Мінімалізм та концептуальний дизайн: переосмислення символіки у XXI столітті

Мінімалізм у сучасному Таро став інструментом деконструкції складних окультних образів минулого. Дизайнери XXI століття свідомо відмовляються від візуальної перевантаженості, притаманної класичним системам, на користь чистих ліній та негативного простору (negative space). Порожнеча в таких ілюстраціях перестає бути відсутністю інформації — вона стає активним фоном, що змушує глядача концентруватися на єдиній візуальній метафорі [87]. Такий підхід дозволяє архетипу говорити самому за себе, не ховаючись за численними деталями фону чи складною орнаментикою [64].

Найбільш впізнаваним прикладом цього напрямку стала робота Кім Кранс над колодою “The Wild Unknown” (Іл.102). Художниця повністю виключила людські образи, замінивши їх делікатними зображеннями тварин та

сил природи, виконаними тонким пером у стилі штрихової графіки (Іл.53) [51]. Концепція Кранс базується на радикальному контрасті: чорно-білі пейзажі з поодинокими яскравими крапками кольору. Це рішення дозволяє ілюстратору маніпулювати увагою через контраст насиченості, спрямовуючи погляд таролога безпосередньо до смислового ядра аркана [36].

Тіна Гонг, засновниця Labyrinthos Academy, реалізувала концептуальний підхід через мову векторної графіки у колоді “Golden Thread Tarot” (Іл.103). Її дизайн — це граничне спрощення іконографії до золотих ліній на чорному тлі [77]. Використання суворої геометрії замість мальовничих пейзажів відсилає до принципів сучасного мобільного та ігрового інтерфейсу, де швидкість зчитування символу є пріоритетом (Іл.104). Така айдентика робить Таро функціональним інструментом для швидкої психологічної рефлексії, що відповідає динаміці цифрового світу [48].

Адам Куртц у проєкті “OK Tarot” (Іл.105) довів мінімалізм до межі, використовуючи естетику навмисної примітивності та іронії. Його Аркани зображені у вигляді простих рожевих карток із лаконічними чорними малюнками-каракулями (doodles) (Іл.106) [26]. Це дизайнерське рішення повністю знімає окультний пафос із карти, перетворюючи її на зрозумілу дружню пораду. Психологічно такий дизайн працює на зниження порогу входу в систему, роблячи сакральне знання повсякденним та доступним [42].

Сучасні концептуальні колоди демонструють, що для передачі глибини “Шляху Дурня” не обов’язково малювати реалістичні фігури чи складні алхімічні натюрморти [83]. Вдало підібрана метафора у поєднанні з грамотною ієрархією елементів дозволяє автору створити продукт, який сприймається як об’єкт високого мистецтва та одночасно залишається зручним у використанні [96]. Використання обмеженої колірної палітри та акцент на формі стають основою для формування унікального бренду в сучасному ілюстративному середовищі [35].

Інді-колоди та комерційна айдентика: дизайн як засіб комунікації з аудиторією

Феномен інді-колод (авторських самовиданих проєктів) змінив ринок Таро, перетворивши його на простір для сміливих дизайнерських експериментів. Сьогодні створення колоди — це не лише малювання 78 ілюстрацій, а розробка повноцінної айдентики бренду. Дизайн виступає головним засобом комунікації з аудиторією, де кожна деталь — від фактури паперу до оформлення коробки — транслює філософію автора [81]. Використання краудфандингових платформ дозволило ілюстраторам створювати нішеві продукти з унікальними візуальними рішеннями, які неможливі в масовому виробництві [26].

Комерційна привабливість колоди у XXI столітті напряму залежить від консистентності її дизайну. Айдентика проєкту охоплює не лише лицьову сторону карт, а й сорочку, пакування та супровідну книгу (guidebook). Ці елементи мають формувати єдину екосистему, де шрифтові рішення та орнаментика рамки працюють на впізнаваність авторського стилю [48]. Професійна верстка та якість поліграфії (використання ламінації, фольгування чи вибіркового лаку) є частиною візуальної оповіді, яка підвищує довіру користувача до продукту [70].

Дизайн сучасної колоди стає мостом між давньою традицією та сучасним споживачем. Вміння запакувати складні окультні ідеї в естетичну форму дозволяє ілюстратору будувати довгострокову комунікацію з аудиторією, перетворюючи колоду на цінний колекційний артефакт [82]. Використання продуманої ієрархії елементів та знання технічних вимог до макета є запорукою того, що авторське бачення буде адекватно сприйняте ринком [2]. Сучасне Таро — це синергія мистецтва, психології та маркетингу, де графічний дизайн відіграє вирішальну роль у життєздатності проєкту [35]

Висновок до 2 розділу

Підсумовуючи результати дослідження, проведеного у другому розділі, можна стверджувати, що проектування колоди карт Таро в авторському фентезі-стилі є багатогранним дизайнерським завданням, яке вимагає синтезу академічних знань з композиції, глибокого розуміння психології кольору та володіння сучасним цифровим інструментарієм. Процес створення такого продукту виходить далеко за межі простого ілюстрування сюжетів, перетворюючись на розробку цілісної візуальної мови та унікальної брендової айдентики.

Аналіз технічних параметрів носія підтвердив, що формат 70 x 120 мм є оптимальним стандартом, який диктує специфічну вертикальну ієрархію елементів. Дизайнер має враховувати жорсткі поліграфічні обмеження, такі як зони безпеки та припуски на обріз, що стає фундаментом для функціональності колоди. Встановлено, що робота у витягнутому вертикальному форматі вимагає особливих стратегій кадрювання та активного використання негативного простору («повітря») для запобігання візуальному перевантаженню. Вдало обраний масштаб — від ростової фігури до крупного плану — дозволяє не лише розкрити художній образ персонажа, а й забезпечити легкість зчитування символіки під час практичного використання колоди.

Колористична система у дизайні Таро визначена як основний канал невербальної комунікації. Дослідження довело, що колірне кодування мастей, засноване на чотирьох стихіях, створює інтуїтивно зрозумілу систему навігації для користувача. Особливої ваги у фентезійному контексті набуває використання цифрових ефектів освітлення. Перехід від традиційних пігментів до цифрової люмінесценції та режимів накладання шарів дозволив ілюстраторам створювати містичну атмосферу, де світло виступає самостійним магічним елементом. Встановлено, що контраст комплементарних кольорів та управління насиченістю є ключовими методами виділення фокусних точок, що дозволяє тарологу миттєво ідентифікувати ядро аркану.

Типографічне рішення колоди визначено як критичний елемент айдентики. Вибір шрифтових гарнітур, зокрема антикви та стилізованих рукописних накреслень, обумовлений необхідністю підтримати «лор» фентезійного світу, надаючи йому відчуття старовини та авторитетності. Використання правила шрифтової пари та методів цифрової матеріалізації літер (текстурування під метал чи камінь, додавання об'єму та світіння) перетворює написи на органічну частину ілюстрації, а не просто технічний підпис. Це підкреслює сакральність об'єкта та його приналежність до високого художнього сегмента.

Аналіз сучасного ринку авторських колод продемонстрував стійку тенденцію до «гейміфікації» візуальної мови Таро. Вплив ігрового концепт-арту виявляється у більш динамічній побудові персонажів та детальній світобудові (worldbuilding), де кожна карта є частиною цілісного всесвіту. Водночас популярність мінімалістичних та концептуальних рішень свідчить про запит на деконструкцію складних образів і пошук чистих архетипів.

Тож, розробка сучасної колоди Таро — це шлях від суворого дотримання композиційної статичності до пошуку динамічних асиметричних балансів, що відображають складність сучасної психології. Професійний графічний дизайн у цій сфері стає мостом, що поєднує середньовічну традицію з естетикою цифрової епохи, перетворюючи колоду на цінний колекційний артефакт та ефективний інструмент для саморефлексії. Результати даного розділу стають теоретичною та практичною базою для подальшої реалізації авторського творчого проекту.

РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА АВТОРСЬКОЇ КОЛОДИ ТАРО У ФЕНТЕЗІ-СТИЛІ

3.1 Формування творчої концепції та художнього образу колоди

Процес розробки авторської колоди Старших Арканів базується на переосмисленні традиційної іконографії через призму космічного фентезі. Творча концепція проєкту будується на ідеї того, що архетипи Таро є позачасовими енергетичними структурами, які існують у метафізичному просторі Всесвіту [52]. Головною метою є створення візуального ряду, який би поєднував у собі мінімалізм сучасної графіки та складну метафоричність магічних артефактів.

Художній образ колоди ґрунтується на концепції “Енергетичних вузлів”. Космічне середовище обране як метафора безмежності людської підсвідомості, де кожен Аркан є окремою точкою фокусування вселенської енергії [85]. На відміну від класичних систем, де акцент ставиться на матеріальному втіленні персонажа, у даному проєкті художня мова розділена на два рівні: ідейний (лінійний) та енергетичний (матеріалізований через кристали та артефакти).

Центральною домінантою концепції стає використання магічних каменів та кристалів як носіїв стихійної природи карти. Попри те, що Старші Аркани традиційно вважаються «козирями», які стоять над чотирма базовими стихіями [55] у авторській системі вони виступають як медіатори, що транслюють ці енергії через колір та структуру мінералів. Кристал на кожній карті стає візуальним та смисловим «акумулятором» значення аркана [31]. Наприклад, для карти “Блазень” (Іл.114) обрано біло-перламутровий, іризуючий кристал, що символізує чистий потенціал, не обмежений жодною конкретною стихією, та втілює початок “Подорожі Дурня” з точки “нуль” [83].

Вибір лінійного, штампоподібного стилю для зображення персонажів є свідомим художнім прийомом. Це рішення підкреслює ефемерність та архетипічність героїв — вони постають не як конкретні люди, а як духовні відбитки або контури ідей [70]. Такий мінімалізм у зображенні персонажів створює необхідний композиційний контраст із гіперреалістичною деталізацією

кристалів та атрибутів. Це дозволяє глядачеві зосередитися на енергетичній суті карти, сприймаючи персонажа як провідника, а кристал — як джерело сили [19].

Важливою частиною концепції є “Гармонія Стихій”, яка найбільш повно розкривається в образі “Мага” (Іл.115). На цій карті замість одного кристала використовується система з чотирьох різнокольорових каменів (червоного, зеленого, білого та блакитного), що символізує повний контроль над усіма аспектами буття та майстерне володіння інструментами творення [8].

Таким чином, творча концепція колоди формує унікальний художній образ, де космічна безмежність фону, строга лінійність фігур та магічна матеріальність кристалів створюють багатошаровий дизайнерський продукт [35]. Це дозволяє переосмислити фентезійний жанр, відходячи від надмірної ілюстративності до знакової, метафоричної системи, що відповідає запитам сучасного графічного дизайну [38].

3.2 Розробка візуальної системи: персонажі, середовище, символічні атрибути

Візуальна система авторської колоди побудована на жорсткій ієрархії елементів, де кожен рівень деталізації відповідає за свій пласт смислового навантаження. Проєкт розмежовує ілюстрацію на три основні компоненти: ефемерні лінійні персонажі, гіпердеталізовані магічні кристали та глибоке космічне середовище. Такий розподіл візуальної ваги дозволяє керувати увагою глядача, перетворюючи карту на багатошаровий енергетичний простір [73].

Персонажі: лінійна стилізація та архетипічність

У розробці героїв Старших Арканів використано принцип «графічного штампа». Персонажі виконані у стилізованій лінійній манері з використанням контурного рисунка та локального штрихування (Іл.113). Для передачі об'єму та акцентування окремих ділянок використано систему коротких графічних штрихів, що нагадує техніку традиційної гравюри. Такий підхід дозволяє зберегти легкість та умовність образів, не перевантажуючи композицію

надмірною деталізацією. Це художнє рішення перетворює кожную постать на “ідею персонажа”, а не на живу людину, що ідеально корелює з юнгіанським визначенням архетипу як первинного образу [52]. Мінімалістичний контур робить фігуру невагомою, дозволяючи їй органічно вписуватися в космічне тло, не перевантажуючи композицію. Для кращого відокремлення персонажів від фону навколо контурів застосовано легкий ефект світіння, який створює враження енергетичної присутності архетипу в просторі карти та підсилює контраст між лінійною фігурою й деталізованим середовищем. [70].

Символічні атрибути: кристали як енергетичні центри

Основою композиції кожної карти виступає індивідуальний магічний кристал, розташований на задньому плані. Незважаючи на часткове розмиття, його силует залишається впізнаваним і формує головний кольоровий та змістовий акцент композиції.

На противагу лінійним героям, магічні кристали промальовані з максимальною цифровою деталізацією. Кожен кристал має унікальну геометричну форму та фізичну фактуру, що створює ефект присутності реального магічного об’єкта [36]. Для досягнення ефекту світіння всередині мінералів використано техніки цифрового живопису, зокрема режими накладання Color Dodge та Glow Dodge у Clip Studio Paint, що імітують заломлення світла в гранях [47].

Окрім кристалів, вагому смислову роль у візуальній системі відіграють символічні атрибути — зброя, магічні предмети та звірі-провідники. Якщо кристали в проєкті виступають джерелами стихійної енергії, то атрибути виконують функцію "інструментів прояву", через які персонаж взаємодіє з реальністю. Також кристал надає карті кольорової гами, що дозволяє глядачеві пізнати сам настрій.

За принципом візуального контрасту, атрибути, подібно до кристалів, мають вищий ступінь деталізації порівняно з лінійними персонажами. Кожен предмет (наприклад, сурма Суду чи ліхтар Відлюдника) розроблений із акцентом на матеріальність: вони мають виражену фактуру — відшліфоване

золото, холодну сталь або потерту шкіру стародавніх гримуарів. У Clip Studio Paint для цих об'єктів застосовано техніку локального підсвічування: за допомогою шарів у режимах *Add (Glow)* та *Color Dodge* створюється ефект внутрішнього світіння, що виділяє предмет як головний "інструмент" сили. Це створює цілісну енергетичну концепцію карти: лінійний герой лише скеровує силу, тоді як кристал і атрибут стають тими об'єктами, що цю силу безпосередньо матеріалізують для глядача.

Також ключові атрибути що присутні на кожній карті

Колірна система кристалів напряму залежить від природи аркана: Для “Мага” розроблено складну систему з чотирьох кристалів, де кожен колір відповідає своїй стихії: червоний (вогонь), зелений (земля), білий (повітря) та блакитний (вода). Це візуалізує абсолютну владу над матеріальним світом [45].

“Верховна Жриця” (Іл.116) супроводжується фіолетовим місячним каменем із холодним внутрішнім сяйвом, що акцентує увагу на інтуїції та таємному знанні [85].

“Блазень” тримає біло-переливчастий, опалоподібний кристал, що символізує первинний світловий спектр, у якому закладено всі можливості одночасно [83].

“Імператриця” (Іл.117) доповнена насиченим зеленим смарагдом, що символізує природну родючість, життєдайну силу та гармонійний зв'язок із циклічністю природи.

«Імператор» (Іл.118) спирається на масивний червоний кристал ромбоподібної форми, який візуалізує активну, вогняну енергію влади, структурної стабільності та непохитного авторитету.

«Ієрофант» (Іл.119) зображений на тлі глибокого синього кристала із яскравим жовтим світінням у центрі, на якому проступають магічні ієрогліфи. Це візуальне рішення підкреслює збереження стародавніх знань, передачу сакральних традицій та непохитне духовне наставництво.

«Закохані» (Іл.120) зображені на тлі парних фіолетових кристалів, що візуально зливаються в єдине ціле, символізуючи вищий духовний союз, інтуїтивний вибір та гармонійне поєднання дуальностей.

«Колісниця» (Іл.121) супроводжується гострим, динамічним синім кристалом, що спрямований уперед подібно до вістря списа, і символізує стрімкий рух, цілеспрямовану волю та холодний інтелектуальний контроль над ситуацією.

«Сила» (Іл.122) підтримується теплим бурштиново-червоним кристалом із м'яким світінням, що уособлює внутрішню міцність, приборкання первинних інстинктів та трансформацію пристрасті у вищу духовну енергію.

«Відлюдник» (Іл.123) зображений на тлі темного, масивного кристала кольору моріону або негранованого обсидіану, що створює атмосферу добровільної ізоляції, глибокої інтроспекції та пошуку істини у темряві.

«Колесо Фортуни» (Іл.124) супроводжується напівпрозорим кубічним кристалом, правильна геометрія якого символізує невідворотність долі та структурну стабільність у центрі постійних життєвих циклів.

«Справедливість» (Іл.125) має ідеально симетричний, ромбоподібний світлий кристал, що візуально підсилює ідею абсолютного балансу, неупередженості, ясності думок та кармічної рівноваги.

«Повішений» (Іл.126) містить композицію з двох синіх кристалів, що нагадують пісочний годинник, уособлюючи зупинку часу, добровільну жертву та зміну кута зору для здобуття нового досвіду.

«Смерть» (Іл.127) спирається на темний, вугільно-чорний кристал із гострими, ніби обламаними краями, що символізує невідворотну трансформацію, відмирання старого та звільнення простору для переродження.

«Помірність» (Іл.128) зображена на тлі м'якого кристала з плавним градієнтним переходом від бузкового до блакитного, що ідеально передає стан внутрішньої гармонії, зцілення та алхімічного поєднання протилежностей.

«Диявол» (Іл.129) акцентується масивними темно-червоним та зеленим кристалами з гострими гранями, що генерують відчуття небезпеки та

візуалізують токсичні прив'язки, спокуси й домінування матеріального над духовним.

«Вежа» (Іл.130) вирізняється розколотим багряним кристалом, фрагменти якого хаотично розлітаються у просторі, що яскраво ілюструє концепцію раптового катарсису, руйнування хибних переконань та невідворотного звільнення через кризу.

«Зірка» (Іл.131) доповнена багатогранним синім кристалом, грані якого радіально розходяться від центру, утворюючи візуальну метафору сяючої зірки, що уособлює надію, космічну гармонію та духовне зцілення.

«Місяць» (Іл.132) спирається на масивний сферичний кристал глибокого індигового відтінку, чия гранована поверхня імітує нічне небо, візуалізуючи занурення у сферу підсвідомого, ілюзій та містичних видінь.

«Сонце» (Іл.133) супроводжується теплим, золотисто-рожевим кристалом, форма якого нагадує розквітлу квітку або багатопроменевий сонячний диск, що безпосередньо випромінює енергію абсолютної радості, вітальності та свідомої ясності.

«Суд» (Іл.134) зображено на тлі монументального світло-блакитного кристала, холодна прозорість якого асоціюється зі свіжістю та очищенням, уособлюючи духовне пробудження й перехід на новий рівень свідомості.

«Світ» (Іл.135) акцентується великим сферичним поліхромним (багатобарвним) кристалом, що нагадує голографічну модель планети, ідеально підсумовуючи ідею глобальної цілісності, абсолютної рівноваги та успішного завершення космічного циклу.

Середовище: космічний простір та композиційна глибина

Тло карт являє собою глибокий космос, виконаний у темних насичених тонах. Космічний простір не є статичним — він пронизаний магічними структурами, орбітальними лініями та світловими геометричними сітками [40]. Це додає роботі відчуття глибини та масштабу, якого важко досягти у звичних земних пейзажах [91]. Темне середовище також виконує важливу утилітарну роль: воно створює ідеальний тональний контраст для світлих лінійних

персонажів та яскравих сяючих кристалів, роблячи зображення об'ємним навіть при мінімальній кількості деталей.

Рамки карт виконані у вигляді тонких, витончених ліній, що нагадують астрономічні інструменти або старовинні зоряні карти. Така айдентика об'єднує всі 22 карти Старших Арканів у єдину візуальну систему, перетворюючи колоду на цілісний магічний артефакт, де дизайн кожної деталі працює на розкриття концепції “Космічного Шляху” [35].

Символічні атрибути як система ідентифікації предметів

Важливою складовою візуальної системи колоди є використання індивідуальних символічних атрибутів для кожного Старшого Аркана. Окрім центрального персонажа та кристала, кожна карта містить додатковий впізнаваний елемент у вигляді предмета, магічного артефакту, тварини або декоративного символу.

Такі атрибути виконують одночасно кілька функцій. По-перше, вони підсилюють архетипічне значення карти та допомагають розкрити її зміст через додаткові візуальні асоціації. По-друге, вони формують систему швидкого розпізнавання арканів навіть при стилістичному переосмисленні класичної іконографії. По-третє, символічні елементи створюють додатковий рівень деталізації, що заохочує глядача до більш уважного розглядання ілюстрації.

Завдяки такому підходу кожен Аркан отримує власну унікальну візуальну ознаку, яка працює як графічний маркер його характеру, ролі та місця у загальній структурі колоди.

0 Блазень: Золоті пір'їни, що невагомо ширяють навколо фігури. Вони візуалізують абсолютну легкість, відмову від матеріальних обтяжень та свободу на початку духовного шляху.

II Верховна Жриця: Золотий магічний гримуар (книга), що левітує під рукою. Він є втіленням таємних знань, прихованої мудрості та інтуїтивного розуміння законів Всесвіту.

III Імператриця: Золоті колоски пшениці, що утворюють своєрідний сяючий німб. Цей природний атрибут є класичним символом плодючості, життєдайної енергії та матеріального достатку.

IV Імператор: Два золоті орли, що випромінюють сяйво за плечима правителя. Вони маніфестують абсолютну владу, далекоглядність та непорушність структурного авторитету.

V Ієрофант: Золотий сакральний жезл зі складною геометрією. Він виконує роль антени, що поєднує земне з божественним, символізуючи передачу традицій та вищий закон.

VI Закохані: Сяюча золота фігура-душа (або вище "Я"), до якої тягнеться персонаж. Це метафора божественного союзу, істинного зв'язку та вибору, зробленого серцем.

VII Колісниця: Золоті віжки (світлові стрічки), які персонаж міцно тримає в руках. Вони ілюструють свідомий контроль над обставинами та спрямовану волю, що керує стрімким рухом.

VIII Сила: Золотий дух лева, що ніби виростає безпосередньо з енергетичного поля героїні. Він уособлює приборкання внутрішнього звіра через м'яку силу, співчуття та хоробрість.

IX Відлюдник: Золотий ліхтар із зображенням скарабея. Ліхтар слугує джерелом внутрішнього світла у темряві невідання, а скарабей підкреслює ідею духовної трансформації та переродження.

X Колесо Фортуни: Золоте прядильне колесо. Воно є візуальним центром композиції, що обертається, символізуючи циклічність часу, кармічні уроки та невідворотність змін.

XI Справедливість: Золотий меч та терези. Меч відсікає ілюзії та брехню, а терези встановлюють бездоганний баланс, візуалізуючи неупередженість і об'єктивність закону.

XII Повішений: Золота стрічка (мотузка), на якій підвішений персонаж. Це не знаряддя тортур, а сяюча пуповина, що пов'язує героя з вищим сенсом через добровільну зупинку та зміну кута зору.

XIII Смерть: Золота коса. Виконана як магічний інструмент, вона символізує неминучі жнива, завершення віджилого циклу та звільнення простору для нового життя.

XIV Помірність: Золотий чайник та чаша з переливаючимся потоком енергії. Вони уособлюють алхімічне змішування протилежностей, пошук ідеальної пропорції та емоційне зцілення.

XV Диявол: Золоті ланцюги, що обплітають тіло та роги фігури. Їхнє сяйво підкреслює оманливу привабливість матеріальних спокус, токсичних прив'язок та добровільного полону.

XVI Вежа: Золоті відламані роги, які персонаж-олениха тримає в долонях, та палаючі сяючі основи, що залишилися на її голові. Замість традиційної зруйнованої споруди тут використано метафору втрати частини власної ідентичності. Зламані роги (природна "корона" та гордість) ілюструють раптовий, болісний катарсис, руйнування старих переконань та его, що є необхідною умовою для подальшого духовного очищення.

XVII Зірка: Золота чотирикутна зірка, що спалахує на рівні серця/горлянки персонажа. Це символ незгасної надії, внутрішнього дороговказу та зцілення через відкритість Всесвіту.

XVIII Місяць: Золотий серп місяця, який фігура дбайливо тримає в долонях. Він працює як інтуїтивний маяк у просторі ілюзій, страхів та глибинної підсвідомості.

XIX Сонце: Золоте багатопроменеве сонце над головою. Воно виступає генератором абсолютної вітальності, дитячої щирості, свідомої ясності та беззаперечного тріумфу.

XX Суд: Золотий рупор (сурма). Цей інструмент генерує звукову/світлову хвилю, що є заклик до глобального пробудження, переоцінки минулого та духовного воскресіння.

XXI Світ: Золота лоза, що органічно обвиває тіло, та сяючий паросток у долоні. Вони символізують гармонійне злиття матерії та духу, повне завершення космічного циклу та зародження нового, вищого рівня буття.

3.3 Процес створення ілюстрацій та графічного оформлення карт

Технічна реалізація авторської колоди Таро вимагає чіткої послідовності дій, що дозволяє поєднати творчий пошук із жорсткими вимогами поліграфічного виробництва. Для створення ілюстрацій було обрано програмне забезпечення Clip Studio Paint, оскільки цей редактор спеціалізується на роботі з лінійною графікою та пропонує широкий інструментарій для створення складних світлових ефектів [47]. Весь процес розбито на кілька ключових етапів: від концептуального начерку до фінальної підготовки файлів до друку.

Етап 1: Концептуальне ескізування та пошук композиції

Робота над кожним Арканом починається зі створення ескізу (sketching), де визначається основна поза персонажа та положення центрального кристала (Іл.109). Оскільки формат карти Таро є вузьким прямокутником, особлива увага приділяється вертикальному балансу мас [73]. На цьому етапі створюється кілька варіантів кадрування: від повного зросту до поясного портрета, залежно від динаміки конкретного аркана (Іл.107).

Головним завданням ескізу є гармонійне поєднання лінійної фігури з формою кристала. Постать персонажа має ніби “обплітати” джерело світла або спрямовувати на нього увагу глядача. Використання правила третин та діагональних ліній дозволяє зробити статичний космічний простір більш живим та напруженим [1]. Після затвердження основної схеми ілюстрація переходить до чистового промальовування.

Етап 2: Технічна робота з лінійним рисунком у Clip Studio Paint

Для реалізації концепції «ефемерних персонажів» у Clip Studio Paint було використано робочий процес на основі високоточних растрових шарів. Це дозволило отримати максимальну деталізацію ліній та зберегти природну пластику пера, притаманну класичному графічному мистецтву. .

Створення контуру: Використовується стабілізація пера (Stabilization) для досягнення ефекту “штампа” або гравіювання. Лінії персонажа мають бути максимально лаконічними, без зайвого штрихування, що підкреслює їхню символічну природу [70].

Інтеграція в середовище: На фінальній стадії роботи з лайном (lineart) до контурів застосовуються маски прозорості, щоб деякі частини фігури м'яко розчинялися у космічному тлі, створюючи ілюзію примарності [91].

Етап 3: Цифровий рендеринг кристалів: від форми до люмінесценції

На відміну від лінійних персонажів, кристали вимагають складного багат шарового рендерингу (Іл.112). Процес починається з побудови точної геометричної форми з урахуванням заломлення світла [5].

Базовий колір та об'єм: Створюється силует кристала, на який накладається градієнтна заливка, що імітує основний тон стихії (наприклад, червоний для вогню або блакитний для води).

Текстурування граней: За допомогою пензлів із жорсткими краями промальовуються грані та внутрішні тріщини мінералу. Це надає об'єкту матеріальності та ваги.

Магічне світіння: Використання режимів накладання (Blending Modes) є ключовим для створення ефекту люмінесценції [60]. Шар у режимі “Add (Glow)” використовується для створення яскравих відблисків на ребрах кристала, а шар у режимі “Color Dodge” — для формування розсіяного сяйва (aura), яке підсвічує лінійного персонажа поруч.

Таке поєднання технік дозволяє перетворити кристал на повноцінний магічний артефакт, який виступає головною візуальною домінантою карти [36].

Етап 4: Формування космічного середовища та ефекти світіння

Створення фону базується на роботі з темними градієнтами та текстурними пензлями, що імітують зоряний пил та туманності. Космічний простір не повинен бути абсолютно чорним; він наповнюється глибокими фіолетовими, синіми та індиго відтінками, що створює ефект безмежної глибини [85].

Окрему увагу приділено «світловій архітектурі»: додаванню орбітальних ліній та геометричних мандал, що оточують кристали. Ці елементи малюються золотим кольором із застосуванням м'якого розмиття (Gaussian Blur), що

створює ефект неонового світіння [47]. Це підсилює фентезійний характер колоди та об'єднує всі Аркани в єдиний космічний всесвіт [40].

Етап 5: Фінальна збірка макета та підготовка до друку

Після завершення художньої частини ілюстрація переноситься у макет із налаштованими полями. Кожна карта перевіряється на відповідність “безпечній зоні”, щоб текстові назви та номери арканів не перекривали деталізовані кристали [2].

Критично важливим є переведення файлів у колірний простір СМҮК. Оскільки цифрові світіння у просторі RGB виглядають значно яскравіше, на етапі підготовки до друку проводиться корекція кривих (Curves) для збереження контрасту та насиченості кольорів стихій [25]. Фінальні файли зберігаються у форматі TIFF із роздільною здатністю 300 DPI, що гарантує чіткість кожної лінії та переливу в кристалах при фізичному втіленні колоди, а також роздільною здатністю в 4 мм [34].

3.4 Розробка пакування та презентаційних матеріалів колоди

Дизайн пакування для авторської колоди Таро у фентезійному стилі розглядається не просто як засіб транспортування карт, а як первинна точка контакту користувача з магічним всесвітом проєкту. Оскільки концепція колоди базується на “Космічному Шляху” та енергії кристалів, пакування має виконувати функцію захисного артефакту, що зберігає цінний зміст [25].

Концепція та дизайн пакування

Для пакування обрано мішечок із щільної тканини глибокого чорного кольору. Такий вибір матеріалу виконує подвійну функцію: з практичної точки зору він надійно захищає карти від пошкоджень, а з концептуальної — слугує візуальним продовженням космічного фону самих Арканів. Чорна тканина імітує темну матерію, поглинаючи світло та створюючи атмосферу таємничості [34].

Матеріали: Обрано високоякісний щільний оксамит чорного кольору. Вибір цього матеріалу зумовлений його вираженою фактурністю: глибока

ворсиста текстура оксамиту створює тактильний ефект «космічної темряви» та надає виробу преміального вигляду. Матеріал має високу зносостійкість, що гарантує збереження первинного вигляду колоди протягом тривалого часу.

Нанесення авторського принту (лінійного кристала) на чорну тканину здійснюється методом шовкографії з використанням металізованої фарби кольору «старе золото». Це забезпечує високу чіткість тонких ліній та створює ефект легкого світіння принту при потраплянні на нього світла. Поєднання м'якої матової текстури оксамиту та металізованого глянцевого друку створює вишуканий візуальний контраст, який логічно продовжує художню концепцію всієї колоди.

Колірна палітра: Домінуючим кольором обрано чорний (глибокий синій, що переходить у чорний). На такому фоні золоте тиснення лінійного кристалу найбільш контрастно та магічно.[16]

Дизайн сорочки та логотипу колоди

Логотип колоди розроблений у тому ж лінійному стилі, що й персонажі Арканів. Він являє собою стилізоване поєднання кристала та зоряної мандали (Іл.136). Цей знак розміщується по центру мішечок, на сорочці карт (Іл.111), стаючи головним ідентифікатором бренду [48].

Дизайн сорочки (back side) базується на принципі дзеркальної радіальної симетрії. Це технічна вимога, яка дозволяє приховати положення карти (пряме чи перевернуте) до моменту її відкриття [74]. Паттерн сорочки складається з тонких геометричних ліній, що імітують рух кристалів та кілець. Використання темно-синього фону зі золотавим графічним начерком та сійвом забезпечує візуальну цілісність усього комплекту [4]

Висновки до 3 розділу

Завершення практичного етапу кваліфікаційної роботи дозволило повноцінно реалізувати авторський замисел та створити унікальний графічний продукт — колоду Старших Арканів Таро у фентезійно-космічній стилістиці. Результати проведеної дизайн-розробки свідчать про успішне розв'язання поставлених завдань, де творча інтуїція була підкріплена строгим композиційним аналізом та технологічними можливостями цифрового живопису.

Сформована творча концепція проєкту стала фундаментом для побудови цілісної візуальної системи. Вибір космічного фентезі як основного сетингу дозволив відійти від традиційної побутової чи суто середньовічної іконографії, перенісши дію в метафізичний простір. У роботі було доведено, що космос у дизайні Таро виступає не просто фоном, а метафорою безмежності підсвідомості, де кожен Аркан є енергетичним вузлом у структурі Всесвіту. Таке рішення забезпечило проєкту високий рівень художньої експресії та відповідність сучасним трендам “нео-окультизму” в ілюстрації.

Ключовим досягненням розділу стала розробка авторського методу візуальної диференціації елементів карти. Впровадження дуалістичної системи “лінійний персонаж — деталізований артефакт” дозволило розв'язати проблему композиційної ієрархії. Використання мінімалістичного лінійного рисунка для зображення героїв Арканів підкреслило їхню духовну, ефемерну природу. Персонажі постають як ідеї-відбитки, що не мають матеріальної ваги, але несуть у собі енергію архетипу. Натомість гіпердеталізація магічних кристалів, що виступають центральними елементами композиції, дозволила створити матеріальні якорні точки для уваги глядача. Кристали були розроблені як носії стихійної енергії, що дозволило по-новому інтерпретувати класичну систему відповідностей, де навіть “козири” Старших Арканів отримали своє колірне та структурне забарвлення через мінералогічні метафори.

Особлива увага в практичній частині була приділена колористичному рішенню та світлотіньовому моделюванню. Використання темного космічного

фону забезпечило максимальний тональний контраст, що є критично важливим для формату 70 x 120 мм. Встановлено, що цифрова люмінесценція та ефекти світіння (VFX), реалізовані в Clip Studio Paint, виконують не лише декоративну, а й навігаційну функцію. Яскраві відблиски на гранях кристалів та м'які ореоли навколо лінійних фігур створюють ефект “живої” карти, що випромінює світло зсередини. Це підвищує функціональність колоди в умовах різного освітлення та робить її естетично привабливою для сучасного користувача.

Технологічний процес створення ілюстрацій продемонстрував ефективність сучасного цифрового пайплайну. Використання растрових шарів для контуру в поєднанні із стабілізацією пера персонажів забезпечило бездоганну чіткість ліній, що важливо для дрібного друку, а застосування складних режимів накладання (Color Dodge, Multiply, Overlay) дозволило досягти глибини кольору та реалістичності текстур магічних атрибутів. Було доведено, що цифровий інструментарій надає дизайнеру гнучкість у коригуванні деталей без порушення цілісності всієї системи, що є незамінним при створенні серії з 22 взаємопов'язаних ілюстрацій.

Процес розробки пакування став логічним завершенням формування бренду колоди. Відмова від традиційної картонної коробки на користь чорного текстильного мішечка з авторським лінійним принтом кристала дозволила підсилити містичний та артефактний характер продукту. Такий підхід робить пакування тактильним продовженням магічного всесвіту карт. Водночас свідомою відмовою від супровідного гайдбука підкреслює концептуальну самодостатність візуальної системи: інтуїтивне зчитування значень відбувається виключно через взаємодію глядача з деталізованими світловими артефактами та лінійними персонажами.

Практичне значення проведеної роботи полягає у створенні повністю готового до тиражування ілюстративного проєкту, що має власну унікальну мову та концептуальну глибину. Розроблена візуальна система може бути легко масштабована на повну колоду (78 карт) або використана як база для створення супутньої продукції в ігровій та сувенірній індустрії. Дизайн-розробка

продемонструвала, що поєднання традиційних символів із сучасними методами концепт-арту дозволяє створювати конкурентоспроможний інтелектуальний продукт, який відповідає запитам сучасної візуальної культури та вимогам ринку графічного дизайну.

Таким чином, розроблена авторська колода є не лише художнім висловом, а й результатом глибокої систематизації знань у сфері композиції, типографіки, колористики та цифрових технологій. Вона підтверджує можливість успішного переосмислення класичних архетипів у сучасному фентезійному ключі, відкриваючи нові горизонти для застосування ілюстрації в дизайні інтерактивних та сакральних об'єктів.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження, присвяченого проблематиці дизайн-розробки авторської колоди карт Таро в сучасному фентезі-стилі, було досягнуто поставленої мети та виконано всі завдання роботи. Комплексний аналіз теоретичних, історико-культурних, мистецтвознавчих та технологічних аспектів дозволив не лише сформулювати ґрунтовну науково-методичну базу, але й реалізувати практичний творчий проєкт, що є самостійним внеском у розвиток сучасної графічної ілюстрації та концептуального дизайну. Підсумовуючи результати роботи, можна зробити наступні узагальнені висновки, які структуровані відповідно до логіки проведеного дослідження.

У першому розділі роботи було здійснено ґрунтовний аналіз походження та еволюції карт Таро, що дозволило визначити їхню унікальну природу як об'єкта графічного дизайну. Встановлено, що Таро пройшло складний шлях трансформації: від престижних гральних карт італійського Відродження (колода Вісконті-Сфорца, XV ст.) через стандартизовану ксилографічну естетику Марсельського Таро (XVII–XVIII ст.) до сакральної-езотеричної системи, наповненої архетипними смислами завдяки працям Антуана Кур де Жебелена, Еттейли та Еліфаса Леві. Ключовим висновком цього історичного екскурсу є те, що візуальна мова Таро ніколи не була статичною догмою; вона чутливо реагувала на технологічні інновації (ксилографія, трафаретний друк, офсет, цифрові технології) та зміни культурних парадигм.

Психологічне підґрунтя системи, що базується на теорії архетипів Карла Густава Юнга, було визначено як фундаментальний каркас, що забезпечує універсальну комунікацію між зображенням і глядачем. Дослідження підтвердило, що “Подорож Дурня” (The Fool’s Journey) у Старших Арканах є не просто філософською метафорою, а практичною драматургічною схемою для побудови серії ілюстрацій. Водночас система Молодших Арканів, заснована на нерозривному зв’язку масті з першостихією (Жезли — Вогонь, Кубки — Вода, Мечі — Повітря, Пентаклі — Земля) та нумерологічній логіці, утворює жорстку семантичну матрицю. Саме ця матриця — стихійне кодування та

числова драматургія (від ініціації Тузом до завершення Десяткою) — є тим інваріантним ядром, яке дизайнер зобов'язаний зберегти при будь-яких стилістичних експериментах.

Аналіз художніх стилів в оформленні колод — від ренесансної мініатюри із сусальним золотом і готичною пластикою, через плакатну площинність модерну Памели Колман Сміт (колода Райдера-Вейта-Сміт, 1909), геометричний авангард Таро Тота Фріди Гарріс (1938–1943) до сюрреалістичних колажів Сальвадора Далі — засвідчив легітимність радикального переосмислення канону. Особливої ваги набув розгляд фентезі як художнього напрямку. Доведено, що естетика фентезі є ідеальним середовищем для актуалізації архетипів Таро, оскільки вона, за Толкіном, створює «дивовижно чуже», що дозволяє побачити правду через вигадку та візуалізувати невидимі енергії (магія, кристали, космічні сили) засобами, недоступними побутовому реалізму. Фентезі-сетинг дарує дизайнеру свободу світобудови, де кожен аркан стає вікном у цілісний, оригінальний всесвіт.

Другий розділ роботи було присвячено вивченню специфічних дизайн-принципів, що визначають функціональність та естетику карти як фізичного об'єкта. Встановлено, що галузевим стандартом є формат 70×120 мм із співвідношенням сторін приблизно 7:12, що створює жорстку вертикальну домінанту. Це диктує особливі стратегії композиційної побудови: центральна вісь як основний стрижень, боротьба з «мертвими зонами» за допомогою вертикальних атрибутів, хмар, зір або потужного нижнього фундаменту. Було проаналізовано три основні стратегії кадрування (ростова фігура, поясний портрет, крупний план) та їх вплив на зчитування символіки. Доведено критичну важливість тонального та колірного контрасту для забезпечення читабельності ключових елементів – персонажа та атрибута – на тлі фону.

Особливу увагу приділено колористичній системі як головному каналу невербальної комунікації. Підтверджено, що колірне кодування мастей Молодших Арканів (червоно-оранжева гама для Жезлів, синьо-блакитна для Кубків, сталеві-сіра для Мечів, зелено-коричнева для Пентаклів) є

обов'язковим навігаційним інструментом. У Старших Арканах колір виконує психологічну та символічну функцію: жовтий/золотий — інтелект та божественне світло, червоний — дія та влада, синій/фіолетовий — інтуїція та таємниця. На основі дослідження цифрових технік було виявлено, що сучасні режими накладання шарів (Blending Modes) — Multiply для тіней, Overlay для кольорового тонування та особливо Color Dodge / Glow Dodge для магічного світіння — дозволяють створювати ефекти цифрової люмінесценції, які неможливо досягти традиційними пігментами. Це стає основним інструментом для формування фентезійної атмосфери та створення фокусних точок через контраст комплементарних кольорів та контраст насиченості.

Типографічна складова розглядається не як другорядний елемент, а як частина айдентики. Визначено, що для фентезі-стилю найбільш доречними є антиква (відсилка до старовини) або стилізовані рукописні/готичні накреслення, тоді як гротески порушують легенду світу. Ключовим є використання правила «шрифтової пари» (контраст між назвою аркану та його номером), а також техніки цифрової стилізації тексту: накладання текстур (метал, камінь), градієнтів та ефектів тиснення (Bevel & Emboss) для матеріалізації літер у просторі ілюстрації. Дослідження сучасних авторських колод (The Wild Unknown, Golden Thread Tarot, OK Tarot, Black Power Tarot) засвідчило тенденцію до гейміфікації візуальної мови (вплив концепт-арту рольових ігор), з одного боку, та до мінімалізму та абстракції — з іншого, що свідчить про пошук балансу між складним «лором» та чистою архетипічною формою.

Третій розділ представляє безпосередній результат практичної дизайн-розробки — серію ілюстрацій Старших Арканів Таро в авторському фентезі-стилі. Сформована творча концепція базується на ідеї “Енергетичних вузлів”: космічне середовище виступає метафорою безмежності колективного несвідомого, де кожен Аркан є точкою фокусування вселенської сили. Головним художнім відкриттям та інноваційним прийомом роботи стало свідоме розділення візуальної системи на два контрастних рівні. Персонажі виконані в мінімалістичній лінійній, “штампоподібній” манері (ефемерні

контури без внутрішньої світлотіні), що підкреслює їхню архетипічну, духовну природу. На противагу цьому, магичні кристали та ключові атрибути опрацьовані з гіперреалістичною деталізацією, виступаючи матеріальними «акумуляторами» стихійної енергії карти. Цей дуалізм — “лінійна ідея” vs “енергетичний артефакт” — створює необхідну композиційну напругу та забезпечує миттєве зчитування фокусної точки.

У розділі детально описано технологічний процес у програмі Clip Studio Paint, що включає: етап концептуального ескізування з урахуванням вертикального балансу; створення векторних контурів персонажів із регульованою товщиною лінії; багат шаровий рендеринг кристалів (від побудови граней до накладання режимів Add (Glow) та Color Dodge для створення внутрішнього світіння); формування космічного фону за допомогою темних градієнтів, текстур “зоряного пилу” та геометричних світлових мандал. Особливу увагу приділено колористичному рішенню кристалів: для карти «Блазень» – біло-перламутровий опал (чистий потенціал); для “Мага” – система з чотирьох різнокольорових кристалів (повний контроль над стихіями); для “Верховної Жриці” – темно-синій місячний камінь (інтуїція). Це дозволило повному інтерпретувати класичну систему відповідностей у межах Старших Арканів.

Завершальним етапом стало проєктування пакування, що перетворює колоду на цілісний бренд. Розроблено дизайн текстильного мішечка глибокого чорного кольору, лицьову сторону якого прикрашає авторський принт у вигляді стилізованого лінійного кристала. Це створює тактильний ефект занурення у магичний простір і підкреслює колекційну цінність інді-колоди. Підготовка файлів до друку (переведення в СМУК, налаштування зон безпеки та припусків під обріз) засвідчила повну технічну готовність продукту до фізичного втілення та тиражування.

Узагальнюючи результати всієї кваліфікаційної роботи, можна стверджувати, що було створено не просто набір ілюстрацій, а повноцінний дизайнерський продукт, який має оригінальну художню мову, глибоку

концептуальну основу та високий рівень технічного опрацювання. Основні науково-практичні результати полягають у наступному:

Розширення теоретичного дискурсу: У роботі систематизовано знання про генезис дизайну Таро, виявлено нерозривний зв'язок між технологічними інноваціями (від ксилографії до цифрового VFX) та стилістичною еволюцією карт. Доведено, що фентезі-стиль є не декоративним нашаруванням, а глибоко органічним середовищем для репрезентації юнгіанських архетипів.

Розробка інноваційної візуальної системи: Запропоновано та апробовано оригінальний метод дуалістичної ілюстрації — поєднання мінімалістичного лінійного персонажа (“ефемерна ідея”) із гіпердеталізованим кристалом-артефактом (“матеріалізована енергія”). Цей метод дозволяє вирішити ключову проблему композиційної ієрархії у вузькому форматі карти, створюючи чітку фокусну точку без перевантаження площини.

Створення практичного керівництва (пайплайну): Детально описано технологічний ланцюжок створення колоди в середовищі Clip Studio Paint – від концепт-ескізу до препрес-підготовки. Особливу цінність становить аналіз використання режимів накладання для досягнення ефекту цифрової люмінесценції кристалів, що може бути використано іншими ілюстраторами в подібних проєктах.

Практична реалізація комерційного продукту: У рамках роботи створено повний цикл дизайну — від 22 ілюстрацій Старших Арканів до макету коробки, сорочки та супровідних матеріалів. Проєкт відповідає всім технічним вимогам поліграфії (300 DPI, СМΥΚ, зони безпеки, 3 мм припуски), що робить його готовим до тиражування через сервіси друку на вимогу або краудфандингові платформи.

Перспективи подальшого розвитку проєкту є багатовекторними. По-перше, розроблена система “енергетичних кристалів” може бути масштабована на всі 56 карт Молодших Арканів та 16 Придворних карт, що дозволить створити повноцінну 78-карткову колоду. По-друге, концепція має потужний потенціал для створення супутньої продукції (мерчу): плакати, наклейки з

кристалами, цифрові шпалери, анімовані версії карт для додатків. По-третє, сам дизайн-метод може бути адаптований для створення візуальної айдентики настільних ігор, книжкових ілюстрацій у жанрі фентезі або концепт-арту для відеоігор.

Отже, результати кваліфікаційної роботи підтвердили, що синтез глибокого історико-культурного аналізу, психології архетипів, сучасних композиційних принципів та передових цифрових технологій дозволяє створювати конкурентоспроможні, естетично вартісні та смислово насичені об'єкти графічного дизайну. Авторська колода Таро у фентезі-стилі є яскравим прикладом того, як класична традиція отримує нове дихання в епоху цифрової культури, залишаючись актуальним інструментом для саморефлексії, натхнення та візуальної комунікації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

Українські джерела

1. Баланс у композиції [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Depositphotos Blog](#) (дата звернення: 10.05.2026).
2. Вимоги до макетів Таро [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Arsenal Print](#) (дата звернення: 10.05.2026).
3. Відео про колористику Таро [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [YouTube](#) (дата звернення: 10.05.2026).
4. Відеоматеріал про дизайн Таро [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [YouTube](#) (дата звернення: 10.05.2026).
5. Відеоурок з цифрового живопису [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [YouTube](#) (дата звернення: 10.05.2026).
6. Горбачов Д. *Стилі українського мистецтва ХХ століття*. – Київ : Портал, 2021.
7. З історії ксилографічного друку [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Херсонський художній музей](#) (дата звернення: 10.05.2026).
8. Значення карт Таро [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Numerolohiya](#) (дата звернення: 10.05.2026).
9. Історія дизайну гральних карт у Європі XIV–XIX століть [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Violity](#) (дата звернення: 10.05.2026).
10. Історія Таро [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Esotera](#) (дата звернення: 10.05.2026).
11. Колірні контрасти за Іттенем [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Cases Media](#) (дата звернення: 10.05.2026).
12. Курс створення МАК за допомогою AI [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [UCourse](#) (дата звернення: 10.05.2026).
13. Марсельське таро [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Wikipedia Україна](#) (дата звернення: 10.05.2026).
14. Методичний матеріал про асоціативні карти [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Всеосвіта](#) (дата звернення: 10.05.2026).

15. Модерн (мистецтво) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Wikipedia Україна](#) (дата звернення: 10.05.2026).
16. Наукова стаття з українського мистецтва [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Ukrainian Art and Science](#) (дата звернення: 10.05.2026).
17. Памела Колман Сміт [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Wikipedia Україна](#) (дата звернення: 10.05.2026).
18. Покроковий посібник із поєднання шрифтів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [UX Pub](#) (дата звернення: 10.05.2026).
19. Принципи створення метафоричних асоціативних карт [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Coggle](#) (дата звернення: 10.05.2026).
20. Статичність і динамічність елементів композиції [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [На Урок](#) (дата звернення: 10.05.2026).
21. Структура та символізм карт Таро [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Daycom](#) (дата звернення: 10.05.2026).
22. Таро Райдера-Уейта: історія та значення [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Molfa](#) (дата звернення: 10.05.2026).
23. Шість книг про сучасне мистецтво [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [ArtsLooker](#) (дата звернення: 10.05.2026).
24. Шовкографія [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Kyiv Gallery](#) (дата звернення: 10.05.2026).
25. Як створити набір Таро [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [NewMedia](#) (дата звернення: 10.05.2026).

Іноземні джерела

- 26.5 Great Tarot Designs by Contemporary Creatives [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [AIGA Eye on Design](#) (дата звернення: 10.05.2026).
27. Ahead of the Pack: Leonora Carrington Tarot Card Art [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [The Guardian](#) (дата звернення: 10.05.2026).
28. Archetypes in Tarot [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [Emerald Lotus Divination](#) (дата звернення: 10.05.2026).

29. Art History of Fantasy Illustration [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Kreafolk](#) (дата звернения: 10.05.2026).
30. Best Fantasy Book Cover Fonts [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Book Brush](#) (дата звернения: 10.05.2026).
31. Color Symbolism in Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Rebecca Schoenecker](#) (дата звернения: 10.05.2026).
32. Colors and Contrast as a Design Principle [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Levende Streg](#) (дата звернения: 10.05.2026).
33. Colour Meaning in Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Teach Me Tarot](#) (дата звернения: 10.05.2026).
34. Custom Tarot Card Design [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [The Logo Creative](#) (дата звернения: 10.05.2026).
35. Designing Your Own Tarot Deck [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Lyn Thurman](#) (дата звернения: 10.05.2026).
36. Drawing Lesson: Focal Points and Color Theory [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [21 Draw](#) (дата звернения: 10.05.2026).
37. Fantasy Fonts: Typography for Fantasy Design [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Markeebooks](#) (дата звернения: 10.05.2026).
38. Fantasy Illustration [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Illustration History](#) (дата звернения: 10.05.2026).
39. Fantasy Illustration and Symbolism [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Faerian Art](#) (дата звернения: 10.05.2026).
40. Fantasy Maps [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Starfort](#) (дата звернения: 10.05.2026).
41. Fiebig J. *Salvador Dali. Tarot*. – Köln : Taschen, 2019.
42. Font Psychology [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Octet Design](#) (дата звернения: 10.05.2026).
43. Font Selection Guide [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Depositphotos Blog](#) (дата звернения: 10.05.2026).

44. Hilma af Klint Exhibition [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Guggenheim Museum](#) (дата звернения: 10.05.2026).
45. How Is Colour Used to Convey Meaning in Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Liminal 11](#) (дата звернения: 10.05.2026).
46. How Tarot Taught Us to Read Images [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [ArtReview](#) (дата звернения: 10.05.2026).
47. How to Paint Light and Color Digitally [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Clip Studio Tips](#) (дата звернения: 10.05.2026).
48. How to Use Tarot to Build Your Brand as a Creative [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Jane Friedman](#) (дата звернения: 10.05.2026).
49. Introduction to the Tarot System [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Dryade Guru](#) (дата звернения: 10.05.2026).
50. Japaridze Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [MJS Tarot](#) (дата звернения: 10.05.2026).
51. Jessica Hundley Tarot Taschen Book [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [It's Nice That](#) (дата звернения: 10.05.2026).
52. Jungian Archetypes and Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [The Esoteric Cat](#) (дата звернения: 10.05.2026).
53. Lady Frieda Harris [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [WikiArt](#) (дата звернения: 10.05.2026).
54. Leonora Carrington [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Leonora Carrington Official Site](#) (дата звернения: 10.05.2026).
55. Major Arcana Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Esotera](#) (дата звернения: 10.05.2026).
56. Make Playing Cards [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [MakePlayingCards](#) (дата звернения: 10.05.2026).
57. Modern Art and Occultism [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Academia.edu](#) (дата звернения: 10.05.2026).
58. Mystical Symbolism: Ithell Colquhoun's Tarot Deck [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Frieze](#) (дата звернения: 10.05.2026).

59. Occult Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Art in Context](#) (дата звернения: 10.05.2026).
60. Painting with Blending Modes [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [David Revoy](#) (дата звернения: 10.05.2026).
61. Pamela Colman Smith [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Mystic Tarot](#) (дата звернения: 10.05.2026).
62. Personality Types and Tarot Court Cards [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [78 Revelations a Minute](#) (дата звернения: 10.05.2026).
63. Perspectives on the History of Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [World of Playing Cards](#) (дата звернения: 10.05.2026).
64. Principles and Significance of Tarot Card Designs [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Acelion Cards](#) (дата звернения: 10.05.2026).
65. Psychological Profiles for the Pentacles Court Cards [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Healing Through Tarot](#) (дата звернения: 10.05.2026).
66. Rules and Hoyles [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Encyclopaedia Britannica](#) (дата звернения: 10.05.2026).
67. Serif vs Sans Serif in Typography [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Medium](#) (дата звернения: 10.05.2026).
68. Surrealism [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Jose Art Gallery](#) (дата звернения: 10.05.2026).
69. Surrealism and the Tarot: A Love Story [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Fulgur Press](#) (дата звернения: 10.05.2026).
70. Tamarit N., Schaffer F. *An Artist's Guide to Tarot: Illustrating the Arcana with Expert Artists*. – 3DTotal Publishing, 2023.
71. Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [The Metropolitan Museum of Art](#) (дата звернения: 10.05.2026).
72. Tarot Card Art and Design [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Qin Printing](#) (дата звернения: 10.05.2026).
73. Tarot Card Design Layouts [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Acelion Cards](#) (дата звернения: 10.05.2026).

74. Tarot Card Sizes [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Template.net](#) (дата звернения: 10.05.2026).
75. Tarot Color Symbolism [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Llewellyn Encyclopedia](#) (дата звернения: 10.05.2026).
76. Tarot Colour Symbolism [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [The Tarot Shop](#) (дата звернения: 10.05.2026).
77. Tarot Court Card Elements and Zodiac Signs [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Labyrinthos Academy](#) (дата звернения: 10.05.2026).
78. Tarot Numerology [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Tarot Master Guide](#) (дата звернения: 10.05.2026).
79. Tarot Numerology Minor Sequences [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Hermit's Mirror](#) (дата звернения: 10.05.2026).
80. Tarot Texts [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Sacred Texts](#) (дата звернения: 10.05.2026).
81. The Art of the Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [WeTransfer WePresent](#) (дата звернения: 10.05.2026).
82. The Colorful History of Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Smithsonian Magazine](#) (дата звернения: 10.05.2026).
83. The Fool's Journey Explained [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Tarot Master Guide](#) (дата звернения: 10.05.2026).
84. The New Occult [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Fantastinen](#) (дата звернения: 10.05.2026).
85. The Psychic Function of Colour in Tarot Readings [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Ksenia Odintsova](#) (дата звернения: 10.05.2026).
86. The Psychology of Fonts [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Skillshare Blog](#) (дата звернения: 10.05.2026).
87. The Radical 600-Year Evolution of Tarot Card Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Artsy](#) (дата звернения: 10.05.2026).
88. The Radical 600-Year Evolution of Tarot Card Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Artsy](#) (дата звернения: 10.05.2026).

- 89.** The Radical Evolution of Tarot Card Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Artsy](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 90.** The Return of Magic in Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [ArtReview](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 91.** The Rise of Fantasy Art in the Digital Age [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Geek Planet Online](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 92.** The Spiritual in Art: Abstract Painting 1890–1985 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [FSA Art](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 93.** The Tarot de Marseille [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [CBD Tarot](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 94.** The Tarot de Marseilles [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Tarot Heritage](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 95.** The Tarot of Marseille [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Marseille Tourisme](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 96.** Typography in Tabletop Games [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Matt Paquette](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 97.** Unlocking the Mystery of Playing Card Suits [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Premium Playing Cards](#) (дата звернения: 10.05.2026).
- 98.** Visconti-Sforza Tarot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [Kerykeion](#) (дата звернения: 10.05.2026).

ДОДАТОК А (ІЛЮСТРАЦІЇ)



*Іл.1. Види колоди карт та мастей
Взято з мережі інтернет*



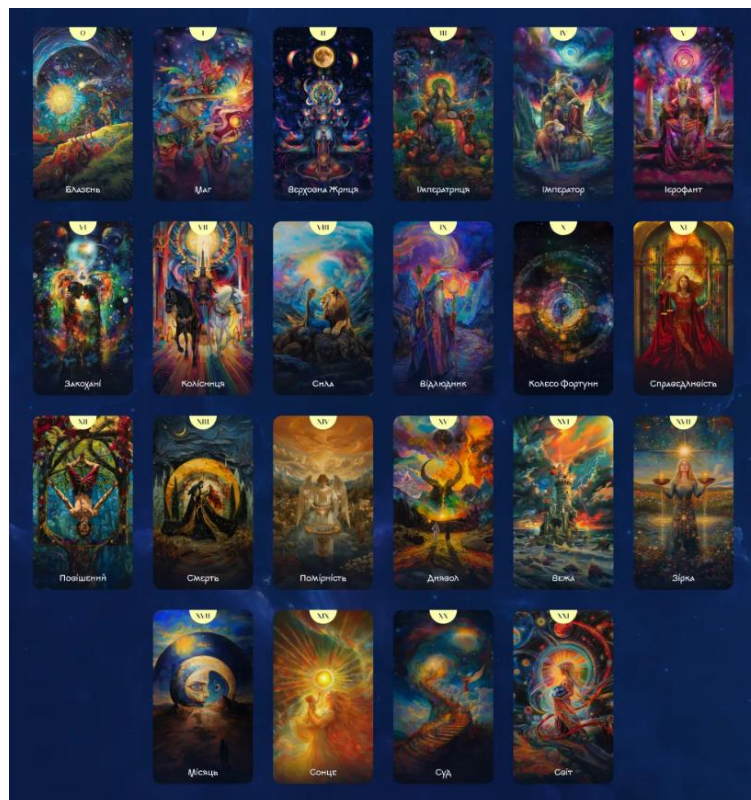
*Іл.2. Папа Римський, з Таро Вісконті-Сфорца, приблизно 1450 року та Смерть, з Таро
Вісконті-Сфорца, приблизно 1450 року.
Взято з мережі інтернет*



Іл.3. Перше сучасне Марсельське Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.4. Жан-Батист дизайн карт Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.5. Старші Аркани
Взято з мережі інтернет



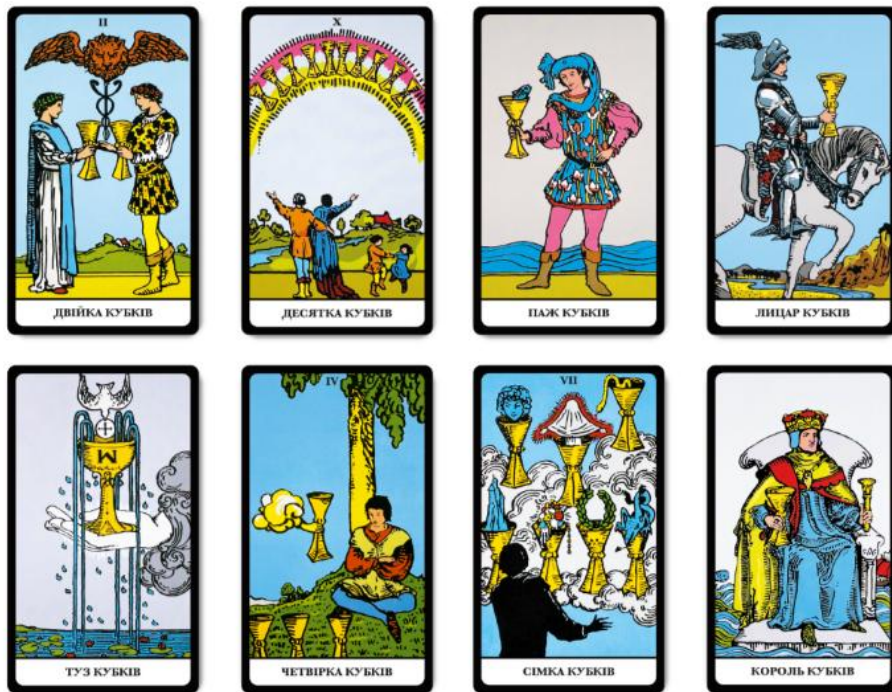
Іл.6. Старші Аркани Рейдера Уейта
Взято з мережі інтернет



Іл.7. Карта “Дурень”
Взято з мережі інтернет



Іл.8. Карти Таро, масті “Жезли”
Взято з мережі Інтернет



Іл.9. Карти Таро, масті “Кубки”
Взято з мережі інтернет



Іл.10. Карти Таро, масті “Мечі”
Взято з мережі інтернет



Іл.11. Карти Таро, масті “Пентаклі”
Взято з мережі інтернет



Іл.12. Види зображення карт
Взято з мережі інтернет



Іл.13. Колода Таро Вісконті-Сфорца
Взято з мережі інтернет

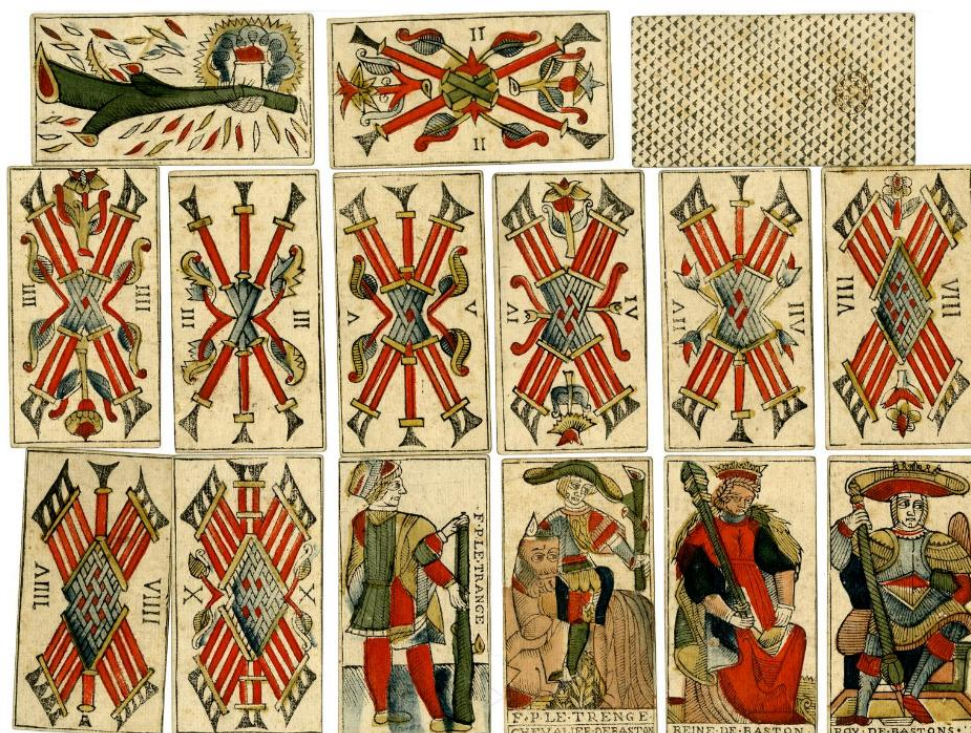


Іл.14. карта "Закохані" з колоди Таро Вісконті-Сфорца
Взято з мережі інтернет



Іл.15. китайська “Діамантова Сутра”

Взято з мережі інтернет



Іл.16. колода Жана Додаля з характерними грубими контурами

Взято з мережі інтернет



Іл.17. приклад нерозрізаних аркушів ксилографічного друку з трафаретним розфарбуванням
Взято з мережі інтернет



Іл.18. наочні приклади того як виглядає одна й та сама карта в Марсельській традиції та у
Райдера-Вейта
Взято з мережі інтернет



Іл.19. колода Райдера-Вейта-Сміт
Взято з мережі інтернет



Іл.20. Оригінальний дизайн зворотної сторони карт із трояндами та ліліями 1909 року
Взято з мережі інтернет



*Іл.21. колода Райдера-Вейта-Сміт
Взято з мережі інтернет*



Atu 0 - The Fool - Thoth Tarot -
Aleister Crowley
Lady Frieda Harris • 1938-1943



Atu I - The Magus - Thoth Tarot -
Aleister Crowley
Lady Frieda Harris • 1938-1943



Atu II - The High Priestess -
Thoth Tarot - Aleister Crowley
Lady Frieda Harris • 1938-1943



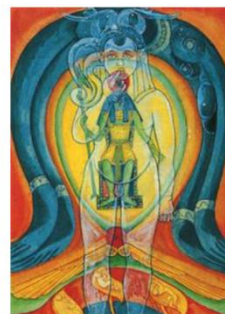
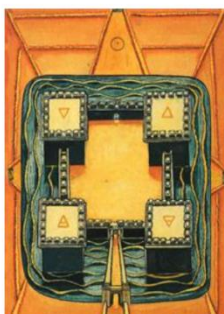
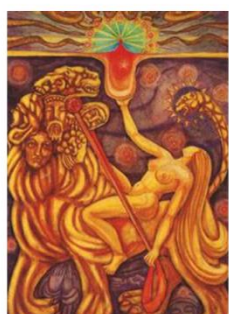
Thoth Tarot
Lady Frieda Harris • 1938-1943



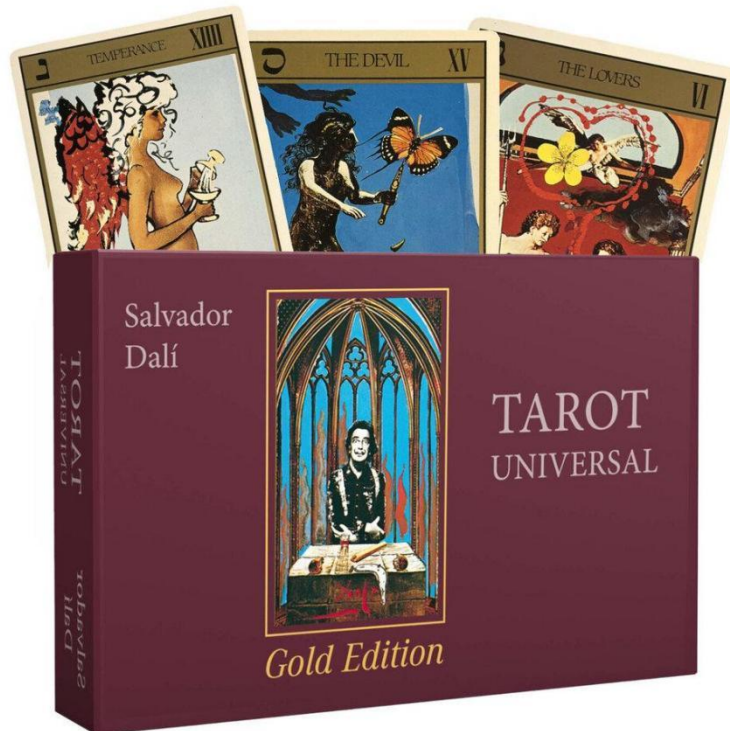
Thoth Tarot
Lady Frieda Harris • 1938-1943



Thoth Tarot



*Іл.22. колода карт Таро художниці Маргеріт Фріда Гарріс
Взято з мережі інтернет*



Іл.23. колода карт Таро “Tarot Universal Dali”
Взято з мережі інтернет



Іл.24. карти Таро “Tarot Universal Dali”
Взято з мережі інтернет



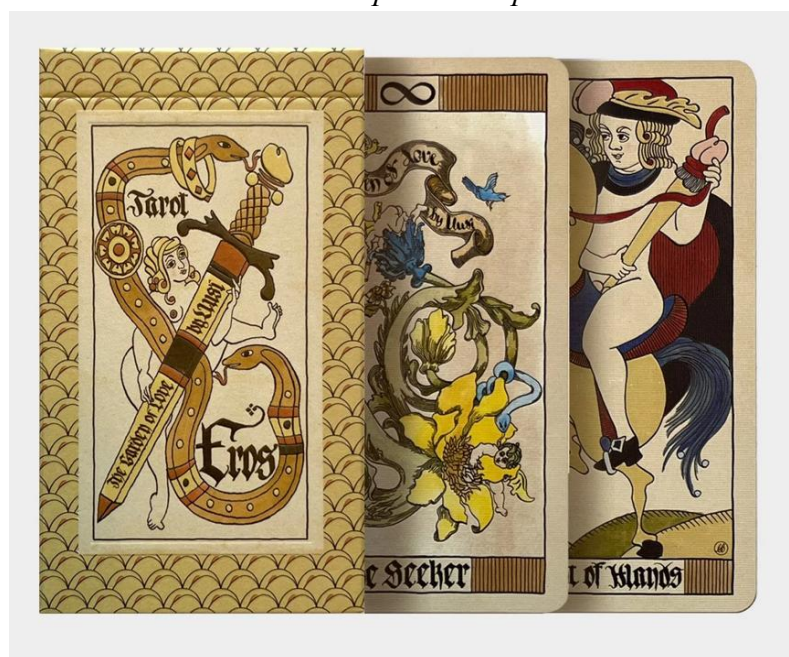
Іл.25. одна з карт Таро Леонори Каррінгтон
Взято з мережі інтернет



Іл.26. одна з карт Таро Леонори Каррінгтон
Взято з мережі інтернет



Іл. 27. колода карт Таро "Motherpeace Tarot"
Взято з мережі інтернет



Іл.28. колода карт Таро "Eros: The Garden of Love Tarot"
Взято з мережі інтернет



Іл.29. карта Таро “Королева Кубків” з колоди карт Таро “Eros: The Garden of Love Tarot”
Взято з мережі інтернет



Іл.30. колода карт Таро Кеті Форнер для бренду “Dreslyn”
Взято з мережі інтернет



Іл.31. колода карт Таро Кеті Форнер для бренду “Dreslyn”
Взято з мережі інтернет

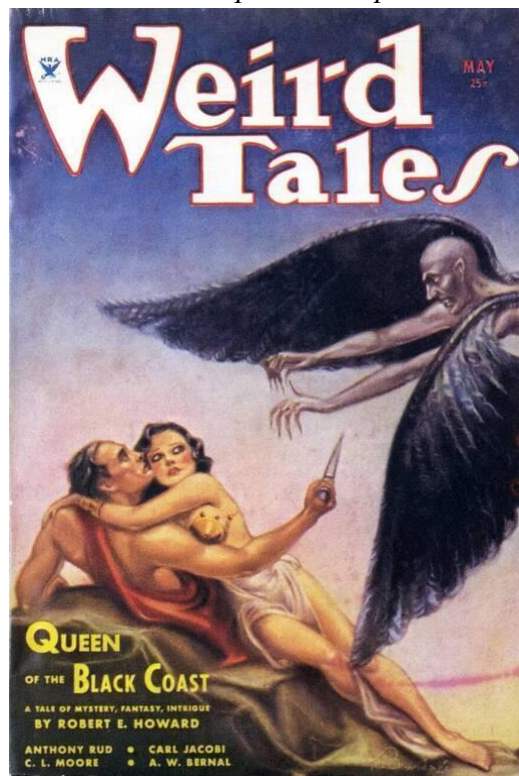


Іл.32. колода карт Таро “Black Power Tarot”
Взято з мережі інтернет



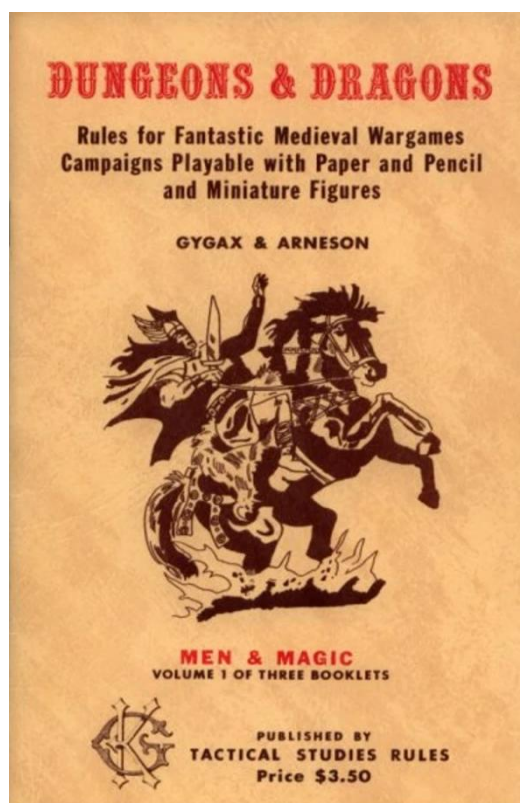
Іл.33. Робота Артура Рекхема “Феї ніколи не кажуть: «Ми щасливі», вони кажуть: «Ми хочемо танцювати».» з серії “Пітер Пен у Кенсінгтонських садах”

Взято з мережі інтернет



Іл.34. Журнал “Weird Tales” Френка Фразетта

Взято з мережі інтернет



Іл.35. Перше видання “Dungeons & Dragons”
Взято з мережі інтернет



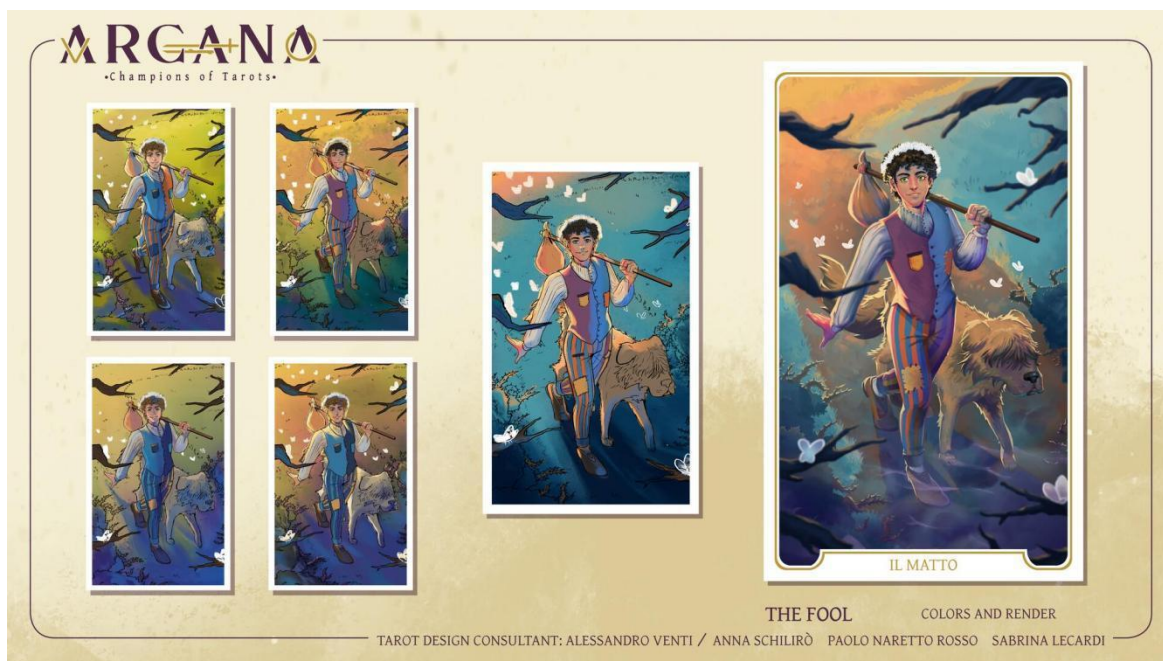
Іл. 36. Карта колоди Таро “Дурень” в стилі ігрового концепт-арту
Взято з мережі інтернет



Іл. 37. Колода карт Таро “Світові Божества”
Взято з мережі інтернет



Іл.38 Різновид розмірів карт Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.39. Приклад розробки карти Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.40. приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



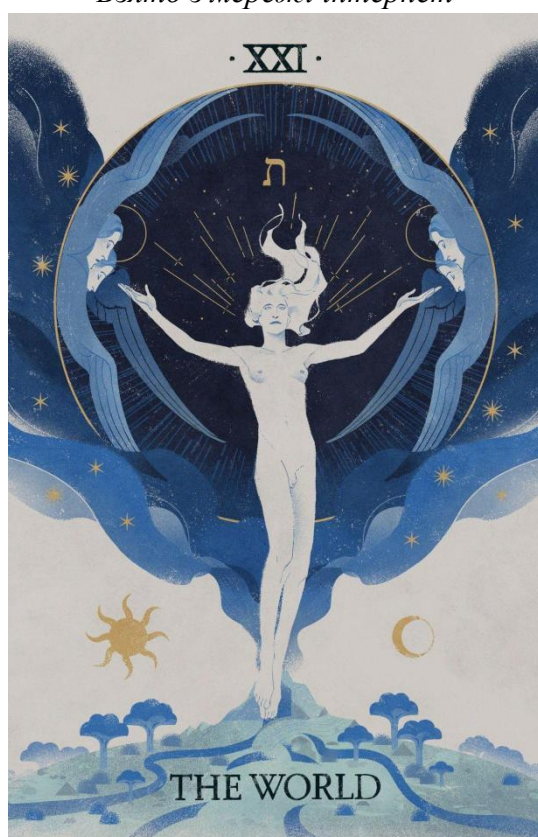
Іл.41. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.42. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



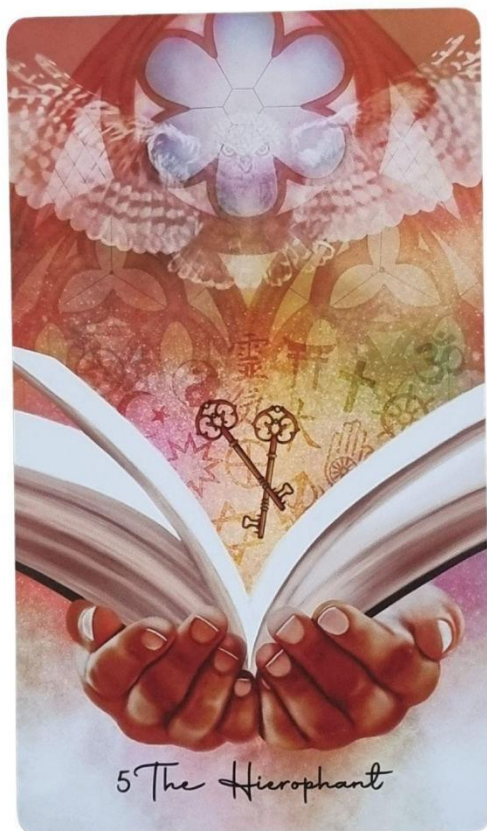
Іл.43. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.44. Приклад карти Таро в ростовій фігурі
Взято з мережі інтернет



Іл.45. Приклад карти Таро в поясному портреті
Взято з мережі інтернет



Іл.46. Приклад карти Таро в крупному плані
Взято з мережі інтернет

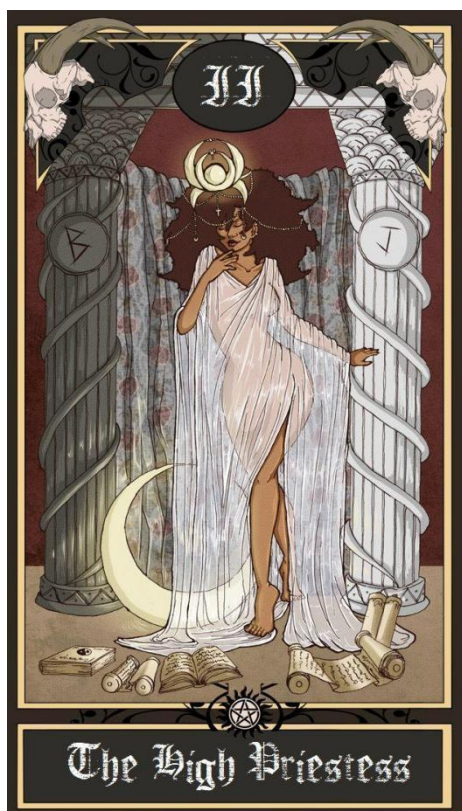


Justice

*Іл.47. Приклад карти Таро контрасту
Взято з мережі інтернет*



*Іл.48. Приклади карти Таро “на виліт”
Взято з мережі інтернет*



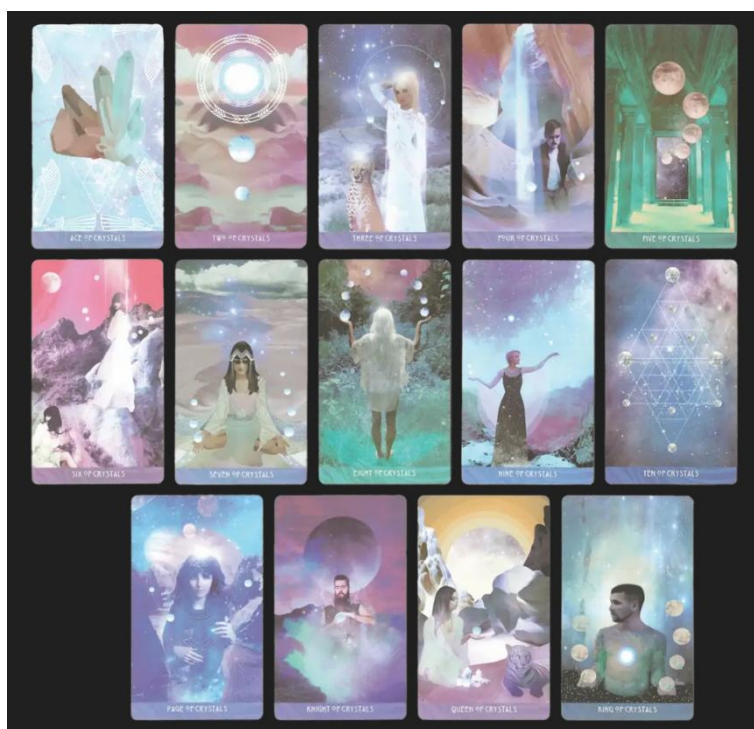
Іл. 49. Приклад карти Таро з рамкою
Взято з мережі інтернет



Іл. 50. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



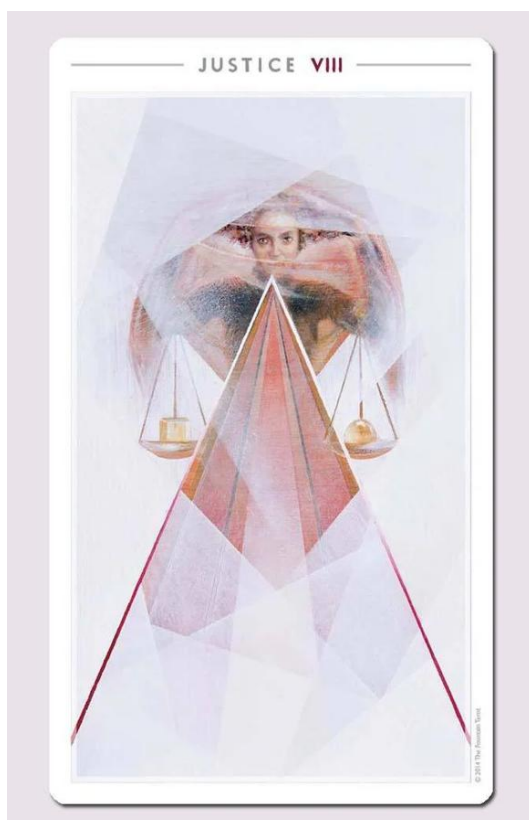
Іл.51. Приклад карти Таро з негативним простором “Luminous Spirit Tarot Deck”
Взято з мережі інтернет



Іл.52. Приклад карт Таро “The Starchild Tarot Akashic”
Взято з мережі інтернет



Іл.53. Приклад карт Таро “Wild Unknown Tarot”
Взято з мережі інтернет



Іл.54. Приклад карти Таро з рівномірним розподілом по обидва боки
Взято з мережі інтернет



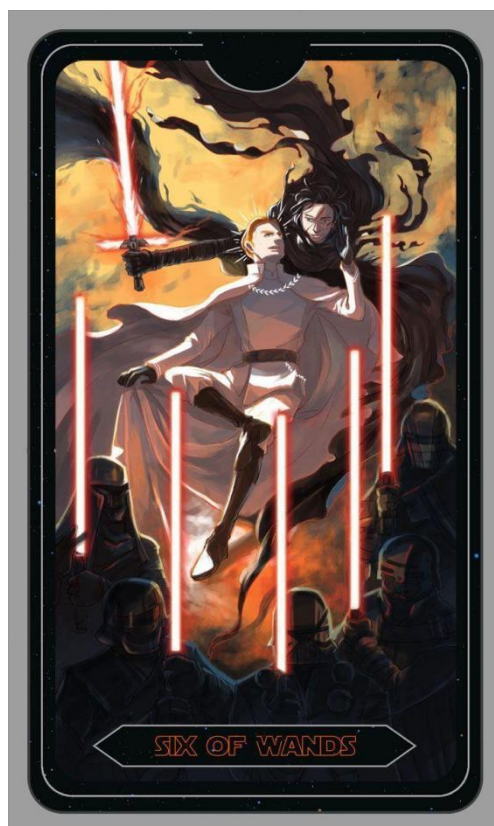
Іл.55. Приклад карти Таро з симетричним балансом
Взято з мережі інтернет



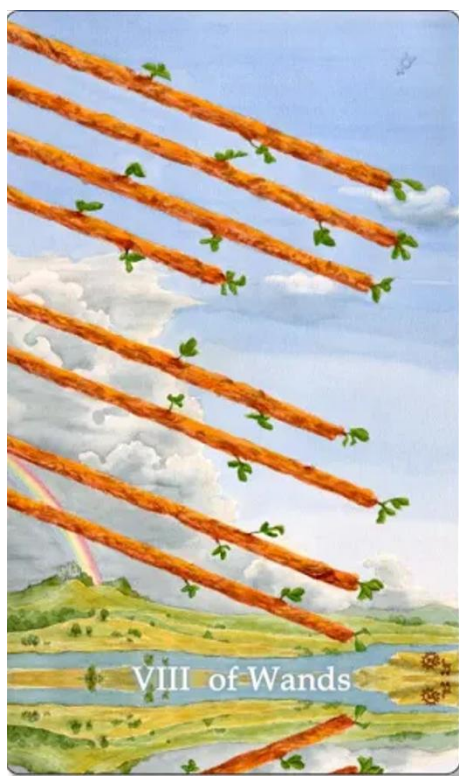
Іл.56. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



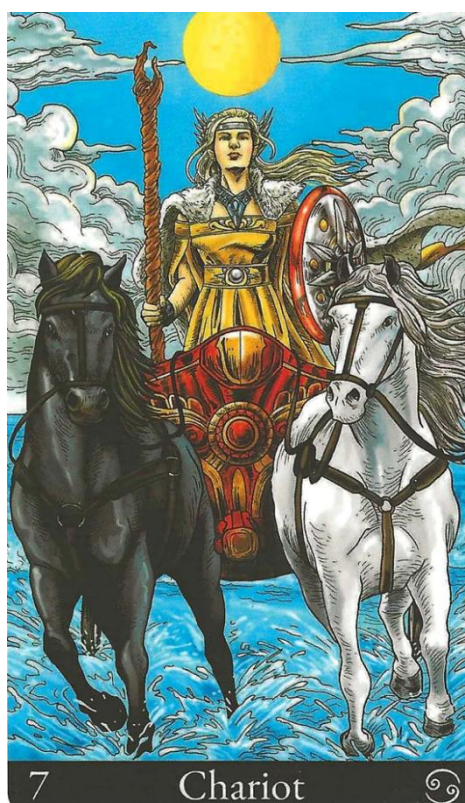
*Ил.57. Приклади карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Ил.58. Приклади карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.59. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.60. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.61. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.62. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



3 OF WANDS

*Ил.63. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



Five of Cups

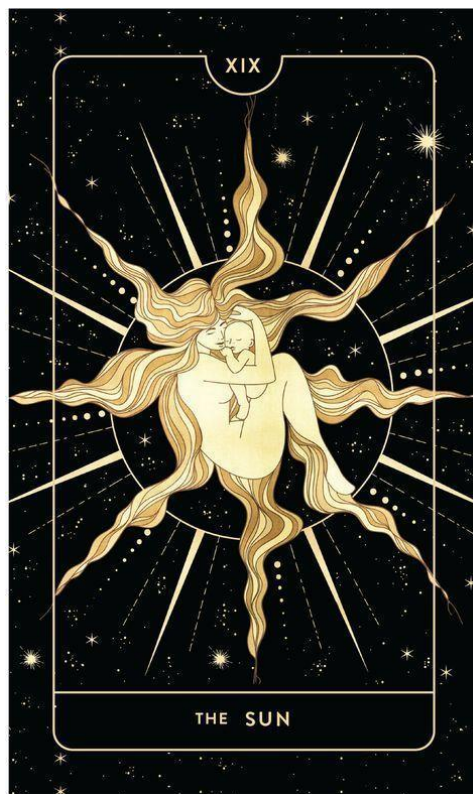
*Ил.64. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



Іл.65. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.66. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.67. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



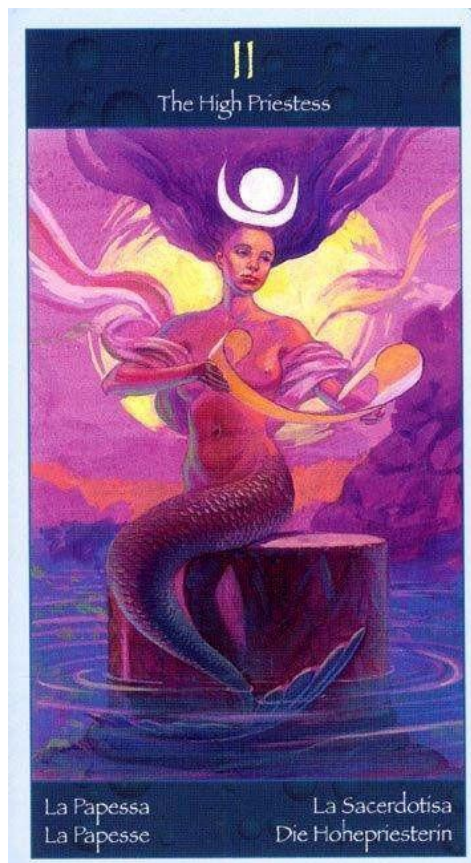
Іл.68. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



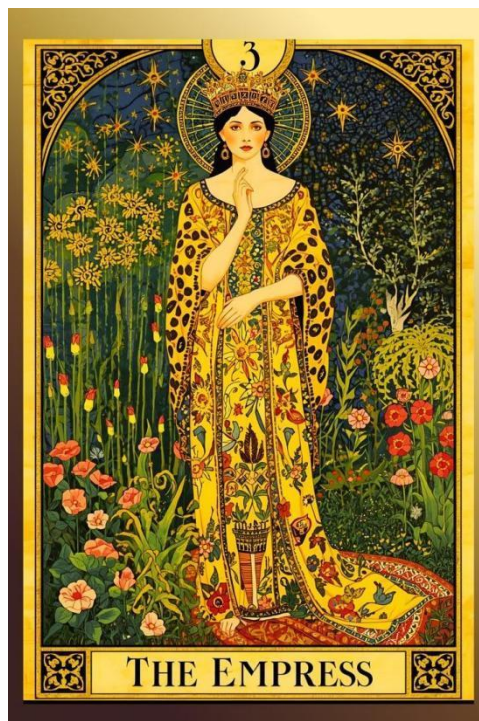
*Іл.69. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.70. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.71. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



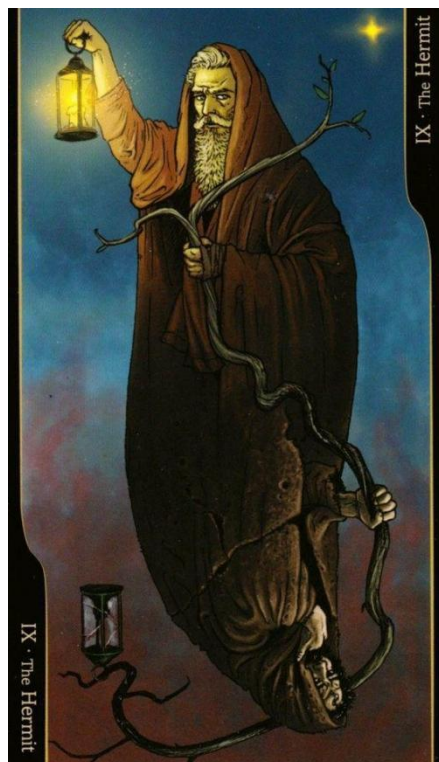
*Іл.72. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.73. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



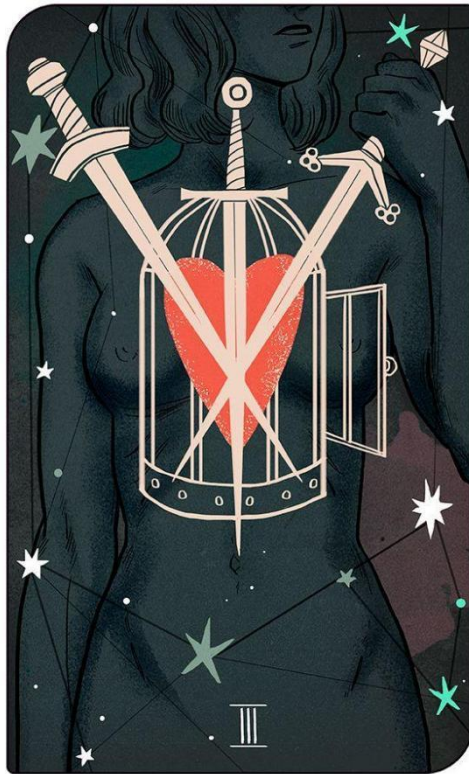
*Іл.74. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.75. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.76. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.77. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.78. Приклад шрифту антикви
Взято з мережі інтернет*



*Іл.79. Приклад шрифту гротеск
Взято з мережі інтернет*



*Іл.80. Приклад шрифту готичного
Взято з мережі інтернет*



*Іл.81. Приклад шрифту рукописного
Взято з мережі інтернет*



*Іл.82. Приклад шрифту в карті Таро
Взято з мережі інтернет*



Іл.83. Приклад шрифту в карті Таро
Взято з мережі інтернет



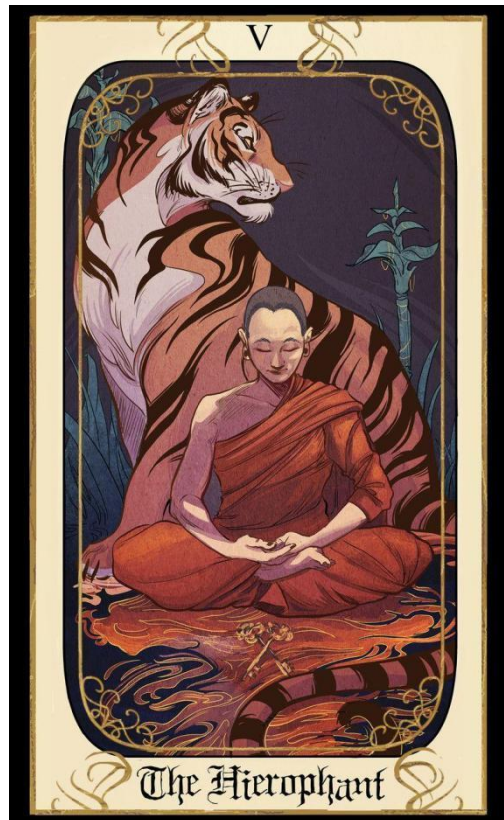
Іл.84. Приклад шрифту в карті Таро
Взято з мережі інтернет



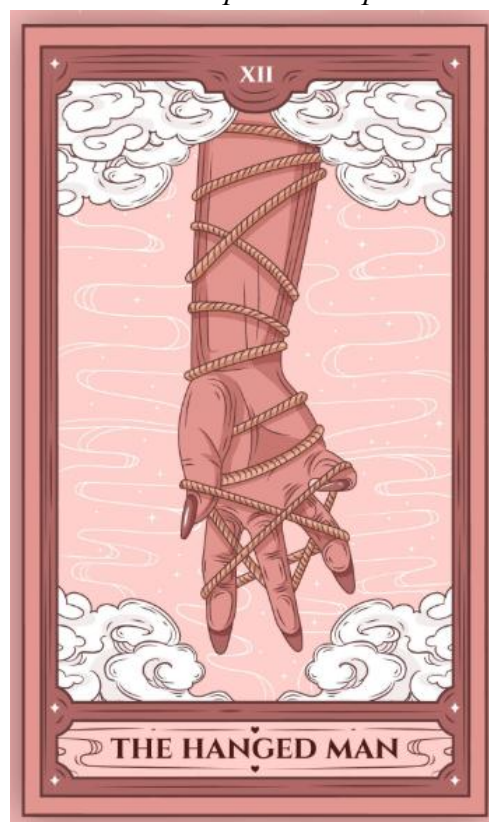
*Іл.85. Приклад шрифту в карті Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.86. Приклад шрифту в картах Таро
Взято з мережі інтернет*



Лл.87. Приклад шрифту в картах Таро
Взято з мережі інтернет



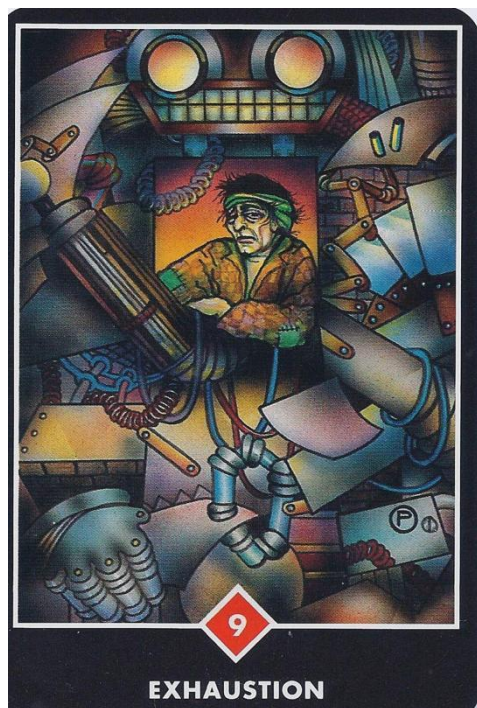
Лл.88. Приклад розташування назв та номерів
Взято з мережі інтернет



Іл.89. Приклад асиметричного розташування назви
Взято з мережі інтернет



Іл.90. Приклад карти Таро з римськими цифрами
Взято з мережі інтернет



*Іл.91. Приклад карти Таро з арабськими цифрами
Взято з мережі інтернет*



*Іл.92. Приклад карти Таро з текстурою постареного металу
Взято з мережі інтернет*



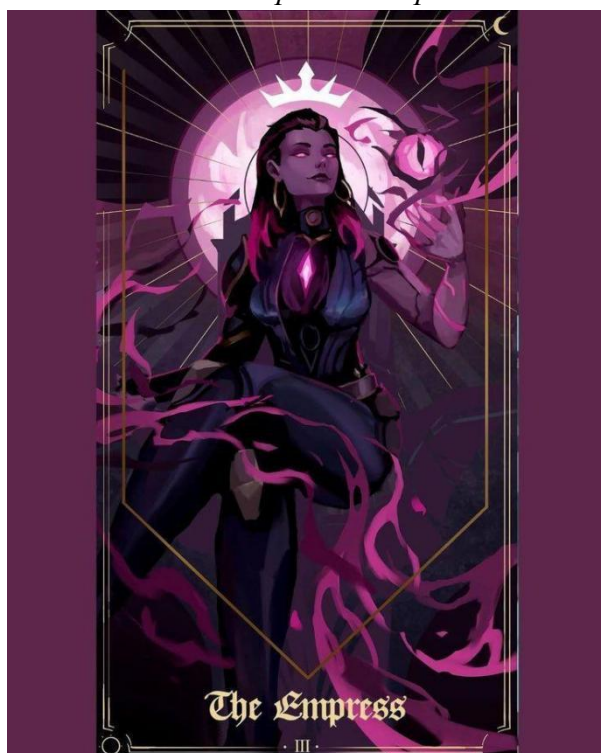
*Іл.93. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.94. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.95. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



*Іл.96. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет*



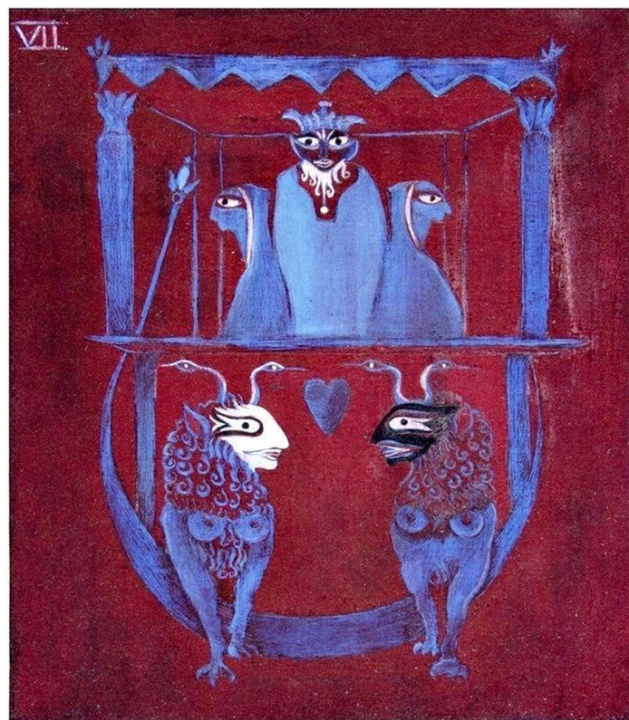
Іл.97. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



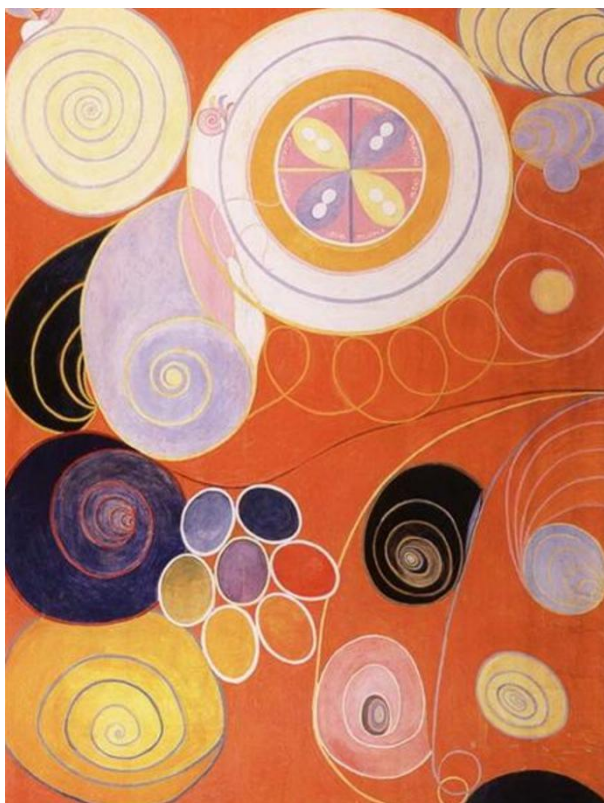
Іл.98. Приклад карти Таро
Взято з мережі інтернет



Іл.99. Приклад колоди Таро з фентезійним всесвітом “Tarot of the Elves” (Таро Ельфів)
Взято з мережі інтернет



Іл.100. Приклад карти Таро Leonora Carrington
Взято з мережі інтернет



Іл.101. Робота Гільми аф Клінт, "They tens mainstay IV"
Взято з мережі інтернет



Іл.102. Колода карт Таро "The Wild Unknown"
Взято з мережі інтернет

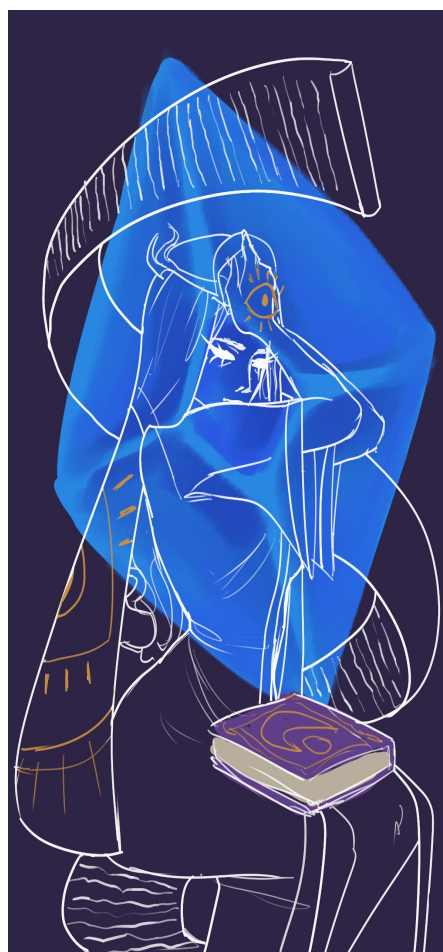
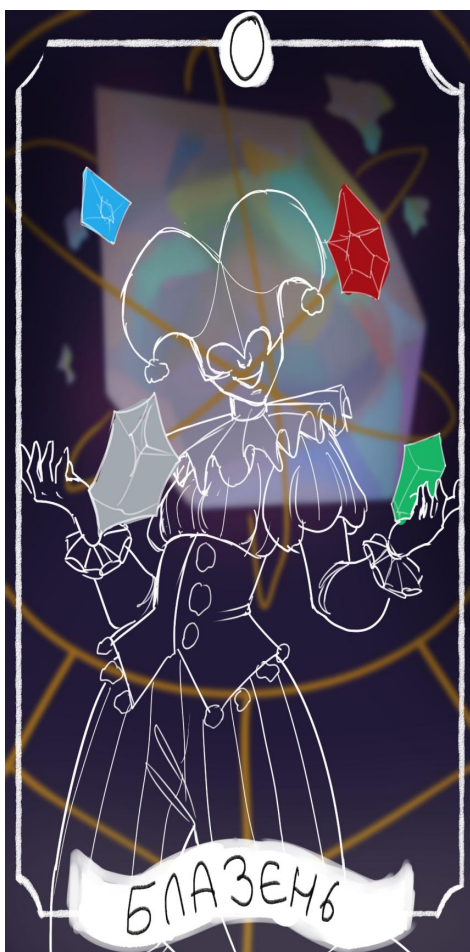


Іл.103. Колода карт Таро Тіни Гонг “Golden Thread Tarot”
Взято з мережі інтернет



Іл.104. Приклад карт Таро Тіни Гонг “Golden Thread Tarot”
Взято з мережі інтернет

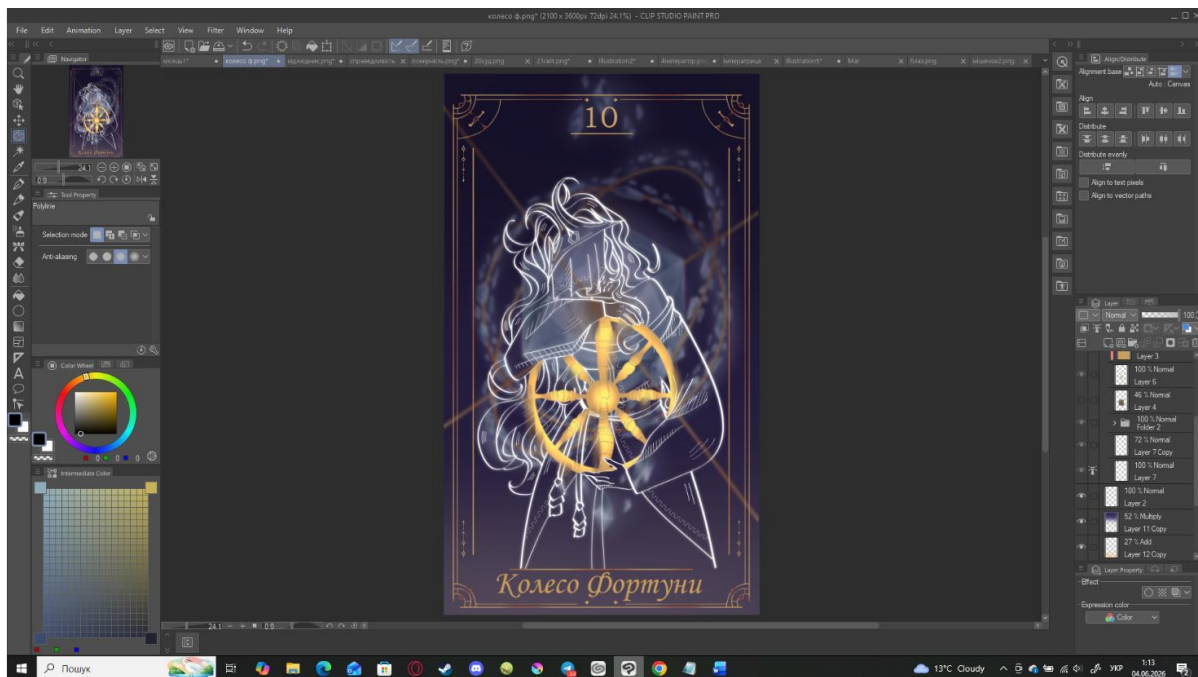
ДОДАТОК Б (ТВОРЧИЙ ПРОЕКТ)



Іл.107-108. Ескіз 1-2
Автор: Кізлик Олеся



Іл.109. Ескіз 3
Автор: Кізлик Олеся



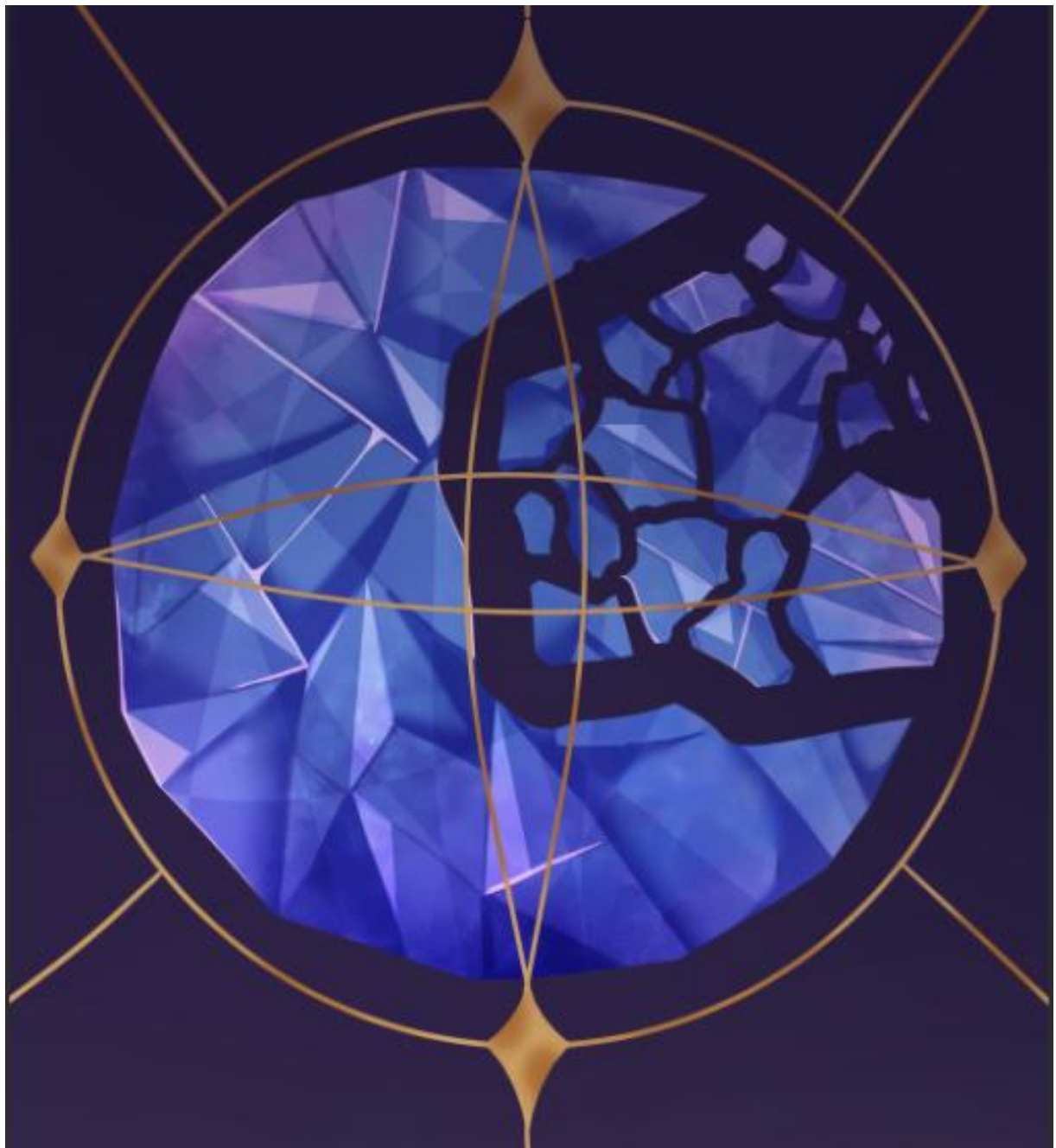
Іл.110

Автор: Кізлик Олеся



Іл.111 Сорочка та Карта Таро

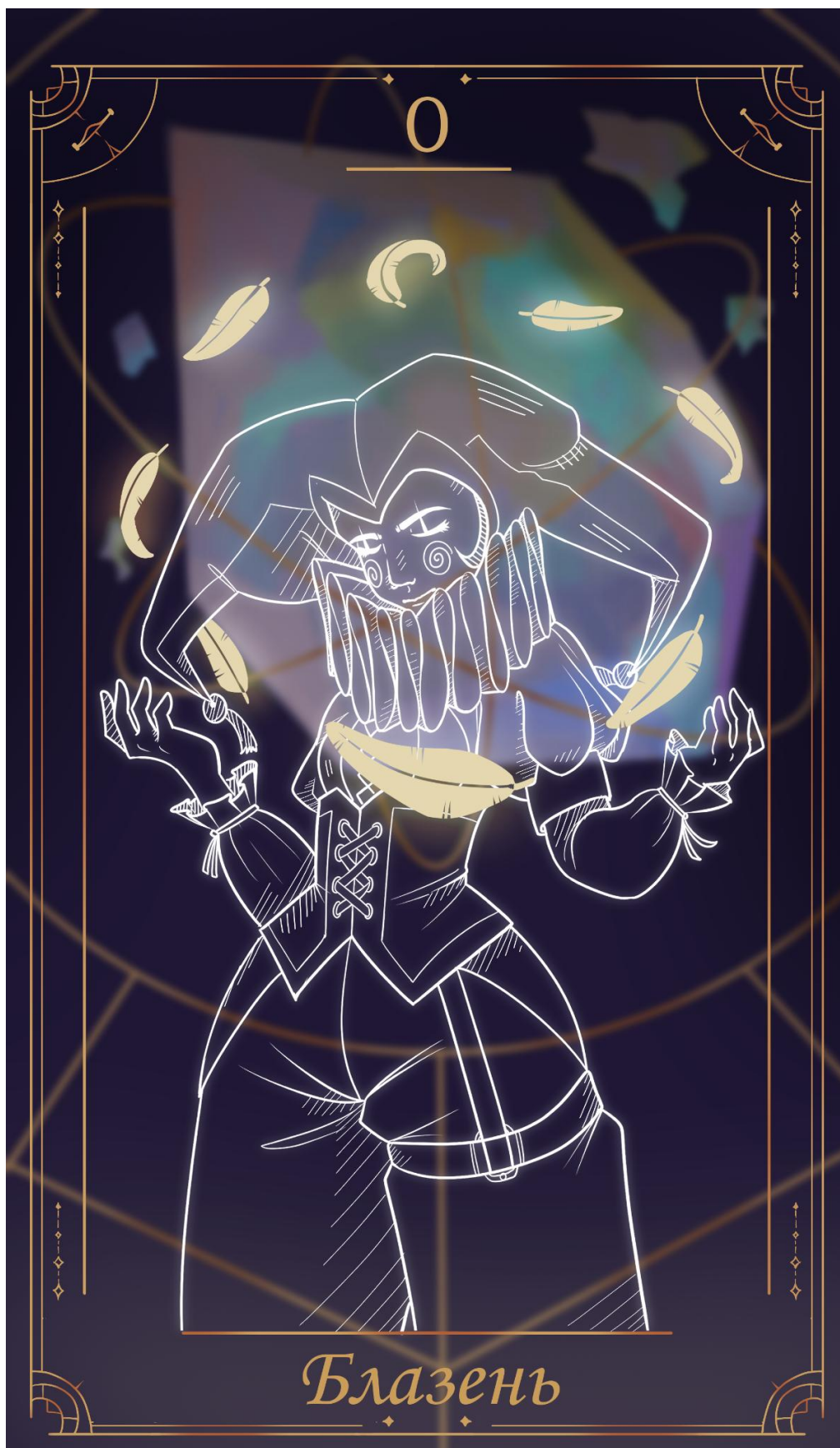
Автор: Кізлик Олеся



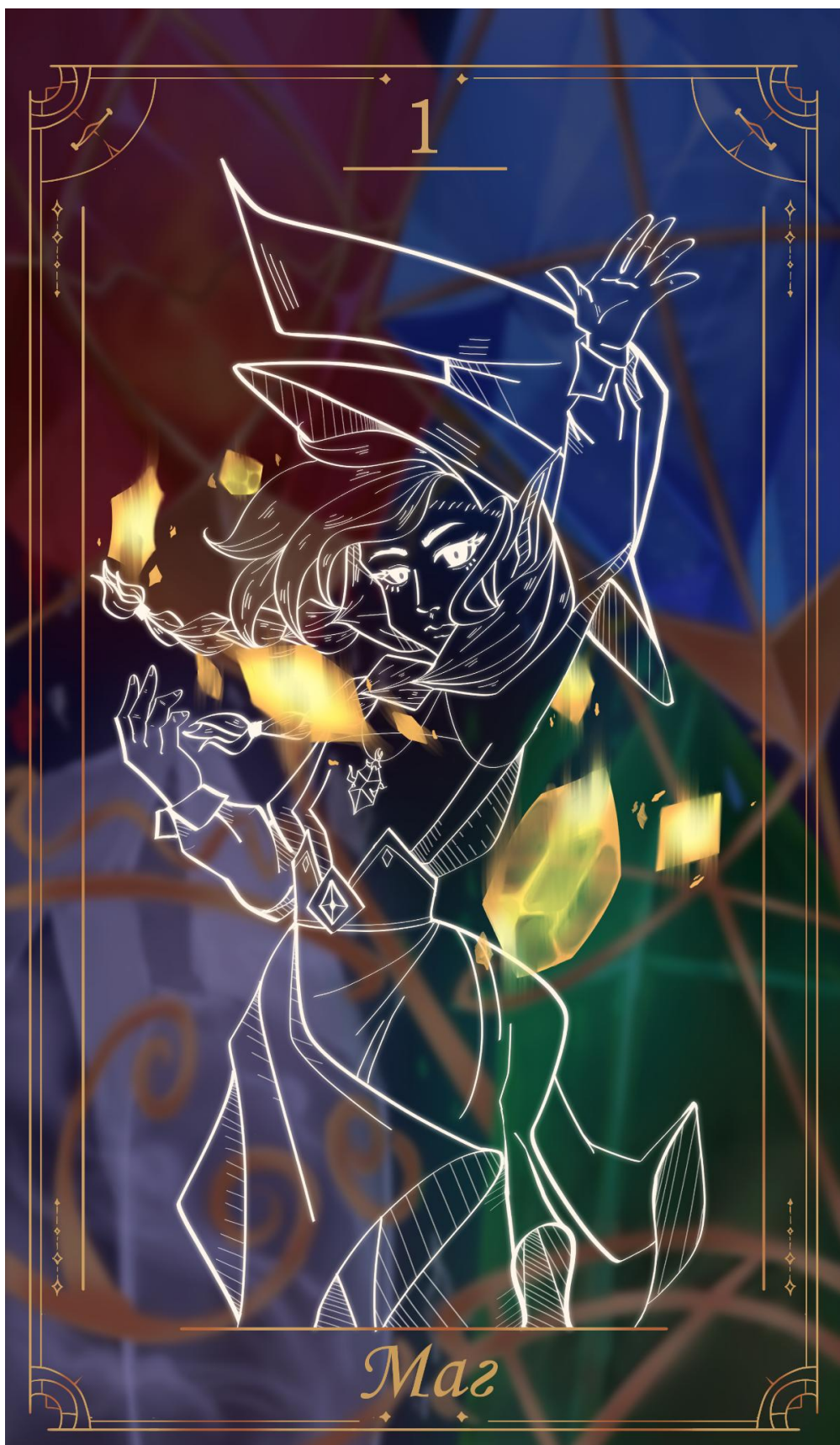
*Іл.112 Фоновий кристал Карт Таро
Автор: Кізлик Олеся*



*Іл.113 Зображення персонажа Карт Таро
Автор: Кізлик Олеся*

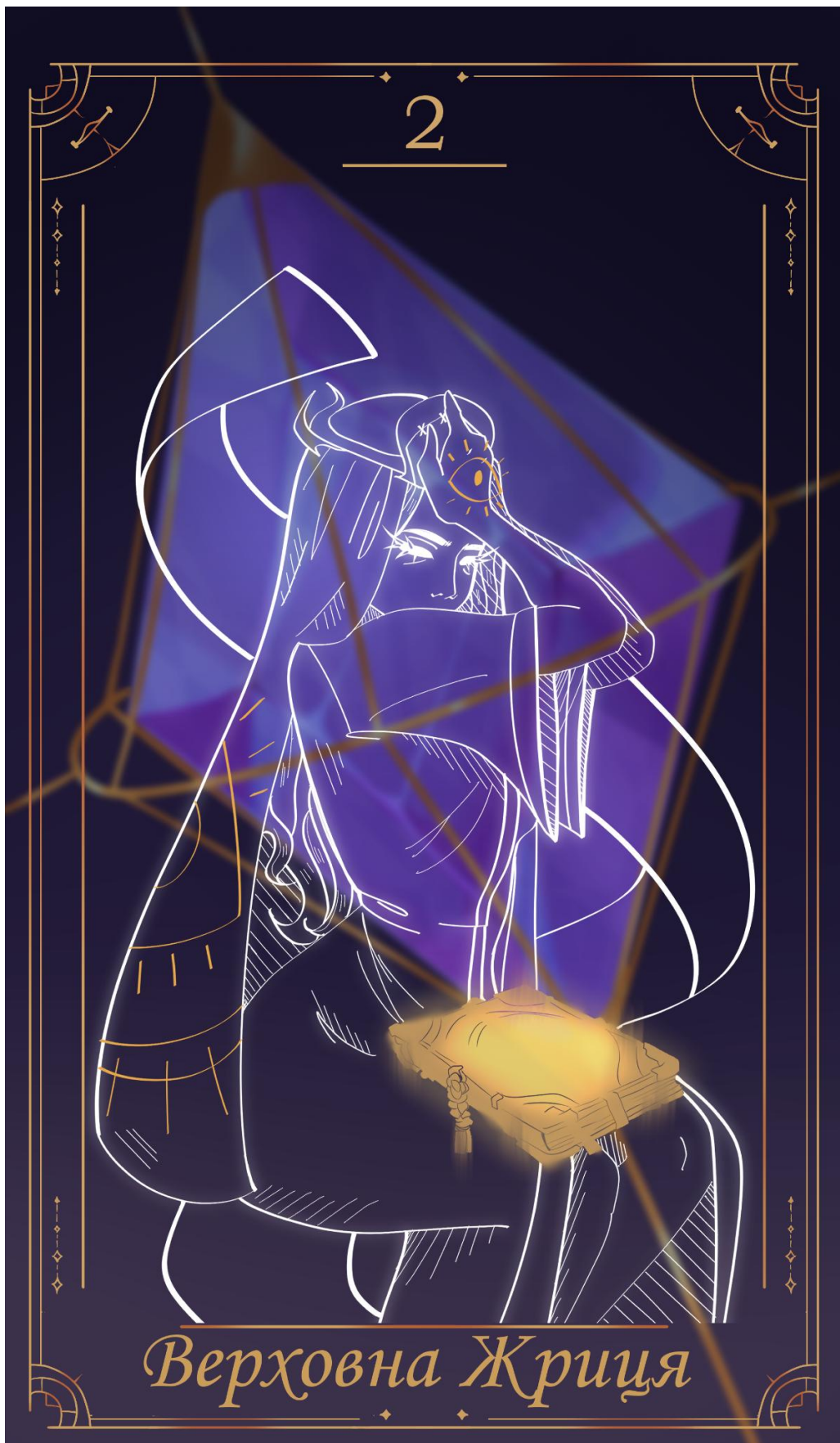


Іл.114 Карта Таро “Блазень” (0)
Автор: Кізлик Олеся



Іл.115 Карта Таро “Маг” (1)

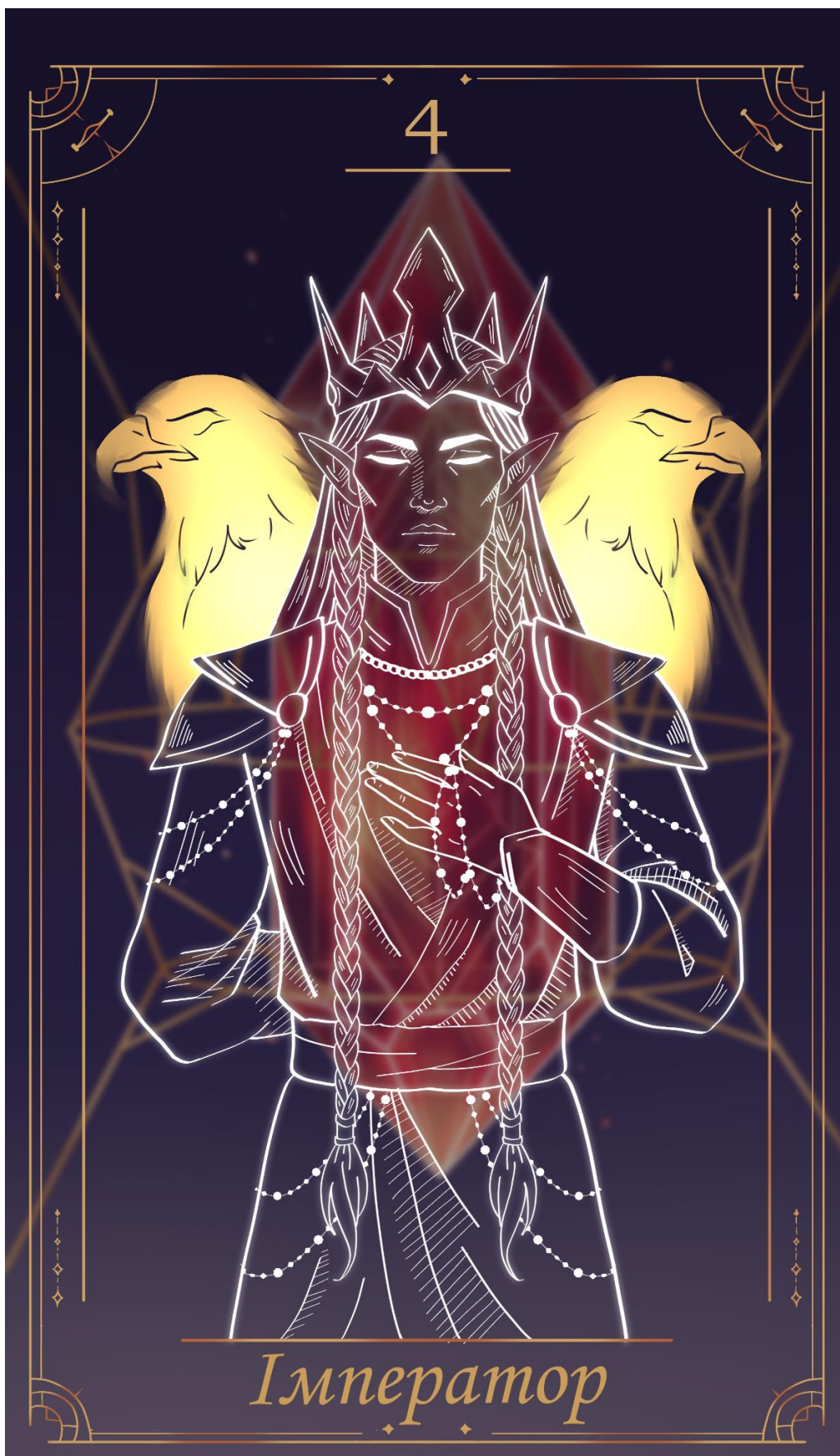
Автор: Кізлик Олеся



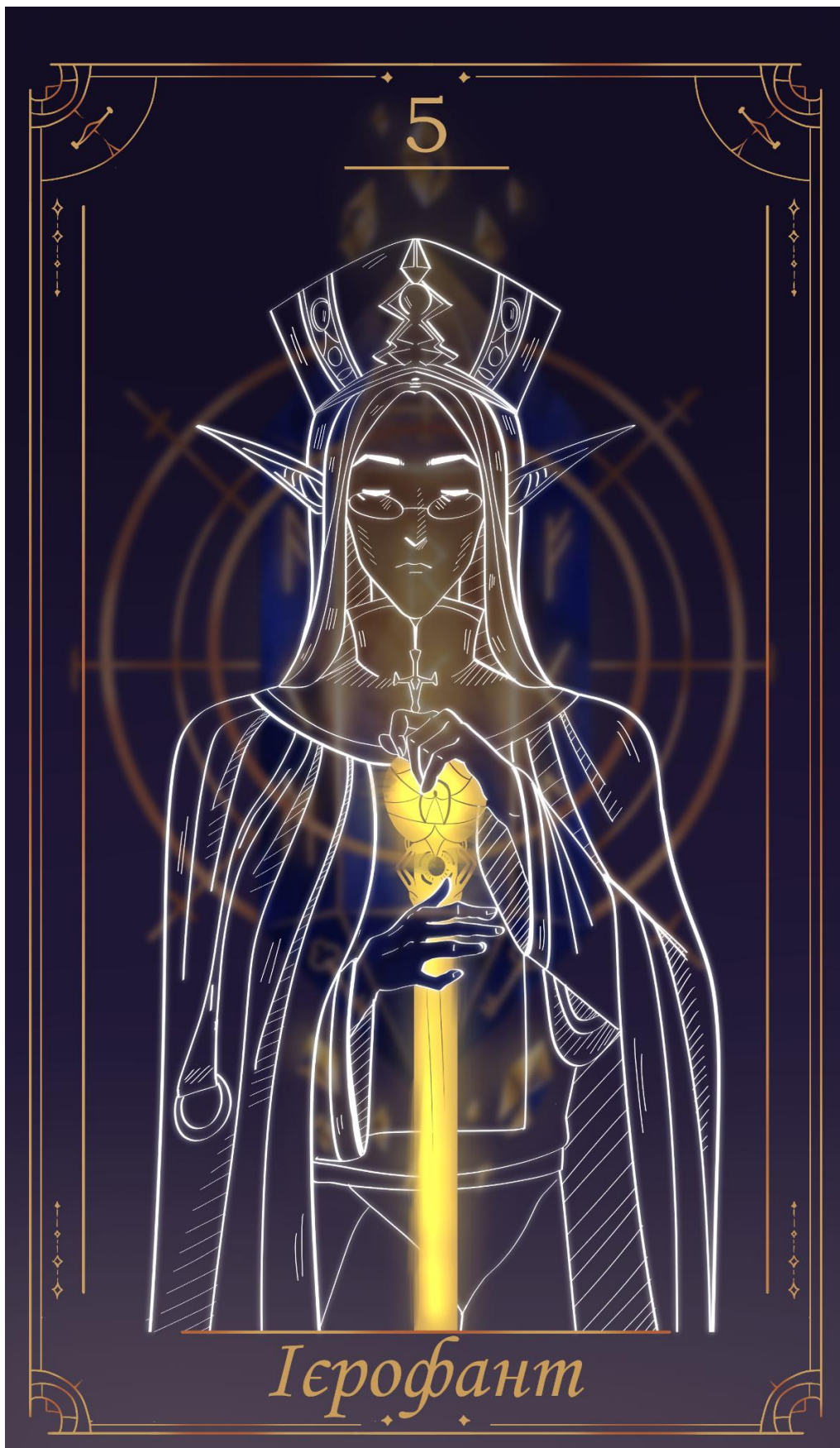
*Іл.116 Карта Таро "Верховна Жриця" (2)
Автор: Кізлик Олеся*



*Іл.117 Карта Таро “Імператриця” (3)
Автор: Кізлик Олеся*

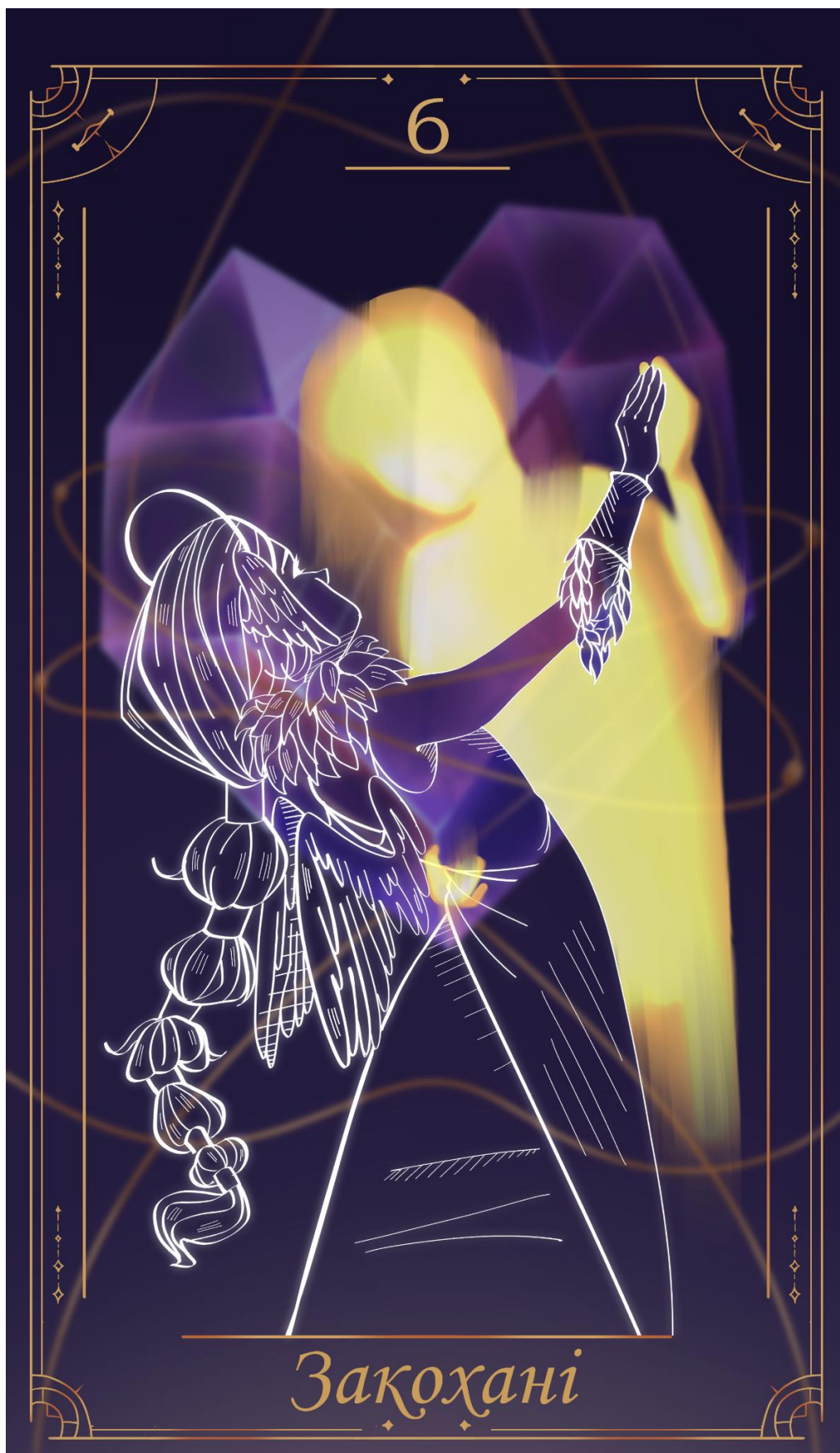


*Іл.118 Карта Таро “Імператор” (4)
Автор: Кізлик Олеся*



Іл.119 Карта Таро “Ієрофант” (5)

Автор: Кізлик Олеся



*Іл.120 Карта Таро “Зақоҳані” (6)
Автор: Кізлик Олеся*

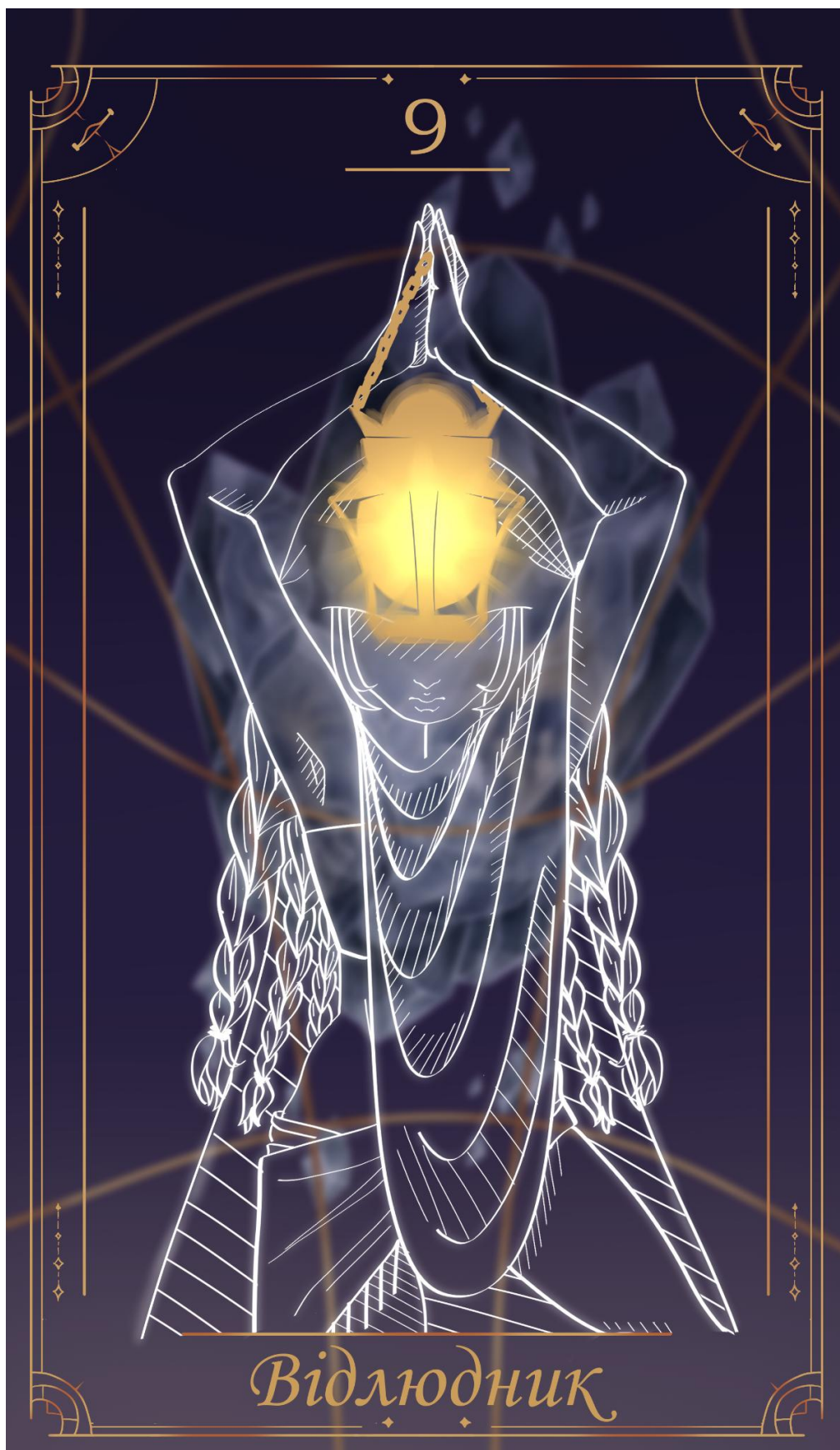


Іл.121 Карта Таро “Колісниця” (7)

Автор: Кізлик Олеся



Іл.122 Карта Таро “Сила” (8)
Автор: Кізлик Олеся



*Іл.123 Карта Таро "Відлюдник" (9)
Автор: Кізлик Олеся*



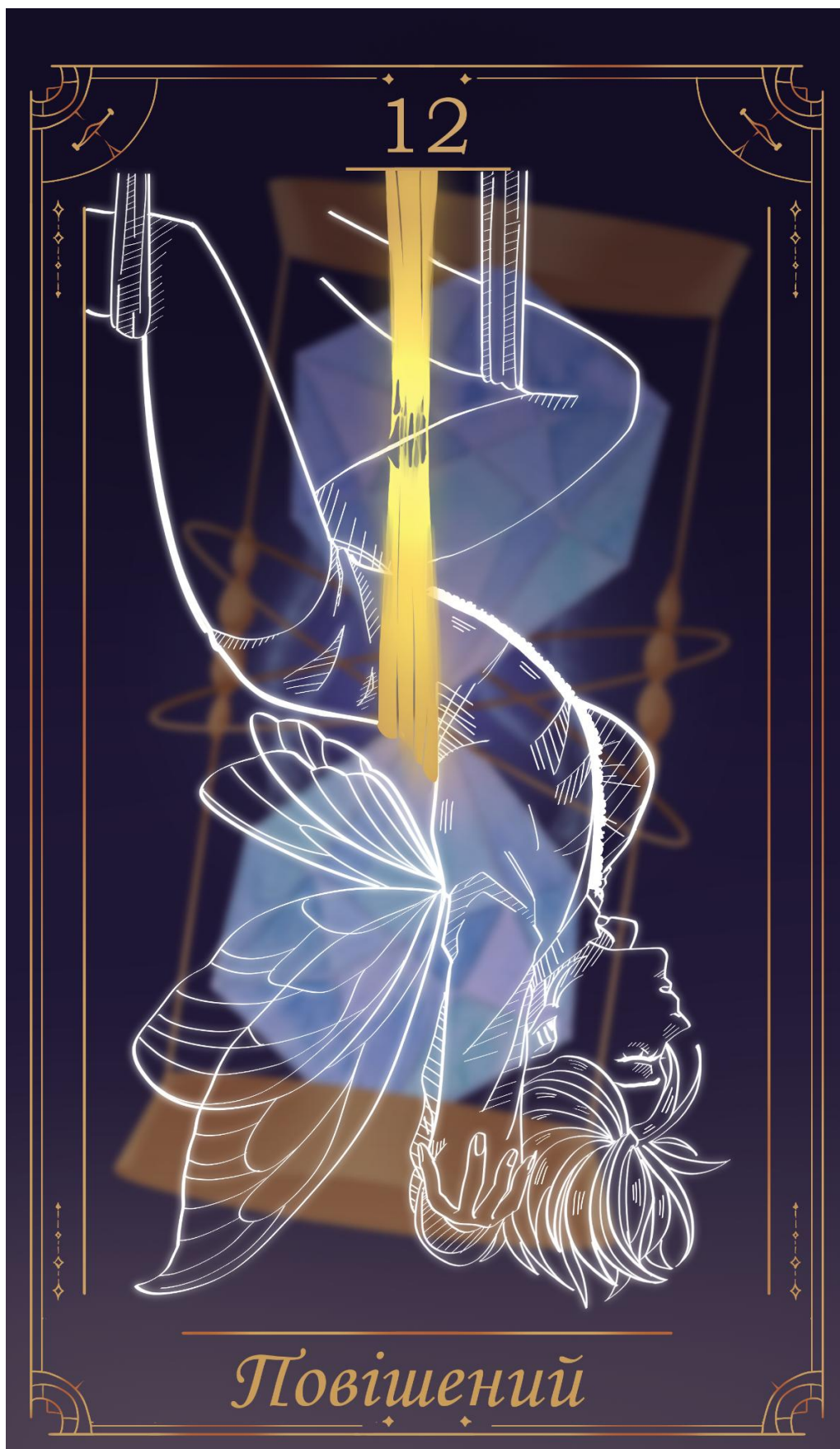
Іл. 124 Карта Таро "Колесо Фортуны" (10)

Автор: Кізлик Олеся

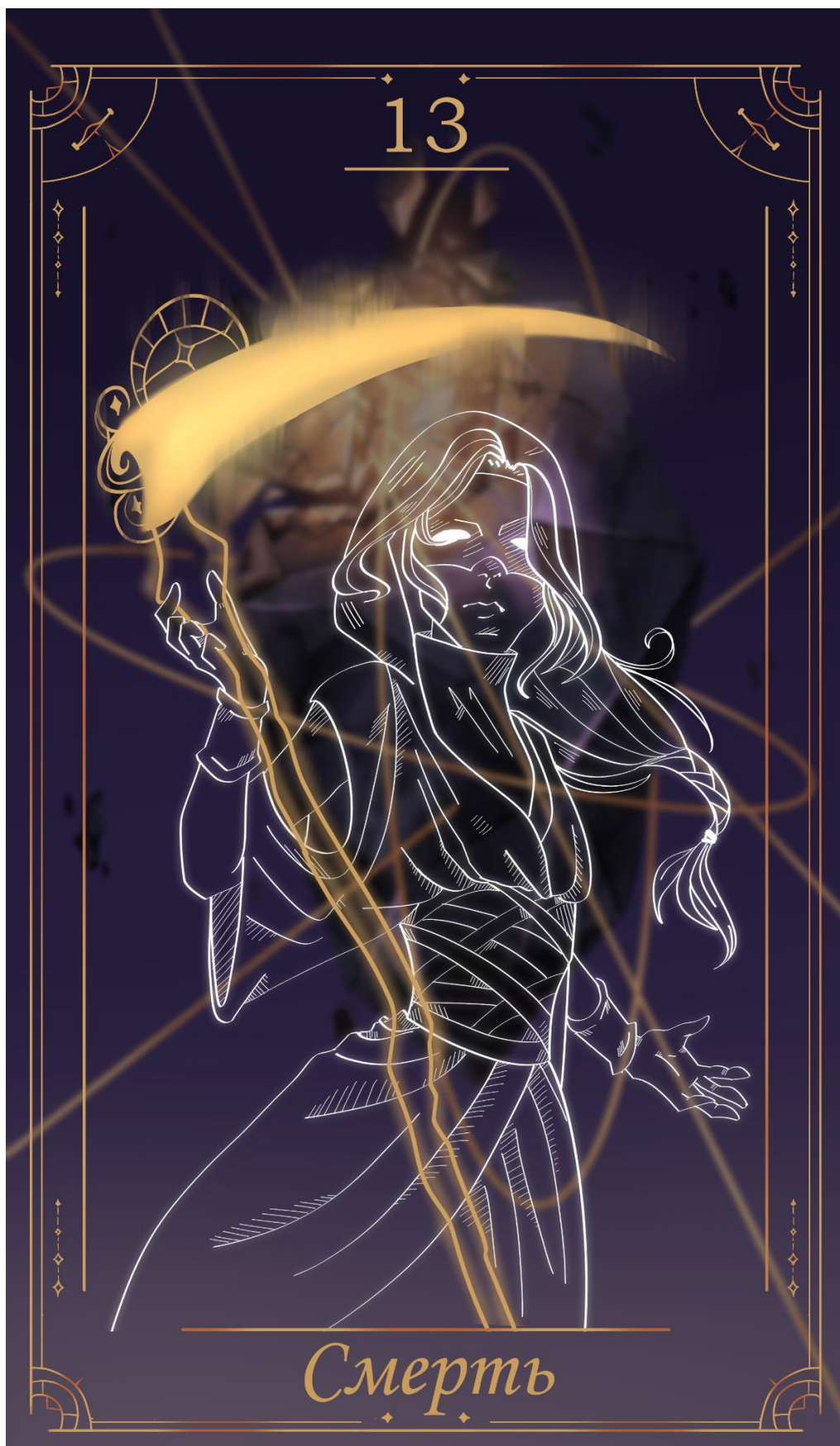


Іл.125 Карта Таро “Справедливість” (11)

Автор: Кізлик Олеся

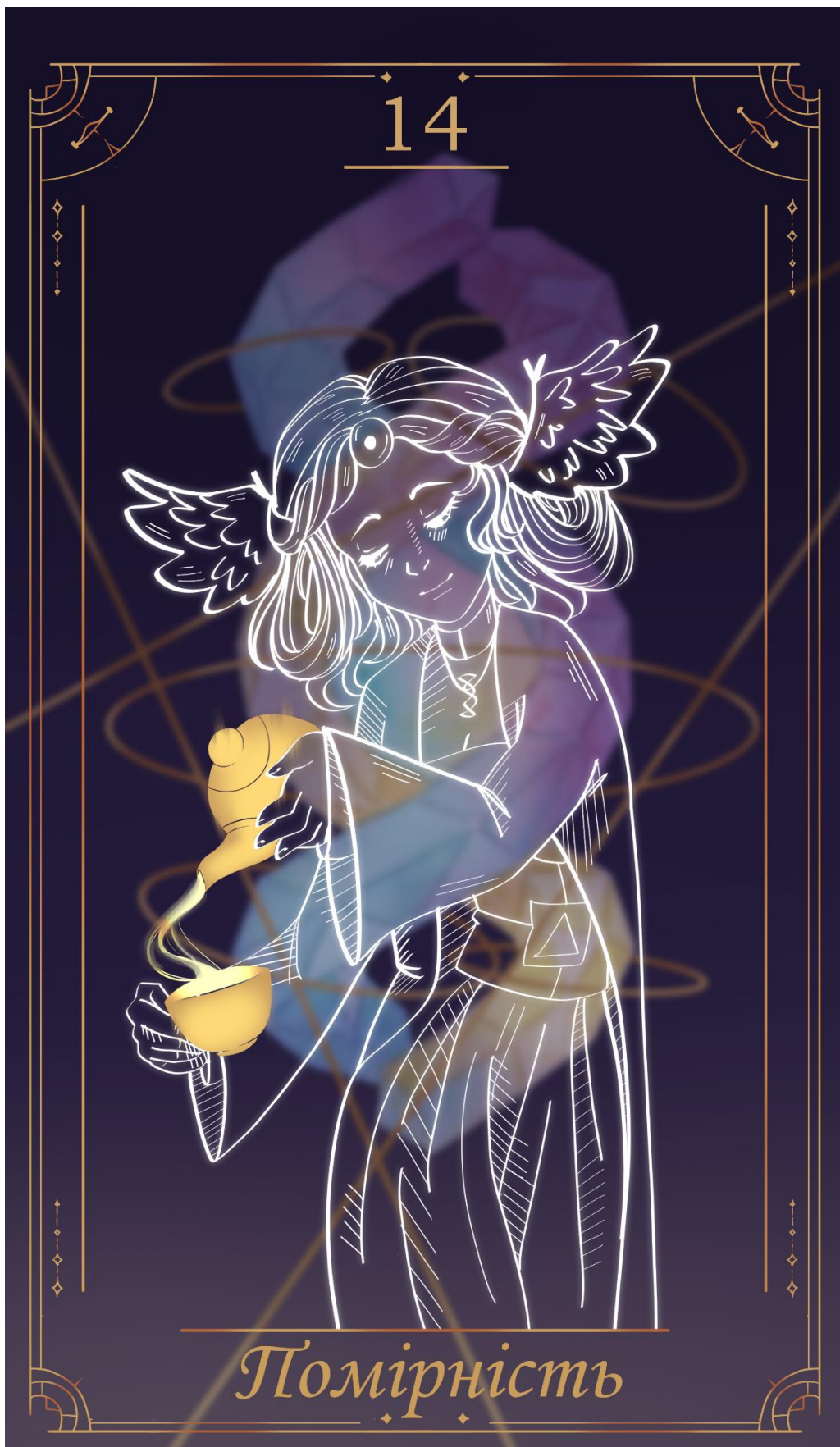


*Іл.126 Карта Таро “Повішений” (12)
Автор: Кізлик Олеся*



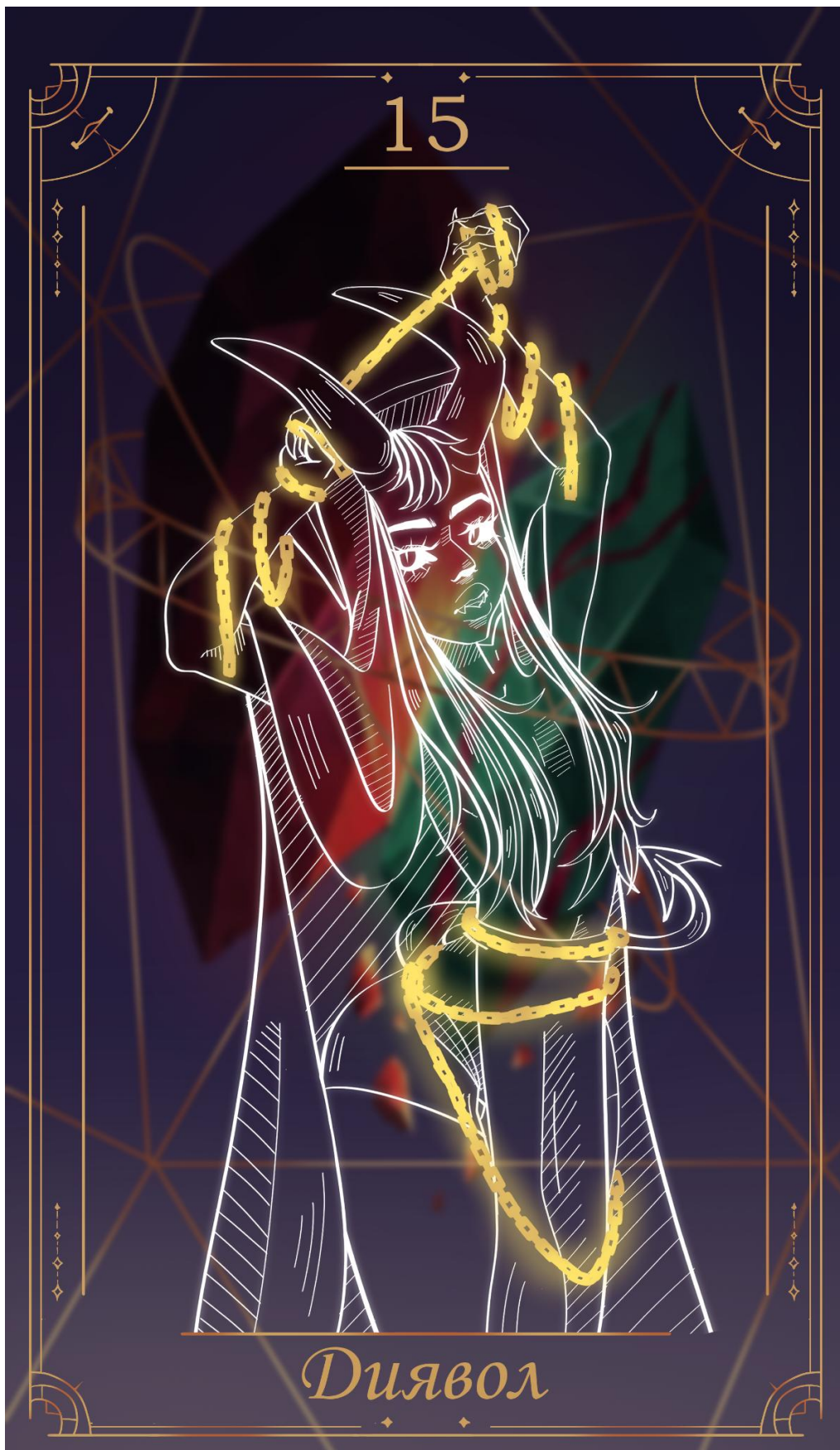
Ил.127 Карта Таро “Смерть” (13)

Автор: Кізлик Олеся



Іл.128 Карта Таро “Помірність” (14)

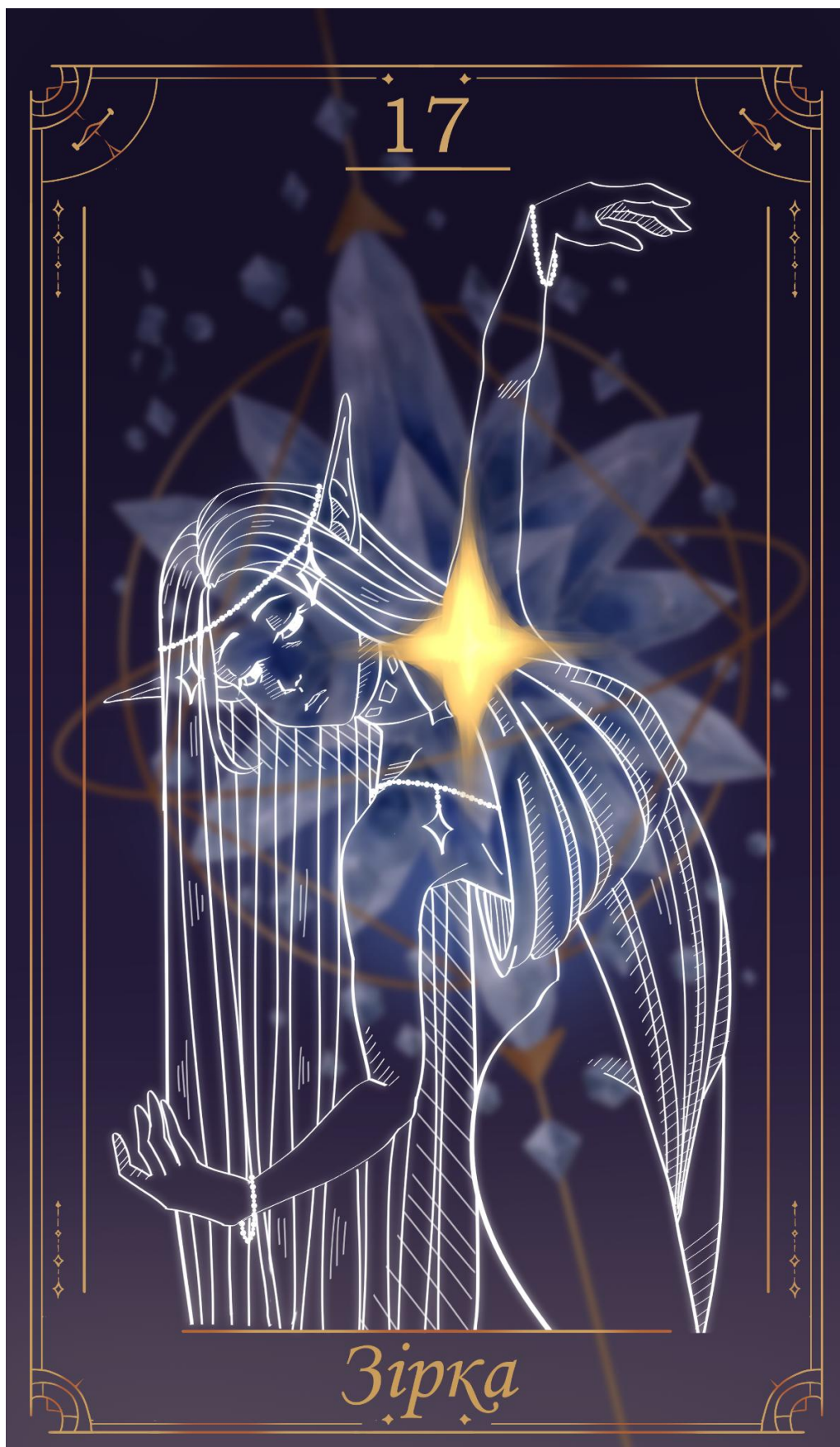
Автор: Кізлик Олеся



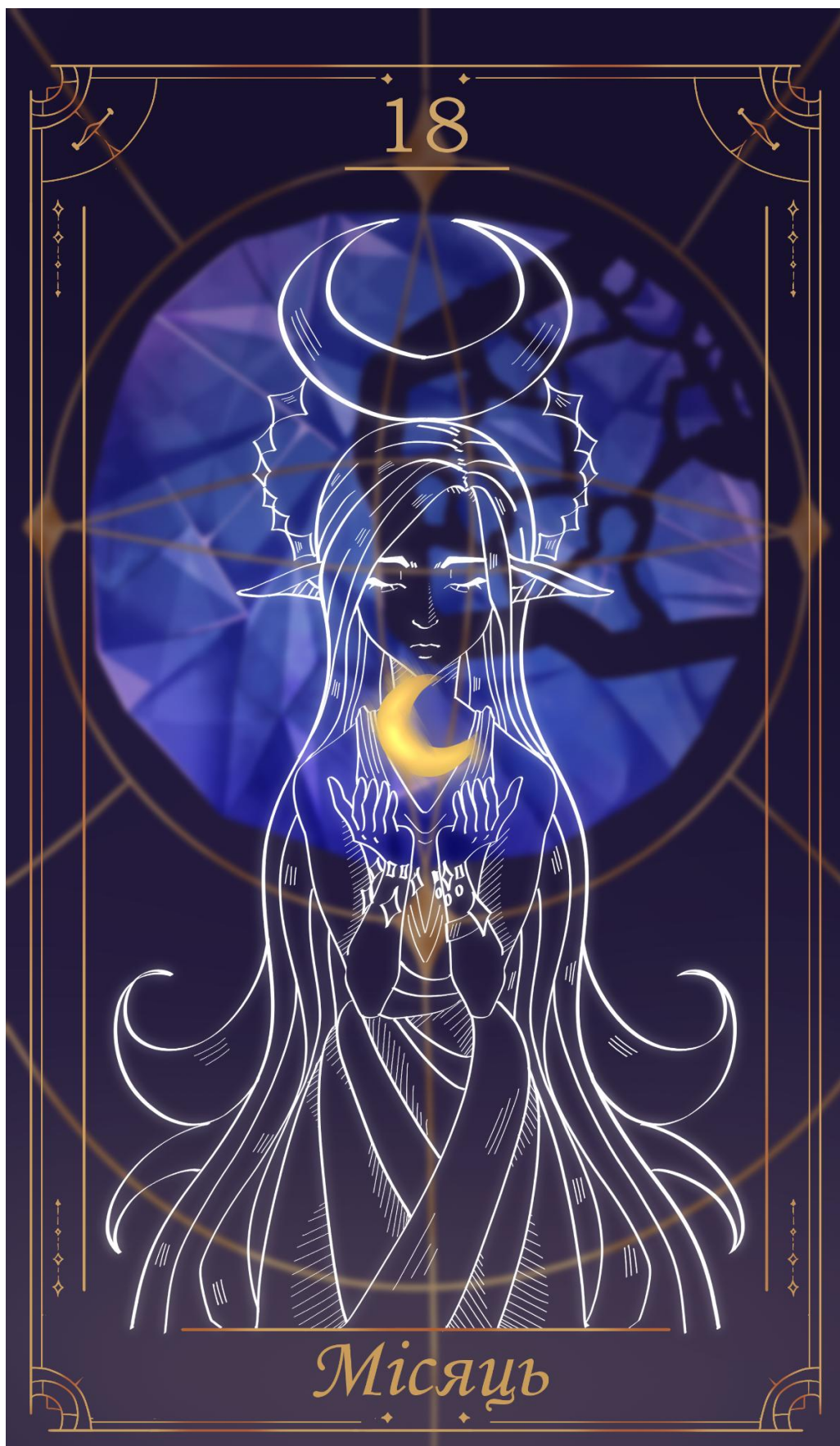
*Іл.129 Карта Таро “Диявол” (15)
Автор: Кізлик Олеся*



*Іл.130 Карта Таро “Вежа” (16)
Автор: Кізлик Олеся*

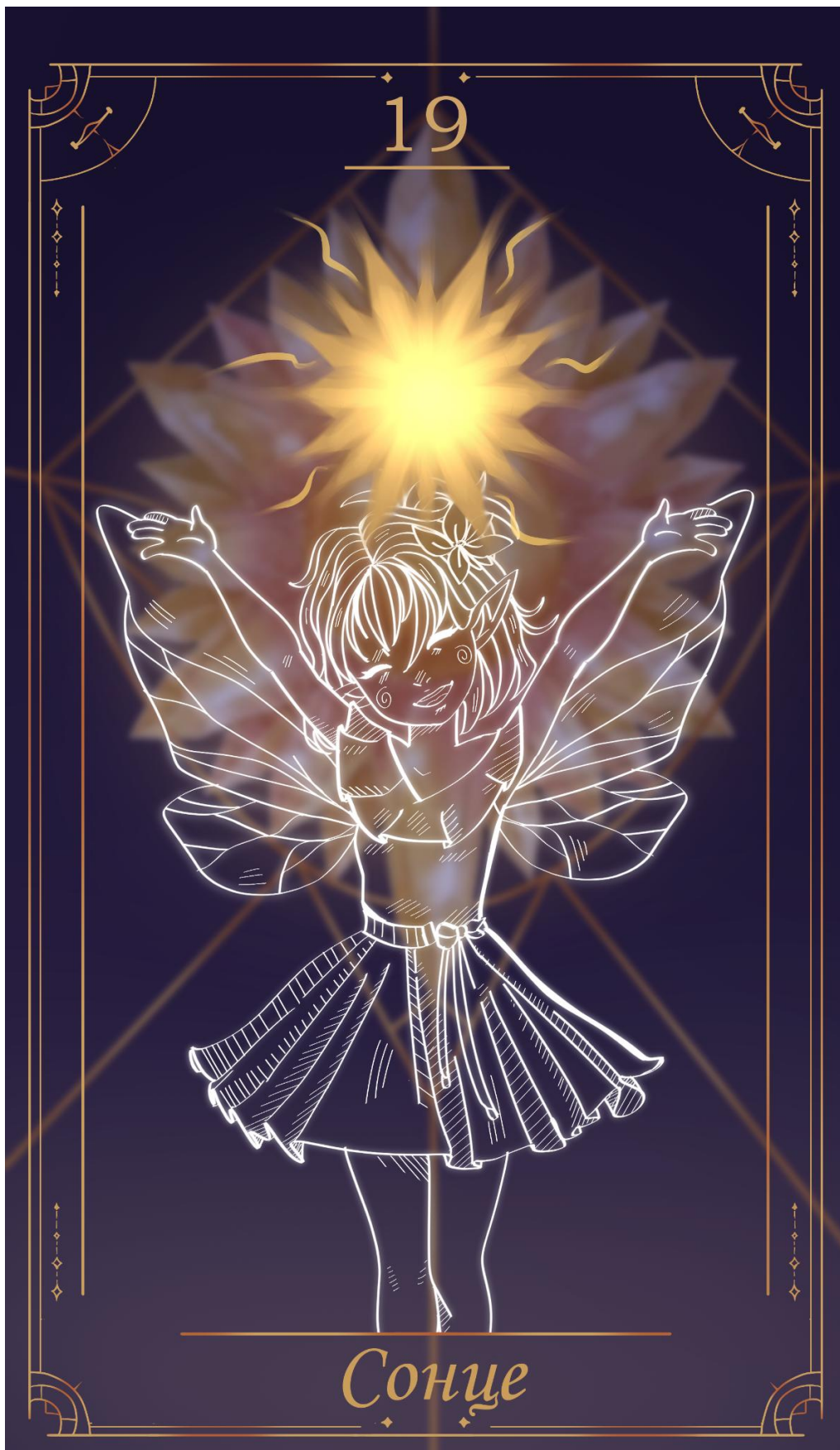


Іл.131 Карта Таро “Зірка” (17)
Автор: Кізлик Олеся

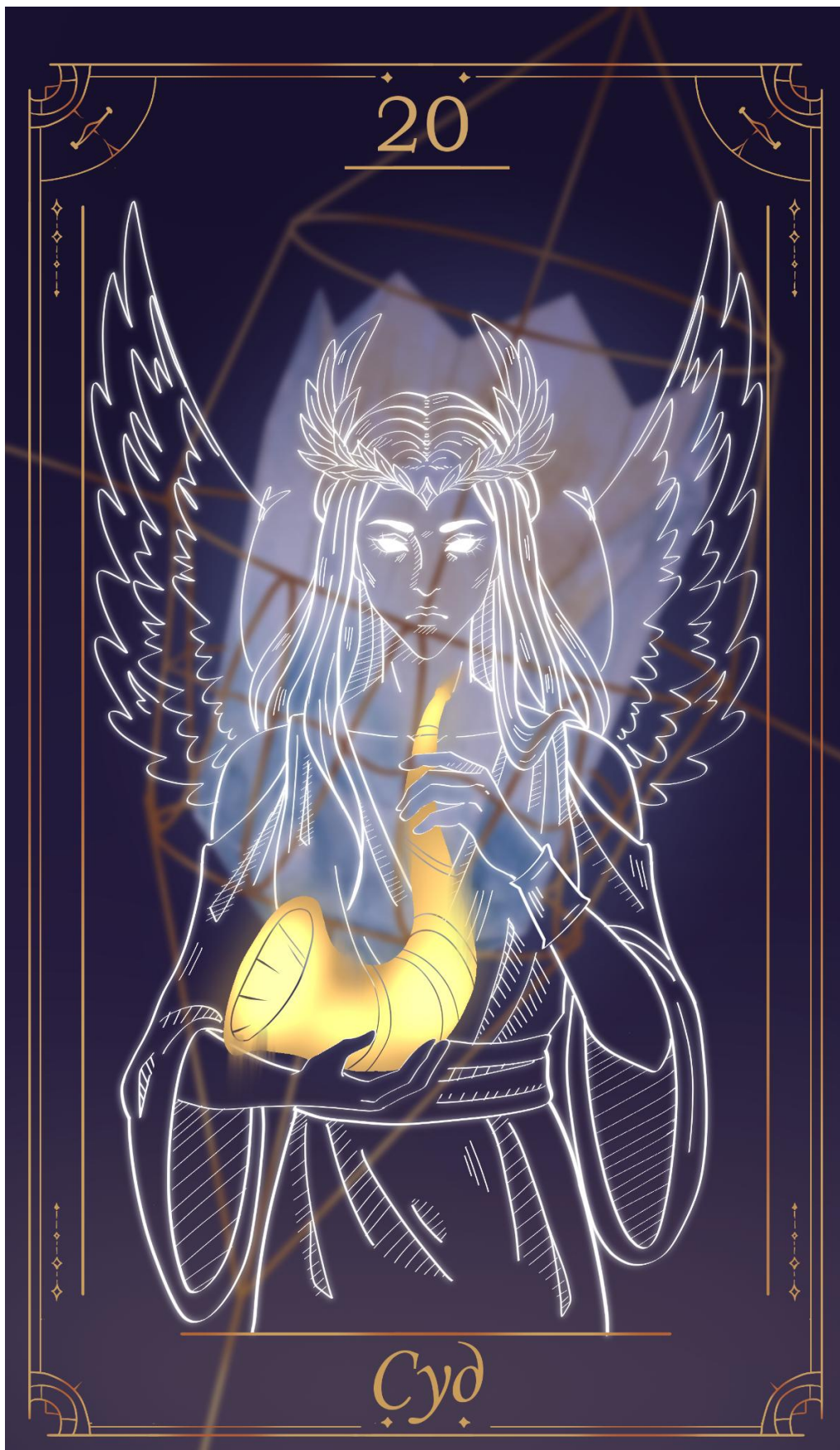


Іл.132 Карта Таро “Місяць” (18)

Автор: Кізлик Олеся



*Ил.133 Карта Таро “Сонце” (19)
Автор: Кізлик Олеся*

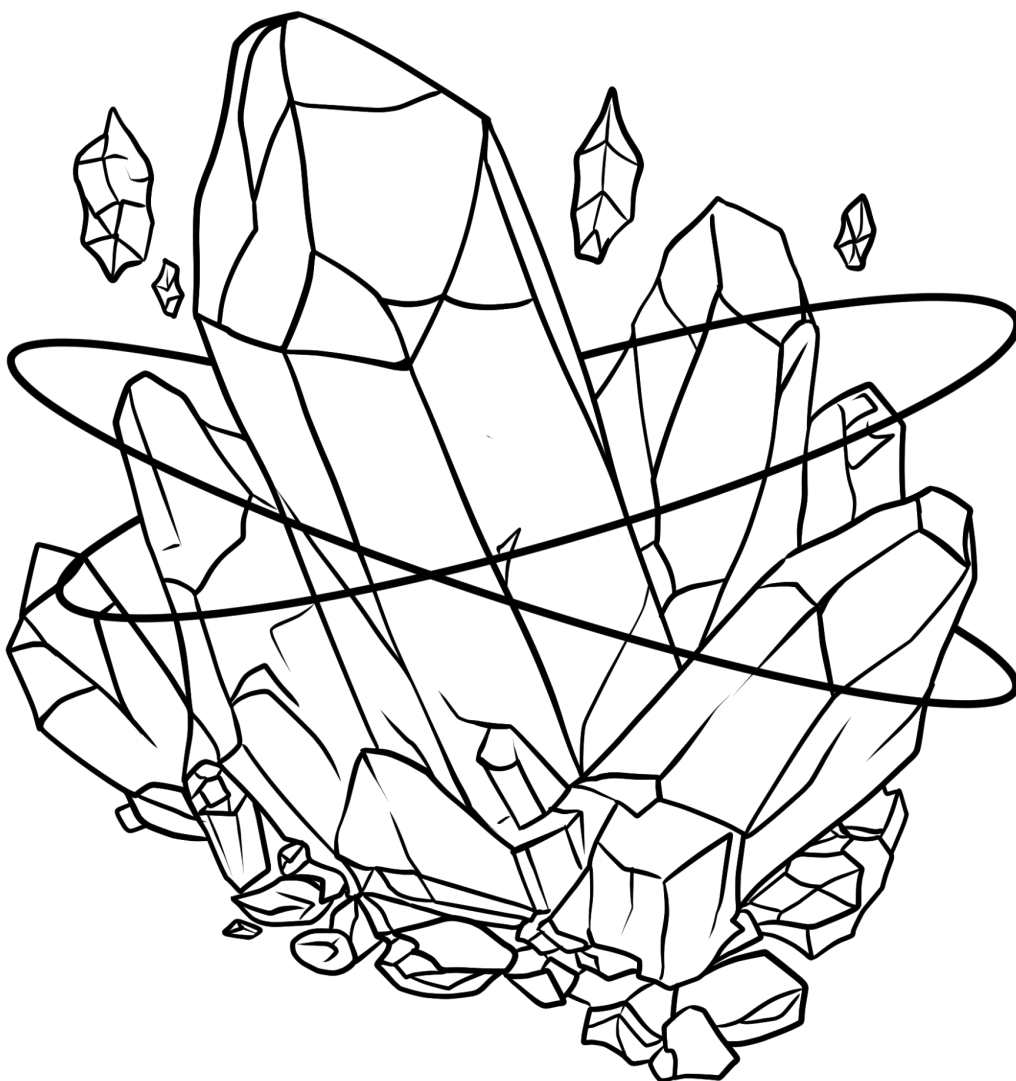


Ил.134 Карта Таро “Суд” (20)

Автор: Кізлик Олеся



*Ил.135 Карта Таро "Світ" (21)
Автор: Кізлик Олеся*



*Іл.136 Логотип до упакування Карт Таро
Автор: Кізлик Олеся*