

КОНЦЕПЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ КОЛОДИ КАРТ ТАРО ТА КУЛЬТУРНА ТРАНСФОРМАЦІЯ

Анотація. Графічний дизайн є основним інструментом для візуалізації культурної символіки, де кожен елемент несе в собі певне смислове навантаження. Проект «Таро бамбукового лісу» — це інтерпретація традиційної китайської культури через призму сучасних дизайнерських технік. В основі даної колоди лежить система старших арканів таро, де кожна карта не лише виконує декоративну функцію, а й грає роль інструменту самопізнання. Ця система є адаптованою до нових культурних реалій і відповідає запитам сучасної аудиторії.

Ключові слова: графічний дизайн, таро, культурна трансформація, китайський живопис, сучасність, символіка.

Вступ.

Житкова графіка у сучасному світі не лише «оформлює» певний інформаційний запит, як от рекламна або навчальна продукція. Це також важливий інструмент, що адаптує відомі традиційні образи і поняття до вимог сучасності. Графічне оформлення проекту «Таро бамбукового лісу» поєднує у собі традиційну китайську графіку з новими дизайнерськими підходами, створюючи цим унікальну колоду карт для нової аудиторії, яка, можливо, ще не знайома з культурою таро у цілому. Актуальність цього дослідження обумовлена популярністю таро у сучасному світі. Метою роботи є аналіз створення сучасного дизайнерського продукту, в роботі над яким поєднано китайський живопис і міфологічний контекст карт таро. Завданням є вивчення того, як традиційні елементи китайської культури можуть бути адаптовані до сучасних дизайнерських потреб і сприяти популяризації проекту серед широкого загалу.

Матеріали та методи.

Об'єктом дослідження є колода карт таро «Таро бамбукового лісу», виконана в стилі синтезу традиційного китайського живопису із сучасною лінійною графікою. Предметом дослідження є графічне моделювання образів старших арканів таро, що поєднує традиційні елементи культури з новими дизайнерськими підходами. Методика дослідження включає в себе комплексний підхід до створення колоди: аналіз традиційних символів китайської культури, адаптація їх до сучасних естетичних вимог, використання графічних редакторів для втілення обраної концепції, а також можливості популяризації цього проекту через цифрові платформи та соціальні медіа.

Результати.

Проект «Таро бамбукового лісу» продемонстрував кілька важливих аспектів, для інтерпретації створення культурно значущих образів.

Кожна карта таро — це своєрідна абетка культури, що замість букв складається з символів, які разом створюють цілісну історію та передають глибокі філософські й духовні концепції. Принцип роботи із символікою таро можна порівняти з працею з алегоричними мапами, де кожен символ несе глибокий зміст, відображаючи знання людства і його культурну спадщину.[1] У дизайні таро кожен візуальний елемент виконує важливу

функцію — він несе смислове навантаження, яке може змінюватися залежно від контексту. Особливо це стосується арканів — основних карт колоди, що є носіями глибоких символічних значень. Саме слово аркан (фр. *Arcanes*) означає таємницю. «Таємниця, без якої не можна обійтися в той час, коли є потреба цього пізнання», — писав окультист Барон Грегорі фон Мебес. Вони поділяються на дві категорії: Старші(або Великі) Аркани (22 карти), що відображають архетипні образи та універсальні теми, і Малі Аркани (56 карт), які більше пов'язані з повсякденним життям. [5] Саме завдяки багаторівневій структурі таро та його символам, таро стає не лише інструментом передачі інформації, а й витвором мистецтва, який здатен викликати глибоку емоційну й інтелектуальну реакцію глядача. У «Таро бамбукового лісу», що складається із старших арканів, такими символами виступають : бамбук, дракони та небесні світила. Важливо зазначити використання в роботі каліграфії, що є невід'ємною частиною китайської мистецької традиції. У Китаї здавна говорять про близькість живопису та каліграфії, вважаючи, що в обох видів творчості є спільне джерело. Тому китайські художники цілком природно вносили до своїх картин елементи каліграфії.[4] Тож шрифтові композиції у проєкті виступають важливим елементом дизайну, оскільки вони поєднують естетику письма з візуальним сприйняттям композиції кожної карти у цілому.[2] Окрему увагу варто приділити кольорам, що їх використано у роботі. Хоча загальна гама є чорно-білою, присутні також кольорові акценти. Для вибору додаткових кольорів було проаналізовано використання кольорів у культурних традиціях Китаю та України. Прикладом слугує білий колір, що у Китаї є кольором жалоби, на противагу Україні, де таким кольором виступає чорний. Також білий колір означає чистоту, в чому Китай та Україна мають спільні погляди. Червоний колір в українській традиції може означати кров (у Миколи Хвильового: «...наші прадіди теж у цей час бігли тічкою, а наша кров – прадідівська, червона і теж горить»). Розглядаючи працю китайського поета Гу Чена «Почуття» бачимо іншу картину – червоний символізує досвітне, що зароджує світло у тьмі; любов, пошану, багатство.

«У мертвій сіроті пройшли два хлопчика: один яскраво-червоний, інший – світло-зелений».[3] Ключовим етапом цієї роботи виступає саме дизайн, адже всі використані елементи мають бути скомпоновані в єдиний принцип оформлення, що буде загальним для всіх 22 карт колоди. Дизайн карт, не дивлячись на складність стилістичних рішень, не має бути перевантаженим деталями, а залишатися цікавим та лаконічним, слідуючи принципам китайського живопису. Адаптація канонічних образів арканів таро, шрифтові рішення написів для кожної карти колоди, дає можливість побачити традиційні образи з іншого боку — не просто як архаїчні елементи культури, а доступно донесену інформацію, яка може бути зрозумілою і цікавою сучасному споживачеві. Додаючи інноваційного погляду для осмислення культурного надбання, історичного контексту та принципів оформлення культурного феномену таро, з'являється зацікавленість у взаємодії з власною або іноземною культурною спадщиною.

Висновки.

На підставі проведеного аналізу можемо бачити, що проєкт «Таро бамбукового лісу» демонструє, як графічний дизайн виступає інструментом культурної трансформації, який здатний перетворювати традиційні елементи культурної спадщини в нові сучасні творчі концепції. Колода карт Таро стала не лише інструментом для самопізнання, а й частиною глобального культурного процесу, де традиційні символи знаходять нові форми, значення та принцип використання. Завдяки поєднанню китайської культури та сучасних принципів дизайну, цей проєкт засвідчує важливість графічного дизайну у просуванні культурних та соціальних змін сьогодення.

Список використаних джерел

1. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. *Алегоричні мapi як культурно-мистецький феномен доби бароко*. Журнал *Арт-простір*, 2024. 1(4). с. 240-249. УДК 7.741/744.9(045). DOI: <https://doi.org/10.28925/2519-4135.2024.413>
2. Здор О.Г. Балабуха Н.М., Тихонюк В.І. *Базові навички з рукописного шрифту в проєктній роботі студентів спеціалізації «Графічний дизайн»* Збірник наукових праць “Українська академія мистецтва” (34). с. 92-100. ISSN 2411–3034. DOI: <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-34-12>
3. Сін Чжефу. *Чинники інтерпретації кольорів у Китаї та Україні*. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2021. № 47 том 3. ISSN 2409-1154. УДК 008(510+477):159.937.51. DOI: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2021.47-3.37>
4. Грегуль О. Ю., Попова, М. Д. *Оглядовий аспект китайського живопису “Гохуа”*. І Всеукраїнський форум молодих сходознавців, 2023. 23-24. УДК 81’243 ББК 81.2 С91
5. Бібік Єва. *Алхімічні аспекти та символіка карт таро*. Наукове видання “Культурологічні дослідження та культурні практики у репрезентації молодих науковців збірник матеріалів наукового круглого столу”, 2024.

УДК 7.012-028.22:794.4-053.2]:316.613.42(043.2)

Титаренко Дар’я студентка кафедри дизайну

Карпов Віктор, науковий керівник, доктор історичних наук, завідувач кафедри дизайну Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

РОЛЬ ЕМОЦІЙНО ОРІЄНТОВАНОГО ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ В РЕДИЗАЙНІ ДИТЯЧОЇ КАРТКОВОЇ ГРИ

Анотація. У тезах досліджено значення емоційно орієнтованого графічного дизайну як важливого аспекту створення дружнього візуального середовища для дітей. Особливу увагу приділено редизайну дитячої карткової гри «Монстри, до шафи!» з урахуванням особливостей дитячого сприйняття. Розглянуто принципи, які дозволяють за допомогою візуальних засобів сприяти емоційному комфорту, залученню до гри та формуванню позитивного досвіду.

Ключові слова: графічний дизайн, редизайн, емоції, дитина, гра, персонаж, монстри. Вступ.

У сучасному візуальному середовищі дитина з раннього віку потрапляє під вплив візуальних образів, що формують її емоційне поле, уявлення про світ і власну ідентичність.