

UNIVERZITA PARDUBICE
FAKULTA EKONOMICKO-SPRÁVNÍ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2024

Matěj Klikar

Univerzita Pardubice
Fakulta ekonomicko-správní

Vytvoření sady tarotových karet Velké arkány

Bakalářská práce

Univerzita Pardubice
Fakulta ekonomicko-správní
Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Matěj Klikar**
Osobní číslo: **E21520**
Studijní program: **B0688A050001 Aplikovaná informatika**
Specializace: **Multimédia ve firemní praxi**
Téma práce: **Vytvoření sady tarotových karet Velké arkány**
Zadávací katedra: **Ústav systémového inženýrství a informatiky**

Zásady pro vypracování

Cílem práce je představit informace o historii a symbolice tarotových karet a následné vytvoření vlastní sady karet Velké arkány na základě zjištěných informací. Práce se dále zabývá samostatným procesem přípravy a tvorby, na základě zásad digitální grafiky a designu, jež vyústí výstupem, kterou je vlastní interpretace karet Velké arkány.

Osnova:

- Historie tarotových karet.
- Symbolismus tarotových karet.
- Proces přípravy.
- Proces tvorby.
- Interpretace výstupu.

Rozsah pracovní zprávy: **cca 35 stran**
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

ARNOLD, Kim. Tarot pro každého: jak číst tarotové karty a rozumět jejich poselství. Přeložil Zuzana DYKOVÁ. Praha: Dobrovský, 2018. Knihy Omega. ISBN 978-80-7390-654-2.
BLAŽEK, Filip. Typokniha: průvodce tvorbou tiskovin. V Praze: UMPRUM, 2020. ISBN 978-80-88308-12-6.
DABNER, David. Grafický design v praxi. [Praha]: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-597-8.
DANNHOFEROVÁ, Jana. Velká kniha barev: kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry. Brno: Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3785-7.
FIEBIG, J., BÜRGER, E. Tarot Rider-Waite: základy. 2017th ed. 2008. ISBN 978-80-8100-511-4.
HASHIMOTO, Alan. Velká kniha digitální grafiky a designu. Brno: Computer Press, 2008. ISBN 978-80-251-2166-5.
SAMARA, Timothy. Základy grafického designu: vizuální elementy, techniky a strategie pro grafiky. V Praze: Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-698-5.
VURM, Bohumil. Tarot: encyklopedie tarotu – 1. díl. Praha: Praga Mystica, 2012. ISBN 978-80-86767-11-6.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Pavel Sedlák, Ph.D.**
Ústav systémového inženýrství a informatiky

Datum zadání bakalářské práce: **1. září 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2024**

prof. Ing. Jan Stejskal, Ph.D. v.r.
děkan

L.S.

Mgr. Pavel Sedlák, Ph.D. v.r.
garant studijního programu

V Pardubicích dne 1. září 2023

Prohlašuji:

Práci s názvem „Vytvoření sady tarotových karet Velké arkány“ jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 29. 4. 2024

Matěj Klikar v. r.

Poděkování

Mé poděkování náleží vedoucímu práce Mgr. Pavlovi Sedlákov, Ph.D. za roky předávaných zkušeností a poznatků, díky kterým jsem se mnohé naučil a jež jsou důvodem proč se chci digitální grafice věnovat. Dále bych chtěl poděkovat blízké rodině a okruhu přátel, kteří mi byli zdrojem nekončící podpory a významných rad.

ANOTACE

Bakalářská práce se zaměřuje na ilustraci ve spojení s esoterickým tarotem. Cílem bakalářské práce je vypracování vlastní sady karet Velké arkány založené na oblíbeném návrhu Rider-Waite. V rámci práce bych chtěl naznačit co tarot znamená, jaká je jeho historie a jak si symboliku balíčku Rider-Waite můžeme vyložit. V další části vymezím pojem ilustrace souběžně s digitální ilustrací, naznačit její historii, principy a techniky. Vlastní kreativní činnost ilustrace chci popsat v krocích koncepce a realizace, jež vyústí výstupem a jeho interpretací. Tato bakalářská práce může v budoucnu sloužit jako zdroj inspirace a popis osobitého kreativního postupu pro všechny kreativce.

KLÍČOVÁ SLOVA

ilustrace, digitální ilustrace, tarot, esoterika

TITLE

Creating a set of Major Arcana tarot cards

ANNOTATION

The bachelor thesis focuses on illustration in conjunction with esoteric tarot. The main goal of the bachelor thesis is to create a custom set of Major Arcana cards based on the popular Rider-Waite design. Within the thesis I would like to outline what tarot means, what is its history and how we can interpret the symbolism of the Rider-Waite deck. In the next section I will define the concept of illustration simultaneously with digital illustration, its history, principles, and techniques. I intend to describe the actual creative process of illustration, its conception and realization, culminating in an output and its interpretation. This bachelor thesis can serve as a source of inspiration and description of a distinctive creative process for all creatives in the future.

KEYWORDS

illustrations, digital illustrations, tarot, esotericism

OBSAH

ÚVOD.....	12
1 HISTORIE TAROTOVÝCH KARET	13
1.1 PŮVOD TAROTU.....	13
1.2 PRVNÍ DOCHOVANÉ ZÁZNAMY O TAROTU	13
1.3 NEJSTARŠÍ DOCHOVANÉ KARTY	14
1.4 TAROT OKULTNÍM NÁSTROJEM.....	15
2 SYMBOLIKA TRUMFŮ KARET RIDER-WAITE	16
2.1 MÁG.....	17
2.2 VELEKNĚŽKA.....	18
2.3 CÍSAŘOVNA	18
2.4 CÍSAŘ.....	19
2.5 VELEKNĚZ.....	19
2.6 MILENCI.....	20
2.7 VŮZ.....	20
2.8 SÍLA.....	21
2.9 POUSTEVNÍK	21
2.10 KOLO OSUDU.....	22
2.11 SPRAVEDLNOST.....	22
2.12 VISELEC	23
2.13 SMRT.....	23
2.14 MÍRNOST	24
2.15 ĎÁBEL	24
2.16 VĚŽ.....	25
2.17 HVĚZDA.....	25
2.18 MĚSÍC	26
2.19 SLUNCE.....	26

2.20	SOUND.....	27
2.21	SVĚT	27
2.22	BLÁZEN.....	28
3	ILUSTRACE	29
3.1	KRÁTKÁ HISTORIE ILUSTRACE.....	30
3.2	DIGITÁLNÍ ILUSTRACE	31
3.2.1	RASTROVÁ A VEKTOROVÁ GRAFIKA	31
3.2.2	PŘEDNOSTI DIGITÁLNÍ ILUSTRACE	32
3.2.3	HARDWARE.....	33
3.2.4	SOFTWARE	34
4	PROCES TVORBY	36
4.1	KONCEPCE	36
4.1.1	ROZMĚRY	36
4.1.2	TECHNIKA A STYL.....	37
4.1.3	BARVY	38
4.1.4	PÍSMO	39
4.2	REALIZACE	40
4.2.1	SKICA	40
4.2.2	OBRYSY	41
4.2.3	VÝPLŇ	41
4.2.4	STÍNY A TEXTURY	42
4.2.5	POZADÍ A OHRANIČENÍ	42
5	INTERPRETACE VÝSTUPU	43
5.1	MÁG	43
5.2	VELEKNĚŽKA.....	43
5.3	CÍSAŘOVNA	43
5.4	CÍSAŘ.....	43

5.5	VELEKNĚZ.....	44
5.6	MILENCI.....	44
5.7	VŮZ.....	44
5.8	SÍLA.....	45
5.9	POUSTEVNÍK.....	45
5.10	KOLO OSUDU.....	45
5.11	SPRAVEDLNOST.....	46
5.12	VISELEC.....	46
5.13	SMRT.....	46
5.14	MÍRNOST.....	46
5.15	ĎÁBEL.....	47
5.16	VĚŽ.....	47
5.17	HVĚZDA.....	47
5.18	MĚSÍC.....	47
5.19	SLUNCE.....	48
5.20	SOUD.....	48
5.21	SVĚT.....	48
5.22	BLÁZEN.....	48
6	ZÁVĚR.....	50
	SEZNAM ZDROJŮ.....	51
	PŘÍLOHY.....	55

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Trumfové karty Rider-Waite	16
Obrázek 2: Trumfové karty Rider-Waite	17
Obrázek 3: Grafický tablet Wacom One	33
Obrázek 4: iPad Air 2022 od společnosti Apple	34
Obrázek 5: Vektorová ilustrace pro Run for Planet	37
Obrázek 6: Skica karty Mág	40
Obrázek 7: Ilustrace karty Mág	55
Obrázek 8: Ilustrace karty Velekněžka	55
Obrázek 9: Ilustrace karty Císařovna	56
Obrázek 10: Ilustrace karty Císař	56
Obrázek 11: Ilustrace karty Velekněz	57
Obrázek 12: Ilustrace karty Milenci	57
Obrázek 13: Ilustrace karty Vůz	58
Obrázek 14: Ilustrace karty Síla	58
Obrázek 15: Ilustrace karty Poustevník	59
Obrázek 16: Ilustrace karty Kolo osudu	59
Obrázek 17: Ilustrace karty Spravedlnost	60
Obrázek 18: Ilustrace karty Viselec	60
Obrázek 19: Ilustrace karty Smrt	61
Obrázek 20: Ilustrace karty Mírnost	61
Obrázek 21: Ilustrace karty Ďábel	62
Obrázek 22: Ilustrace karty Věž	62
Obrázek 23: Ilustrace karty Hvězda	63
Obrázek 24: Ilustrace karty Měsíc	63
Obrázek 25: Ilustrace karty Slunce	64
Obrázek 26: Ilustrace karty Soud	64
Obrázek 27: Ilustrace karty Svět	65
Obrázek 28: Ilustrace karty Blázen	65

ÚVOD

„Tarot je ideální stavitel mostů. Když nemůžete jít dál, postavte si pomocí výkladu karet most. Symboly na kartách vám ukážou nové cesty. Vyzkoušejte to. A potom objevíte nové možnosti i ve skutečném životě.“ (FIEBIG, a další, 2017 str. 9)

Tarotem rozumíme soubor 78 karet, jež jsou v dnešní době využívány především k výkladu osudu a jako nástroj sebereflexe. Jak z předchozí věty vyplívá, výklad tarotových karet je založen na esoterismu, proto je důležité, jej vždy brát s nadhledem. Ať už využíváme tarot pro osobní růst, nebo čistě pro zábavu, jeho upevnění v kultuře inspirovalo značné množství umění let minulých i současných. (FIEBIG, a další, 2017 str. 10)

Tarotové karty jsou rozděleny do dvou hlavních částí. První z nich je Velká arkána, známá také jako velká tajemství či trumfy, která se skládá z 22 symbolických karet, jež mají své vlastní tradiční čísla a názvy, které udávají hodnotu a význam při výkladu poselství. Symbolika těchto karet se může na první pohled zdát nepříznivá pro náš výklad, avšak je důležité si zapamatovat, že žádná karta není nikdy negativní, ani karta smrt. Karty jsou očíslovány od 1 do 21, přičemž karta Blázen někdy používá číslo 0 nebo není stanovena. (VURM, 2012 str. 10)

Druhou částí tarotu je takzvaná Malá arkána, popřípadě malá tajemství, která obsahuje zbylých 56 karet, podobných dnešním karetním hrám jako například žolíky či mariášky. Tato část je rozdělena do čtyř barev nebo druhů: meče (piky, zelené), hole (žaludy, kříže), poháry (srdce, červené) a mince (kule, kára), přičemž každá má 14 karet. Jednotlivé barvy dále rozdělujeme na dvorní (páže, rytíř, královna, král) a podle číselné řady (1–10). (VURM, 2012 str. 10)

Existují různá znázornění tarotových karet, avšak tím nejvýznamnějším a nejvíc užívaným je Tarot Rider-Waite, jež vytvořil vědecký mystik Arthur Edward Waite spolu se spisovatelkou a umělkyní Pamelou Colman Smithovou. Zmíněná sada karet jednoduše a výstižně zobrazuje symboliku, jejíž pochopení a interpretace jsou důležité pro věrný výklad. (VURM, 2012 str. 44)

Hlavním úkolem této bakalářské práce je ilustrace vlastních karet Velké arkány, jež bude vycházet ze symboliky populárních karet Rider-Waite. Představíme si historický vývoj tarotu, jednotlivé karty Velké arkány spolu s jejich náležitostmi a samostatný proces tvorby karet, při kterém se dozvíme vše důležité o ilustraci.

1 HISTORIE TAROTOVÝCH KARET

1.1 PŮVOD TAROTU

Kořeny tarotu zůstávají jedním ze zásadních tajemství, jež obklopují tuto mystickou disciplínu, i přes značné množství studií, jež se právě tímto tématem zajímá. Popularita tohoto nástroje oblasti mysticismu, sebepoznání a výkladu, zapříčinila množství teorií a spekulací ohledně jeho vzniku, avšak neexistuje taková, jež by konkrétně a průkazně odhalila počátek tarotu. Problémem při získávání pravdivých informací, je tarot sám o sobě, jelikož toto duchovní hnutí často nahrazuje fakta za pouhou víru. (VURM, 2012 str. 16)

Původ tarotu také nejde jednoznačně určit, jelikož je složen z dvou částí, Velké a Malé arkány. Pokud hovoříme o Malé arkáně jako o hře obsahující karty čtyř barev, jejím původem mohou být území Asie, konkrétně Persie, Čína či Indie. Přesné místo a letopočet jejího vzniku není však známý, díky ustavičným diskusím o genezi karetních her a jejich vývoji v čase. (VURM, 2012 str. 16)

Kořeny Velké arkány jsou obdobné, avšak v dnešní době nejpoblárnější teorií je, že vznikla na konci 14. století nebo počátkem 15. století ve středověké Evropě. Jedna z teorií o vzniku tarotových trumfů, odvozeného z latinského slova triumfi, je dokonce spojuje s císařským dvorem Karla IV. a jeho syna Václava IV. v Praze. (VURM, 2012 str. 16)

Nejpoblárnější teorií o vzniku obou částí tarotu současně je spojena s Egyptem, kabalou, židovskou abecedou a numerologií. Tyto spojitosti se však objevují až na konci 18. století ve spojení s francouzským protestantským duchovním a autorem Antoine Court de Gébelin. (ARNOLD, 2018 str. 13)

1.2 PRVNÍ DOCHOVANÉ ZÁZNAMY O TAROTU

Nejstarší záznam zmiňující tarotové trumfy byl objeven v deníku, jejímž vlastníkem byl italský notář Giusto Giusti. „V pátek 16. září 1440 daroval kondotiérovi a vládci Rimini Zikmundu Malatestovi balíček tarotových karet (naibi a trionfi). Karty byly vyrobeny ve Florencii za cenu čtyř a půl dukátu.“ (VURM, 2012 str. 21)

První dochovanou zmínku, která jmenovitě popisuje trumfy najdeme v latinském rukopise *Sermones de Ludo Cum Aliis*, jež byl sepsán kolem roku 1470. Trumfy jsou zmíněny v kontextu kázání proti hazardním hrám, kdy autor textu vypisuje 3 hazardní hry: kostky, karty a trumfy. Tento rukopis tedy potvrzuje existenci karet a trumfů jako dvou samostatných a odlišných her,

přičemž dále zmiňuje přesné pořadí a názvy tarotových trumfů, které však nejsou zcela totožné s nynější podobou Velké arkány. (VURM, 2012 stránky 22-23)

Popis balíčku karet, jež je obdobný s moderním tarotem byl nalezen v básni italského šlechtice Matea Maria Boiarda, jež sepsal kolem roku 1475. V básni hovoří o verzi tarotu obsahující 78 karet, která je rozdělena na 22 trumfů a 4 barvy: Láska (šípy), Naděje (vázy), Žárlivost (oči), Strach (biče). (VURM, 2012 str. 23)

1.3 NEJSTARŠÍ DOCHOVANÉ KARTY

Za první dochované tarotové karty označujeme ručně malované karty z 1. poloviny 15. století známé pod názvem *Visconti*, popřípadě *Visconti-Sforza*, jež jsou pojmenovány podle vladařských rodin z italského Milána. Je nutné podotknout, že termínem *Visconti-Sforza* označujeme dochovanou sbírku karet patřící této rodině, ne plnohodnotná sada všech tarotových karet. Patrně nejstarší *Visconti* trumfy jsou karty namalované neznámým malířem zvané *Cary-Yale* tarot podle místa jejich nynější úschovy. Nejznámějším a nejrozsáhlejším příkladem dochované sbírky *Visconti* jsou karty *Pierpont-Morgan Bergamo tarot*, jejímž autorem je pravděpodobně malíř Bonifacio Bembo, ale existují i spekulace, že je namaloval Francesco Zavattari. Tato sada zahrnuje takřka všechny karty tarotu s výjimkou karet Ďábel a Věž, které se nedochovaly. (VURM, 2012 str. 25)

Zajímavým souborem dochovaných karet je takzvaný *Mantegna tarot* vytvořený kolem roku 1470, jež byl pojmenován podle malíře Andrea Mantegna, který však pravděpodobně není jeho tvůrcem. Samostatné označení této sady slovem tarot je z historického kontextu zavádějící, jelikož se jedná o 50 karet s různými motivy, rozdělenými do pěti skupin, kterými jsou: lidská hierarchie, Apollo a devatero múz, svobodná umění, sedm cností a tři principy, sedm planet a tři vyšší sféry. I přes podobnost s některými tarotovými trumfy není zřejmé, jestli byly využívány jako karty hrací nebo jako nástroj k zamyšlení v tehdejší renesančním období. Tato pozoruhodná nejasnost nastiňuje budoucí transformaci tarotu z karetní hry na nástroj esoterismu a osobního rozvoje, jež se plně uskutečnila několik století poté. (VURM, 2012 str. 27)

1.4 TAROT OKULTNÍM NÁSTROJEM

Ačkoliv kompletní přeměna tarotu v nástroj okultismu nastala až koncem 18. století, lidé používali tarotové a jiné karty ve spojitosti s vykládáním osudu již od 16. století. Existují dochované zmínky v literatuře toskánského autora Pietra Aretina z 20. let 16. století, který mnohdy využívá jejich symboliku ve svém díle *Le carte parlanti, Dialogo nel quale si parla del giuoco con moralità piacevole*. Do stejného období je zařazen také severoitalský autor Teofilo Folengo, jehož kolekce sonetů *Caos del Triperuno* dělí trumfy na čtyři skupiny, pomocí kterých usiluje protagonista Folengova sonetu o četbu osudu. (VURM, 2012 stránky 29-30)

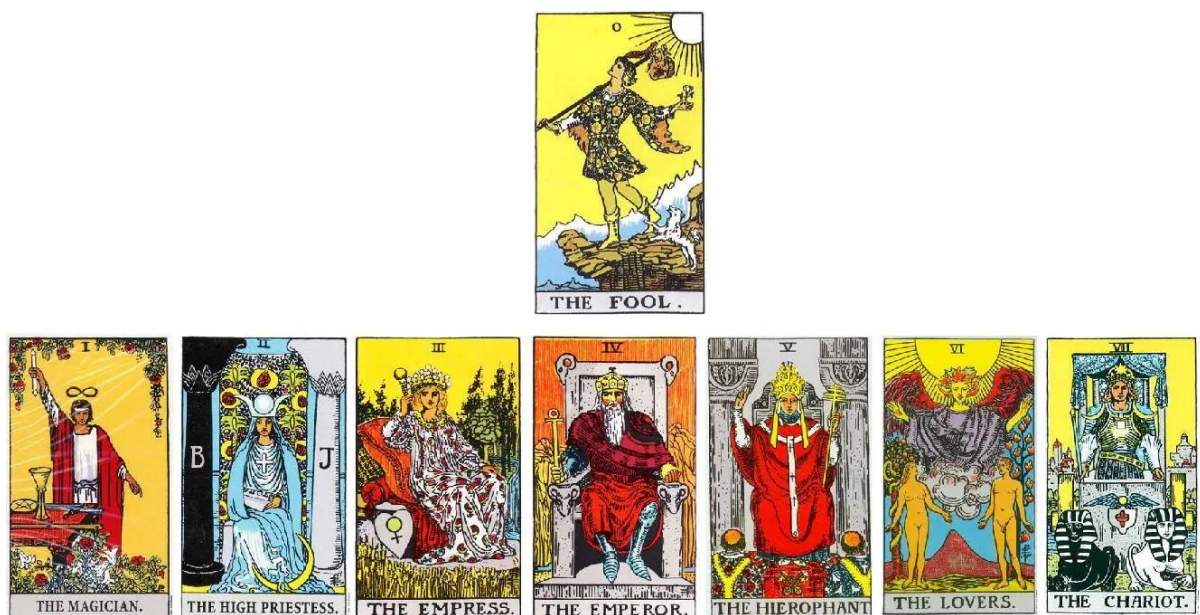
Jak již bylo zmíněno, používání tarotu jako především okultního nástroje se rozšířilo na konci 18. století ve Francii, která procházela zásadními sociálními a politickými změnami před Velkou francouzskou revolucí. Zásadní osobností působící v tomto období historie tarotu je protestantský kněz, učenec a spisovatel Antoine Court de Gébelin, jehož kniha *Le Monde Primitif* představila významnou studii kulturního a náboženského symbolismu tarotu. Gébelin obnovil zájem o již téměř zapomenutý tarot díky jeho navázání na egyptský duchovní systém a kulturu, kterou v této době Evropa začínala poznávat. Na ukotvení tarotu v egyptském původu, navázal na Gébelina astrolog Jean-Baptiste Alliette, který jako první navrhl karty přímo pro věštecké účely. Všechny karty, až na kartu Blázen, očísloval a stanovil barvám čtyři alchymické živly, které se používají dodnes. *Occultisme* je výraz, který jako mezi prvními používal francouzský autor a mág Alphonse Louis Constant, který znázornil souvislosti mezi tarotovými trumfy a egyptskou *Bembínskou deskou*, jež dle jeho názoru zobrazovala 22 písmen hebrejské abecedy a 22 trumfů, jež nazval klíči. Constant ve své knize *Dogma a rituál vysoké magie* navázal na dílo Allietta a jeho rozdělení podle živlů, ke kterému přidal takzvaný *Tetragrammaton*, čtyři písmena JHVH dle svatého božího jména Jahve. (ARNOLD, 2018 str. 13; VURM, 2012 stránky 34-41)

V roce 1888 založili William Wynn Westcott a William Robert Woodman *Hermetický řád Zlatého úsvitu*, moderní okultní spolek, mezi jehož příslušníky patřili věhlasné osobnosti, jako například Bram Stoker či William Butler Yeats. Nejvýznamnějším členem tohoto spolku byl historik okultismu Arthur Edward Waite, který vytvořil populární a velmi užívanou sadu karet *Rider-Waite tarot*. Ve své knize *Obrazový klíč k tarotu* z roku 1910 zavrhl práce Gébelina, Allietta a Constanta, které posuzoval pouze za pseudohistorické teorie. Spolu s tímto dílem vydal již zmíněný balíček *Rider-Waite tarot*, namalovaný umělkyní Pamelou Colman Smithovou, ve kterém opravil chyby a změnil číslování dvou karet Velké arkány. (VURM, 2012 stránky 42-45; DAVIES, 2023)

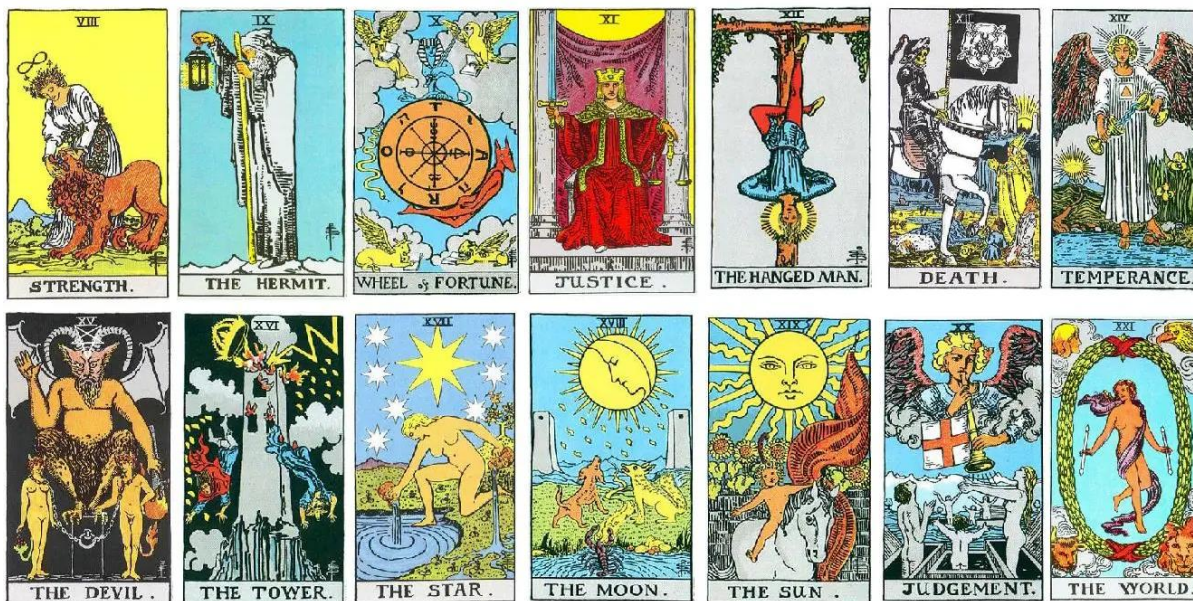
2 SYMBOLIKA TRUMFŮ KARET RIDER-WAITE

Waitova sada *Rider-Waite* s ilustracemi od Pamelý Smithové je promyšleným návrhem, který spojuje umění a intuitivní symboliku pro jednoduchý výklad. Cílem bylo vytvořit krásný a významově jednoznačný set vykládacích karet, jež může pro výklad využít naprosto každý. Karty jsou ilustrovány tak, aby obsahovali pouze prvky, jež souvisí s výkladem. Ať už hovoříme o používané symbolické barevné paletě, kompozici nebo samotné ilustraci, vše, co vidíme na kartách nám dokáže předat určitou informaci, kterou při opakované práci s kartami jednoduše ucelíme v naší paměti. (WIGINGTON, 2021)

Ilustrace karet této bakalářské práce je úzce spojena s původní symbolikou, ze které vychází, tudíž je důležité, abychom si ji blíže objasnili. Každá karta má svůj vlastní dvojitý význam, jež vychází ze všech jejích symbolů a orientace karty při výkladu. Jednotlivé symboly jsou částmi, které mají svou vlastní informaci, a tudíž je důležité si u každé karty objasnit ty, jež úzce souvisí s jejím úplným významem. (ARNOLD, 2018 str. 216)



Obrázek 1: Trumfové karty Rider-Waite



Obrázek 2: Trumfové karty Rider-Waite

2.1 MÁG

Kouzelná hůlka, jež je držena v pravé ruce, a postavení paží mága propojuje neznámé duchovní nebe vzájemně se životem na zemi. Postava je oblečena v bílém rouchu, značícím nevinnost, a pláští v červené barvě, jež představuje vášně. Důležité je podotknout jeho neobvyklý hadí opasek, který spolu s ležatou osmičkou nad mágovou hlavou symbolizují nekonečnost, ale i stálý pohyb v cyklu. Prostředí mága je prorostlé růžemi a liliemi, které jsou obdobnou symbolikou již zmíněného bílého roucha a červeného pláště. Na stole před mágem můžeme zpozorovat čtyři předměty, jež symbolizují čtyři barvy a elementy, kterými jsou: hole, meče, poháry a mince (pentakly). (ARNOLD, 2018 stránky 21-22; FIEBIG, a další, 2017 str. 29)

V kladném výkladu považujeme kartu Mág jako symbol vynalézavosti, talentu, cílevědomosti a aktivního jednání, přičemž v převráceném výkladu kontrastně značí nejistotu, nešikovnost a manipulativní chování. (VURM, 2012 str. 82)

2.2 VELEKNĚŽKA

V tomto zobrazení pasivně sedí velekněžka mezi sloupy označenými písmeny B a J, která jsou zástupci dvou kontrastních duchovních bytostí Belzebub a Jehova. V pozadí můžeme vidět oponu s palmami a granátovými jablky, jež jsou symbolem sexuality, ale také nám připomínají, že bychom měli žít zásadou B a J, jež v tomhle kontextu odkazuje na princip Boas a Jakim, který je obdobou jin a jang. Symbolem spirituality této karty je kříž na velekněžčiných prsou, náboženský svitek a měsíční koruna, kterou můžeme také nazvat Isidina koruna, podle stejnojmenné egyptské bohyně. Zřasený textil ve světle modré barvě je znázorněním vody, která plyne a symbolizuje koloběh života. (FIEBIG, a další, 2017 str. 31)

Velekněžka představuje ve výkladu intuici, moudrost a zmíněnou pasivitu spojenou s mlčenlivostí. Jako převrácená karta je symbolem vyhýbavosti, tajemství, neschopnosti citů a trpělivosti. (FIEBIG, a další, 2017 str. 30; VURM, 2012 str. 84)

2.3 CÍSAŘOVNA

Postavou, jež svérázně sedí na červeném trůnu není nikdo jiný než sebevědomá, avšak citlivá císařovna. Zeleň obklopující postavu a její květované šaty jsou známkou krásy přírody, hojnosti a plodnosti, jež se též pojí s vyobrazeným obilím v popředí. Zlatá koruna ozdobená dvanácti hvězdami, jež vypadá zároveň jako vavřínový věnec je obdobou koruny, se kterou byla často zobrazována Panna Marie, matka Ježíšova. Šedé srdce se znamením Venuše a žezlo v ruce císařovny jsou symbolikou jednoty ducha spolu s tělem, jež je důležitým charakterem vládkyně. Mimo přírodu, můžeme v pozadí pozorovat také tekoucí řeku a vodopád, jež je obdobou symboliky vody. (FIEBIG, a další, 2017 str. 33)

Symbolika spojená s ženami, mateřstvím a plodností představuje hlavní atributy pozitivního výkladu této karty, avšak je dále spojeno i s vyrovnaným chováním, rozumností a rozhodností. Při převráceném výkladu této karty se setkáme s lstivostí, výmluvami, pomluvami, nevěrou a ostatními znaky, jež souvisí se špatným vychováním. (ARNOLD, 2018 stránky 27-28; VURM, 2012 str. 86)

2.4 CÍSAŘ

Císař je starým a moudrým zobrazením moci, jak můžeme poznat z jeho bílých vlasů, dlouhých vousů a ozdobeného šedého trůnu, jehož rohy ukazují na čtyři světové strany, které jsou místem jeho vlády. Jako správný panovník je obdarován zlatým jablkem, jež je dalším symbolem jeho nesmírné moci, ale zároveň i plodnosti a věčnosti. Mezi další panovnické šperky patří zlatá koruna a žezlo ve tvaru Nilského kříže, které je úzce spjato s mužským pohlavím a obnovou života plozením. V pozadí této karty můžeme vidět pustou poušť, kam musí vládce přinést nový život, spolu s řekou a jejím tokem, jež symbolizuje osobnostní vývoj. (FIEBIG, a další, 2017 str. 35)

Císař je obdobou přechozí karty, avšak jeho hlavním významem při výkladu je mužský prvek, spolu s autoritou a dospělostí. V kontextu výkladu je tato karta také známkou sebevědomé autority, stabilní struktury, vůle a cílevědomosti. Při převráceném výkladu je jeho význam pravý opak, tudíž tyranie, slabý charakter a vůle, která souvisí s neúspěchem a ztrátou směru. (VURM, 2012 str. 88)

2.5 VELEKNĚZ

Podobně jako karta Císařovna, sedí postava na této kartě ve středu mezi dvěma šedivými sloupy, které jsou podobné těm, jež můžeme najít ve starých kostelech či vzdělávacích místech. Již zmíněná postava je velekněz zahalený v červeném rouchu dávající nám požehnání. Kněz je vybaven trojitou korunou, jež symbolizuje jeho postavení v náboženství a Nejsvětější Trojici, Božího otce, Božího syna a Ducha svatého. Číslo tři můžeme dále pozorovat na stužce a biskupské holi, jež v tomto případě zobrazuje spíše pastýřskou hůl s třemi kříži. Klíče na shodu pod knězem jsou symbolem prvního papeže, jímž byl apoštol svatý Petr, majitel klíčů od nebeské brány. Mimo jiné můžeme také na kartě zpozorovat dvě další postavy mnichů s vyholenými temeny (tonzura), jejichž oblečení má na sobě vzory nám již známých bílých lilí a červených růží. (FIEBIG, a další, 2017 stránky 36-37)

Výkladový význam karty je hlavní náboženský motiv a s ním spojená tradice, spiritualita, moudrost a intelekt, který veleknězi náleží. Výkladem převrácené karty je významem ztráta víry, ale i fanatismus spojený s nepřizpůsobivostí, netolerancí, pověrou a výběrem špatného vůdce. (ARNOLD, 2018 stránky 31-32; VURM, 2012 str. 90)

2.6 MILENCI

Ilustrace karty Milenci znázorňuje postavy a útržek příběhu z Genesis Starého zákona, kterými jsou Adam a Eva. Obě postavy jsou vyobrazeny zcela nahé a od sebe vzdálené. Na okrajích karty jsou znázorněny dva stromy, strom života a strom poznání, dva opaky života, upozorňující na mužství a ženství, přírodu a vůli nebo oheň a zemi. Mezi dvěma milenci vidíme překážku, jež je třeba zdolat, znázorněnou jako horu, nad kterou se vznáší stín, oblak a anděl s rudými křídly osvětlený sluncem. Anděl je nadřazenou bytostí, tudíž není ve stejné pozici jako milenci, pouze se nad nimi vznáší a spojuje jejich život s duchovnem. Poslední postavou, která na kartě plní funkci je had obtočený kolem stromu, jež znázorňuje lidský vývoj a moudrost získanou ze životních zkušeností. (FIEBIG, a další, 2017 stránky 38-39)

Milencům jednoznačně náleží při výkladu význam lásky a romantických vztahů, harmonie, ale i disharmonie, zkoušky, cti, přání a volby. Při převráceném výkladu se význam mění na odloučení a osamělost, špatnou volbu a celkovou neschopnost rozhodnutí, nízkou odvahu a zklamání. (ARNOLD, 2018 stránky 34-34; VURM, 2012 str. 92)

2.7 VŮZ

Jedinou osobou vyobrazenou na této kartě je kočí kamenného vozu, na jehož hlavě si můžeme všimnout vavřínového věnce, znázorňujícího vlastní rozhodnutí, a koruny se symbolem hvězdy. Kočí má v ruce poutníkovu hůl a je oblečen do brnění se dvěma tvářemi měsíce na ramenech, přičemž jedna tvář pláče a druhá se protikladně směje. Symbolikou hvězd, která označuje vesmírnou nekonečnost a osobní pravdu, je ozdoben i baldachýn vozu. Vůz je zepředu dekorován okřídleným sluncem, jež je symbolem slunečního božstva, a dále také indickým zobrazením pohlavních orgánů lingam a joni, znázorňující protiklady stejně jako u měsíčních tváří. Důležitou součástí této karty jsou také dvě sfingy sedící před nehybným vozem, které jej netáhnou, protože mu chybí oj. Posledním elementem karty Vůz je pozadí, na kterém můžeme spatřit řeku, zemi a město. (FIEBIG, a další, 2017 str. 41)

Významem karty Vůz při výkladu je konflikt a boj, který může být i osobní, dále pak cesta, útek, rozhodnutí nebo rychlá potřeba po něm, sebestřednost a povrchnost, postup a vývoj. V převráceném výkladu značí argumentaci a vztek, přehnané ambice a vyčerpání, ale naopak i získání vnitřního klidu nebo zrušené cestování. (VURM, 2012 str. 94)

2.8 SÍLA

Karta zobrazuje červeného lva, jenž vyjadřuje sílu s vůlí, a ženu nad lvem nakloněnou a starající se o něj. Lví hlava ležící v ženském klíně umocňuje kontrast, který mezi těmito dvěma postavami je. Žena v bílých šatech dokázala lva zkrotit, jelikož ji byla dána síla, kterou zase zpět předává lvovi svou péčí. Tělo ženy je obklopeno krásou květinových věnců, které dokonce používá i jako korunu hlavy, nad kterou najdeme symbol ležaté osmičky, tedy symbol nekonečna, pohybu či začarovaného kruhu. Na pozadí karty vidíme modrou horu, jež představuje vlastní nebe na zemi, za kterou se žena však neohlíží, a proto ráj nenajde. Žluté nebe, jež lze snadno přehlédnout pouze jako pozadí, symbolizuje pátrání po smyslu, slunce a zlato spojené s chamtivostí. (FIEBIG, a další, 2017 stránky 42-43)

Jak už z názvu napovídá, významem karty Síla při výkladu je síla či moc, energie a vytrvalost, inteligence a diplomacie, nadšení a dobrota. V obráceném výkladu může znamenat přemíru soutěživosti a aktivity, sklony k tyranii a vzteku, neupřímnost a lhostejnost, související s vytvářením nepřátelských vztahů a plýtvání s časem. (ARNOLD, 2018 stránky 37-38; VURM, 2012 str. 102)

2.9 POUSTEVNÍK

Ilustrace zobrazuje pouze postavu samotného poustevníka, stojícího v bílém sněhu na kopci, ze kterého pozoruje svůj život a je v kontaktu s duchovním. Shrbený postoj poustevníka se skloněnou hlavou upřenou na lucernu, jež drží v ruce naznačuje, že poustevníková cesta není ještě u konce, nýbrž hledá, kudy se vydat dál. Samotná lucerna osvětluje poustevníkovu žlutou hůl pomocí šesticípé hvězdy, známé jako Davidova hvězda nebo hexagram, jež je skloubením dvou rovnoramenných trojúhelníků, které symbolizují nebe a zemi. Mimo jiné šedé roucho, do níž je poustevník zahalen, spolu s šedozeleným nebem varují před nejasným myšlením a zaostalostí, kterých se zbavíme použitím světla pro vyhledání vlastní cesty. Tvář poustevníka je v rouchu téměř zahalená, avšak si můžeme všimnout jeho bílých vousů, které spojujeme se silou a mocí stejně jako u karty Císař. (FIEBIG, a další, 2017 str. 45)

Výklad karty Poustevník významově symbolizuje hledání směru, filozofii a jiné studium, stáří a s ním spojenou modrost, samotu společně s celibátem a askezí. Obrácený výklad může pro nás také znamenat samotu, ale i touhu po kontaktu, smutek a strach, antisociální tendence a bezúčelnost. (ARNOLD, 2018 stránky 39-40; VURM, 2012 str. 98)

2.10 KOLO OSUDU

Kolo osudu nacházející se uprostřed ilustrace je obklopeno čtyřmi okřídlenými atributy evangelistů Lukáše, Marka, Jana a Matouše. Mezi jednotlivé atributy čtoucí z knihy, patří býk (země), lev (ohně), orel (voda) a anděl či člověk. Mimo evangelisty se na kartě také nachází tři další bytosti, mezi které patří bájná sfinga, sedící na kole osudu, s mečem v ruce. Další bytostí je zobrazení hada, kterým je egyptský bůh Sutech, v řečtině Týfón, jež byl považován za zosobnění zla a negativních tendencí vedoucích ke zkáze. Poslední postavou je známý egyptský bůh Anubis, často zobrazován se šakalí hlavou, který je symbolem znovuzrození a nových začátků. Kolo osudu, dělené do tří jednotných kruhů, obsahuje dva druhy nápisů a čtyři alchymické značky. Prvním, z již zmíněných nápisů je v hebrejštině a překládáme jej jako boží jméno *JHVH* neboli Jahve, jehož jednotlivá písmena pro nás symbolizují i čtyři živly, zcela stejně jako u alchymických znaků. Dalším nápisem je latinské *TARO*, jež je anagramem, ze kterého můžeme složit větu v českém znění znamenající: Kolo tarotu ohlašuje zákon Hathory. (FIEBIG, a další, 2017 stránky 46-47)

Kolo osudu při výkladu je známkou osudu a jeho změny, odplaty a konce problémů spolu se spontánností, nestabilitou a proměnou. Převrácenou kartu chápeme jako nejistou situaci a riziko, neúspěch a smůlu nebo jako změnu, která přišla neočekávaně. (ARNOLD, 2018 stránky 41-42; VURM, 2012 str. 100)

2.11 SPRAVEDLNOST

Postoj, který osoba zaujímá je obdobný s kartou Mág, jejíž pravá ruka směřuje nahoru a levá dolů, což je symbolem pro spojení nadpozemského duchovna a lidské země. Postava zobrazená na obrázku sedí zahalena v červeném rouchu, symbolu pudů a emocí, před fialovým závěsem nataženým mezi dvěma šedými sloupy, které znázorňují rovnováhu a toleranci, avšak i nebezpečí vycházející ze stagnace. Nejzásadnějšími doplňky postavy jsou váha, jež je nástrojem přemýšlení, a meč, se kterým vykonáme rozsudek. Zásadní je také zmínit korunu se třemi hroty a čtyřúhelníkovým klenotem, jež může být interpretován jako třetí oko s jiným pohledem na svět. (FIEBIG, a další, 2017 str. 49)

Význam karty Spravedlnost při výkladu je charakteristická spravedlností a rovnováhou, záslužnou odměnou, harmonií a sebekontrolou, právem a nestranností. V převráceném významu je považována za kartu nespravedlnosti, nesnášenlivosti a anarchie. (ARNOLD, 2018 stránky 43-44; VURM, 2012 str. 96)

2.12 VISELEC

Ilustrace představuje osobu visící za přivázanou pravou nohu obráceně, jak je běžné. Postava je zobrazena s rukama za zády a levou nohou překříženou za pravou tak, že svým celkovým postojem znázorňuje alchymický symbol pro oheň. Osoba visí na kříži ve tvaru řeckého písmena tau, který je symbolem štěstí a radosti. Posledním symbolem je světlý věnec paprsků, popřípadě svatozář, který je symbolem moci a osvětlení, jež nám bude přáno při oddanosti naší vlastní víře. (FIEBIG, a další, 2017 str. 51)

Viselec je významný svou charakteristickou stagnací, apatií, regenerací, vnitřním pochopením a poznáním při výkladu karet. Převrácený výklad pro nás znamená neschopnost se soustředit, nenaplněnost slibů, sobeckost, úsilí o samostatnost a proctví, jež se nikdy nesplní. (VURM, 2012 str. 104)

2.13 SMRT

Karta Smrt je známá personifikací smrti do podoby černého rytíře jedoucího na bílém koni. Rytíř je symbolem akce, konkrétně tedy aktivním ukončením, na který navazuje bílý kůň, značící sílu a konec s novým začátkem, jež je vůči rytíři kontrastní. Dalším znakem konce je vlajka s dožínkovým věncem, jež říká, že je čas sklizně, kvůli kterému jsme začali. V popředí vidíme mrtvého krále, který symbolizuje nemilosrdnost smrti, a tři osoby, jimiž jsou biskup, dívka a malé dítě. Biskup přijímá svůj osud, jelikož ví, že procesu života a smrti se nedá nikdy vyhnout. Dívka je od rytíře odvrácena, ale malé dítě u jejího klína jej pozoruje přesně tak jako kněz. V pozadí ilustrace pozorujeme loď, která převáží duše ke znovuzrození, a nebeskou bránu spolu s Věčným městem, jež symbolizuje život po smrti a ráj, jež se otevře v den soudu posledního. (FIEBIG, a další, 2017 str. 53)

Významem karty Smrt při výkladu je přeměna a změna, konec cyklu, smrtelnost, prohra a ztráta, ale i nový počátek a myšlenky. Převrácenou Smrt považujeme za kartu typickou stagnací, pomalostí a neschopností ke změně, strnulostí, pesimismem a lhostejností. (ARNOLD, 2018 stránky 47-48; VURM, 2012 str. 106)

2.14 MÍRNOST

Mírností rozumíme vyobrazení anděla na zemi se vznešenými ohnivými křídly, které svou ohromnou velikostí poukazují na nové možnosti v životě. Andělovo světlé roucho je ozdobeno amuletem, který je složen ze čtverce a trojúhelníku, jež dohromady spojují mužství a ženství spolu se spiritualitou a materialismem v jedno. V rukách postavy vidíme tarotové poháry použité k přelévání vody z jednoho do druhého, chápaného jako mísení, které nám pomáhá s odstraňováním nežádoucích prvků pomocí napětí. Vzdálené slunce, svatozář a třetí oko anděla jsou propojeny symbolikou velkého úspěchu a jednoty, jež nám bude dána při sjednocení vůle a osudu. Přelévání vody a modré jezero jsou znakem spirituality a zároveň varováním před snílkovskými tendencemi. V pozadí si můžeme všimnout dlouhé cesty, našeho plánu a jeho překonání, za kterou vidíme modré hory spojující duchovní nebe se zemí. (FIEBIG, a další, 2017 str. 55)

Karty Mírnost je ve výkladu vyjádřena umírněností, iniciativou, vyrovnaností a harmonií opaků, jež souvisí se spojením a sebekontrolou. Naopak při převráceném výkladu chápeme charakter této karty jako rozpor, konflikt zájmů, nesrovnalost a špatnou formu komunikace, lenost a náládovost. (VURM, 2012 str. 108)

2.15 ĎÁBEL

Na kartě Ďábel si můžeme povšimnout spojitosti s kartami Milenci a Velekněz, jimiž jsou dva lidé před osobou vyššího postavení než oni. Ústřední postavou je Ďábel, jehož hlavními znaky jsou zakroucené rohy, hlava nestvůry ve tvaru trojúhelníku, pentagram nad hlavou, netopýří křídla a drápy, hořící pochodeň a kozlí nohy. Důležité je poznamenat symboliku gesta rukou, jež je přímým opakem veleknězova požehnání, který jednoznačně vyjadřuje touhu spojenou s tajemstvím. Tato temná bytost dřepí na tmavé krychli, jež je symbolem hmoty, materiálu a svátosti v některých náboženstvích. Již zmíněné osoby připomínající kartu Milenci jsou dva nazí lidé s ocasey, kteří jsou přivázáni volně za krk řetězem ke krychli, což jim brání v útěku, ale stále vyvolává pocit vlastní osobnosti. (FIEBIG, a další, 2017 str. 57)

Významem při výkladu Ďábel je pokušení, materialismus, peníze, spoutání a tajemství, chtíč a smyslnost nebo chaos a magie. Při převráceném výkladu je kartou překonání touhy, zmizení špatně působících elementů, osvícení a energie, ale i nespavosti. (ARNOLD, 2018 stránky 51-52; VURM, 2012 str. 110)

2.16 VĚŽ

Vyobrazená věž znázorňuje jistotu spojenou s izolací, jež představuje život v této osamělé stavbě na vrcholku skály. Věž je v ilustraci udeřena bleskem, jež způsobil explozi a vznik ohně, což je alegorií pro sexuální vyvrcholení a s ním spjatou vášeň. Další možností výkladu může být ale i jakákoliv námi předvídaná katastrofa či změna, jejíž následky jsme měli již předem minimalizovat. Koruna padající z vrcholku věže je úzce spojena s dvěma padajícími osobami, které ztratili kontrolu nad věcí nebo se dostali mimo svá očekávání. Ambiguitu postoje osob si můžeme vyložit buď jako pád nebo let, jedním ze dvou řešení, jež přinese očividné výsledky. Podstatnou částí karty je také tmavá obloha, ve které můžeme vidět jen pomocí světla, a 22 zlatých kapek ve tvaru písmena J v hebrejštině, jež je znakem pro Ducha svatého. (FIEBIG, a další, 2017 str. 59)

Karta věž je při výkladu spojená se zásahem, zvratem a náhlou změnou, pádem a zhroucením, iluzí a nedůvěrou. V převráceném významu je schopností nadhledu, setrvání statu quo a odvrácení katastrofy. (ARNOLD, 2018 stránky 53-54; VURM, 2012 str. 112)

2.17 HVĚZDA

Na této kartě nesmí chybět hvězdy, konkrétně osm osmicípých hvězd připomínajících drahokamy, jež jsou známkou neposkvřené duše. Osobou zobrazenou na kartě je krásná a nahá žena, klečící u jezera, jež se snaží ve zvířené vodě najít svůj vlastní odraz. Důležité je podotknout detail, kterým je fakt, že žena stojí jednou nohou na souši a druhou ve vodě, charakterizující její citové nedostatky nebo v opačném významu užitek, jež je ovoce z vody zrozené. Vodu můžeme také pozorovat jako dva proudy džbánů, které žena v obou rukách drží, jež znázorňují koloběh tvořící život na zemi, ale zároveň vrací věci zpět do původního stavu. Obdobně si můžeme také vyložit pět pramenů vytékajících z pravého džbánu. Posledním důležitým symbolem je pták ibis, který je znázorněním staroegyptského boha Thovta. (FIEBIG, a další, 2017 str. 61)

Hvězda je kartou znamenající příležitost, naději a optimismus, duchovní i obecnou víru, duchovní krásu a harmonii, laskavost a soucit. V převráceném výkladu je známkou zklamání a pesimismu, nízké sebedůvěry, nebezpečí a smůly. (ARNOLD, 2018 stránky 55-56; VURM, 2012 str. 114)

2.18 MĚSÍC

Měsíc je jedinou kartou Velké arkány, která pozbývá lidské symboliky, což si můžeme vyložit jako výstrahu před požírajícími pocity nebo v kladném výkladu jako otevření pro duchovno. Hlavním elementem karty je slunce a srpek měsíce, dva protikladné symboly, které nám brání v schopnosti odlišit mezi nocí a dnem. Jelikož je měsíc hlavní pointou karty, je důležité zdůraznit jeho lidskou tvář bez citů, jež je symbolem kolektivního nevědomí. V ilustraci najdeme tři zvířata, kterými jsou ochočený pes a divoký vlk, oba vyjící na měsíc, a symbol instinktů vyplynutých na povrch vody, jež je znázorněn jako rak. Pozadí je tvořeno symbolem dlouhé cesty a známými modrými horami, které vyjadřují duchovní víru a nebe na zemi, obdobně jako pilíře nebeské brány. Stejně jako u karty Věž zde můžeme zahlédnout kapky ve tvaru hebrejského písmena J, kterých je v tomto případě však pouze 15. (FIEBIG, a další, 2017 str. 63)

Výklad karty Měsíc je známkou snů, temnoty a šera, intriky a neupřímnosti, citů a instinktů, touhy a zamilovanosti. V opačném výkladu karty ji významově považujeme za nedostatek či potlačování citů, náladovost a zdolání negativity, která ovlivňuje náš život. (VURM, 2012 str. 116)

2.19 SLUNCE

Slunce je zobrazeno s tváří, jež narozdíl od karty měsíc zobrazuje kolektivní vědomí a poznatky. Počet slunečních paprsků znázorňuje ostatních 21 karet Velké arkány, které svítí na všechny éry našeho života na zemi. Zástupcem lidského elementu je v tomto případě malé dítě, jehož postoj těla evokuje přímočarost a otevřenost přinášející možnost se vrátit zpět do dětských let. Postava jede na šedobílém koni a drží v rukou červený prapor, symbol vyzdvihující sílu života, prostředek spojující dětství se stářím a fakt, že konec je jen novým začátkem. Obdobně si můžeme vysvětlit i červené pero ve vlasech dítěte, které ještě navíc značí schopnosti lidské duše a srdce. Pozadí tvoří zeď, námi stanovená nepřekročitelná překážka, a květy slunečnice, proti slunci otočené, ale vždy věrné jeho svitu. (FIEBIG, a další, 2017 str. 65)

Význam karty Slunce je samozřejmě spjat se světlem, teplem a energií, kterou vyzařuje, ale také s růstem, autoritou, štěstím, hojností a úspěchem, optimismem, rozumem a inteligencí. Převrácený výklad je známý strádáním energie, hrdostí, nesouladem a falší. (ARNOLD, 2018 stránky 59-60; VURM, 2012 str. 118)

2.20 SOUD

Z ilustrace je zřejmé, že karta znázorňuje duchovně založený Poslední soud, který všechny čeká. Na kartě pozorujeme šest nahých lidí, různých věků a pohlaví, jejichž postoj vyvolává pocity usmíření nebo dávání sbohem své minulosti a přijímání nynější skutečnosti. S postavami úzce souvisí jejich otevřené hroby, jež mohou být znakem nepřekonaných skutečností nebo příznivým osvobozením od nich. Nad všemi zmíněnými osobami se na mraku vznáší anděl s ohnivými křídly, který je v tomto kontextu znamením inspirace a kuráže k osobní transformaci. Důležitou součástí karty Soud je píšťala či trumpeta dekorovaná červenooranžovým křížem, symbolem odchodu a odloučení v kontrastu se smířením a spojením. Pozadí formují známé modré hory a světle modrá obloha. (FIEBIG, a další, 2017 stránky 66-67)

Soud je při výkladu typický znovuzrozením a obnovou, odměnou a slávou, sporem, jednáním a přehodnocením myšlenkového pochodu či hodnot. V opačném případě se setkáváme s lehce zamezitelnými chybami, stagnací a nerozhodností, odcizením a rozchodem, zklamáním a vírou ve špatné názory. (ARNOLD, 2018 stránky 61-62; VURM, 2012 str. 120)

2.21 SVĚT

Svět jako poslední očíslovaná karta Velké arkány používá zobrazení čtyř živelů či evangelistů, které je nám známé z karty Kolo osudu. Uprostřed ilustrace si můžeme všimnout ženy, hlavou k nám odvrácené, v póze znázorňující pohyb a klid současně. Její nahota, která je částečně zakrývána světle fialovým šátkem, nás varuje před našimi slabiny. Mág má pouze jednu, avšak vyobrazená žena drží v rukou celkem dvě kouzelné hůlky, jež jsou symbolem vztahu ty a já, který se světem všichni máme. Postava je obklopena vavřínovým či náhrobním věncem ve tvaru elipsy, jež omezuje prostor a čas nám životem daný. (FIEBIG, a další, 2017 str. 69)

Významem při výkladu karty je dopracování se k cíli a dokončení, úspěch a sláva, spojení a celistvost, věčný život a kosmické vědomí. Při obráceném výkladu se karta Svět stává známkou zklamání, bezradnosti, nedokonalosti a neúspěchu, nedosažení vizí a cílů. (ARNOLD, 2018 stránky 63-64; VURM, 2012 str. 122)

2.22 BLÁZEN

Zvláštností této karty je pořadí v balíčku, které často pozbývá, avšak nejčastěji ji značíme číslem nula, jež je na původní kartě symbolem promarněného talentu. Blázen stojí na okraji propasti v póze evokující lehkomyšlnost a povýšení, které vyplívá z jeho zakloněné hlavy nahoru. Stejně jako u karty Slunce se setkáváme s červeným perem ve vlasech postavy, které však není jejím jediným doplňkem. Osoba má v levé ruce bílou růži a v pravé ranec na černé holi, pomyslný kříž, jež všichni neseme. Žluté holínky na nohách postavy udávají jistý směr nebo kontrastně nejasný směr neřízený hlavou ani srdcem, ale pouze nohama. Bílý pes po boku muže jej upozorňuje na skutečnosti, kterých si on sám nevšímá. (FIEBIG, a další, 2017 str. 71)

Výklad této karty je známkou optimismu a štěstí, spontánnosti a nejistoty, intuice a instinktu, nového začátku a proniknutí do jiného světa. V převráceném výkladu je Blázen chápaný jako nerozhodnost a špatné rozhodování, nízké sebevědomí, zbrkllost a nezodpovědnost, špatná volba a porušení slibů. (ARNOLD, 2018 stránky 21-22; VURM, 2012 str. 80)

3 ILUSTRACE

„Ilustrace je vizualizace, kterou vytvořil umělec. Cílem každé ilustrace je vysvětlit informace. Může to být kresba, fotografie, koláž atd. Je to jedno. Pokud si zachová svůj účel – vizuálně znázorňovat fakta a detaily.“ (KALOYANOV, 2022)

Ilustrace přidává kontext k myšlenkám autorů nebo nahrazuje text, příběh, či informace svou vlastní podstatou. Tato forma vizuálních informací je mimořádná svou schopností přesahovat jazykové bariéry, a tudíž je dostupná mnohem početnější řadě uživatelů. Ilustrace je dále používána ke zjednodušení komplexních témat, která jsou díky ní pro uživatele jednodušší a rychlejší k porozumění. Díky schopnosti okouzlit široké spektrum diváků, upoutat jejich pozornost, vyvolávat emoce a budovat dlouhodobé dojmy je ilustrace mocným nástrojem marketingu, který však zároveň hraje zásadní roli ve světě umění a lidské kultury.

Dle Kaloyanova dělíme ilustrace na:

- Redakční ilustrace
- Technické ilustrace
- Infografika
- Koncepční umění
- Módní ilustrace
- Reklamní ilustrace produktů
- Obalová ilustrace
- 3D ilustrace
- Ostatní ilustrace

Ilustrace, jež byla zpracována spolu s touto bakalářskou prací není doplňkem textu, jako například u knižní ilustrace, nýbrž hlavním zdrojem sdělovaných informací a již objasněné symboliky.

3.1 KRÁTKÁ HISTORIE ILUSTRACE

Je zřejmé předpokládat, že ilustrace doprovází životy lidské rasy, již od jejího počátku. Nejstaršími známými ilustracemi jsou jeskynní malby ve francouzské *Lascaux*, datované do období přibližně kolem roku 15 000 př. n. l, jež zobrazovali důležité události, popisy zvířat a osoby. Starověká evropská ilustrace se nesla v duchu lidské kultury, festivalů, sportů, mytologických příběhů a ostatních náboženských scén, na které přímo navázaly středověké křesťanské spisy. Tyto spisy byly uchovávány a kopírovány v kláštorech, které v té době sloužily nejen jako náboženské instituce, ale také jako centra rozvíjející kulturu a vzdělávání. Díky evropskému mechanickému knihtisku, vynalezenému ve 14. století Johannesem Gutenbergem, se rozšířili takřka všechny formy renesančního umění, mezi které jednoznačně patřila i ilustrace, jež byla reprodukována hlavně pomocí dřevorytu a rytého tisku. Zlepšení v oblasti tisku z poloviny 18. století zapříčinilo větší distribuci psaných děl společně s ilustracemi, které se stali běžnou součástí každodenního života. V 19. století se ilustrátorství stalo běžnou profesí, kterou vydavatelé brali jako nezbytnost upoutávající pozornost a zlepšující zisky. Řada ilustrátorů této doby, jako například Charles Dana Gibson či John Held mladší, byla považována za celebrity ve své profesi, o které vydavatelé značně konkurovali. Ilustrace a ostatní obrazová díla se díky technologickým pokrokům 20. století ještě rapidněji vyvíjela nejen do ilustrovaných knih a komiksů, ale také do analogového filmu. Zrod výpočetní techniky a internetu zapříčinil rozšíření této formy umění do značné části digitálních médií, jako například digitální filmy a animace, herní průmysl a web. (Illustration History, 2017)

3.2 DIGITÁLNÍ ILUSTRACE

Pro pochopení digitální ilustrace musíme specifikovat dříve zmíněnou definici, kterou doplníme o konkrétní způsob vypracování. Jednoduše řečeno, digitální ilustrace je proces vytváření vizuálního díla pomocí výpočetní techniky v softwaru pro ilustraci určeném. Tuto formu ilustrace můžeme zařadit do digitální grafiky, jež dále obsahuje grafický design, typografii a informatiku. (KOKEŠOVÁ, 2022)

3.2.1 RASTROVÁ A VEKTOROVÁ GRAFIKA

V rámci digitální grafiky se obecně setkáváme s pojmy rastrová a vektorová grafika, které jsou nedílnou součástí při procesu digitální ilustrace. Rastrová (též bitmapová) grafika je taková grafika, která se skládá z barevných řad bodů (pixelů), které při velkém uskupení v mřížce tvoří jednotný obraz. Rastrový obraz má svou danou velikost, tudíž při zvětšení jeho rozměrů dochází ke ztrátě detailu a informace. Zásadní při tvorbě této grafiky je promyslet, jaké bude mít užití od kterého se vyvíjí její rozlišení. Mezi základní formáty souborů rastrové grafiky patří: GIF, JPEG, PNG, TIFF, WebP, BMP. (STEFYN, 2020) (Adobe)

Narozdíl od rastrové se vektorová grafika skládá z textu, křivek, čar a tvarů, jež jsou zobrazovány pomocí matematických vzorců, které popisují informace o jejich umístění, tvarech a barvách. Díky tomuto přepočtu pomocí vzorců je tento typ grafiky snadno zvětšován nebo zmenšován, přičemž nikdy neztrácí na kvalitě. Jak z předchozí věty vyplývá, použití vektorové grafiky je zásadní při práci s obrázky, u kterých často měníme jejich velikost, jako jsou třeba loga. Další výhodou spjatou s matematickou podstatou je velikost vektorových souborů, jež je výrazně nižší oproti rastrové grafice. Mezi základní formáty souborů vektorové grafiky patří: SVG, EPS, AI, PS. (STEFYN, 2020) (Adobe)

3.2.2 PŘEDNOSTI DIGITÁLNÍ ILUSTRACE

Tato forma digitálního umění není vytvářena tradičními technikami pomocí štětců, per a dalších nástrojů fyzických médií, jako jsou papír či plátno, ale pouze tyto postupy replikuje pomocí hardwaru a softwaru. Díky tomuto principu nám pro zhotovení stačí pouze počítač či laptop a grafický tablet bez ohledu na to, jakou uměleckou techniku má ilustrace napodobovat. Na kresbu nepotřebujeme pera ani tuhy, na malbu nepotřebujeme štětce a barvy, jelikož všechny tyto nástroje jsou převážně zastoupeny pomocí softwaru a stylusu, speciálního *pera* určeného pro grafické tablety. Kvůli tomuto faktu můžeme digitální ilustraci přisoudit snadnou přenosnost, avšak je vhodné dodat, že v mnohých případech záleží na zvoleném softwaru a hardwaru. Pokud využíváte například tablety od společností Apple či Samsung, můžete ilustrovat téměř na jakémkoliv místě, ať už v kavárně, na pláži nebo ve vlaku. (Gabs Art Tips, 2019)

Jako digitální ilustrátoři jsme králem našeho plátna, které si můžeme upravit přesně dle našich požadavků, jež se mohou změnit i po samostatném namalování ilustrace. Digitální plátno může měnit své rozměry, poměry dokonce i tvary a dimenze. (Gabs Art Tips, 2019)

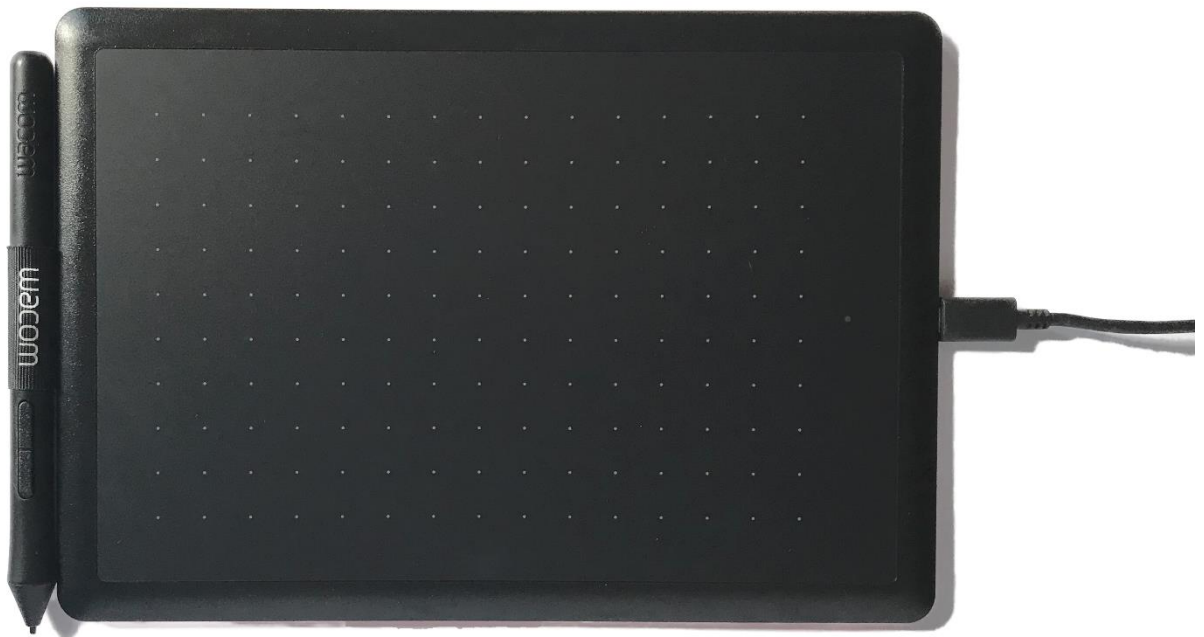
Chybovat je lidské, avšak v rámci digitální ilustrace se stáváme bohy, kteří mohou všechny své chyby ihned vrátit zpět pomocí klávesových zkratk, tlačítka zpět či gest. V rámci této formy ilustrace se setkáváme také s vrstvami, které rozdělují naše dílo do více částí na sobě ležících, které můžeme odstraňovat či jakýmkoliv způsobem upravovat. Jednotlivým vrstvám můžeme měnit barvu a rozměry, přidávat efekty a styly. Dále můžeme vytvářet duplicitní vrstvy, které se hodí při ulehčení procesu. Důležité při práci s vrstvami je, abychom si je mezi sebou nepletli, tudíž je vhodné je pojmenovávat a přisuzovat jim barevná označení či štítky. (HSU, 2024)

Jak již bylo zmíněno, nástroje tradiční ilustrace jako tužky, pera, štětce a barvy při digitální ilustraci nepotřebujeme. Základní verze většiny softwarů zahrnují až stovky štětců, které můžete mezi sebou kombinovat, ale kdyby vám to bylo málo, můžete vlastní štětce vytvářet nebo je stahovat či nakupovat pomocí internetu. Pokud shledáváme v softwaru nějaké nedostatky nebo chybějící nástroje, je velmi pravděpodobné, že nejsme jediní. Schopnosti grafického softwaru můžeme zlepšit použitím add-ons, pluginů, skriptů či jiných forem rozšíření, jež vyhovují našim požadavkům při práci s aplikací. Mimo jiné, existují značná množství internetových materiálů, videí a návodů, které nám mohou pomoci při řešení konkrétních problémů při realizaci našeho projektu. (Geeks for Geeks, 2023)

3.2.3 HARDWARE

Pro vytváření digitálních ilustrací samozřejmě potřebujeme zařízení, na kterých budeme naši práci realizovat. Základem tvorby ilustrací je počítač či jiná výpočetní technika, která pomocí softwaru a vstupního zařízení zobrazí naši představu. Důležitým vstupním zařízením každého ilustrátora je grafický tablet spolu se stylusem, jež mění tahy na ploše tabletu do podoby tahů v grafickém softwaru. Na trhu se setkáme se spoustou grafických tabletů různých typů, od profesionálních až po tablety na digitalizaci podpisu. Hlavním faktorem při výběru grafického tabletu je velikost plochy, kompatibilita s grafickým softwarem a úrovně tlaku, jež dokáže tablet v kombinaci se stylusem rozeznat. (WAQAS, 2017)

Prvním ze dvou hlavních typů je tablet bez obrazovky (viz Obrázek 3), jež používá aktivní plochu spolu se stylusem pro záznam tahů. Práce s tímto typem tabletu může být ze začátku vskutku složitá, jelikož uživatel přesně nedokáže určit přesnou polohu stylusu ve vztahu s kurzorem na monitoru počítače. (XPPen, 2024)



Obrázek 3: Grafický tablet Wacom One

Druhým typem je grafický tablet s obrazovkou, jež je obdobou předchozího typu, avšak aktivní plocha je přímo nahrazena displejem, po kterém lze snadno kreslit stylusem. Tento typ tabletu je jednoznačně lepší a přesnější variantou pro účely ilustrace, jelikož je obdobný běžnému kreslení na fyzická média. Pokud tablet používáme jako jedinou obrazovku, je důležité znát údaje o jeho barevném rozsahu, jež daný displej dokáže věrohodně zobrazit. (XPPen, 2024)

V dnešní době se často setkáváme se zařízeními, jež slouží jako počítač a grafický tablet v jednom lehce přenosném produktu. Příkladem je například iPad od společnosti Apple (viz Obrázek 4), jež je mobilním zařízením, které se ve spojení se stylusem stává skvělým a dnes oblíbeným nástrojem řady amatérských i profesionálních ilustrátorů. (WAQAS, 2017)



Obrázek 4: iPad Air 2022 od společnosti Apple

3.2.4 SOFTWARE

Software pro digitální ilustraci je nástrojem, jež přetváří myšlenky a znalosti uživatele v obrazové dílo. Díky široké škále funkcí a nástrojů, může ilustrátor napodobit jakékoliv tradiční umělecké techniky a styly. Důležitým faktorem při výběru vhodného programu jsou již zmíněné funkce, které se v jednotlivých programech odlišují, a typ grafiky (vektorová nebo rastrová) použitý při naší kreativní práci. Nejrozšířenějším a nejvíce populárním programem pro digitální ilustraci, který má statut průmyslového standardu je Adobe Photoshop. „Photoshop umí v podstatě všechno, nejen úpravy fotek, ale i kreslení, digitální malování a spoustu dalšího.“ (DEAN, 2024)

Mezi další programy pro digitální ilustraci můžeme zařadit: Adobe Illustrator, Affinity Photo 2 a Designer 2, Procreate, Corel Painter, PaintTool SAI, Clip Studio Paint Pro a mnoho dalších. Jak lze vyvodit, ilustrátoři mají na výběr z nespočetného množství programů, které mohou při své práci využít. Procreate je známý svým jednoduchým rozhraním, ale je pouze dostupný na iPadu. Affinity Photo 2 je výkonnou obdobou Photoshopu, ale postrádá špičkové

nástroje. Corel Painter je vypracovaný přímo pro ilustrátory, ale jeho rozhraní je nepřehledné. Důležité je porozumět podstatě, že každý program umí něco jiného, a tudíž je jen na nás, který z nich považujeme za vhodný pro naši tvorbu. (DEAN, 2024)

Ceny vyhrávající programy Affinity 2 (Designer, Photo a Publisher) od společnosti Serif jsou špičkovými nástroji v oblasti digitální grafiky, které umožňují jejich uživatelům vytvářet rastrová a vektorová díla. Affinity Designer 2 je vynikajícím nástrojem pro tvorbu vektorové grafiky a digitálních ilustrací, který používá tisíce ilustrátorů a designérů po celém světě. Affinity Photo 2 je software pracující s rastrovou grafikou, který je využíván k ilustraci a základní editaci fotek nebo obrázků. Affinity Publisher 2 je programem, jež exceluje v oblasti rozvržení a designu tiskovin, publikací a webových stránek. Aplikace Affinity 2 jsou skvělými nástroji digitální grafiky, nejen kvůli jejich škále funkcí, ale také díky jejich cenové politice. Důvodem proč se programy Affinity 2 zabýváme je fakt, že ilustrace karet Velké arkány, jež jsou podstatou této bakalářské práce, byli pomocí nich zpracovány. (Serif, 2023)

4 PROCES TVORBY

4.1 KONCEPCE

V rámci koncepce budeme spojovat symboliku a náležitosti karet Rider-Waite spolu s vlastním návrhem, před kterým je potřebné si ujasnit, jak bude vlastní ilustrovaná práce vypadat. Pro účely ilustrace rozsáhlého a úzce spjatého díla je vhodné si stanovit opakující se prvky a náležitosti na všech kartách Velké arkány vzájemně s pravidly, kterými se musíme řídit. (RAY, 2020)

4.1.1 ROZMĚRY

Rozměry karet, ať tarotových či hracích, se liší od vydavatele k vydavateli, tudíž není dána exaktní velikost, podle které se v této práci musíme řídit. U. S. Games Systems, jež je společností vydávající novodobou verzi karet Rider-Waite, prodává taroty v rozmanitém spektru velikostí. Pokud máte problémy se zrakem, můžete si zakoupit velké karty o rozměru $10,16 \times 16,5$ cm. Jestliže máte problém opačný, jsou vám k dispozici miniaturní karty ve velikosti $4,4 \times 7,3$ cm nebo kapesní karty o rozměru $5,7 \times 8,9$ cm. V nabídce také najdeme karty označované slovem „univerzální“, jejíž rozměr (7×12 cm) je totožný s ilustracemi této práce. Výběr rozměru závisel na samostatné podobě ilustrace karet, která má předat co nejvíce informací, a tudíž i detailu. (U. S. Games Systems, 2022)

Důležitou součástí původní sady karet bylo i ohraničení jednotlivých ilustrací, jež obsahovalo názvy. Ohraničení mého návrhu bude o šířce 0,5 cm na každé straně, kromě dolní, jež bude rozšířena na 1 cm pro kompenzaci místa zabíraného názvem karty. Na původních kartách je očíslování karet vždy v rámci ilustrace, avšak v mé verzi bude umístěno do výběžku na horním okraji.

4.1.2 TECHNIKA A STYL

V této části je důležité si zopakovat položenou otázku: „Jak bude ilustrovaná práce vypadat?“ Jak již bylo dříve zmíněno, karty byly zpracovány v programech řady Affinity 2, se kterými jsem byl více seznámen během výuky na univerzitě. Pokud jsme vlastníky všech tří aplikací, můžeme bez jakýchkoliv problémů vytvářet jak vektorovou, tak rastrovou grafiku. Novou a již specifičtější otázkou bylo tedy: „Vektor nebo rastr?“ Původním záměrem bylo využití pouze jednoduché vektorové grafiky s přechody, jež byla tématem mé předchozí tvorby (viz Obrázek 5), avšak později při shromažďování zdrojů jsem se v knize *Kreativní grafika* setkal s následujícím výrokem: „Nežádoucím vedlejším produktem práce s vektory je její výsledek, který často působí neúměrně perfektním dojmem. Vytvořené objekty vypadají příliš precizně, vyumělkovaně a ostře.“ (LEA, 2011 str. 53) Učinil jsem tedy rozhodnutí skloubit jak vektorovou, tak rastrovou grafiku přímo inspirovanou tradiční ilustrací sady karet Rider-Waite.



Obrázek 5: Vektorová ilustrace pro Run for Planet

Výsledkem uvažování byla tedy pravidla, jež měla být během ilustrace jednotlivých karet dodržována. Jak již bylo zmíněno, vlastní návrh měl být obdobou původní ilustrace, která používala jednoduché výplně a obrysy objektů ve variabilní tloušťce. „Kouzlo působivé kresby tkví v různé tloušťce čar a ve způsobu, kterým se konce jednotlivých čar zužují, jsou ostré, nebo jsou kulaté“ (LEA, 2011 str. 16) Další zásadním pravidlem, na obrysy navazující, bylo stanovení užívaných štětců v programech Affinity 2 a jejich šířky. Po vyzkoušení široké škály dostupných štětců jsem nakonec vybral pouze jeden, konkrétně *Ink Pen Small*, jež imituje inkoustové pero a rozeznává rozdílné úrovně tlaku, v šířkách 4, 8 a 12 px.

Dalším skutečností, kterou jsem chtěl ve vlastním návrhu uplatnit byla možnost ilustrace vystoupit z jejího rámu, jež se zajímavým způsobem, jak přidat ilustraci dojem hloubky a zároveň k ní přitáhnout pozornost. (WONG, 2012 str. 25)

4.1.3 BARVY

„Vnímání barev je u každého člověka odlišné a v průběhu let se dost často mění. Je ovlivněno nejen subjektivními asociacemi, ale závisí například i na kulturních podmínkách. Barvy pro nás mají určitý symbolický význam, který je většinou odvozený z prostředí, ve kterém žijeme.“ (DANNHOFFEROVÁ, 2012 str. 44)

Výběr barev je důležitou součástí digitální grafiky, jelikož barvy samy o sobě jsou nástrojem pro vytváření asociací a evokování určitých pocitů. Tento fakt obzvláště platí při ilustraci tarotových karet, které jsou ze značné části založeny na barevných asociacích, jež *promlouvají* k jejím uživatelům a pomáhají jim k zapamatování symbolického významu. Výběr barev byl složitý, jelikož jsem chtěl navázat na původní kontrastní barevnou paletu karet Rider-Waite, ale zároveň ji zmodernizovat a uzemnit. (DABNER, 2004)

Odpověď, jak to často bývá, jsem našel v knize jejíž autorem je Timothy Samara. „Grafici mnohdy dělají tu chybu, že používají příliš mnoho barev, zvláště v plnobarevných pracích, jednoduše protože mohou. Plnobarevný obraz je sice dynamický a poutavý, ale příliš mnoho odstínů v grafice oslabuje celkový barevný dojem. Dokonce i když lze použít všechny barvy, omezením palety vytvoříte vyhraněnější, a tedy snáze zapamatovatelný barevný vjem“ (2013 str. 26)

Díky této revelaci jsem snížil barevnou paletu jednotlivých karet na pouhé dvě barvy, jež vyplivali z individuálních symbolických významů a asociací karet. Barevná paleta skládající se pouze ze dvou barev je v odborné literatuře pojmenována jako *dyáda*, jež znamená dvoje. Pod pojmem statická dyáda, též analogické barevné schéma, rozumíme kombinaci dvou barev, jež jsou v blízkosti na barevném kruhu (například žlutá a zelená). Jako dynamickou dyádu nebo komplementární barevné schéma označujeme dvojici barev, které jsou v barevném kruhu naproti sobě (například žlutá a fialová). V rámci mé ilustrace použiji statickou i kontrastní dynamickou dyádu, jež bude vycházet ze vžitě symboliky původních karet. (DANNHOFFEROVÁ, 2012 stránky 163-164; HASHIMOTO, 2008 stránky 230-231)

4.1.4 PÍSMO

Přestože text je na kartách užíván pouze k jejich pojmenování a očíslování, bylo důležité stanovit konkrétní používané číslo. Dle Filipa Blažka, autora průvodce tvorbou tiskovin *Typokniha*, by měl být výběr vhodného písma založen na jeho účelu v kontextu díla, čitelnosti, estetické kvality a technického zpracování. (2022) Dle těchto pravidel jsem vybral volně dostupné patkové písmo *Fraunces 9pt Soft* z rodiny *Fraunces* v řezu *SemiBold* a *Regular*. Volba tohoto písma byla zapříčiněna různorodostí jeho tahů, jež jsou podobné variabilní šířce obrysů mé ilustrace, ale také jeho podporou české diakritiky. *Fraunces* svými oblými křivkami spojuje staré s novým, což exaktně vystihuje mé účely modernizace a zjednodušení již vžitých ilustrací. Hlavním důvodem výběru patkového písma byl fakt, že římské číslice, jež jsou popisem jednotlivých karet, získávají díky patkám lepší čitelnost, která je důležitá při orientaci v celé sadě.

Textem doplňující mou ilustraci je pouze označení názvu a čísla, psaného římskými číslicemi. Text jména karty užívá řez *SemiBold* o velikost 18,4 pt a druhý prvek, kterým je číslo, je psáno pomocí řezu *Regular* o velikosti 9,4 pt.

4.2 REALIZACE

V této části mé bakalářské práce je popsán veškerý proces ilustrace spolu s jednotlivými fázemi realizace, jež byli aplikované na všechny ilustrované karty Velké arkány. Přiblížíme si veškeré konkrétní postupy, jež mě tvorbou trumfů doprovázely. Jak již bylo zmíněno, fáze postupu byli pro každou kartu stejné, avšak je vhodné dodat, že kvůli značným rozdílů v jednotlivých trumfech se čas samotného procesu ilustrace značně lišil. Jednodušší karty byly vytvořeny v řádu několika hodin, avšak u těch složitějších celý proces trval přibližně 6–8 hodin.

Před kreativním procesem ilustrace bylo nezbytné si vytvořit dokument v programu Affinity Publisher 2, jehož verzi pro iPad jsem zvolil pro svou práci kvůli jednoduchému přepínání mezi vektorovou a rastrovou personou. Zvolil jsem již zmíněný formát 7 × 12 cm při 300 DPI v barevném modelu CMYK. Volba dvou barev každé ilustrace, jež měli symbolický význam pro danou kartu, probíhala vždy těsně před ilustračním procesem po obeznámení s důležitými náležitostmi trumfů.

4.2.1 SKICA

Každá zrealizovaná karetní ilustrace začala prvotním konceptem v podobě rychlé skici na bázi fotek či živých modelů, která zobrazovala všechny podstatné náležitosti karty, jež jsou pro její celkový příběh zásadní. Jednotlivé postavy a předměty jsou kresleny do rozdílných rastrových vrstev, pro snazší práci s jejich kompozicí, kterou je nevhodnější upravit do v tomto stádiu realizace karty. V této fázi ilustrace nebyl dbán zřetel na použité štětce ani barvu, jelikož nejde o konečný návrh obrysů, pouze o jejich jednoduché znázornění.



Obrázek 6: Skica karty Mág

4.2.2 OBRYSY

Po náčrtu skici a upravení kompozice jednotlivých prvků následoval takzvaný *lineart* neboli kresba čar a obrysů do ustálených tvarů bez výplní. V tomto procesu jsem používal kombinace různé šířky zmíněného štětce Pen Ink Small, který dokáže rozlišovat tlakové vrstvy. Kresba pomocí stylusu na tablet byla velmi snadná a doplněna o několik výhod, které tradiční ilustrace nemá, jako například stabilizace tahů štětce, kterou jsem používal na značnou míru protáhlých křivek postav a objektů pro evokování pocitu jemnosti, hladkosti a plynulosti.

Kvůli odlišné barevnosti jednotlivých obrysů a pro jednodušší práci jsem lineart kreslil na rozdílné rastrové vrstvy z důvodu, že kdyby se mi jejich odstín barvy na konci procesu nelíbil, mohl bych jej vždy změnit pomocí funkce barevné překrytí z nabídky rychlých efektů. Tato funkce velmi usnadnila mou práci u objektů, které neměli symbolicky stanovenou barvu, a jež vycházeli z kontrastu mezi ostatními barevnými prvky ilustrace. Jednotlivé obrysy vycházeli z již nakreslených vrstev skic, u kterých jsem snížil jejich krytí o několik procent, abych si usnadnil kresbu obrysů, ale zároveň je viděl a používal jako předlohu.

4.2.3 VÝPLŇ

Výplně obrysů jsem vytvořil pomocí vektorových obrazců s použitím různorodých nástrojů, kterými jsou vektorový štětec, pero, nástroj node tool a tvary, jež jsou v nabídce programu Publisher 2. Barevnost jednotlivých výplní se odvíjela o barvy jejich obrysů. Byla vždy buď více kontrastní než barva lineartu, nebo měla stejnou hodnotu, ale to pouze v případech, kdy nemělo dojít k použití černé.

Použití vektorů mi dalo spoustu možností, jak s nimi pracovat. Jejich potřebná editace byla velmi snadná. Mohl jsem jednoduše měnit jejich tvar a barvu, na kterou také navazuje užívání barevných přechodů, jež bylo použito v případě, že znázorněný objekt byl vícebarevný nebo jeho textura měla být lesklá či zářivá. V tomto stádiu jsem barevné přechody aplikoval výhradně na kovové objekty jako například brnění, koruny, meče a poháry, nebo zářící prvky, kterými jsou kupříkladu hvězdy.

Je vhodné podotknout, že některé komponenty karetní ilustrace jsou pouhou výplní bez obrysu, která je ohraničena pomocí stínů a textury. Tuto skutečnost můžeme zpozorovat především u travnatých ploch a dalších elementů pozadí karet.

4.2.4 STÍNY A TEXTURY

Po ucelení jednotlivých postav a objektů pomocí obrysů a výplní následovalo stínování a přidání textur, jež bylo velmi podobné procesu vytváření obrysů. V této fázi ilustrace rastrových vrstev jsem používal již předem zmíněné štětce o stejných velikostech, kterými jsem pomocí krátkých tahů vytvářel textury vlasů a srsti, oděvů, travnatých ploch a dřeva. Dalším hojně používaným nástrojem pro zobrazení textury v mé práci byl ručně malovaný pruhovaný vzor, který kopíroval linie jednotlivých prvků ilustrace, kterými jsou kupříkladu hory, stavby a stavební prvky, voda a vodní plochy. Po doplnění ručně kreslených textur následovalo dodání šumu všem prvkům, jež byly vytvořeny v předchozí části realizace ilustrace, tudíž všem vektorovým obrazcům.

V tomto stádiu vlastní tvorby byly zároveň přidány i doplňkové prvky karet, jež bylo zbytečné vytvářet pomocí obrysů a výplní kvůli jejich malým rozměrům či jednoduchosti. Mezi tyto prvky, jež jsou ilustrovány na rastrových vrstvách, řadíme především popisky a symboly jako například znak nekonečna, vyobrazená písmena a ikony, drobné doplňkové ilustrace a kapky deště.

4.2.5 POZADÍ A OHRANIČENÍ

Pozadím karty pro účely následujícího textu rozumíme jako barvu, respektive barevný přechod, jež se nachází za všemi ilustrovanými prvky, nikoliv jako scénu za hlavním subjektem ilustrace. V některých případech lze jako pozadí považovat nebe, jehož barevnost je pro určité karty Velké arkány symbolická.

Barevný přechod pozadí je úzce spjat s barevnou paletou ilustrace a rámem karty. Prvním krokem bylo vybrání barvy ohraničení, jež měla být dostatečně kontrastní s ilustrovanou scénou a prvky, jež do tohoto rámu zasahovaly. Samostatné pozadí bylo koncipováno jako vertikální barevný přechod, jehož vrchní barva byla totožná s barvou ohraničení. U každé karty jsem vyzkoušel řadu barevných přechodů, ale vybral jsem pouze takové, jež jsou dle mého názoru co nejvíce kontrastní v ohledu na limitace barevné palety. Posledním krokem byla pouhá změna barvy textu karty, jež vycházela z barvy rámu, na kterém se nachází. Barvu jsem volil tak, aby byla dosti kontrastní z čeho vyplývá, že text je buď tmavý na světlém pozadí nebo světlý na tmavém pozadí.

5 INTERPRETACE VÝSTUPU

5.1 MÁG

Výběr barev pro kartu Mág byl dán symbolikou červeného pláště a žlutého pozadí na původních ilustracích karet Rider-Waite. Postoj zobrazené osoby zůstává víceméně stejný až na náklon hlavy, který dodává jednoduché kartě dynamiku. V popředí karty vidíme stůl se čtyřmi symboly (barvami), jež se od původního návrhu příliš neliší. Porost růží a lilií jsem v mé ilustraci nahradil pouze dvěma stonky s danými květinami, abych přidal více prostoru pro Mágovu hůlku. Poslední drobnou úpravou bylo doplnění barevného přechodu na nohy postavy tak, aby méně vynikaly. (2.1 MÁG, Obrázek 7)

5.2 VELEKNĚŽKA

Barevná paleta karty Velekněžka byla dána podle symbolického modrého pozadí současně s kontrastem srpku měsíce a měsíční koruny. Až na barevné kombinace se má ilustrace od té originální liší pouze užitím vlastního stylu a rozhodnutím odstranit oponu, jež byla nahrazena pouze symboly, které ji v původním návrhu zdobily. Těmito symboly jsou palmy a granátová jablka. Práce s touto kartou byla obzvlášť obtížná, jelikož obsahovala řadu důležitých symbolů, jejichž kompozice je značná sama o sobě. (2.2 VELEKNĚŽKA, Obrázek 8)

5.3 CÍSAŘOVNA

Barvy ilustrace karty Císařovna jsou dány žlutou barvou pozadí a červeného trůnu v originální sadě karet. Kompozice mého návrhu je obdobou té původní, avšak samostatné ilustrace jsou velmi odlišné. Vzpřímená žena sedí v uplých květovaných šatech na novém červeném trůně. Její hlava není zdobena korunou jako u karet Rider-Waite, nýbrž vavřínovým věncem se symbolickými 12 hvězdami. Scéna, ve které se postava vyskytuje je výrazně zjednodušena, a tudíž obsahuje jen důležité prvky, jimiž je obilí zasahující do rámu karty a vodopád v samém pozadí. (2.3 CÍSAŘOVNA, Obrázek 9)

5.4 CÍSAŘ

Výběr dvou barev byl dán symbolickou červenou barvou, jež na původní kartě dominuje, kterou jsem doplnil o fialovou barvu v historickém hledisku obecně symbolizující bohatství a moc spojenou s vládcem vyobrazeným na kartě Císař. Kompozice karty opět zůstává takřka totožná, jelikož zobrazuje důležitou symboliku, kterou je konkrétně trůn ve tvaru kvádrů, ukazující

na všechny světové strany. Hlavní změnou bylo odstranění brnění, jež bylo v originální ilustraci nakresleno pouze na nohách postavy, jelikož se pro účely této ilustrace nehodily. Dále je vhodné podotknout, že symbolika zmíněného brnění je totožná s postavou panovníka a se zkříženými nohama, jež jsou v novém návrhu. (2.4 CÍSAŘ, Obrázek 10)

5.5 VELEKNĚZ

Dyáda barev karty Velekněz je dána červenou barvou růží a opět doplněna fialovou barvou dle vlastního úsudku. Kompozice je koncipována tak, aby trůn přesně zaplňoval místo uprostřed dvou sloupů a vytvářel mezi nimi takzvaný white space. Barva oblečení postavy je změněna z červené na fialovou, jež v dnešní době můžeme najít na obleku kněze římskokatolické církve. Pro tuto kartu je také symbolické číslo tři, jež jsem do ilustrace navíc zakomponoval do sloupů a jejich rýh, ozdobné horní části trůnu a světlých pruhů na oblečení postavy. Úkolem, jež jsem si pro tuto kartu stanovil bylo odstranění významově zbytečných ozdobných prvků, které jsme mohli v originální ilustraci najít například na koberci pod trůnem. (2.5 VELEKNĚZ, Obrázek 11)

5.6 MILENCI

Barevná paleta karty Milenci byla dána dle mého uvážení, které plynulo z barvy křídel andělů vyobrazených na jiných kartách, jež byla popisována jako ohnivá křídla. Určil jsem tedy statickou dyádu barev, kterými je červená a oranžová. Kompozici původní karty jsem změnil tak, aby jednotlivé symboly více vynikaly a zároveň aby byl jejich význam zveličen. Příkladem mé práce s kompozicí je anděl, jenž je zobrazen vystupující z obrazu vysoko nad hlavami postav, což symbolizuje jeho nadlidskost a duchovní kořeny. Barevný přechod, jež je pozadím karty bylo v tomto případě velmi složité zvolit, jelikož musel obsahovat i tmavý stín anděla. Po vyzkoušení řady možností jsem se rozhodl pro přechod z červené do oranžové, jež je fakticky rozdělen andělovými křídly, a tudíž může zahrnovat i nevhodný, ale významově podstatný tmavý stín. (2.6 MILENCI, Obrázek 12)

5.7 VŮZ

Barvy ilustrace karty Vůz jsou dány významově nedůležitou žlutou barvou nebe a modrou barvou baldachýnu na originálním zpracování karty. Kompozice mého návrhu je obdobou toho původního, který jsem však doplnil přidáním hloubky u dvou zobrazených sfing pomocí vystoupení z hranic rámu. Celkový návrh je zjednodušen na ty nejpodstatnější prvky s nejmenším množstvím detailu, a tudíž působí méně chaoticky. (2.7 VŮZ, Obrázek 13)

5.8 SÍLA

Výběr barevné kombinace modré a červené je pro kartu Síla zapříčiněn symbolickým významem červeného lva a modrých hor. Celková kompozice karty se značně změnila díky možnosti práce s postojem postavy a lva, který je ovšem stále založen na původním příběhu. V této ilustraci jsem opět zachoval jen potřebné základní prvky, kterým jsem přidělil nebo ubral důležitost. Symbolicky důležité modré hory tvoří téměř třetinu celé ilustrace, což je v naprostém kontrastu s tou originální. Kvůli jednoduchosti způsobenou nedostatkem symbolů jsem se u této karty obzvlášť věnoval stínům a texturám, bez kterých by karta byla v podstatě prázdná. (2.8 SÍLA, Obrázek 14)

5.9 POUSTEVNÍK

Výběr dvou barev, konkrétně žluté a zelené, byl kompletně převzat z původního návrhu karty Poustevník, jež dále používala i šedou barvu, kterou jsem nahradil velmi světlou a málo sytou zelenou barvou tak, že se na první pohled zdá jako šedivá. V mém návrhu jsem změnil postoj těla vyobrazené osoby tím, že jsem ji natočil čelem k divákovi, jež odhalilo její vousy zakrytou tvář. Kvůli faktu, že původní návrh obsahuje pouze osobu zahalenou v rouchu držící dva předměty jsem pracoval více se stíny a texturou ilustrace, jež z jisté míry pomohlo ilustraci více vyniknout, avšak je pravdou že je stále velmi jednoduchá. (2.9 POUSTEVNÍK, Obrázek 15)

5.10 KOLO OSUDU

Barevná paleta karty Kolo osudu vycházela z původní žluté barvy evangelistů a kola, jež jsem doplnil o kontrastní fialovou. Hlavní kompozice karty zůstává stejná, avšak prvky ilustrace jsou drasticky změněny. Kolo uprostřed karty jsem výrazně zvětšil, ale ze značné části je podobné tomu původnímu, jelikož jeho tvar a symboly jsou důležitým zdrojem významu. Originální zobrazení boha se šakalí hlavou Anubise jsem nahradil pouze šakalem a umístil jej na horní část kola spolu s mou interpretací ozbrojené sfingy. Pod kolo jsem umístil žlutého hada, zobrazení Tyfóna či Sutecha, jež je obdobou jeho původní ilustrace. Největší změnu jsem provedl při znázornění čtyř evangelistů v jednotlivých rozích karty, které jsem nahradil korespondujícími alchymickými symboly a znameními horoskopu, jež je reprezentují. Jelikož evangelisté na originálním návrhu byli okřídlení a četli knihu, rozhodl jsem se tuto symboliku vyjádřit okřídlenou knihou v horní části. (2.10 KOLO OSUDU, Obrázek 16)

5.11 SPRAVEDLNOST

Barvy karty Spravedlnost jsou vyjádřeny statickou dyádou vycházející z červeného roucha osoby a fialového závěsu na původním návrhu. Hlavním problémem zúžené palety barev v tomto případě byly šedivé sloupy, které jsem nahradil velmi světlou a málo sytou fialovou, podobně jako při řešení stejného problému u karty Poustevník. Kompozice vlastní ilustrace je obdobou té původní, avšak s pár změnami v poměrech velikostí zobrazovaných objektů. Tato karta se obzvláště pyšní užitím řady textur a stínování. (2.11 SPRAVEDLNOST, Obrázek 17)

5.12 VISELEC

Původní ilustrace karty Viselec je velmi jednoduchá a zároveň neklade významový důraz na použité barvy. Kvůli tomuto faktu jsem se rozhodl použít dynamickou dyádu barev, kterými jsou červená a málo užívaná zelená. Kompozice a celkový vzhled karty zůstává téměř totožný s tou originální, jelikož zobrazuje pouze málo symbolů, které jsou však významově velmi důležité. Jediným prostředkem pro kreativitu v rámci kompozice bylo užití vystoupení ilustrace z rámu, jež jsem aplikoval na zelené listy a svatozář. (2.12 VISELEC, Obrázek 18)

5.13 SMRT

Ústřední postavou karty Smrt je černý rytíř, který byl důvodem pro zvolení statické dyády skládající se ze žluté a zelené. Po několika pokusech nahradit černou barvu jsem usoudil, že nejlepší variantou je použití tmavě zelené barvy, jež ilustraci dodává studený a seriózní pocit. Kompozice této karty je obdobou původního návrhu, který jsem se snažil doplnit o prvky dynamiky, jež můžeme zahlédnout například u tmavého praporu s kyticí. Jednotlivé postoje zobrazených osob jsou velmi důležité pro význam, tudíž jsem je měnil jen minimálně. V rámci ilustrace jsem použil všechny zmíněné techniky stínování a texturování včetně barevného přechodu na brnění rytíře. (2.13 SMRT, Obrázek 19)

5.14 MÍRNOST

Barevná paleta karty Mírnost vychází ze symbolických ohnivých křídel anděla a známých modrých hor. Celková kompozice ilustrace karty je přímo inspirovaná tou původní, s pár drobnými změnami. Ve své ilustraci jsem použil pouze symbolicky významné prvky, kterými jsou hory, jezero, slunce, dlouhá cesta a samozřejmě i anděl. Zásadním rozdílem mé karty je přidání třetího oka postavě na čelo, jež bylo v původním návrhu představeno sluncem a ozdobným ornamentem ve vlasech anděla. (2.14 MÍRNOST, Obrázek 20)

5.15 ĎÁBEL

Původní ilustrace karty Ďábel obsahovala převážně odstíny šedé a oranžové, které jsou barvami, jež nepředstavují žádný podstatný význam, a tudíž mohou být libovolně nahrazeny. V mé provedení jsou přítomny odstíny žluté a červené, kterými jsem vlastní ilustraci zjemnit. Kompozice karty je opět těsně spjata s její inspirací, avšak ve svém vlastním provedení. Hlava ústřední postavy Ďábla je v mé verzi spíše podobná kozlovi, který je s ním v populární kultuře často spojován. (2.15 ĎÁBEL, Obrázek 21)

5.16 VĚŽ

Barvy ilustrace karty Věž jsou dány významově důležitou zlatavou barvou 22 kapek deště, jež jsem dal do kontrastu s odstíny modré. Kompozice vlastní karty je založena na té originální, ale v mé verzi došlo k odstranění přebytečných prvků a změně velikostí proporcí jednotlivých objektů a postav. Postavy byly ilustrovány tak, aby jejich postoj byl co nejvíce dvojznačný, a tudíž nebylo jasné, jestli padají nebo letí. Osoby současně s korunou vystupují z rámu karty, jež evokuje dojem prostorové hloubky. V rámci této karty jsem opakovaně pracoval s jednoduchými ryze rastrovými prvky, kterými jsou plameny ohně, kapky deště a blesk. (2.16 VĚŽ, Obrázek 22)

5.17 HVĚZDA

Barevná paleta karty Hvězda je dána žlutou barvou hvězd v kontrastu s modrou barvou nebe a jezera. V rámci kompozice jsem změnil pouze velikost a rozmístění osmi důležitých hvězd tak, aby bylo pro oko uživatele estetičtější a dohromady utvářelo kruh vystupující z ohraničení karty. Původní ilustrace obsahovala spoustu významově nedůležitých prvků, které jsem ve své práci vynechal pro její zjednodušení a evokování pocitu čistoty či neposkvrněnosti, jež se s kartou Hvězda slučuje. V rámci tvorby této karty jsem používal řadu výhradně rastrových vrstev pro znázornění jednoduších prvků, kterým je například pták ibis v pozadí karty. (2.17 HVĚZDA, Obrázek 23)

5.18 MĚSÍC

Výběr dvou barev byl dán symbolickou modrou oblohou a horami v kontrastním spojení žlutého měsíce a slunce. Ilustrace se skládá pouze z významově důležitých prvků, mezi něž v tomto případě nepatří lidé, ale jen zvířata. Ačkoliv se kompozice jednotlivých elementů karty od původního návrhu značně neliší, koncipoval jsem ji tak, aby byla co nejlépe srozumitelná i přes omezenou barevnou paletu. Při ilustrování této karty pro mě bylo důležité zobrazit texturu

srsti psa a vlka tak, aby byla snadno rozpoznatelná a zároveň aby byla dostatečně kontrastní, což platí obzvláště u ochočeného psa. (2.18 MĚSÍC, Obrázek 24)

5.19 SLUNCE

Výběr barevné kombinace červené a žluté je pro kartu Slunce zapříčiněn symbolickým významem červeného praporu a pera, jež je dán do kontrastu se žlutým sluncem a slunečnicemi. Rozmístění jednotlivých komponentů ilustrace je úzce spjato s návrhem karty, jež v tomto případě vyobrazuje pouze ty nejdůležitější prvky určené pro výklad. Největší změnou oproti originální kartě jsou slunečnice, jelikož v mé ilustraci najdete pouze jednu, a to dokonce v popředí karty. Pro lepší znázornění překážky, kterou je zeď v pozadí postavy, jsem musel poprvé použít dvě přes sebe se kryjící textury, abych dodal kontext k jednolitě žluté výplni. Jako ve značném počtu mých ilustrací, i tady můžeme pozorovat prostorový efekt vystoupení z rámu, konkrétně u paprsků slunce a červeného praporu. (2.19 SLUNCE, Obrázek 25)

5.20 SOUD

Barvy karty Soud jsou stanoveny podle původní symboliky červeného kříže na píšťale anděla a již známých modrých hor. Největším problémem, se kterým jsem se setkal při realizaci této ilustrace byla kompozice šesti postav, jelikož jsem si dal za cíl je nakreslit tak, aby vzájemně vyplňovaly celou spodní půlku karty a vystupovali z jejího rámu. Vnitřky hrobů, v níž postavy stojí jsou v mé i původní ilustraci velmi tmavé, což bylo důvodem přidat jednoduchý barevný přechod nohám všech postav tak, aby sloužil jako jemný stín a znázorňoval hloubku hrobů. (2.20 SOUD, Obrázek 26)

5.21 SVĚT

Barevnou paletu karty Svět jsem vytvořil na základě symbolických prvků, mezi něž patří zelený vavřínový či náhrobní věnec a světle fialový šátek. Jelikož originální návrhy karty zobrazují výhradně důležité prvky, má kompozice je jejich důvěrnou obdobou s výjimkou změn proporcí. Karta Svět zahrnuje v rozích čtyři známé evangelisty, jež jsem nahradil zcela stejným způsobem, a to jen jejich symboly jako v ilustraci karty Kolo osudu. Důležité u této velmi jednoduché karty bylo zachování či napodobení výkladově významného postoje ženy uprostřed elipsy, jež je symbolem klidu a pohybu zároveň. (2.21 SVĚT, Obrázek 27)

5.22 BLÁZEN

Důležitou symbolikou, jejíž barva musela být v mé ilustraci zahrnuta, jsou modré hory a žluté holínky, podle kterých jsem barevnou paletu stanovil. Jednoznačně nejdůležitějším prvkem

karty je znázorněná osoba, jejíž postoj jsem nakreslil tak, aby znázorňoval její povýšenost a lehkomyšlnost. Pozice prvků jsou v podstatě totožné s původním návrhem, avšak slunce jsem se rozhodl vložit doprostřed karty, jelikož jeho výplň tvoří mezi ním a hlavou postavy kontrast. Důležité pro mě také bylo znázornit nepravidelnou přírodní texturu kamenného útesu, na kterém postava stojí. (2.22 BLÁZEN, Obrázek 28)

6 ZÁVĚR

Tato práce je skloubením mých velmi oblíbených témat, kterými jsou ilustrace a tarot. Prozkoumal jsem historický vývoj tarotu, jako karetní hry, ale také jsem nastínil jeho přeměnu v nástroj okultismu, jež je spjatá s populární sadou Rider-Waite. Tato velmi oblíbená tarotová sada je mou hlavní uměleckou inspirací a důvodem výběru tématu této bakalářské práce. Význam a symboliku jednotlivých karet Velké arkány Rider-Waite jsem detailně objasnil, jelikož je má ilustrační práce na pochopení karet bezprostředně založena. Představil jsem pojem ilustrace spolu s její historií, na kterou navázala digitální ilustrace, jež je hlavním nástrojem vlastní tvorby sady karet, tudíž bylo důležité ji vysvětlit a zároveň předat informace o jejích technikách, způsobu zpracování a výhodách oproti tradiční ilustraci. Navázal jsem ujasněním postupu mé kreativní práce v jednoduchých krocích, od původní koncepce až po hotovou kartu. Závěrem byla interpretace a popis mé vlastní práce.

V rámci procesu tvorby ilustrací jsem se setkal s řadou výzev, avšak tou nejsložitější z nich bylo pochopení symboliky karet a její kreativní interpretace v nové dílo. Důležitým faktorem při tvorbě nových ilustrací byla otázka, jak modernizovat karty Rider-Waite abych zachoval jejich symboliku, ale zároveň vytvořil nové dílo. Krad' jako umělec je heslem, jež mě doprovázelo po celý můj kreativní proces, a které jsem si vzal k srdci. Zásadní pro mě bylo pochopení, že mé karty nejsou náhražkou původní ilustrace od Pamelý Colman Smithové, ale jejich oslavou, do které jsem se snažil vložit kus sebe, což se mi dle mého názoru podařilo.

Digitální grafika a specifitěji ilustrace je činností, ve které jsem se již řadu let pohyboval, avšak mimo akademickou půdu jsem jej nestudoval. Odborná literatura, ze které jsem čerpal mi dala spoustu zkušeností a poznatků, jež hodlám využít při své další tvorbě. Nehovořím pouze o základech, nýbrž o reálných zkušenostech ilustrátorů a grafiků, kteří mi byli značným zdrojem inspirace a podnětem ke zlepšení.

SEZNAM ZDROJŮ

- Adobe.** Rastrová vs. vektorová grafika. *Adobe*. [Online] [Citace: 25. 3 2024.] <https://www.adobe.com/cz/creativecloud/file-types/image/comparison/raster-vs-vector.html>.
- ARNOLD, Kim. 2018.** *Tarot pro každého: jak číst tarotové karty a rozumět jejich poselství*. Praha : Knihy Omega, 2018. ISBN 978-80-7390-654-2.
- BLAŽEK, Filip. 2022.** *Typokniha*. Praha : Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2022. ISBN 978-80-88308-70-6.
- DABNER, David. 2004.** *Grafický design v praxi*. Praha : Slovart, 2004. ISBN 80-7209-597-8.
- DANNHOFFEROVÁ, Jana. 2012.** *Velká kniha barev: kompletní průvodce pro grafiky, fotografy a designéry*. Brno : Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3785-7.
- DAVIES, Owen. 2023.** The Hermetic Order of the Golden Dawn and the Origins of Wicca. *Yale University Press*. [Online] 31. 10 2023. [Citace: 15. 3 2024.] <https://yalebooks.yale.edu/2023/10/31/the-hermetic-order-of-the-golden-dawn-and-the-origins-of-wicca/>.
- DEAN, Ian. 2024.** The best digital art software. *Creative Bloq*. [Online] 15. 1 2024. [Citace: 25. 3 2024.] <https://www.creativebloq.com/advice/the-best-software-for-digital-artists>.
- FIEBIG, Johannes a BÜRGER, Evelin. 2017.** *Tarot Rider-Waite: Základy*. Bratislava : Eugenika, 2017. ISBN 978-80-8100-511-4.
- Gabs Art Tips. 2019.** The Advantages of Digital Art. *Gabs Art Tips*. [Online] 2019. [Citace: 25. 3 2024.] <https://gabsarttips.com/the-advantages-of-digital-art/>.
- Geeks for Geeks. 2023.** What are Plugins? *Geeks for Geeks*. [Online] 18. 12 2023. [Citace: 26. 3 2024.] <https://www.geeksforgeeks.org/what-are-plugins/>.
- HASHIMOTO, Alan. 2008.** *Velká kniha digitální grafiky a designu*. Brno : Computer Press, 2008. ISBN 978-80-251-2166-5.
- HSU, Richard. 2024.** Pros And Cons of Digital Art Compared to Traditional Art. *Artezaar*. [Online] 2024. [Citace: 27. 3 2024.]
- Illustration History. 2017.** history. *Illustration History*. [Online] 2017. [Citace: 21. 3 2024.]

- KALOYANOV, Nikolay. 2022.** What is Illustration? Definition, Evolution, and Types. *Graphic Mama*. [Online] 2022. [Citace: 25. 3 2024.] <https://graphicmama.com/blog/what-is-illustration/>.
- KOKEŠOVÁ, Gabriela. 2022.** Digitální ilustrace. *SKVOT*. [Online] 6. 12 2022. [Citace: 25. 3 2024.] <https://skvt.cz/blog/75-digitalni-ilustrace>.
- LEA, Derek. 2011.** *Kreativní grafika: ilustrace, umělecké techniky a 3D kresby kombinující Photoshop s aplikacemi Illustrator, Poser, Painter, Cinema 4D a ZBrush*. Brno : Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3469-6.
- RAY, Henna. 2020.** <https://www.designhill.com/design-blog/why-should-artists-focus-on-creating-awesome-collections/>. *Designhill*. [Online] 11. 3 2020. [Citace: 1. 4 2024.] <https://www.designhill.com/design-blog/why-should-artists-focus-on-creating-awesome-collections/>.
- SAMARA, Timothy. 2013.** *Základy grafického designu: vizuální elementy, techniky a strategie pro grafiky*. Praha : Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-698-5.
- Serif. 2023.** We are Affinity. *Affinity Serif*. [Online] 2023. [Citace: 25. 3 2024.] <https://affinity.serif.com/en-gb/>.
- STEFYN, Nadia. 2020.** What is digital illustration? Your guide to getting started. *CG Spectrum*. [Online] 5. 11 2020. [Citace: 25. 3 2024.] <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-digital-illustration>.
- U. S. Games Systems. 2022.** Tarot. *U. S. Games Systems*. [Online] 2022. [Citace: 1. 4 2024.] https://www.usgamesinc.com/Tarot_and_Inspiration/Tarot-Decks/.
- VURM, Bohumil. 2012.** *Tarot: encyklopedie tarotu - 1. díl*. Praha : Praga Mystica, 2012. ISBN 978-80-86767-11-6.
- WAQAS, Muhammad. 2017.** Types of Tablets with Stylus, Use of Technology in Drawing. *Use of Technology*. [Online] 3. 2 2017. [Citace: 28. 3 2024.] <https://useoftechnology.com/types-of-tablets-with-stylus-use-of-technology-in-drawing/>.
- WIGINGTON, Patti. 2021.** A Brief History of tarot. *Learn Religions*. [Online] 3. 9 2021. [Citace: 15. 3 2024.]

WONG, Chee Ming. 2012. *Digitální malířské techniky*. Brno : Computer Press, 2012. ISBN 978-80-251-3627-0.

XPPen. 2024. Types of Drawing Tablets in Brief. *XP Pen*. [Online] 22. 1 2024. [Citace: 28. 3 2024.] <https://www.xp-pen.com/blog/types-of-drawing-tablets.html>.

Obrázek 1 a 2: Trumfové karty Rider-Waite:

SMITH, Pamela Coleman a WAITE, Arthur Edward. *Major Arcana*. Online. In: COLLADO, Amanda. Amanda Collado. 2016. Dostupné z: <https://amandacollado.wordpress.com/2016/03/17/major-arcana/>.

Obrázek 3: Grafický tablet Wacom One: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 4: iPad Air 2022 od společnosti Apple: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 5: Vektorová ilustrace pro Run for Planet: **KLIKAR, Matěj. 2022**

Obrázek 6: Skica karty Mág: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 7: Ilustrace karty Mág: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 8: Ilustrace karty Velekněžka: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 9: Ilustrace karty Císařovna: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 10: Ilustrace karty Císař: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 11: Ilustrace karty Velekněz: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 12: Ilustrace karty Milenci: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 13: Ilustrace karty Vůz: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 14: Ilustrace karty Síla: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 15: Ilustrace karty Poustevník: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 16: Ilustrace karty Kolo osudu: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 17: Ilustrace karty Spravedlnost: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 18: Ilustrace karty Viselec: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 19: Ilustrace karty Smrt: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 20: Ilustrace karty Mírnost: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 21: Ilustrace karty Ďábel: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 22: Ilustrace karty Věž: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 23: Ilustrace karty Hvězda: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 24: Ilustrace karty Měsíc: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 25: Ilustrace karty Slunce: **KLIKAR, Matěj. 2024**

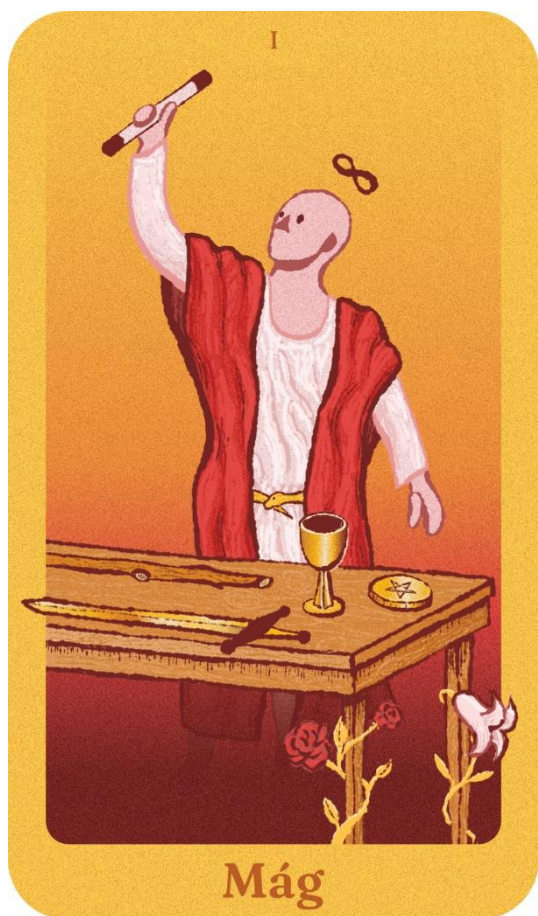
Obrázek 26: Ilustrace karty Soud: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 27: Ilustrace karty Svět: **KLIKAR, Matěj. 2024**

Obrázek 28: Ilustrace karty Blázen: **KLIKAR, Matěj. 2024**

PŘÍLOHY

Příloha A *Vlastní ilustrace karet Rider-Waite*



Obrázek 7: Ilustrace karty Mág



Obrázek 8: Ilustrace karty Velekněžka



Obrázek 9: Ilustrace karty Císařovna



Obrázek 10: Ilustrace karty Císař



Obrázek 11: Ilustrace karty Velekněz



Obrázek 12: Ilustrace karty Milenci



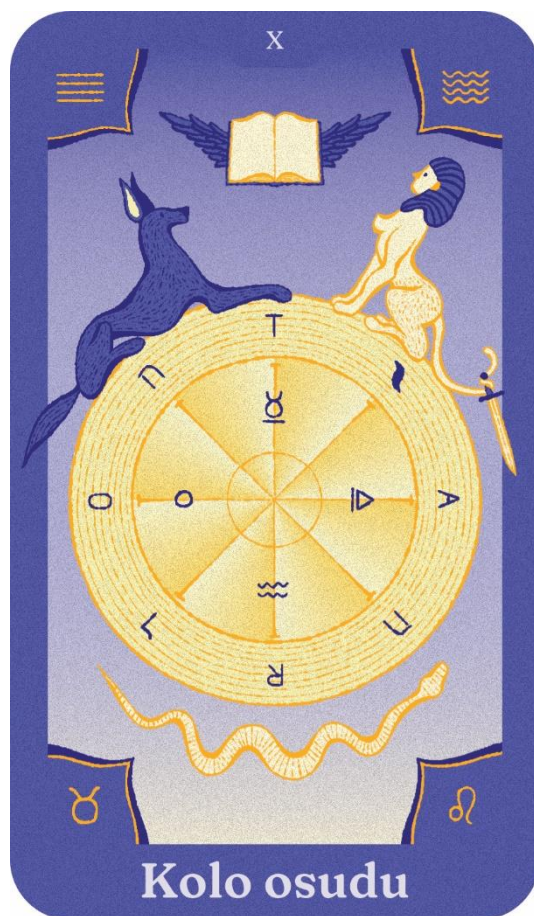
Obrázek 13: Ilustrace karty Vůz



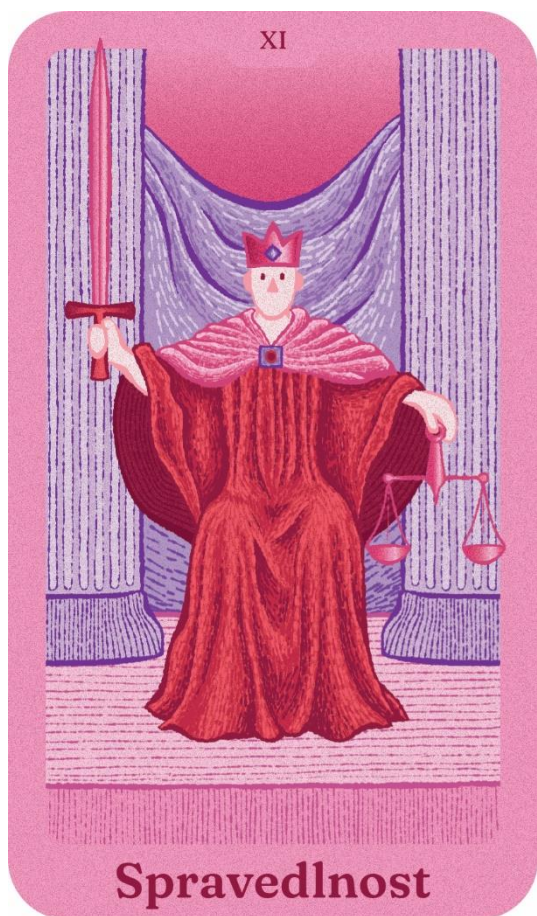
Obrázek 14: Ilustrace karty Síla



Obrázek 15: Ilustrace karty Poustevník



Obrázek 16: Ilustrace karty Kolo osudu



Obrázek 17: Ilustrace karty Spravedlnost



Obrázek 18: Ilustrace karty Viselec



Obrázek 19: Ilustrace karty Smrt



Obrázek 20: Ilustrace karty Mírnost



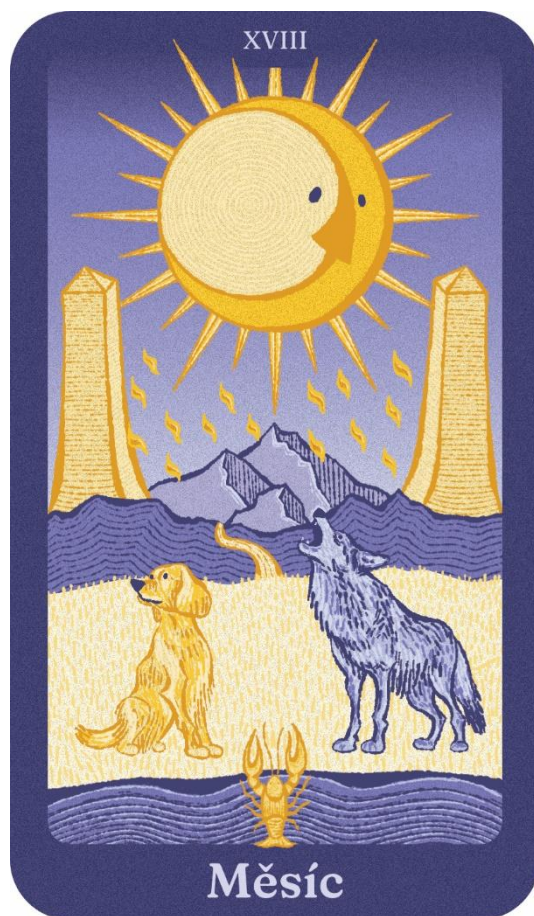
Obrázek 21: Ilustrace karty Ďábel



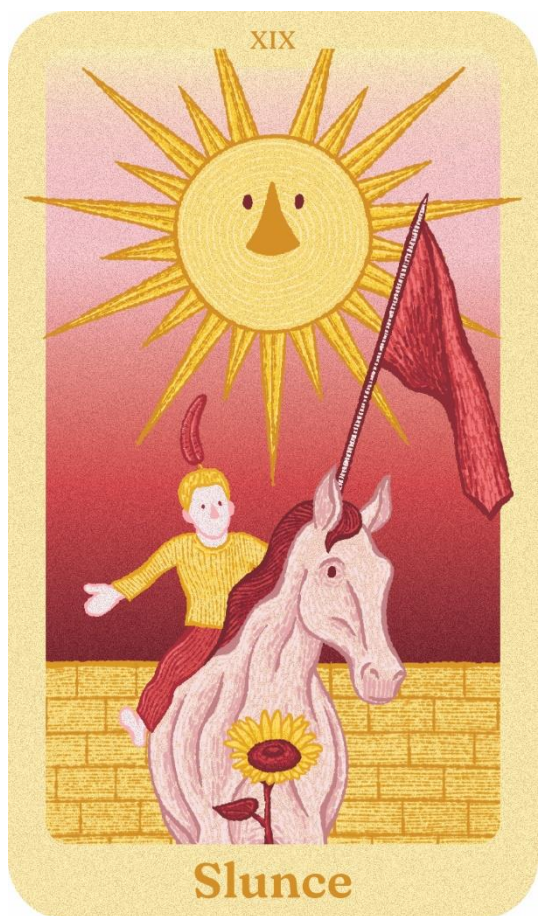
Obrázek 22: Ilustrace karty Věž



Obrázek 23: Ilustrace karty Hvězda



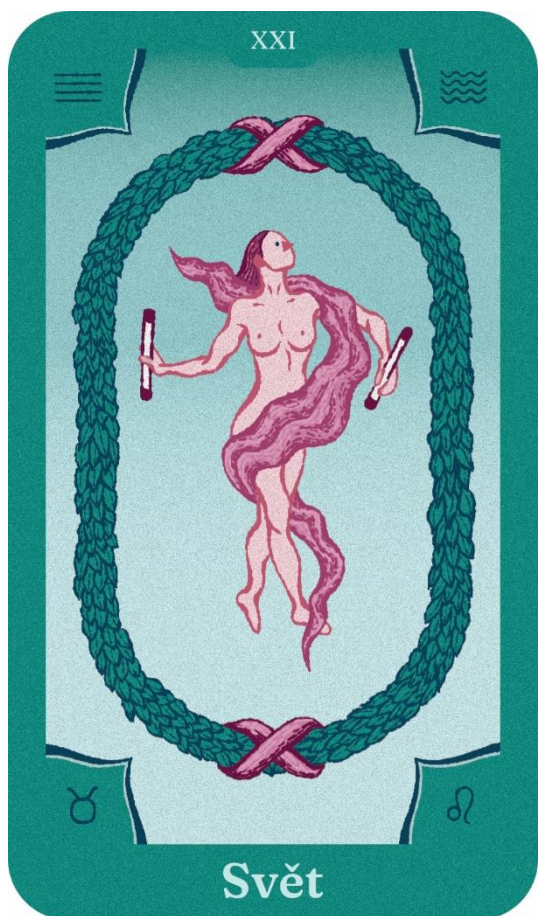
Obrázek 24: Ilustrace karty Měsíc



Obrázek 25: Ilustrace karty Slunce



Obrázek 26: Ilustrace karty Soud



Obrázek 27: Ilustrace karty Svět



Obrázek 28: Ilustrace karty Blázen