

Játékkártya ínyenceknek

HALLGATÓI MUNKÁK



Néhány lap Tóth Zoltán feudális királyi udvarokat, klasszikus lovagi tornát felvonultató francia

kártyájából, amely hagyományos technikával (linometszés), és direkt színekkel készült 1982-ben.

Az egyik legismertebb és legnépszerűbb játék napjainkban is a kártya. Gyermekek, felnőttek egyaránt szeretik. Van aki szerencsét próbál vele, mások sportnak tekintik és versenyszerűen művelik.

Tudom, a cím egy kissé káosz-zavaros. Kártyát nem szoktunk enni. Ha egy kártyának mégis valami köze van az étkezéshez, akkor az a menükártya...

A kártyajáték, „az ördög bibliája”, sok bosszúságot okozott. Zsoldosok körében gyakran oly tiltott volt, mint a kockajáték. Egyszóval a történelmi múltba pillantva egyáltalán nem tűnik szépmemlékűnek, bár nyomtatására főként imádságos és szentképnyomatok vállalkoztak először. A kártya gyártása aztán fokról fokra különvált: nyomdák szakosodtak rá. Ilyen volt például az altenburgi, amely egy gazdag múzeummal is rendelkezik, ahol a kártya közel hatszáz éves történetéből kaphatunk ízelítőt. A közelmúlt és napjaink ismert kártyamárkája a régi-új Piatnik.

A kártya éppoly hagyományokat ápol, mint a sakk. Hadijáték. Igazi királyok, dármák, lovagok szerepelnek benne. Heraldikája a színekben rejlik. Már amelyikben. Mert vannak-voltak a vetkőzések, a politikus-karikatúra, a városképekkel dekorált és sokféle más-más stílusnak és divatnak megfelelő változatok.

A francia kártya mellett természetesen a leginkább a magyar (svájci) vagy ahogy sokan ismerik a Tell Vilmos a népszerű. Ezzel lehet ultizni, zsírozni. Ez van német kártya is, alig eltérő a magyartól. És van a tarokk. Ez olyan misztikus, annyiféle magyarázattal rendelkezhet, hogy egy egyszerű grafikus ritkán éri fel ésszel. Ezért inkább a francia és a magyar kártyafajtákra terveztek a Magyar Iparművészeti Egyetem hallgatói sajátos, ha szabad mondanunk *ínyenc* változatokat.

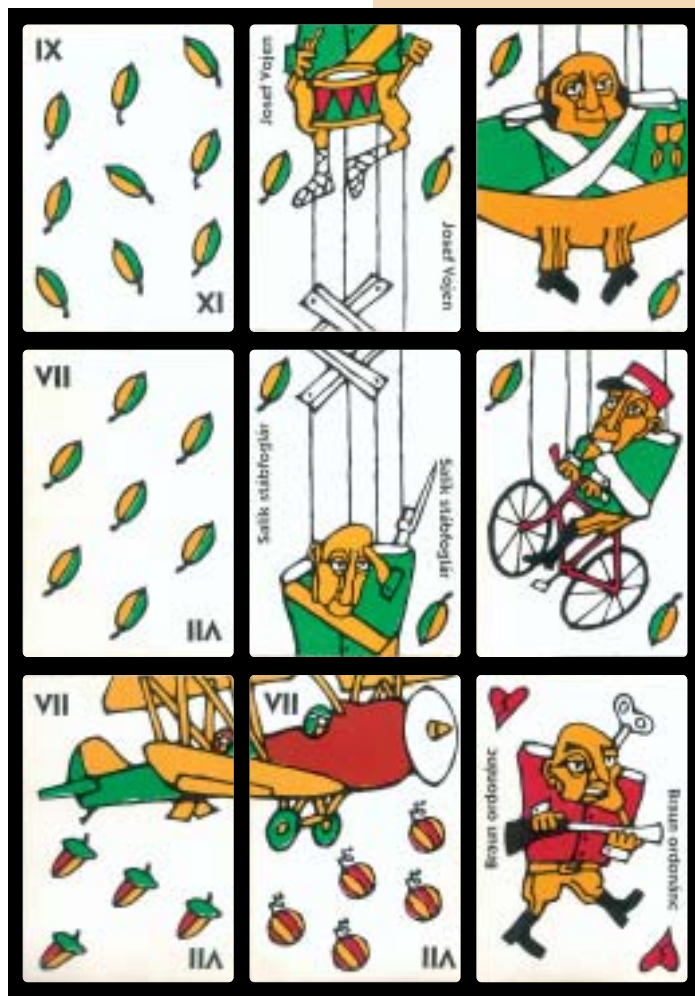
Ez a feladat egyfelől kis illusztrációk különös sorának elkészítését jelenti, másfelől, a játék eredeti szándéka szerint egy hierarchiát is fel kell építenie a tervezőnek: az egyes ásztól, a számokkal is kifejezett értékeket bemutató, négyféle színnel jellemzett tizes lapokig.

Bemutatott példáink önkényesen válogatott ízelítők abból a sokféle sorozatból, amelyet a Vizuális Kommunikáció grafikus hallgatói az elmúlt évek során terveztek.

Tradicionalisan a kártya magasyomással készült. A dúcokat, amelyek gyakran elég egyszerű, sematikus ábrákat mutatnak, külön, kézzel festették ki, utólag színezték. A rusztikus rajzolat jellegzetes, markáns vonalaival és kissé csámpás, sokszor pontatlan kitöltéseivel nem egy hallgatót meghihettek.

Az első kártya példamutatóan idézi vissza, finom, pikáns íróniával, vaskos erotikával fűszerezi a főúri udvarok kártyán bemutatott szereplőit. E munka egyetlen linotáblára metszett kontúrokkal készült. Az alaprajzolat borításról történt visszanyomtatásával Hegedűs Lajos szakoktatónk a tervezőnek a többi színhez előnyomta a szí-

Az alábbi kártya szép ízelítő az irodalmi alap műfajváltásához. Az első világháború képeiben, ahogy azt Svejk maga elmeséli. A profi kártya egyetlen ívre készül. Nos, itt is mindkét esetben egy ív, egy pakli. Csak hát a lapok közötti játékos vonalvezetés, és maguk a képek is: lovagok és duplafedeles göbzi nem szokásos részei a kártyáknak. Különösen nem úgy, hogy azok több lapon is átvezetnek.



Csapó Tamás cseh-magyar kártyát készített, amennyiben a tervezett lapokon a Svejk irodalmi

élményét dolgozta fel. Szereplői a regény főhősei. Az előadásmód „mintha magasyomás lenne”.



nek linotábláit. Szerintem ez ki-
magaslóan jól sikerült!

A korábbi tervektől immár több
évtizedre vannak azok a példák,
amelyeket ezen az oldalpáron
mutatunk be. Egészen pontos-
an az utolsó év tervei közül
néhány.

Bizonyára érdemes volna töb-
bet is megmutatni, hiszen e ter-
vek – leginkább a gyűjtőknek –
örömet jelenthetnek. Professzi-
onális versenykártyának azon-
ban (mint amilyen például az
bridzs) aligha vállalhatók.

Érdekes a meglepő témaválasz-
tás és az a sok kreatív ötlet, ame-
lyet a hallgatók a kötöttségek-
kel és sajátos elvárásokkal bíró
társasjáték tervezésénél kidol-
goznak.

Balra, a felső sorozat néhány
lapjának megtekintésekor rö-
gön szemet szúrhat az egyik leg-
gyakoribb változás: a hagyó-
mányos coer (azaz szív), káró,
treff és pick helyett új jeleket
vezetett be a tervező. Ezek az
eredetire emlékeztető geomet-
rikus motívumok az építőele-
mei a figurális lapoknak is.

Angelika Budde (vendéghallga-
tónk volt) erre a koncepcióra
három sorozatot is bemutatott.
Ez a „büro” változat, ahol a szil-
luettek görgős székkal, akatás-
kával, mobiltelefonnal vannak
felfegyverezve...

Hangulatában is különös Mar-
cin Wysocki franciakártyája: az
európai országok pénzeiből vá-
logatott motívumok, a patinás
értékpapírhatást megőrizve kis
kitekintésre adnak módot.

Nálunk, magyaroknál azonban
egy kis csalásra kényszerült: ne-
künk ugyanis nincsen hölgy áb-
rázolásunk a bankjegyeinken,
aki a dáma lehetett volna...

Az pedig szinte természetes,
hogy ennek a sorozatnak az
Euro lett a jokere.

Markáns és egyszerű Remsey Dávid felvetése. A kötöttségek egyike, hogy a lapok sarkain az érték és a szín feltüntetése előírás. A kézben tartott kártyák elcsúsztatásánál a sarkok előtűnnek. A játékos ezeken a kisebb felületeken látja, milyen értékűek a lapjai. Tehát legalább a bal felső és a jobb alsó sarkot el kell látni információkkal. Mindez független attól, milyen „kezes” a játékos. Az átlós elrendezés kötelező. Tervein az átlós komponálás a kilógó értékek betűinek grafikus részletétől kap különösen erős hangsúlyt.

Manapság, mint minden alkalmazott grafika, a játékkártya is számítógéppel készül.

A bennünket körülvevő nyomtatványok a digitális technika és az infodesign jeleivel új, funkcionális stílus kialakulásához vezetett. A dolgok absztrakciója, a jelek egyszerűsített világa és a – számomra is szimpatikus – minimál art hangulatát hozza a jobb alsó sorozat, amelyet Szabó Balázs tervezett.

Ezeken a lapokon is némi áttervezéssel új szimbólumok születtek, bár a treff és a pick is jól felismerhető. Az érték jelölése egy függőleges skálán, regisztryszerűen, sávos grafikai bontásban jelenik meg, míg az egyállású grafika a körbezárt érték és szín nagyobb méretével szigorú sorozatot alkot.

Ha nem is sorozatként, de a következő számok egyikében még szívesen bemutatunk néhány szép példát a művészi igényű játékkártya tervezésre.

Szándékaink szerint, a Grafika a grafikában rovat témáival aktuális és gyakran életből vett pályázati anyagok ismertetését is vállalja majd. Hallgatóink terveiben az ötlet és a kísérletezés az egyik legszimpatikusabb vonás.

