

Játékkártya ingyenceknek

HALLGATÓI MUNKÁK



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 képzavaros. 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 szépművészetnek, 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, dámák, lovagok szerepelnek benne. Heraldikája a színekben rejlik. Már amelyikben. Mert vannak-voltak a vetkőzők, a politikus-karikatúra, a városképekkel dekorált és sokféle más-más stílusnak és divatnak megfelelő változatok.

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

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

A francia kártya mellett természetesen a leginkább a magyar (svájci) vagy ahogy sokan ismerik a Tell Vilmos a népszerű. Ezzel lehet ultizni, zsírozni. De 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.

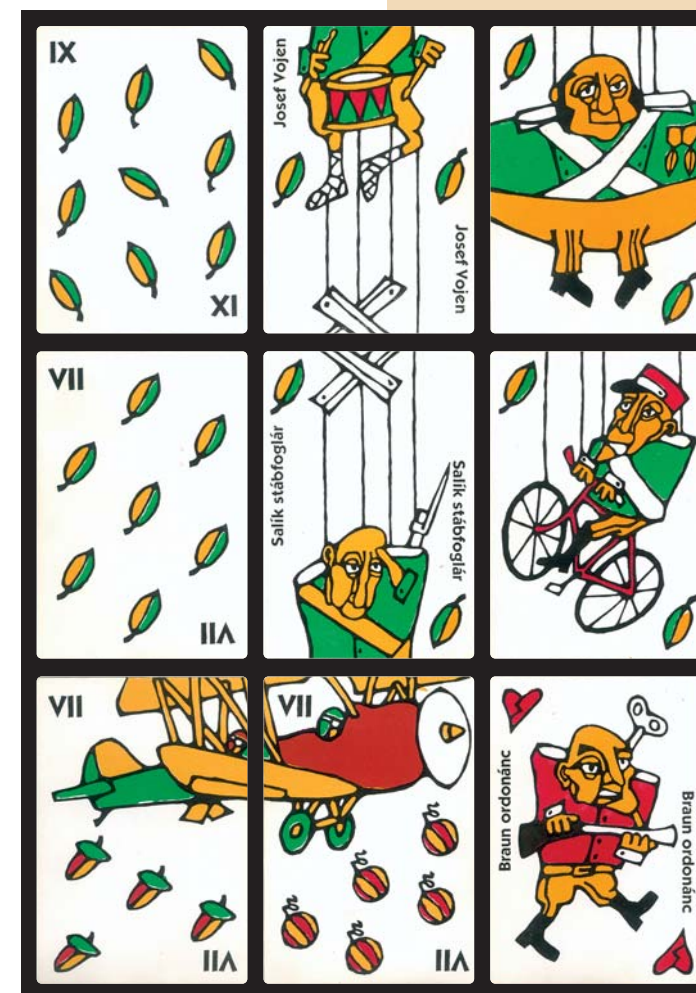
Ez a feladat egyfelől kis illusztrációk különös sorának elkészítését jelenti, másfelől, a játék eredeti szándéka szerint egy hierarchiát is fel kell építenie a tervezőnek: az egyes ásztól, a számokkal is kifejezett értékeket bemutató, négyféle színnel jelölt tizes lapokig.

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

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

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

Az alábbi kártya szép ízelítő az irodalmi alap műfajváltásához. Az első világháború képekben, ahogy azt Svejka 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 lapok is átvezetnek.



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

élményét dolgozta fel. Szereplői a regény főhősei. Az előadásmód „mintha maganyomás 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 pontosan az utolsó év tervei közül néhány.

Bizonyára érdemes volna többet is megmutatni, hiszen e tervek – leginkább a gyűjtőknek – örömet jelenthetnek. Professzionális versenykártyának azonban (mint amilyen például a bridzs) aligha vállalhatók. Érdekes a meglepő témaválasztás és az a sok kreatív ötlet, amelyet a hallgatók a kötöttségekkel és sajátos elvárásokkal bíró társasjáték tervezésénél kidolgoznak.

Balra, a felső sorozat néhány lapjának megtekintésekor rögtön szemet szúrhat az egyik leggyakoribb változás: a hagyományos coer (azaz szív), káró, treff és pick helyett új jeleket vezetett be a tervező. Ezek az eredetire emlékeztető geometrikus motívumok az építőelemei a figurális lapoknak is. Angelika Budde (vendéghallgatónk volt) erre a koncepcióra három sorozatot is bemutatott. Ez a „büro” változat, ahol a sziluettek görögös székkel, aktatáskával, mobiltelefonnal vannak felfegyverezve...

Hangulatában is különös Marcin Wysocki franciakártyája: az európai országok pénzeiből válogatott motívumok, a patinás értékpapír hatást megőrizve kis kitekintésre adnak módot.

Nálunk, magyaroknál azonban egy kis csalásra kényszerült: nekünk ugyanis nincsen hölgy ábrázolásunk 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.

Ezekben a lapokon is némi áttervezéssel új szimbólumok születtek, bár a treff és a pick is jól felismerhető. Az érték jelölése egy függőleges skálán, regiszterszerűen, sávokban jelenik meg, míg az egyállású grafika a körbezárt érték és szín nagyobb méretével szigorú sorozatot alkot. Ha nem is sorozatként, de a következő számokban még szívesen bemutatunk néhány szép példát a művészi igényű játékkártya tervezésre.

Szándékaink szerint a Grafika a grafikában rovat témái aktuális és gyakran életből vett pályázati anyagok ismertetését is vállalja majd. Hallgatóink tervei-ben az ötlet és a kísérletezés az egyik legszimpatikusabb vonás.

