

Hrací karty, historie a současná produkce

Eva Kašáková

Bakalářská práce
2006

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Katedra reklamní fotografie a grafického designu
akademický rok: 2005/2006

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Eva KAŠÁKOVÁ**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Hrací karty, historie a současná produkce**

**2. Praktická část:
Autorské hrací karty, pexeso**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část

Rozsah práce: minimálně 25 stran + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony.rtf) ve formátu PDF na 1 ks CD nosiči. Dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce, 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která může mít volnější grafickou podobu.

Pokyny pro vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály vážící se k zadanému tématu. Formulujte své závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část

Rozsah práce a pokyny pro vypracování: vytvořte koncepční návrhy hracích karet a dalších grafických prvků, ve variantách. Navrhněte finální maketu těchto karet, včetně obalu, v měřítku 1:1 a případných dalších doprovodných grafických materiálů k zadanému tématu.

Praktickou část práce odevzdejte vytištěnou a patřičně adjustovanou v jednom provedení, včetně 1 ks CD nosiče.

Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Doporučené zdroje:

veškeré knihovnické fondy na území ČR, webové stránky vztahující se k tématu, odborné časopisy a další literatura.

Vedoucí teoretické části: doc. PhDr. Zdeno Kolesár, Ph.D.
Katedra společenských věd a umění
Vedoucí praktické části: doc. Jiří Eliška
Katedra reklamní fotografie a grafického designu
Datum zadání bakalářské práce: 6. února 2006
Termín odevzdání bakalářské práce: 19. května 2006

Ve Zlíně dne 6. února 2006


doc. Ing. Jaroslav Světlík, Ph.D.
děkan




ak. soch. Rostislav Illík
vedoucí katedry

ABSTRAKT

Abstrakt česky

Tato práce představuje pohled do historie hracích karet a jejich grafické podoby. Soustřeďuje základní informace o původu karet jak ve světě, tak i v Evropě, o jejich proměnách a vývoji až do současnosti. Speciální část je dále věnována historii karet v České republice. Celá práce je doplněná obrazovými ukázkami karet z různých období, které pomáhají čtenáři přiblížit se dané problematice. Cílem práce je odhalit neznámý příběh karet a vybídnout k zamyšlení nad místem, které karty zastávají v dnešní moderní společnosti.

Klíčová slova: hrací karty, vzhled, původ, vývoj, současnost

ABSTRACT

Abstrakt ve světovém jazyce

This thesis comprises an insight into the history of playing cards and their graphic appearance. It concerns basic information about the origin of cards in the world, as well as in Europe, about its changes and evolution till nowadays. A special part is dedicated to the history of cards in the Czech Republic. The whole thesis is completed with images of cards from relevant periods which help the reader to embrace better the issue. Its objective is to uncover the unknown story of the playing cards and encourage to think about the position that playing cards occupy in modern society.

Keywords: playing cards, appearance, origin, changes and the present

„Všecky věci čas svůj mají,
Těž i ku hře chvílka jest;
Když se práce usrovnají,
A chce tomu mrav i čest.
Bez toho, že život — víme —
Nic, než krátká hra, není:
Dřív, než si kdo pomyslíme,
V hru věčnou se promění!
Kdo však chce hru šťastnou hráti,
Hleď, by, jak je zákon, hral,
Zvláště na to pozor dáti,
By ctnou pověst zachoval:
Sám co nechce člověk míti,
Nečiň sousedu svému;
Nebť se jemu může díti,
Co chtěl sepříst' jinému!“

V.K. Klicpera

OBSAH

ÚVOD	7
I TEORETICKÁ ČASŤ	8
1 HRACIE KARTY, HISTÓRIA A SÚČASNÁ PRODUKCIA	9
1.1 PÔVOD KARIET	9
1.1.1 Čínske karty	9
1.1.2 Kórejské a Japonské karty	10
1.2 KARTY V EURÓPE.....	11
1.2.1 Príchod kariet do Európy	11
1.2.2 Anglicko	12
1.3 HLAVNÉ GRAFICKÉ ZNAKY	14
1.3.1 Figúry, symboly a farba	14
1.3.2 Neskoršie zmeny v dizajne.....	15
1.3.3 Výtvarné zdroje kartových kresieb	16
1.3.4 Iné druhy kariet	17
1.3.5 Výroba.....	17
1.4 SÚČASNÁ PODOBA KARIET	18
1.4.1 Anglo-Americké karty	18
1.4.2 Nemecko a Rakúsko.....	18
1.4.3 Maďarsko	19
1.4.4 Taliansko	19
1.4.5 Španielsko	19
1.5 KARTY V ČECHÁCH.....	20
1.5.1 História.....	20
1.5.2 Druhy kariet	21
1.5.3 Výroba.....	22
1.5.4 Zvláštne grafické spracovania.....	23
1.6 HRACIE KARTY V 21. STOROČÍ	24
1.6.1 Autorské karty	24
1.6.2 Súčasná produkcia.....	26
II PRAKTICKÁ ČASŤ	28
2 KONCEPT	29
ZÁVER	30
ZOZNAM OBRÁZKOV	33

ÚVOD

Je len málo kreslených obrázkov v histórii, ktoré vyvolali taký rozruch a vášne ako hracie karty. Kartová hra spojila spoločenské vrstvy; podliehali jej sedliaci aj páni, hráva sa v krčmách, kasínach, rodinných, aj priateľských kruhoch. Viera v náhodu a šťastie priviedla mnohých do chudoby a mnohí sú aj dnes ochotní nechať pri hracom stole majetok. Veď žiadny z hráčov nezačína svoju partiu s rovnakými šancami, už v procese miešania je jeden zvýhodnený a druhý poškodený, svoj vplyv má nesporne aj snímanie talónu a rozdávanie. Napriek tomu, že časom z karetných hier vymizol primitivizmus a hry vyžadujú intelekt, logiku a hlavne kombinačné schopnosti, koľko hráčov aj dnes spolieha práve na vrtkavú šťastenu? Nepochybne to bola vášeň a napätie, ktoré karty sprevádzali až do súčasnosti, a nenechali ich ako zabudnutú hru dávnych časov.

Je pozoruhodné sledovať históriu kariet. Práve preto, že ľudská povaha umožnila kartám rozšíriť sa do celého sveta a prežiť až do dnešných čias, sú karty a ich dejiny malým zrkadlom ľudskej spoločnosti. Karty sa hrávali a vyrábali aj pod najprísnejšími zákazmi svetскеj vrchnosti, toto diablove pokušenie zatracovala cirkev, prinášali skazu nielen hráčom, ale aj ich rodinám. Nie je prekvapujúce že vítanými príležitostnými témami kariet boli erotické motívy.

Napriek tomu, že svojím obrazom aj príbehom ponúkajú karty skutočne zaujímavý pohľad do našich dejín, nachádzam iba jedinú útlú knižočku o histórii kariet v Čechách. Pritom zahraničný knižný fond, predovšetkým z Veľkej Británie, je až prekvapujúco obsiahly. A nie je to tým, že by sa u nás hrali karty menej ako v cudzine. O jednoznačnom spojení kariet s kultúrou našej spoločnosti svedčí aj náš každodenný jazyk: hráme s otvorenými kartami, máme v ruchách všetky tromfy, eso v rukáve alebo sme zelení ako sedma. Hráči kariet sú častým žánrovým motívom vo výtvarnom umení (Procházka, Filla).

Tak iba s pomocou rôznorodých cudzojazyčných zdrojov začínam hľadať korene a rozplietat' tie príbehy skryté za postavami vznešených kráľov a ich kráľovien. Avšak o to sú tie príbehy zaujímavejšie, pretože len málokto tuší, že vôbec existujú.

Vstúpme teda do sveta kariet, veď je to svet, kde sa odrážajú ľudské slabosti aj radosti.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 HRACIE KARTY, HISTÓRIA A SÚČASNÁ PRODUKCIA

1.1 Pôvod kariet

Prapôvod všetkých hier by sme mohli hľadať v pravekých rituáloch. Nepochopiteľné udalosti ako zmeny počasia, prírodné úkazy a podobne, sa vysvetľovali pripisovaním magickým silám. Nápadná podobnosť najstarších hier Ázie a Ameriky dokazuje, že mytologický koncept, z ktorého vychádzajú, je univerzálny. Dobrým príkladom je kórejská národná hra Nyout. Hrá sa pohybovaním predmetov okolo kruhu, podľa hodenia „kockou“ – paličkou, dlhou asi dvadsať centimetrov. Podobný princíp hádzania paličkou – šípom, nachádzame aj u Amerických Indiánov.

1.1.1 Čínske karty

Prvé karty na svete nepochybne pochádzali z Číny, kde v roku 105 n. l. prichádza k vynálezu papiera. Prvá určitá písomná zmienka pochádza z roku 969 a je ňou zápis v „Liao shih“ od T'o-t'-o, histórie dynastie Liao napísanej v štrnástom storočí, ktorý hovorí o tom, že „vládca Mu-tsung hral karty v predvečer nového roka“. Je nemožné dokázať individuálneho vynálezcu, keďže väčšina hier má viac alebo menej primitívne korene a tým, že postupom času sa modifikovali a ich podoba sa menila.

V Číne neplatí západný model rozlišovania papierových kariet a doskových hier, obidva pojmy zahrňuje termín *pai* (doslovne doska, plaketa). Medzi kartami a dominom tu totiž neexistuje podstatný rozdiel. To, čomu na západe hovoríme „domino“, sa používa v čínskych hrách presne tak isto ako my používame karty. Tú istú hru môžeme nájsť ako balíček tlačených kariet na lepenke alebo ako perfektne prevedené doštičky - „domino“, ktoré sú zhotovené zo slonoviny a ebenového dreva v krabici zo santalového dreva.

Svet čínskych *pai* hier je nesmierne rozmanitý. Základné rozdelenie zahŕňa hry typu domino, kartové hry označované „farbou“ – peňažnými symbolmi a rôznorodú kategóriu hier, ktorá obsahuje všetko od básnických kariet po erotické karty.

Podoba čínskych hracích kariet (obr.1) vychádzala z čínskych bankoviek z Dynastie Tang (618-908). Tvrdí sa, že hráči niekedy hrali s a o vlastné bankovky a tak tieto papierové peniaze tvorili vlastné prvé karty. Či už boli prvé čínske karty zároveň aj platidlom alebo

nie, isté je, že jednou z najstarších kategórií rozdelenia čínskych kariet je peňažný systém, kde sú rôzne hodnoty čínskej peňažnej meny používané ako symboly farby.

1.1.2 Kórejské a Japonské karty

Najstaršie kórejské karty sú maľované na 15-20cm dlhých, a 1cm širokých pásikoch olejo­vého papiera. Zaujímavé je, že na zadnej strane karty je namaľovaný staroveký šíp, ktorý má pravdepodobne pôvod v antických rituáloch magického kruhu. V každej z ôsmich farieb je po desať kariet, a jednotlivé farby sú: muži, ryby, vrany, roľníci, antilopy, hviezdy, zajace a kone. Tieto symboly pritom nie sú zastúpené obrázkom, ale adekvátnym znakom v kórejskom písme.

V Japonsku sú karty známe od najstarších dôb, avšak boli to kultivované karty vyššej triedy spoločnosti a nepoužívali sa bežne na hazardné hry, ani tak ich nehrala nižšia trieda. Toto sa však zmenilo v roku 1549, kedy v Japonsku pristál Svätý František Xaverský. Posádka jeho lode priviezla sadu portugalskej kartovej hry Hombre a kartové hry sa stali veľmi obľúbenými. Keď Japonsko v roku 1633 prerušilo všetok kontakt so západných svetom, cudzie hracie karty boli zakázané. To však nijako nezmenšilo ich popularitu a tak neznámy návrhár vytvoril kartovú hru známu ako „Unsun Karuta“ (obr.2). Tieto karty boli ozdobené čínskym umením, zobrazujúce čínskych bojovníkov, zbrane, výstroj a drakov. Keďže nebolo jednoduché stotožniť sa s novým systémom týchto kariet, nestali sa až natoľko rozšírené. Inak tomu bolo s kartovou hrou „Mekuri Karuta“, ktorá okolo rokov 1765-1788 vystriedala „Unsun-Karuta“, a pretože sa začala používať na hazardné hry, v roku 1791 ju zakázali. Podobne sa tak dialo po ďalšie roky, keď bola vynájdená vždy nová hra, ktorá bola následne zakázaná. Keď postupom času vláda uznala, že sa jej nepodarí vymiesť všetky hazardné hry a uvoľnila zákony, ako výsledok vznikla v roku 1790 hra Hanafuda (obr.3), ktorá bola kombináciou tradičných japonských hier a kariet západného štýlu. Hanafuda je rozdelená do dvanástich farieb reprezentujúcich mesiace roku. Každému mesiacu prislúcha kvet a každá farba má štyri karty. Dve z týchto kariet sú „obyčajné“ a majú hodnotu jedného bodu, jedna karta má v znaku stuhu a má hodnotu 10 bodov a štvrtá karta je „špeciálna“ 25 bodová. Karty Hanafuda boli inšpirované japonskými Ukiyo-e („obrazy letiaceho sveta“) drevorezmi z 18. storočia.

1.2 Karty v Európe

1.2.1 Príchod kariet do Európy

Napriek tomu, že nevieme ako prišli hracie karty do Európy, môžeme usúdiť kedy sa tak stalo. Písomné zmienky zaznamenávajú rok 1376, kedy bola vo Florencii zakázaná hra zvaná „naibbe“, s údajom, že hra tam bola len nedávno predstavená. V ďalšej zmienke z roku 1377 opisuje dominikánsky mních Ján balíček kariet obsahujúci štyroch sediacich kráľov na kráľovských trónoch, pod kráľmi sú dvaja „maršalovia“. Počtom kariet tento balíček korešponduje s egyptským mamluckým balíčkom (obr.4), ktorý má prvého a druhého vicekráľa (Na'ib). Brat Ján ale zabúda opísať symboly farby, čo neumožňuje zistiť ich pôvod. Veľmi často citovaným je úryvok z kroniky Viterba z roku 1379, ktorý hovorí o tom, že v tomto roku bola do Viterba prinesená nová hra zvaná „nayb“ a bola predstavená „Saracénom“, čo je pomenovanie pre muža orientálneho pôvodu, araba alebo moslima. Nepíše sa tu priamo, že hra bola dovezená z moslimského sveta, ale nasledujúce fakty len posilňujú tento názor. Arabské slovo „nayb“ neznamena v preklade karty, ani „hranie kariet“ ale je to výraz pre „vicekráľa“ alebo „zástupcu“ (horník) a je to názov druhej a tretej karty figúrových kariet v mamluckom balíčku. To vyvoláva domienku, že Taliani nevedeli vysloviť arabské slovo pre hranie kariet, čo je „kanjifah“, slovo „nayb“ pokladali za jednoduchšie a tak sa uchytilo. Mamlucké karty majú štyri symboly pre farbu: polo palice, mince, meče a kalichy. Vyobrazujú abstraktné ornamenty, nie osoby, aj keď niesli mená vojenských hodnostárov. Kompletný balíček mamluckých kariet bol objavený L.A. Mayerom v Topkapi Sarayi Múzeu, v Istanbule v roku 1939.

Prvá zmienka o kartách na území Španielska sa dokladá z inventára barcelonského obchodníka Nicolasa Sarmona, datovaného z októbra roku 1380, kde sa dozvedáme o balíčku kariet (nayps). a práve v Španielsku sa objavujú takzvané maurské karty (obr.5), o ktorých je prvá zmienka z roku 1414. Štyri farby na nich tvoria opäť meč (vertikálny, a smerujúci dole), zahnutá palica (polo-palica), minca alebo disk a kalich. Ostatný dekor tvoria kvety, puky a listové vzory. Španielske slovo pre karty je „naipes“ čo je jednoznačne rovnakého pôvodu ako taliansky názov „nayb“, s tým rozdielom, že Španieli tento výraz používajú dodnes.

Predpokladá sa, že mamlucké a maurské karty existovali nezávisle na sebe, prvé z nich boli dovezené do Talianska, kde sa adaptovali na taliansky vkus a zjednodušili sa ich symboly. Následne na to sa mamlucké karty rozšírili z Talianska do Španielska, ktoré bolo pod

maurskou okupáciou a tu boli používané spolu s maurskými kartami, ktoré tam nezávisle priviezli Maročania. Dokazujú to aj písomné zmienky v ktorých sa hovorí o takzvaných „bežných“ a „maurských“ kartách.

1.2.2 Anglicko

Prvé karty na Anglickom území boli karty francúzskeho typu dovezené z pevniny. Z dokumentárnych záznamov, ako sú vyhlásenia a zákazy, sa dozvedáme, že hracie karty sa používali v Anglicku od 15. storočia. Zákaz dovozu kariet z roku 1463 nám dáva ale tušiť, že okolo tohto času sa už kartový priemysel udomácnil a dokonca potreboval štátnu ochranu pred dovážanými kartami. Nemáme však žiadne dochované ukážky kariet z tohto obdobia, a nie je prekvapujúce, že vzhľadom na povahu kariet (papierová výroba) nie je celkový počet dochovaných kariet spred roku 1590 viac ako tucet. A tak môžeme len predpokladať, že dizajn anglických kariet (obr.6) je odvodený od prvých francúzskych typov. V skutočnosti dizajn samotných francúzskych kariet pochádza z mesta Rouen, kde boli karty vyrábané a exportované do mnohých častí Európy. Figúrové karty z anglických kariet vychádzajú najpravdepodobnejšie z modelu vyrobeného Pierrom Marechalom z Rouen, okolo roku 1565. Balíček takýchto kariet sa nachádza v rouenskom múzeu. V tomto balíčku sú všetci štyria králi zobrazení s korunou, ktorú majú na plochej čiapke, majú oblečené dlhé, kožušinou lemované plášte, ktoré sú rozopnuté a ukazujú pančuchy na nohách. Následným kopírovaním a deformovaním tohto vzoru stratili symboly hodností a ostatné atribúty postupne svoj význam.

V polovici 17. storočia za vlády puritánskeho režimu bolo zničených tisíce balíkov kariet. Hráčstvo bolo považované za frivolné a nemorálne, napriek tomu, že manufaktúra kariet bola povolená. Ďalšie tisíce padli počas veľkého moru v Londýne (1664-1666) a požiaru (1666). Karty z obdobia 17. storočia sú veľmi vzácne, a tie, ktoré sa tradične používali pri hre sú najzarážajúcejšie. Angličania si do konca 17. storočia vyvinuli vlastný karetný dizajn (obr.7); karty pôsobia veľmi formálne je pre nich typická geometrická konštrukcia, ako protiklad kartám, ktoré boli dovážané z kontinentu. Kým francúzske karty mali tradične pomenované figúry podľa historických osobností, v Anglicku sa tento zvyk neuchytil. Vzor kostýmu, ktorý majú oblečené postavy anglických kariet je odvodený z kostýmov francúzskej monarchie a jej príslušníkov a pochádza z čias, kedy boli vyrobené prvé takéto karty. Toto čiastočne vysvetľuje čudný výzor kostýmov, spolu s ich chabým kopírovaním.

Keď sa totižto kopíroval pôvodný dizajn, alebo sa prispôboval odlišnej veľkosti či forme, prichádzalo k tomu, že postavy sa ľubovoľne zužovali do požadovaného tvaru, tým, že sa im skracoval krk alebo členky a strácali tak proporcie pôvodnej figúry, o to viac, keď tak robil nekompetentný umelec (obr.8). Je dokázané, že anglické karty sú kratšie a širšie ako ich francúzske protiklady. K ďalším zmenám dochádzalo pri kopírovaní vzorov pomocou techniky drevorezu, keď s úmyslom skončiť prácu skôr a uľahčiť si ju čo najviac, sa zjednodušovali, ignorovali alebo úplne vypúšťali jemné nuansy pôvodného dizajnu. V tomto prípade sa výsledný dizajn kariet môže zdať narušený alebo modifikovaný a anglické karty častokrát vyzerajú tak, že sa to aj stalo. Je možné, že zmeny v dizajne boli spôsobené aj skutočnosťou, že výrobcovia nevedeli presne, čo jednotlivé karty reprezentujú. Akokoľvek, tento anglický vzor sa stal vedúcim medzinárodným vzorom.

Po roku 1712 musel byť každý balíček kariet opečiatkovaný alebo označený menom výrobcu, ako dôkaz že bola zaplatená daň z výroby kariet. Výsledkom bolo, že zvolený komisár pre kolkové dane vybral zelené eso, aby bolo opatrené týmto označením a tak tomu je až do dnešných čias, aj keď vlastná daň bola zrušená roku 1960. Zelené eso sa stalo akousi reprezentačnou kartou výrobcu a býva najviac ozdobené.

Ďalšou zaujímavosťou je, že zadné strany anglických kariet zo 17. storočia sú čisto biele. Bolo to práve kvôli ekonomickým dôvodom pri masovej produkcii. Zmenilo sa to až vo viktoriánskom období, kedy sa karty potlačili aj zo zadnej strany, aby sa predišlo rozoznávaniu kariet na základe zašpinenia. Taktiež obnosenie a odtrhávanie ostrých rohov kariet vyústilo v tomto období do ich zaoblenia, ktoré je štandardné do dnes.

Okolo roku 1820 sa výrobca kariet Hunt pokúsil ako prvý modernizovať ich stávajúci dizajn. Karty kompletne prekreslil, aby sa pokúsil opraviť hrubé grafické chyby, ktoré sa vkradli do dizajnu kariet. V roku 1832 De la Rue napodobnil skorší štýl drevorezových kariet novou technológiou kníhtlače. Tento dizajn bol neskôr prekreslený s väčšou dekoráciou a stal sa základom pre všetky obojstranné figúrové karty. V modernizácii kariet pokračoval Charles Goodall, ktorý v roku 1860 vytvoril úplne nový dizajn v obojstrannom formáte kariet a ktorý sa stále používa na väčšine kariet po celom svete (obr.9).

1.3 Hlavné grafické znaky

1.3.1 Figúry, symboly a farba

Počas 15. storočia začali Európania experimentovať so štruktúrou hracích kariet. Keď si Španieli prisvojili hracie karty, nahradili kráľovnú caballerom (rytierom). Takisto sa tu po roku 1500 prestávajú používať desiatky. Zároveň so Španielskom sa kráľovná vypúšťa aj z nemeckých kariet a figúry farby sa premenovávajú na kráľa (könig), horníka (obermann) a dolníka (untermann). Nemeckí výrobcovia kariet tiež modifikovali symboly pre farby; pôvodné francúzsko-talianske symboly nahradili zvončekom, srdcom, zeleňou a žalud'om (obr.10). Francúzi urobili ďalšie zmeny; vypustili dolníka a znova zahrnuli kráľovnú, pripojili k tomu nemecké srdcia a zeleň (zo zelene sa neskôr vyvinul známejší symbol „listu“), adaptovali kríže zo znaku žalud'a a nahradili zvonček (rolničku) diamantom – pikou. Figúrové karty prešli tiež určitými zmenami v dizajne a názvoch (obr.11). Pôvodné figúrové karty zobrazujú postavu v celej výške, a špeciálne práve Francúzi im radi dávali mená hrdinov a hrdiniek z histórie a bájí. Centrom manufaktúr bol v 16. storočí Rouen, kde má svoj pôvod veľa z dnešných dizajnových prvkov kariet. Figúry z Rouenu boli pomenované nasledovne: zelený, srdcový, pikový a krížový králi boli Dávid, Alexander, Caesar a Charles. Ďalej kráľovné sú Pallas, Judith, Rachel a Argine a dolníci Ogier, La Hire, Hector a Judas.

Počas rokov vyslovilo viacero vedcov názor, že štyri farby v balíčku kariet boli vytvorené s úmyslom reprezentovať stredovekú spoločnosť. Taliansky kalich má stáť za kostol, meče za armádu, mince za obchodníkov a kyjak za sedliakov. Podobne, nemecké rolničky (konkrétne sokoliarske rolničky) symbolizujú šľachtu (kvôli ich láske k sokoliarstvu), srdcia kostol, listy strednú triedu a žalude sedliactvo. Na francúzskych kartách listy znamenajú aristokraciu, srdcia kostol, diamanty sú symbolom bohatých (podľa tvaru dlaždíc v kostoloch, kde boli pochovaní dobre situovaní občania), a ďatelinový lístok (jedlo prasiat) pre chudobu, sedliakov. Všetky tieto domnienky sú však len historickou špekuláciou a nevedie k nim žiadny konkrétny dôkaz.

Jedným z dôvodov, prečo sa nakoniec najviac rozšírilo francúzske značenie kariet, bola hlavne ich lacná výroba. Predchádzajúce symboly boli vždy kreslené, a tie sa museli vyrábať drevorezom, avšak francúzske boli oveľa jednoduchšie a na ich výrobu stačila šablóna. Francúzski výrobcovia kariet si veľmi rýchlo uvedomili, že nemusia vyrezávať každú z dvanástich kariet jednej farby osobitne, ako museli ich nemeckí súperi. Stačilo, aby jed-

noducho vytvorili jeden drevený blok alebo medenú dosku pre každú z troch figúr, vytlačili z nich karty a farebné symboly dorobili šablónou neskôr. Zanedlho francúzske karty prevýšili výrobou nemecké a rozšírili sa do celej Európy. Bolo to asi v tomto čase, keď začali francúzski výrobcovia kariet pripisovať mená historických hrdinov ku kartovým figúram (obr.12). Tento zvyk skončil počas Francúzskej revolúcie na konci 18. storočia. Potom, čo republikánski revolucionári sťali hlavy kráľovi Ľudovítovi XVI., a Márii Antoinette, symboly monarchie boli vo Francúzsku rozhodne neprijateľné. Výrobcovia kariet odstránili z drevených blokov symboly koruny a žezla, alebo ich nahradili „čiapkami slobody“. Nakoniec boli figúry odstránené úplne, a nahradené inými symbolmi, ktoré sa neprotirečili jakobínskym princípom.

1.3.2 Neskoršie zmeny v dizajne

Eso

V prvých hrách je kráľ vždy najvyššou kartou z farby. Avšak už tak skoro ako v druhej polovici 15. storočia sa začína prikladať špeciálny význam na nominálne najnižšiu kartu, teraz nazývanú eso (obr.13), takže niekedy sa stala najvyššou kartou a dvojky najnižšou. Tento koncept sa mohol usadiť v neskorom 18. storočí počas Francúzskej revolúcie, kde sa hry začali hrať s „vysokým esom“ ako symbolom nižšej triedy dvíhajúcej svoju silu oproti šľachte. Termín „eso“ pochádza z latinského *as*, čo znamená najnižšiu jednotku razenia mincí.

Rohové značenie

Rohové značenie sa objavuje až v polovici 19. storočia a umožnilo to držať karty blízko k sebe na spôsob vejára s jednou rukou (namiesto dvoch rúk, ktoré sa museli používať pred tým). Pred touto zmenou bol najnižšou kartou figúr dolník, po anglicky *knave*, ale jeho skratka „Kn“ bola príliš podobná kráľovi – „K“. V nižších vrstvách sa dolník od 17. storočia prezýval Jack a tak sa kvôli lepšiemu rozlišovaniu premenovala najnižšia figúrová karta na Jacka.

Obojstranné figúry

Na predchádzajúce zmeny nadväzovala inovácia figúr na obojstranné (obr.14). Znamenalo to, že hráči nemali tendenciu otáčať tieto figúrové karty a tým prezradiť pozornému proti-

hráčovi koľko takých vysokých kariet majú. Táto zmena si vyžiadala zjednodušenie, alebo vypustenie niektorých grafických prvkov z pôvodných figúr, ktoré sa zobrazovali v celej výške, predovšetkým však pôsobila ešte väčšie proporčné nezrovnalosti a deformácie, pokiaľ tieto karty neupravoval profesionálny tvorca.

Žolík

Žolík (Joker) je americké vylepšenie, ktoré sa do Európy dostalo spolu s americkým pokerom. Aj keď žolík nesie podobizeň blázna (obr.15), čo je jeden z obrazov tarotových kariet, nijaká spojitosť sa nepredpokladá. V súčasnosti zvykne byť jeden z dvoch žolíkov vyobrazený detailnejšie a farebnejšie, aj keď táto črta sa vo väčšine hier nepoužíva. Žolíky sú často nazývané ako „veľký“ a „malý“ alebo bežnejšie „červený“ a „čierny“. V mnohých kartových hrách sa žolík nepoužíva, no mnoho výrobcov používa túto kartu na vyznačenie svojej značky.

1.3.3 Výtvarné zdroje kartových kresieb

Počas obdobia stredoveku bolo zvykom, že remeselníci pracovali s predlohami z náčrtkov, pozbieraných na kúskoch pergamenu. Tieto vzory sa kopírovali, takže sa obrázky rozširovali medzi jednotlivými dielňami, od majstra k žiakovi. Obrázky, ktoré sa získali z ciest po cudzine často obsahovali chyby z odpozorovania a proporcií, ktoré sa ďalej navrhovali následným kopírovaním.

Obrazová časť na mnoho prvých hracích kartách predstavuje pestrý repertoár zvierat, rastlín, vtákov a kvetov, ktoré sa znova objavujú v takmer identickej podobe na droleriách, miniatúrnych ilustráciách a na rozšírených manuskriptoch, tak ako aj na hracích kartách. Často krát boli témou hravé náznaky turnajov, šantiace deti alebo neskutočné boje medzi zvieratami. Prvé karty produkovali maliari, ktorých hlavný príjem mohol byť iný druh maľby, a hracie karty mali ako vítané prílepkové zárobku. S rozširovaním kariet sa ich výroba začali venovať aj menej zručný umelci, a tak sa tieto obrazové motívy stereotypne opakovali. Šikovní umelci však dokázali klasické motívy zobrazit' s novou sviežosťou.

Dizajn kariet bol nepochybne ovplyvnený písanými textami a moralizujúcimi príbehmi, ktoré boli vtedy veľmi populárne. Rastliny z herbára, zvieratá z beštiárov, vtáky a hmyz z kníh, všetko vyvolávalo symboliku a semiotický jazyk ktorý sa odrážal vo svete ľud-

vých povier, múdrostí a pranostík. Balík hracích kariet získal vlastný formát a štruktúru a stal sa novým jazykom.

1.3.4 Iné druhy kariet

Okrem toho, že karty sa najčastejšie používali na hranie hazardných hier a veštenie, v 17. storočí sa obohatili o ďalšiu funkciu. Veľa kariet sa premenilo na akúsi mnemonickú pomôcku slúžiacu na lepšie zapamätanie a učenie sa nových vedomostí. Predmetom učenia mohlo byť všetko od botaniky po heraldiku, od kozmológie po geografiu.

Karty s názvom *The Arms of English Peers* (erby anglických priateľov), boli prvýkrát vydané v roku 1688 (obr.16). Heraldika, náuka o erboch a symboloch šľachty a aristokracie, bola dôležitou časťou správnej výchovy. Predpokladá sa, že karty boli vydané istým Gregory Kingom, ktorý zoradil karty podľa hodnoty každej farby: arcibiskupi a vojvodovia sú nadradení barónom a grófam.

Množstvo informácií o 52 okresoch Anglicka a Walesu obsahujú karty vydané v roku 1676 (obr.17). Opisujú ich hlavné mestá, cesty, vzdialenosti z Londýna, kopce a rieky, a tým sa dajú považovať za akýsi prvý vreckový atlas.

Ani politická satira sa nevyhla zobrazeniu na kartách. Karty z roku 1679 sú satirickým portrétom vlády Olivera Cromwella (obr.18). Ilustrácie na nich nám poskytujú vzácny vizuálny záznam danej doby, zobrazujú nielen bojujúce vojenské skupiny, ale aj predstavených mesta a vidieka v tradičnom oblečení.

1.3.5 Výroba

Je isté, že najstaršie karty boli vytvárané ručne. Keďže však tento spôsob výroby bol príliš drahý a dopyt po kartách rástol, bola potrebná masová výroba. Prvým spôsobom ako sa dal proces výroby kariet urýchliť bola technika drevorezu, ktorá neskôr viedla ku kníhtlači. V tomto období už bolo v Nemecku stabilizovaných veľa profesionálnych výrobcov kariet, takže sa predpokladá, že technika drevorezu, ktorá sa začala používať na rozmnožovanie svätých obrázkov sa rýchlo využila aj na výrobu kariet. Veľa prvých drevorezov bolo vyfarbovaných pomocou šablón, podobne ako sa šablóny používali na urýchlenie vyfarbovania ručne namaľovaných kariet. Prvými centrami na výrobu kariet sa stali Ulm, Norimberg a Augsburg.

Nový spôsob výroby priniesol zo sebou aj negatívne stránky; drevorezom tlačené karty strácali často jemnosť a precíznosť ručného vyhotovenia a tak sa drahšie série začali vyrábať z medirytín za spolupráce zlatníka a rytca. Takto vyrobené karty sa vyznačovali väčšími detailmi a prirodzene pôsobiacou líniou. Zvykli sa darovať ako svadobný dar, dedili sa ako dedičstvo a boli považované za vzácne komodity. Vznik drevorezu však neukončil ani ručnú výrobu kariet. Najluxusnejšie ručne vyrobené karty boli dostupné len pre pár jednotlivcov, ktorí ich používali súkromne alebo vo vyberanej spoločnosti.

1.4 Súčasná podoba kariet

1.4.1 Anglo-Americké karty

Základný balíček, ktorý sa dnes používa obsahuje 52 hracích kariet, obsahuje trinásť kariet z každej farby (používajú sa francúzske symboly: list, srdce, pika a káro) s obojstrannými figurálnymi kartami (obr.19). Každá farba obsahuje eso, ktoré je označené jedným symbolom v danej farbe, kráľa, horníka a dolníka, a číselne označené karty od dva do desať, na každej karte je pritom toľko symbolov farby, koľko označuje číslo karty. Ďalej balíček obsahuje dvoch (niekedy troch alebo štyroch) žolíkov. Špeciálne značenia majú karty, ktoré sa používajú v kasínach. Mnohé z nich majú namiesto dvoch symbolov farby na jednej karte tieto symboly štyri. Najmä pokerové karty majú tieto symboly väčšie. Niektoré karty používajú štyri farby, pre lepšie rozlíšenie. Najpoužívanejšími farbami je čierna pre listy, červená pre srdcia, modrá pre piky a zelená pre káro.

1.4.2 Nemecko a Rakúsko

Ako už bolo povedané, na mnohých územiach Nemecka a Rakúska sú uprednostňované karty so symbolmi srdca, roľníčky (guľa), listu a žalud'a. Priebežne prišlo k určitému zjednoteniu a bol vytvorený kompromis francúzskych znakov a nemeckých farieb. Preto má veľa „francúzskych“ balíkov kariet v Nemecku žlté alebo oranžové piky (diamanty) a zelené listy (spades).

1.4.3 Maďarsko

Maďarské karty vznikli v rokoch 1848-49, počas Maďarských bojov za nezávislosť, ktoré zachvátili celú Európu. Je to 32-kartový balíček, štyri farby sú: srdce, guľa, zeleň a žalud'. Čísla obsahujú latinské číslice VII, VIII, IX, X a figúry sú dolník, horník, kráľ a eso. Esá zobrazujú štyri ročné obdobia; srdcové eso je jar, guľové eso leto, zelené eso jeseň a žalud'ové zimu (obr.20). Postavy dolníka a horníka boli prevzaté z drámy William Tell od Friedericka Schillera a v Kolozsváre bola hraná v roku 1827. Dlhو sa verilo, že tento typ kariet bol vynájdený vo Viedni v dielni maľovania kariet, ktorý bol poriadaný Ferdinandom Piatnikom, avšak v roku 1974 sa našiel úplne prvý exemplár v anglickej súkromnej zbierke a ako meno tvorca bolo uvedené meno Schneidera Józsefa, majstra maľovania kariet v Pešti a ako dátum výroby bol udaný rok 1837.

1.4.4 Taliansko

Hracie karty v Taliansku zvyčajne pozostávajú zo 40 kariet. V rôznych častiach krajiny sa používajú stovky rôznych dizajnov. Farby sú: minca (niekedy slnko, alebo slnečné lúče), meče, kalichy a palice (niekedy kyjaky), a každá farba obsahuje eso (alebo jednotku), čísla od dva do sedem, a tri figúrové postavy, ktoré sú: kráľ – stojací muž s korunou, rytier – muž sediaci na koni, a dolník – stojací mladý muž bez koruny. Na rozdiel od anglo-amerických kariet nemajú talianske karty žiadne čísla na označenie ich hodnoty. Ich hodnota sa zistí spočítaním symbolov danej farby. Obľúbenými sú aj tarokové karty, ktoré však slúžia predovšetkým na predpovedanie budúcnosti a veštenie.

1.4.5 Španielsko

Tradičný španielsky balík kariet neobsahuje desiatky a ani kráľovné. Karty, po španielsky naipes, sú zoradené do štyroch farieb: mince, kalichy, meče a palice (obr.21). Okrem charakteristického symbolu je každá farba odlišená rôznym vzorom prerušovanej čiary v horizontálnej časti obdĺžnikovej línie, ktorá ohraničuje každú kartu (tomuto vzoru sa hovorí *la pinta*): žiadne prerušenie pre mince, jedno prerušenie pre kalichy, dve pre meče a tri pre palice. Španielske karty sú všetky očíslované, ale na rozdiel od anglo-amerického značenia, je karta označená 10 prvá z figúrových kariet (namiesto karty znázorňujúcej 10

mincí/kalichov/mečov/palíc), takže každá farba má len 12 kariet. Tri figúry sú: dolník (očíslovaný číslom 10 a ekvivalent anglo-americkéj karte J), rytier (očíslovaný 11, a používaný namiesto Q) a nakoniec kráľ (očíslovaný 12 a ekvivalent K). Veľa španielskych hier používa 40-kartový balíček, takže sa odstránia osmičky a deviatky.

Španielsky balíček kariet sa používa aj v ďalších španielsky hovoriacich krajinách, akými sú Mexiko, Portoriko, Filipíny atď.

1.5 Karty v Čechách

1.5.1 História

Dr. Ivan Honl uvádza vo svojej knihe *Z historie karteních her v Čechách* prvú písomnú zmienku o kartách na českom území v roku 1353, kedy arcibiskup Arnošt z Pardubic zakázal duchovným osobám prechovávať hráčov kociek a hráčov kariet – *cantarum lusores*. Tento dátum je pomerne zaujímavý, pretože predbieha prvú písomnú zmienku z Florencie o celých dvadsaťtri rokov. Bohužiaľ, sa tu už nepíše ako boli karty nazývané – či to bolo talianske „naibbe“ alebo „nayb“, sa nedozvieme. Hneď v ďalšom roku je už v Prahe doložený maliar kariet – kartár, ktorý tam vraj prišiel z Norimbergu.

Kartové hry sa, tak ako v ostatných krajinách Európy, ani v Čechách nestretli s toleranciou u cirkevných kruhov, ani orgánov štátnej moci. Kartová hra, pri ktorej ľud veľmi rýchlo podliehal náruživosti, sa stala predmetom nespočetných zákazov, ktorých porušenie sa trestalo peňažnými pokutami, pobytom vo väzení, palicovaním, odňatím živnosti (u hostinských, v ktorých krčmách sa hrali karty) vylúčením zo svätého prijímania (za vlády Jiřího Poděbradského). Na zemskom sneme roku 1498 sa uznieslo, že ak niekto pristihne robotný ľud hrať karty „má ten, kohož vezme, tomu pánu dělati týden, což mu káže, a pán jeho nemá o to nic říci“. Pražskí klobúčnici podľa poriadku z roku 1540 vylučovali zo svojho cechu hráčov kociek a kariet, a nikdy nebolo trpené, aby boli v deň sviatočný niekomu milšie „korbel a karty, než kostel“. Pražskí mandliarski tovariši nesmeli hrať karty ani z „z kratochvíle“ a mäsiarsky tovariši „ani o orechy“, za neposlúchnutie bol trest odňatia týždennej mzdy.

Tieto ustanovenia neboli, a prakticky ani nemohli byť nikdy úplne dodržované. Hra sa pevne ujímala vo všetkých vrstvách národného celku – medzi poddanými, mešťanmi aj

špachtou, a vo všetkých prostrediach – na panských sídlach, meštianskych domoch, v krčmách.

Úsilie štátnej moci o maximálne obmedzenie predovšetkým hazardných hier však neustávalo a od 18. storočia táto snaha vyústila do série zákazov. Proti hazardným hrám hovorila najmä okolnosť, že boli od vždy pestované hlavne pre zisk a o veľké peniaze, čo hlavne pri charaktere vtedajších hier, kde výhra alebo prehra závisela takmer úplne na náhode a nie na hráčovej šikovnosti a bystrosti, spôsobovalo zruinovanie hráčov a ich rodín. Leopold I. V prípise miestodržiteľom do Prahy z roku 1701 odsúdil vysokú hru, ktorá okrem toho, že je „rúhaním voči Bohu, privádzala mnoho ľudí do chudoby“. Cisár preto nariadil, aby miestodržitelia bránili každej vysokej a pokútnej hre, ako kartovej tak aj inej. Ďalším patentom z roku 1746 boli s platnosťou pre celú zem a pod pokutou zakázané hry Bassette, Faraón, Würfelspiel, passa-Dieci, Landesknecht a množstvo iných. Ľudia však boli vynaliezaví, a zakázané hry premenovali novými názvami, s úmyslom obísť staré patenty, keďže tieto názvy v nich neboli menované. Nasledovalo niekoľko nových vládnych opatrení; patent z roku 1784, opätovný zákaz roku 1786 s dodatkami zvyšujúcimi počet zakázaných hier v nasledujúcom roku, a ďalšími hrami z rokov 1787, 1788, 1789, 1792. Pokuta pre každého chyteného, aj pre toho, v koho byte sa hralo, bola stanovená na 300 dukátov, v prípade nedobytnosti peňažného trestu, nasledovalo väzenie. Neskoršie rakúske zákonodarstvo pojalo zákaz hazardných hier do trestného zákonníka § 522 z roku 1852 a v tomto spôsobe pretrval až do dvadsiateho storočia.

1.5.2 Druhy kariet

Na začiatku boli karty privážané zo zahraničia; až neskôr sa začali vyhotovovať priamo v Čechách. Prvý usadený kartár v Prahe pochádzal z roku 1354. Najstaršie kartové hry domáceho pôvodu boli nemeckého typu. Jednotlivé súpravy sú síce väčšinou neúplné, ale zachovalo sa ich pomerne veľké množstvo. Najstaršou pamiatkou tohto druhu je 5 listov ešte nerozrezaných kariet (obr.22), ktoré nesú na srdcovom ese znak Starého Mesta pražského (miesto výroby), na srdcovej päťke iniciály PH (značka výrobcu) a na guľovej trojke letopočet 1557. V múzeu hlavného mesta Prahy existuje ešte 28 listov podobných menších kariet pražských z roku 1558 (obr.23), približne z toho istého roku aj 30 listov menších kariet jednotlivých, a ďalšie tri nerozrezané listy z doby okolo roku 1570, ktoré sú označené ríšskym orlom, chebským znakom a firmou Latzkron. Ďalšie karty, tlačené v štyroch

radách po ôsmich kartách, sa našli na liste tenkého papiera na doske smolnej knihy pardubicej, kam ich knihár náhodne prilepil. Najznámejšou takouto pamiatkou sú karty nájdené v roku 1872 pod stavebným materiálom a nečistotou vo výklenku v Černé věži na pražskom hrade (obr.24). Majú celkom 40 listov z dvoch rôznych hier, pochádzajúcich z pražskej dielne kartára Hannesa Fletzela a datovanými letopočtami 1606 a 1616. Po obrazovej stránke sa nezdajú až také pôvabné ako karty predošlé, sediaci kráľ, nemotorne kreslený znak Starého Mesta pražského a postoj horníkov im nepridáva na malebnosti.

Okrem nemeckých kariet boli u pražských kupcov k dostaniu tiež karty talianske – označované „vlaské“, a francúzske. Karty boli predávané buď k hre už upravené, alebo nerozrezané na archoch. Terminológia označovania kartových znakov a hodnôt bola z časti zhodná so súčasnou. Podľa knihy Veleslavína z roku 1586, boli farby buď červený kart alebo srdce, bubny, žalude, zelený kart alebo kalich, peniaze čiže mince, kyjak a meče. Je teda vidieť, že „Veleslavínova“ doba nemala zvláštne názvy pre farby francúzskych kariet. Nemecké karty boli rozšírené najmä medzi prostým ľudom, kým karty talianske a francúzske, s ktorými sa hrali zložitejšie hry, boli obľúbené u pánov. Ako s kartami nemeckými, tak aj talianskymi a francúzskymi sa dalo hrať na niekoľko rôznych spôsobov, z ktorých niektoré poznáme len podľa mena.

1.5.3 Výroba

Počet výrobcov kariet vzrastal úmerne so zvyšujúcim sa záujmom o karty. V polovici 14. storočia sme poznali jedného kartára, v 16. storočí už šesť maliarov kariet – špecialistov, a v roku 1788 bolo výrobou kariet v Čechách zamestnaných 34 osôb. Výrobcovia kariet mali v Prahe svoj cech, ktorému museli platiť príspevky aj kartári usadení v iných mestách (Jindřichův Hradec, Plzeň, České Budějovice a Rabštýn).

Kartárska dielňa bola ľahko rozpoznateľná – nad vchodom bolo na plechovej tabuli ako znak živnosti vymaľované veľké žalud'ové eso a pod ním bolo napísané meno výrobcu.

Výroba kariet začínala vytlačením kontúr jednotlivých kariet na hladký arch z predom vyrytých dosiek, čo sa prevádzalo na ručnom lise. Na druhý arch si kartár vytlačil rady hviezdíčiek, alebo rôzne poprepletaných čiar ako rub – revers. Predlohy mohli byť tlačené z oceľorytín alebo kameňotlačou. Všetky karty sa počas procesu vyhotovenia nachádzajú na jednom archu, a celá práca prebieha až do rozrezania papiera na veľkých formátoch. Po nalepení sa karty uhladia, pretiahnu lisom, aby sa odstránil zbytočný lep (zvyčajne pšenič-

ný škrob) a zavesia sa na strop, aby vyschli. Potom nastane práca pre iluminátorov, alebo maliarov špecialistov, ktorí pomocou šablón, vyrezaných do hrubého, niekedy ešte ľanovým olejom stuženého papiera, vymaľujú príslušné plochy farby. Kvalita použitých farieb závisí od toho, za akú cenu sa majú hotové karty predávať. Farby na lacnejšie druhy si majster zhotovoval sám, po domácky. Žltá farba bola odvarom rastliny *Curcuma longa*, zelená je roztok medi v octe, farba karmínová sa získava z mšice nopálovej dovážanej z Mexika rozpustenej v amoniaku. Lepšie druhy kariet sa potom natrú ochranným náterom vvodou rozriedeného benátskeho mydla a opäť sušia. Po kolorovaní sa karty hladia a lešia pomocou sklenej gule alebo vylešteného achátového kameňa. Nakoniec sa karty rozstrihajú, skontrolujú a dajú do lisu. Drahé karty sa ešte raz uhladia, a to pretiahnutím medzi dvoma válcami a až potom sa zalisujú. Niekedy kartár týmto kartám stiahnutým v lise zaguľatí rohy hoblíkom a celé hrany listov naraz ozdobí nalepením tenkých plátok fólii zlata.

Predtým ako hotové karty opustili výrobcovu dielňu, bol zvláštnym nástrojom - „štancnou“, vrazný kruhový otvor, aby ním mohol byť na najvrchnejšiu kartu úradne vytlačený kolok. Tak sa dialo len vtedy, keď k tomuto cieľu boli karty v kolkovni predložené. Práve to sa však často krát nerobilo, lebo kartári do miest, kde prezradenie príliš nehrozilo – do odľahlých dedín, alebo do súkromia, predávali karty neokolkované a preto podstatne lacnejšie. Čas od času sa ale na to prišlo, a keď na konci 19. storočia „hralo takmer pol Prahy s neokolkovanými kartami“ (Ignát Hermann), kartári boli potrestaní pokutami až päťdesiatitisíc zlatých alebo väzením.

Vynájdenie farebnej tlače znamenalo koniec kartovému umeniu, pretože karty tlačené strojovo boli nepomerne lacnejšie ako karty ručne maľované. Farebné karty sa tlačili najskôr litograficky, v dnešnej dobe prevláda ofset.

1.5.4 Zvláštne grafické spracovania

Podoba a sústava jednotlivých obrazov na kartách bola vcelku konzervatívne zachovávaná, avšak ani v Čechách nechýbali pokusy čas od času vytvoriť karty s novým poňatím kresby, v ktorom sa odrážali rôzne súdobé udalosti, historické alebo politické tendencie.

Časovo najstaršia takáto pamiatka pochádza z Rakovníka. Zachoval sa tu istý rukopis, v ktorom je vypísaná „Nová piketová hra“ poňatá ako politická satira a pochádzajúca

z konca štyridsiatych rokov 17. storočia. Namiesto kartových figúr tu vystupujú kráľ z Frakrejchu, kardinál Richelieu, knieža savojské a ešte celá rada podobných osôb.

V priebehu devätnásteho storočia prichádzali český kartári s rôznymi kartami pripomínajúcimi historické udalosti. V roku 1810 pražský kartár Matouš Rothmiller vytvoril súpravu tarokov s výjavmi bitky u Ogruny (Aspern), Jan Garbinger vydal karty apostrofujúce zjazd v Prahe z roku 1848, Mikuláš Aleš nakreslil pre pražskú dielňu Antona Kratochvíla historické karty (1893), národné motívy využil maliar Emil Neumann – namiesto červených sú na nich české granáty, namiesto gúľ súdky, namiesto zelene lipové listy a namiesto žalud'ov obilné klasy (obr.25). Svoje zastúpenie na nich majú národné kroje a obrázky týkajúce sa pestovania chmeľa a obľuby piva. Z príležitostných kariet upútajú pozornosť karty, ktoré vyšli v dobe jubilejnej výstavy roku 1908. Vydal ich J. Šrámek v Prahe a farbami sú tam štyri najpopulárnejšie výstavné atrakcie: tobogan, veľký slon nesúci na chrbte reštauráciu v podobe suda, habešská dedina a šmýkačka na spôsob sánkarskej dráhy.

1.6 Hracie karty v 21. storočí

1.6.1 Autorské karty

Grafický formát kariet predstavuje malú výzvu pre každého výtvarníka, ktorý sa k tejto téme niekedy dostane. Do kategórie autorských kariet by nemali patriť príležitostné série, ktorých jediným znakom, že ide o hracie karty, sú čísla a označenie farby v rohoch. Takéto karty typu Titanic, autá, kone a podobné, ktoré väčšinou zobrazujú fotku daného motívu a spomínané čísla a farbu, sú motivované zámerom čisto podnikateľským a nepredstavujú žiadny pokus o vytvorenie novej polohy karty, ani výtvarnej ani myšlienkovej. Naproti tomu autorské karty zhotovené s jasným zámerom môžu byť skutočným prínosom pre oko aj pre hráčsku náruživosť, a môžu vytvárať vítanú príležitosť častejšie s nimi usadnúť ku hre.

K autorským kartám s jasným zámerom patria karty Slováckeho maliara Antonína Frolku z Tasova. Vytvoril ručne maľované karty, ktoré predstavujú rozmanité žartovné figúrky v slováckych krojoch. Frolka túto kartovú sústavu dôsledne užíval, a s humorom často krát pripomínal, že on, aj jeho spoluhráči môžu tým kartám úplne veriť, keď predstavujú ich poctivých krajanov. Frolka využil jedinečnosť prostredia moravského vidieka, ktoré vtlačilo svojim obyvateľom unikátny charakter a tým, že to zachytil na svojich kartách prenechal

kúsok z tohto koloritu aj nám.

Josef Váchal je autorom viacerých kartových sád, ale okrem kariet, ktoré sú plné jeho mystických strašidelných bytostí a výjavov, vytvoril dve obzvlášť výnimočné sady. Prvou z nich sú Erotické hracie karty, zhotovené leptom a dodatočne kolorované pastelkou, pravdepodobne z roku 1908. Nie sú datované ani signované, ale o ich existencii svedčia umelcove zmienky v Pamětech, kde Váchal píše, že „v roku 1908 vyrobil celkom štyri druhy kariet, troje originály kreslené a jedny v lepte erotické“. Ďalej uvádza, že erotické karty boli tlačené z jednej veľkej zinkovej dosky, boli podlepené a potom rozrezané na jednotlivé listy kariet. Ustálené kartové symboly Váchal nahradil symbolom ruky, mužského penisu, ženského lona a oplodneného vajíčka. Sprievodné figurálne témy čerpajú z mnoho podôb ľudskej sexuality, ktorá má však vo Váchalovom podaní mystický význam. Ďalším súborom sú Karty války, datovaný a signovaný z roku 1918. Sada obsahuje 32 kolorovaných perokresieb na nepodlepenom kartóne, ktoré vznikli v jedinom exemplári na talianskej fronte. Karty predstavujú Váchalove expresívne poňaté zážitky z vojny – sprievodné scény sa odohrávajú v zákopoch, v lazarete a podobne. Opäť pozmenil symboly a namiesto používaných farieb kreslí lebku, ruční granát, komisárik a poľnú fľašku. Tieto karty dokladajú umelcovi málo známou tvorbu z vojenských rokov, a zostávajú podľa všetkého unikátom. O jedinečnosti Váchalových kariet svedčí aj ich predajná cena – Erotické karty predával antikvariát „U Karlova Mostu“ na 4. Pražskom antikvárnem veľtrhu v roku 2002 za 600 000 českých korún.

Zaujímavým výtvarným pokusom sú hracie karty vytvorené Arnoldom Schönbergom. Arnold Schönberg bol žid so slovensko-českým pôvodom, ktorý sa preslávil predovšetkým ako hudobný skladateľ. V roku 1911 vstupuje na pozvanie Vasilija Kandinského do skupiny Der blaue Reiter. Pritom jeho maliarske dielo vzniklo vo veľmi krátkom čase – počas rokov 1906 až 1911. Svoje obrazy (bolo ich asi 60 olejomalieb a 200 kresieb) nazýval pohľady, a k takýmto pohľadom patria nepochybne aj jeho hravé hracie karty. V prvom zobrazenom balíčku Schönberg ponecháva tradičné znaky farieb a kreslí vlastné pitoreskné postavy figúr (obr.26), kým na druhom mení symboly farby a postavy kráľa a ostatných figúr štylizuje (obr.27).

Perličkou pre typografov sú karty vytvorené americkou spoločnosťou P22. Každá karta je navrhnutá iným typom písma z ponuky P22 a International House of Fonts. Je určite zaujímavé, že v kolekcii sú dve písma rodákov z Československa: Karla Dyrynka a Vojtěcha Preissiga, ktorých digitalizované písma P22 predáva (obr.28). Karty sa nedali kúpiť, ale

mohol ich získať každý, kto si objednal tovar za viac ako 100 dolárov.

1.6.2 Súčasná produkcia

Piatnik

Ferdinand Piatnik & Söhne je viedenská spoločnosť zameraná na výrobu kariet a u nás patrí k najznámejším. Bola založená v roku 1824 Antonom Moserom. Po jeho smrti prevzal firmu v roku 1843 Ferdinand Piatnik, za ktorého sa vydala Moserova vdova. Piatnikovi traja synovia sa pripojili v roku 1882, a po smrti otca v roku 1884 □prevzali úspešný obchod. Na prelome 19. a 20. storočia sa firma natoľko rozrástla, že prevzala sesterskú pražskú spoločnosť Ritter & Cie. Firma Piatnik okrem kariet vyrába puzzle, detské karty a množstvo hier a má zastúpenie vo viac ako štyridsiatich krajinách sveta.

The Amalgamated Playing Card Co. Ltd., Leeds and London

Táto najväčšia anglická spoločnosť na výrobu kariet vznikla z dvoch konkurenčných firiem: John Waddington Ltd. a Thomas De La Rue (obr.29) počas druhej svetovej vojny, kedy spojili svoje sily, aby mohli zotrvať vo výrobe. Keď po invázii Nórska boli niektoré časti krajiny odrezané od dodávok hracích kariet, Winston Churchill prikázal, aby bola výroba hracích kariet udržaná za každú cenu. Karty poskytovali vítané rozptýlenie pre vojakov v zákopoch a aby neklesala morálka, ich dodávka na frontu nemala byť prerušená. V roku 1971 kúpil Waddington podiel Thomasa De La Rue a spoločnosť APPC sa stala v tom čase jediným výrobcom hracích kariet vo Veľkej Británii.

The United States Playing Card Company

Pôvodne tlačiarenska spoločnosť *Russel, Morgan and Company* založená v roku 1867 v Cincinnati, Spojené Štáty Americké, sa začala zaoberať výrobou kariet v roku 1880. V roku 1894 si už zmenila názov na The United States Playing Card Company a začala kupovať ďalšie tlačiarenské spoločnosti po celých Spojených Štátoch (Chicago, New York).

Zaujímavosťou (či možno len legendou), ktorá sa spája s USPC je príbeh o tajnom projekte s americkou vládou, na ktorom spolupracovala spoločnosť počas druhej svetovej vojny.

Vyrábala špeciálne karty, ktoré boli posielané ako darčeky pre vojakov uväznených v nemeckých zajateckých táboroch. Keď sa tieto karty navlhčili, ich vrchná časť išla odlepiť a pod ňou sa skrývala druhá vrstva s časťami mapy znázorňujúcou presné trasy úniku. Každopádne svetovo najznámejšími kartami produkovanými USPC zostávajú takzvané BICYCLE® karty (obr.30). Vo výrobe sú už od roku 1885. Ďalšie slávne BEE® karty prevzala USPC od Newyorskej firmy New York Consolidated v roku 1892 a taktiež sa vyrábajú dodnes.

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

2 KONCEPT

Téma mojej bakalárskej práce bola hracie karty a pexeso. Predtým, ako som začala rozmýšľať nad princípom mojich kariet, som si spravila rozsiahly prieskum v histórii. Prešla som množstvo dostupných materiálov o hracích kartách, ich pôvode a vývoji až do súčasnosti. Zistila som, že grafická podoba kariet sa prakticky nezmenila za posledných štyristo rokov. Súčasnú hracie karty zobrazujú minimálne pozmenený anglický vzor zo 17. storočia. Iste, existuje množstvo autorských hracích kariet vytvorených pri rôznych príležitostiach, avšak ich trvanie sa vždy vzťahovalo na udalosť, s ktorou boli späté, alebo na autorov citový vzťah k nim. Klasické hracie karty s postavami kráľa, kráľovnej a jacka budú asi skutočne neprekonateľná klasika. Preto som dospela k jednoznačnému záveru, že vytvorenie nových hracích kariet, kde by som aplikovala mnou vymyslený grafický vzor, stráca akýkoľvek zmysel. Radšej ako vymýšľanie ornamentov a ilustrácií, som sa rozhodla ísť konceptuálnou cestou a skúsiť nájsť novú polohu hracích kariet, ktorá by mohla niečím obohatiť nielen mňa, ale aj ostatných.

V prvom rade som sa zamerala na funkciu kariet ako takých. Okrem hazardu, ku ktorému nemám veľký vzťah, je to predovšetkým hra. Karty slúžia na hranie. Hráme hry, pretože nás to baví, hráme ich spoločne s priateľmi, rodinou, je to spôsob uvoľnenia a relaxu. Práve tento princíp som sa rozhodla zvoliť si ako prvoradý účel, ktorý by mali moje karty spĺňať.

Ďalší faktor, ktorý ma ovplyvnil, boli môj osobný vzťah ku grafickému designu, ktorý som v čase vzniku bakalárskej práce prehodnocovala. Mala som pocit obrovského zaplavenia vizuálnymi vnemami, ktoré snáď ani nestíhala všetky registrovať. Farby, vzory, fotky, obrázky, ilustrácie, ornamenty, internet, to všetko denno-denne live všade okolo mňa spôsobilo určitý pocit presýtenia a dezorientácie. Potreba vysporiadať sa s okolitým profesionálnym svetom viedla ku vzniku konceptu minimalistických kariet pre grafických designérov.

Čistý vzhľad kariet ako výsledok potreby „očistiť“ sa od farebného sveta ma priviedol k myšlienke relaxačných kariet. Svoje karty a pexeso som sa rozhodla koncipovať ako rýchlu pomoc pre prepracovaných grafických designérov. Bez obrázkov, farieb a zbytočných vizuálnych vnemov im majú pomáhať oddýchnuť si od svojej profesie. Logo, vždy len slepotlačou prevedený kríž „prvej pomoci“ (pravý červený kríž má iné pomery v dĺžke ramien k štvorcovému základu) nenásilne dopĺňa celú identitu projektu.

ZÁVER

Mohlo by sa zdať zvláštne, že v takej dobe, akou je 21. storočie, budú karty ešte stále súčasťou našich domácností. Po obrazovej stránke môžu len ťažko konkurovať neustále sa meniacemu farebnému svetu reklamy, filmu a fotografie. Mnohé game-boyové, playstation a počítačové hry určite predčili kartovú hru svojou akčnosťou, pohyblivosťou, stratégiou či množstvom levelov. Napriek tomu všetci vedia ako karty vyzerajú a aj keď ich väčšina z nás hráva nanajvýš pár krát do roka, každý ovláda aspoň sedmu, faraóna či žolíka. Nezodpovedanou otázkou zostáva, či je to už len naša nostalgia, ktorá sa úzkostlivo drží kariet. Isté je, že má jednoznačný vplyv na ich dnešnú grafickú podobu. S kartami sa ja v čase republík stále ocitáme v spoločnosti kráľov a akékoľvek pokusy o premenu týchto figúr skončili prinajlepšom ako zberateľské kúsky, dlhšie sa však neuchytil žiadny nový vzor. Rôzne druhy príležitostných kariet sú milou spomienkou na vyobrazenú udalosť, alebo môžu mať osobnú výpovednú hodnotu, avšak ku hre s nimi zasadne len málokto. Ako aj v mnohých iných oblastiach, aj tu víťazí klasika.

Kam nás teda história kariet priviedla? V postmodernej dobe, dobe ktorá zažila pop-art, web-design a umenie nových médií, je čoraz dôležitejšie si správne vybrať námet. Ved' keď doslova čokoľvek sa môže stať umením, je námet a myšlienka tým prvkom, ktorý dáva zmysel a opodstatnenie celému výtvarnému dielu. Je teda ešte nejaký dôvod vybrať si karty ako prostriedok výtvarného, alebo grafického vyjadrenia? Ak áno, potom musí autor tento dôvod jednoznačne definovať.

Karty boli však odvždy viac predajným artiklom ako umeleckým dielom. Na počiatku bolo umelecké stvárnenie, ktoré sa opakovaným opisovaním a duplikovaním stalo kusom tovaru. A práve grafický design je tu na mieste, aby vymedzil mieru nezmyselnej repliky bez kúska dôvtipu a produktu, ktorý je trhovo výnosný, avšak na estetickom základe. Pokiaľ nám ide iba o funkciu, klasické hracie karty nič nepredčí. Symbióza výtvarného znázornenia a toho čo hráč prakticky potrebuje je, dalo by sa povedať, dokonalá. Vytvorenie nových kariet musí preto chcieť plniť iný zámer. Áno, týmto zámerom môže byť aj reklamný a propagačný účel, ale aj princíp, ktorý chce využiť tú najhlbšiu podstatu kariet – hru. Hra, ktorá má človeka odviesť od myšlienok na bežné starosti, poskytnúť uvoľnenie, zábavu a relax. Keď sa dizajnérovi podarí spraviť karty takouto hrou, a prispieť k tomu svojím dielom, potom má tvorenie nových kariet nielen svoj význam ale aj budúcnosť.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

- [1] Ďábelské pokušení: světové karetní hry. 1. vydanie Karviná: Intkos, 1991. 191 s. ISBN 80-900755-0-9.
- [2] Hargrave, Catherine Perry. A History of Playing Cards. nezmenené vydanie Dover: Dover Publications, 2001. 492 s. ISBN 0486412369.
- [3] Hebák, Petr. Bridž pro každého. 3. nezmenené vydanie Praha: Informatorium, 1999. 236 s. ISBN 80-86073-45-9.
- [4] Honl, Ivan. Z minulosti karetní hry v Čechách. 1. vydanie Praha: Vladimír Žikeš, 1947. 135 s.
- [5] Omasta, Vojtěch a Ravik, Slavomír. 100+1 Karetních her. 1. vydanie Bratislava: Slovart, s.r.o., 1993. 334 s. ISBN 80-7145-050-2.

INTERNET

<http://www.amazon.com>

<http://www.asiasociety.org>

<http://www.djmcadam.com>

<http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca>

<http://www.mthoodcards.com>

<http://www.p22.com>

<http://www.schieleartcentrum.cz>

<http://www.snopes.com>

<http://www.typo.cz>

<http://www.usc.edu>

<http://www.usplayingcard.com>

<http://www.vejr.cz>

<http://www.wikipedia.com>

<http://www.wikipedia.cz>

<http://www.wopc.co.uk>

ZOZNAM OBRÁZKOV



1. Čínske peňažné karty z 18. storočia



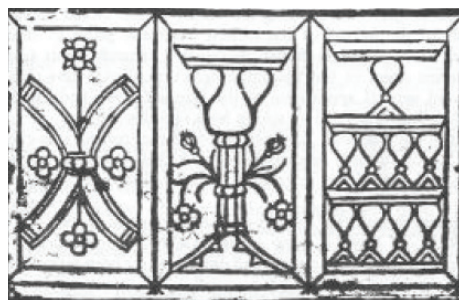
2. Ručne maľované, japonské karty Unsun Karuta z 18. storočia. Portugalské eso tu nahradil japonský drak.



3. Dnešné japonské karty Hanafuda.



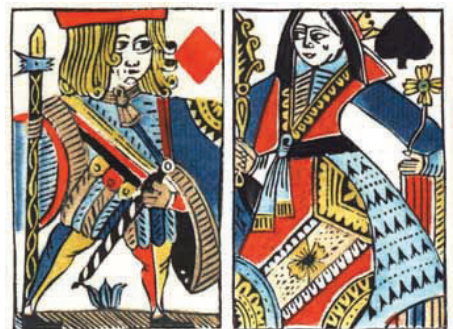
4. Egyptské mamlucké karty so symbolmi palíc a mečov.



5. Maurské karty so symbolmi palíc a kalichov.



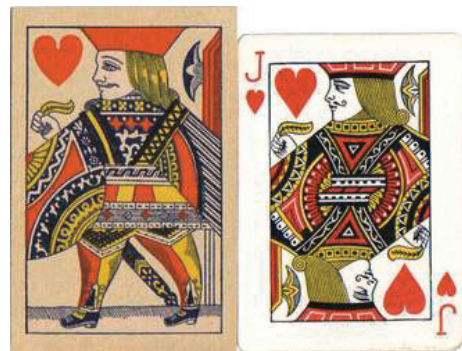
6. Dvaja králi z anglického balíčka kariet vyrobeného pre Juraja III.



7. Jeden z najstarších typov anglických kariet. Postavy sú značne deformované, označenie farby sa nachádza len v jednom rohu.



8. Kolorované anglické karty s úžasne modifikovanými postavami a výrazom. Rozlišovanie symbolov viac farbami ako len červenou a čiernou nebolo nezvyčajné.



9. Pôvodný a súčasný vzhľad dolníka.



10. Staré nemecké karty s charakteristickými znakmi farby – žalude, srdcia, gule a zeleň.



11. Figúrové karty z rohovým označením a obojstranné karty.



12. Francúzske karty z roku 1780 s pomenovanými kráľmi: Dávid, Cezar.



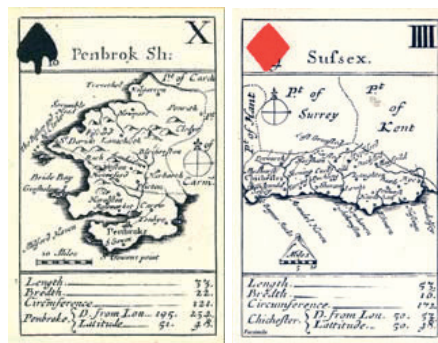
13. Zelené eso s ornamentami a značkou výrobcu.



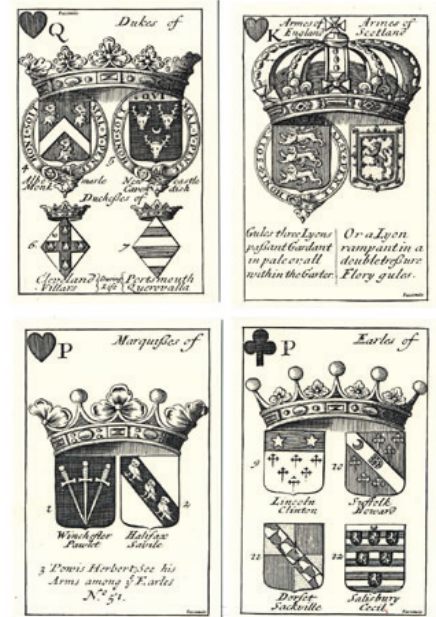
14. Príklad rohového označenia a obojstranných figúr.



15. Žolíková karta z amerického pokra.



16. Karty s geografickým popisom krajín Veľkej Británie.



17. Anglické heraldické karty.



18. Satirické karty z obdobia vlády Olivera Cromwella.



19. Dnešné Anglo-americké karty.



20. Maďarské karty (naše „sedmové“).



21. Španielsky národný kartový systém. Bol navrhutý Emiliom Soubrierom, Ignaciom Díazom a Augustom Riusom roku 1880. Karty vyrába firma Hijos de Heraklio Fournier (Vitoria).



22. Z pražských kariet z roku 1558.



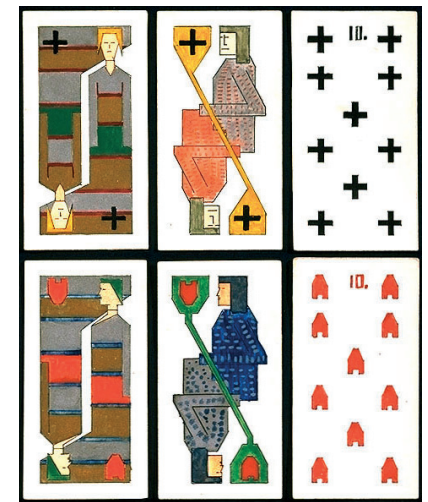
23. Karty objavené v Černé věži.



24. Špádový král z najstaršej zachovanej súpravy z roku 1557.



25. Národné karty Emila Neumanna.



26. Ukážka z kariet Arnolda Schönberga.



27. Ďalšia sada od Arnolda Schöberga.



30. Zadné strany BICYCLE® kariet a krabičky.



28. Preissigova karta z kolekcie P22.



29. Zelené eso so znakom Thomas De La Rue.