

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри дизайну

_____ Віктор КАРПОВ

Протокол засідання кафедри

№ ___ від «___» травня 2026 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

ДИЗАЙН КОЛОДИ КАРТ ТАРО ЗА МОТИВАМИ ЯПОНСЬКОЇ
МІФОЛОГІЇ «ТАРО КАЗОК ЙОКАЇВ»

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:

Пішкович Тетяна Русланівна

група ГДб-3-22-4.0д

Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:

кандидатка педагогічних наук, доцентка

Лихолат Олена Віталіївна

Рецензент: Пшеничний Ю. В., Заслужений художник України,

Доцент, доцент кафедри графіки НН ВПІ НТУУ «КПІ» ім. І. Сікорського

АНОТАЦІЯ

Пішкович Т. Р. Дизайн колоди карт таро за мотивами японської міфології «Таро казок йокаїв». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 68 с.

Кваліфікаційна робота присвячена розробці авторської ілюстративної колоди карт Таро, що інтегрує образи японського фольклору у класичну структуру Старших та Молодших Арканів. У дослідженні розглянуто історію та еволюцію карт Таро від середньовічної гри до сучасного інструменту самопізнання й об'єкта графічного мистецтва. Особливу увагу приділено вивченню феномену йокаїв у японській культурі та специфіці традиційної графіки укійо-е як джерела візуальних образів для сучасного дизайну. Проаналізовано досвід сучасних ілюстраторів у створенні тематичних колод, що дало змогу виявити нішу для реалізації унікального мистецького проєкту. На основі проведеного аналізу сформовано авторську концепцію «Таро казок йокаїв», що поєднує європейські архетипи з персонажами японської міфології через використання лінійної стилізації та символіки кольору. У межах практичного етапу створено цикл із 22 ілюстрацій Старших Арканів, дизайн сорочки та пакування, розроблені за допомогою сучасного програмного забезпечення Adobe. Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського проєкту, що відображає успішний синтез традиційних культурних кодів із актуальними трендами цифрової ілюстрації.

Ключові слова: графічний дизайн, авторська ілюстрація, Таро, японська міфологія, йокаї, укійо-е, Старші Аркани, візуальна комунікація.

Кваліфікаційна робота містить результати власного дослідження та авторського проєктування. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів відбувалося з дотриманням академічної доброчесності та мають посилання на відповідне джерело.

_____ Т. Р. Пішкович

ANNOTATION

Pishkovych Tetiana. Design of a Tarot deck based on Japanese mythology "Tarot of Yokai Tales". Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 68 p.

The qualification work is dedicated to the development of an original illustrative Tarot deck that integrates images from Japanese folklore into the classical structure of the Major and Minor Arcana. The study examines the history and evolution of Tarot cards from a medieval game to a modern tool for self-discovery and an object of graphic art. Particular attention is paid to the study of the phenomenon of yokai in Japanese culture and the specifics of traditional ukiyo-e graphics as a source of visual imagery for modern design. The experience of contemporary illustrators in creating thematic decks is analyzed, which made it possible to identify a niche for the implementation of a unique art project. Based on the conducted analysis, the author's concept of "Tarot of Yokai Tales" was formed, which combines European archetypes with characters of Japanese mythology through the use of linear stylization and color symbolism. Within the practical stage, a cycle of 22 Major Arcana illustrations, a card back design, and packaging were created using modern Adobe software. The obtained result is an example of a holistic design project reflecting the successful synthesis of traditional cultural codes with current trends in digital illustration.

Keywords: graphic design, author's illustration, Tarot, Japanese mythology, yokai, ukiyo-e, Major Arcana, visual communication.

The qualification work contains the results of the author's own research and design. The use of ideas, results, and texts from the scientific research of other authors was carried out in compliance with academic integrity and includes references to the relevant sources.

Pishkovych Tetiana

ЗМІСТ

ВСТУП.....

РОЗДІЛ I. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ.....

1.1 Тенденції в сучасному графічному дизайні та ілюстрації для теми «Таро казок йокаїв».....

1.2 Історія та еволюція карт Таро.....

1.2.1 Аркани: від гральних карт до інструменту самопізнання.....

1.2.2 Класична іконографія: система Райдера – Вейта як база для дизайну.....

1.2.3 Трансформація візуальної мови Таро в ілюстрації ХХІ століття.....

1.3 Японська міфологія та фольклор як джерело візуальних образів.....

1.3.1 Феномен йокаїв у японській культурі.....

1.3.2 Вплив традиційного мистецтва на сучасну поп-культуру Японії.....

1.4 Аналіз аналогів: огляд сучасних авторських колод на японську тематику

.....
Висновки до розділу 1.....

РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЇ КОЛОДИ «ТАРО КАЗОК ЙОКАЇВ».....

2.1 Концепція та художній задум проєкту.....

2.1.1 Цільова аудиторія та сегментація ринку.....

2.2 Стилiстичні та графічні рішення дизайну колоди.....

2.2.1 Робота з лінією та силуетом у стилістиці японської графіки.....

2.2.2 Традиційна естетика в проєкті: інтерпретація стилю «Укійо-е».....

2.2.3 Символіка кольору та створення містичної атмосфери.....

2.2.4 Шрифтове оформлення та роль типографіки в дизайні карт.....

2.3 Розробка системи персонажів: відповідність йокаїв Старшим та Молодшим Арканам.....

2.4 Технічні етапи реалізації проєкту: графічні редактори та переддрукарська підготовка.....

Висновки до розділу 2.....

ВИСНОВОК.....

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....

ДОДАТОК А.....

ДОДАТОК Б.....

ДОДАТОК В.....

ВСТУП

У сучасному світі графічний дизайн виконує не лише прикладну функцію візуальної комунікації, а являє собою окремий вид мистецтва, що здатне передавати складні культурні, філософські та символічні смисли. Одним із найперспективніших напрямів цього розвитку є авторське ілюстрування, у якому поєднуються елементи образотворчого мистецтва, дизайну та візуального сторітелінгу. Серед популярних об'єктів проєктування особливе місце посідають авторські колоди Таро, які сьогодні сприймаються не просто як езотеричний інструмент, а як цілісний мистецький проєкт, у якому відображається унікальний художній стиль та концептуальний світогляд автора.

Особливе місце в цьому контексті посідають роботи, натхненні національними міфологіями. Зокрема, японська міфологія з її багаточисельним пантеоном надприродних істот – йокаїв – пропонує багатий матеріал для візуальної інтерпретації. Специфічний гротеск, символізм та антропоморфність японських духів гармонійно корелюють із метафоричною структурою Таро, де кожен аркан є носієм певного архетипу та внутрішньої історії.

Саме це стало основою для кваліфікаційної роботи на тему «Таро казок йокаїв» – створення авторської колоди Таро, що синтезує структуру Старших Арканів із образами японського фольклору. Візуальна концепція проєкту базується на поєднанні традиційної японської графіки (естетика укійо-е) із сучасними прийомами цифрової ілюстрації. Кожна карта в колоді розглядається як окрема сцена з «казки», де головним героєм виступає конкретний йокай, чий характер та легенда максимально точно розкривають значення відповідного аркана.

Актуальність теми зумовлена активною інтеграцією східної естетики в глобальний культурний простір та високою популярністю японської поп-культури серед молодіжної аудиторії. Трансформація традиційних фольклорних персонажів у сучасні графічні образи дозволяє зберегти культурну спадщину,

надаючи їй актуальної форми, придатної для використання у сфері гейм-дизайну, видавничої справи та сувенірної індустрії.

Стан дослідження проблеми. Проблематика візуалізації Таро та японської демонології досліджується у працях з історії мистецтв (Т. Михайлова, М. Успенський) та сучасного графічного дизайну. Питання адаптації міфологічних сюжетів у дизайн-проекти є предметом аналізу багатьох сучасних дослідників візуальної комунікації, що підкреслюють важливість етнокультурних кодів у створенні унікального бренду.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових видань, керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. № 5).

Метою дослідження є розробка концепції та художня реалізація авторської колоди «Таро казок йокаїв», що поєднує систему Старших Арканів із персонажами японської міфології в єдиному графічному циклі.

Основні завдання дослідження:

- проаналізувати еволюцію візуальної мови Таро від класики до сучасних авторських інтерпретацій;
- дослідити іконографію йокаїв у японському мистецтві та їхній архетиповий потенціал;

- визначити композиційні та колористичні засоби створення міфологічного образу в сучасній ілюстрації;
- здійснити підбір міфологічних відповідників для 22 Старших Арканів;
- реалізувати авторський дизайн-проект, що включає ілюстрації, сорочку карт та упаковку.

Об'єкт дослідження – візуальна інтерпретація карт Таро.

Предмет дослідження – графічні засоби втілення образів японської міфології в дизайні колоди «Таро казок йокаїв».

Методи дослідження: мистецтвознавчий аналіз, порівняльно-типологічний метод, метод графічної стилізації та художнього моделювання.

Теоретичне значення результатів дослідження полягає у систематизації досвіду інтеграції японського фольклору в західні графічні системи.

Практичне значення результатів дослідження полягає у створенні завершеного дизайнерського продукту, який може бути використаний як колекційне видання або база для мерчандайзингу.

Апробація результатів дослідження. Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 11 листопада 2025 року) та «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2026 року).

Пішкович Тетяна. Візуальна інтерпретація образів японських духів у дизайні карт таро як засіб художнього осмислення міфу. *Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни.* Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол. : О. В. Ковальчук (голова), М. І. Циганик,

В. В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 308 с. С. 219-222.

Пішкович Тетяна. Йокай як культурний код у сучасному графічному дизайні: інтерпретація в авторській колоді Таро. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2026 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. С. 190-191.

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи. Кваліфікаційна робота складається з анотації, вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел, додатків. Обсяг роботи складає 71 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ

1.1 Тенденції в сучасному графічному дизайні та ілюстрації для теми «Таро казок йокаїв»

Сучасний ринок дизайну карт Таро переживає етап «метамодерністського ренесансу», де традиційні окультні символи переплітаються з популярною культурою, етнічними мотивами та цифровим мінімалізмом. У контексті розробки колоди «Таро казок йокаїв», ключовою тенденцією є етно-ф'южн – поєднання класичної японської естетики періоду Едо (стиль укійо-е) з новітніми прийомами векторної графіки та неоновими палітрами, характерними для кіберпанку. Це дозволяє зробити міфологічних істот (йокаїв) зрозумілими для сучасного споживача, зберігаючи при цьому їхню автентичну таємничість. Використання складних текстур, що імітують рисовий папір або відтиски дерев'яних гравюр у цифровому середовищі, додає картам тактильності та глибини, що є критично важливим для колекційних видань [1].

Іншим важливим трендом є наративна ілюстрація, де кожна карта перестає бути лише статичним символом, а стає фрагментом ширшої історії. У дизайні, присвяченому японській міфології, це проявляється через заміну стандартних європейських архетипів (наприклад, Мага чи Смерті) на конкретних персонажів фольклору – Каппу, Кіцуне чи Тоцука-но-Цуругі (Додаток Б. Рис 1-3). Сучасні дизайнери відмовляються від жорсткого дотримання канону Райдера-Вейта на користь емоційного та сюжетного наповнення. Важливим аспектом є також використання «негативного простору» та асиметрії, що прямо корелює з японською філософією Вабі-сабі (краса недосконалого). Це дозволяє створити атмосферу споглядання та медитативності, яка є невід'ємною частиною процесу роботи з Таро [2].

Окрему увагу в сучасному графічному дизайні приділяють типографіці та оздобленню матеріалів. Для тем, пов'язаних із йокаями, актуальним є поєднання традиційної каліграфії (сьодо) з гротескними шрифтами, що створює візуальний контраст між минулим і майбутнім. Технологічні тренди включають

використання фольгування (голографічного або мідного), матового ламінування «soft-touch» та зрізів карт із металізованим напиленням. Такі елементи підкреслюють преміальність продукту та його художню цінність. Видавництва все частіше орієнтуються на нішевість, де дизайн упаковки та сорочки карти є настільки ж важливим, як і самі ілюстрації, створюючи цілісний візуальний досвід [3].

Сучасна ілюстрація в дизайні Таро еволюціонує від простого копіювання класичних зразків до створення складних авторських світів. Для систематизації візуальних прийомів, що домінують у 2020-х роках, доцільно розглянути порівняльну характеристику стилістичних напрямів, які найбільш релевантні для теми японської міфології.

Нижче наведена таблиця 1.1, яка ілюструє трансформацію ключових дизайн-трендів від загальних концепцій до їх специфічного втілення в картах Таро.

Таблиця 1.1 – Вплив глобальних трендів графічного дизайну на оформлення сучасних колод Таро

Загальний тренд	Опис та характеристики	Втілення у дизайні Таро (на прикладі міфологічних тем)
Етно-футуризм	Поєднання народних орнаментів, міфологічних істот із неоновими кольорами та цифровою графікою.	Використання образів Йокаїв у неоновому середовищі, поєднання ієрогліфів із глітч-ефектами [4, с. 45].
Складний мінімалізм	Використання обмеженої палітри при високій деталізації лінійного малюнка.	Монохромні колоди, де акцент зроблено на золотому тисненні та тонких контурах персонажів [1, с. 88].
Тактильна імітація	Диджитал-арт, що імітує текстуру паперу, акварелі, ліногравюри чи деревини.	Створення ефекту старовинного сувою «емакімоно» за допомогою цифрових пензлів [2, с. 112].
Сюжетна динаміка	Відмова від статичних фігур на користь екшн-сцен та розгорнутих пейзажів.	Карта – це сцена з казки, де Йокаї взаємодіє з оточенням, а не просто стоїть у центрі [3, с. 34].

Після аналізу загальних трендів стає зрозумілим, що успіх проєкту «Таро казок йокаїв» залежить від балансу між традиційною японською естетикою та сучасними вимогами до ергономіки карти. Важливо розуміти, як саме візуальна мова адаптується під специфіку кожної масті та аркана.

Для глибшого розуміння художнього оформлення розглянемо таблицю 1.2, яка деталізує графічні прийоми, що використовуються для передачі містичної атмосфери японського фольклору.

Таблиця 1.2 – Графічні засоби виразності в ілюструванні «Таро казок йокаїв»

Параметр дизайну	Традиційний підхід (Едо)	Сучасна інтерпретація (XXI ст.)
Колірна гама	Приглушені природні пігменти, мінеральні фарби.	Висока насиченість, градієнти, контрастні «кислотні» акценти.
Лінія та контур	Плавна, каліграфічна лінія різної товщини.	Чіткий векторний контур або повна відмова від нього на користь кольорових плям та акварельних пензлів.
Композиція	Площинна, відсутність прямої перспективи.	Багатошарова перспектива, використання 3D-ефектів у 2D графіці.
Символізм	Суворе дотримання канонів іконографії.	Гнучка інтерпретація, додавання сучасних атрибутів або абстракцій.

Завершуючи огляд тенденцій, можна стверджувати, що гуманізація персонажів та внесення авторського «ручного» штриха у цифрову ілюстрацію дозволяють створити унікальний продукт, що відповідає запитам сучасного ринку. Це робить колоду не лише інструментом для передбачень, а й об'єктом мистецтва, що має високу естетичну цінність.

1.2 Історія та еволюція карт Таро

Генезис карт Таро залишається предметом дискусій у сучасному мистецтвознавстві через відсутність однозначних документальних підтверджень

їхнього походження. Втім, більшість дослідників сходяться на думці, що історія Таро (від італ. Tarocchi) нерозривно пов'язана з еволюцією звичайних ігрових карт. Перші згадки про картярські ігри з'являються в офіційних заборонах на азартні розваги приблизно за пів століття до виокремлення Таро як специфічної системи. Найбільш обґрунтованою датою появи гральних карт у Європі вважається 1371 рік, коли король Арагону Петро IV замовив виготовлення колоди у майстра Жауме Марча. Згодом, у 1380 році, зафіксовано наявність карт у власності іспанця Ніколаса Сармони, де колода налічувала сорок чотири фігури [3, с. 14–16].

Протягом XV століття Таро, функціонуючи переважно як інструмент для світських розваг, поширюється з Італії до Франції. У цей період остаточно закріплюється італійська система чотирьох мастей: мечі, палиці (жезли), чаші та монети (пентаклі). Ця структура стала фундаментом для класичної європейської традиції [4, с. 42](Додаток Б. Рис. 4).

Унікальною ознакою Таро, що відрізняє його від стандартних ігрових колод, стала поява серії з двадцяти двох ілюстрованих карт, які не належали до жодної масті. Спочатку вони мали назву «тріоні» (італ. trionfi – триумфи), що пізніше трансформувалися у систему Старших Арканів. Одним із найцінніших історичних артефактів є колода Вісконті ді Модроне (бл. 1442–1447 рр.), структура якої суттєво відрізнялася від сучасної. У збереженому фрагменті з 67 карт зафіксовано наявність шести придворних фігур для кожної масті через поділ на жіночі та чоловічі постаті, що свідчить про незавершеність формування канонічної системи в той час [3, с. 28].

Для кращого розуміння етапів формування структури Таро, розглянемо порівняльну таблицю 1.3.

Таблиця 1.3 – Еволюційні етапи формування структури колоди Таро

Період	Ключова подія / Пам'ятка	Особливості структури та дизайну
Друга пол. XIV ст.	Поява гральних карт (Каталонія, Іспанія)	Формування базових мастей, кількість карт варіювалася від 40 до 56 [3, с. 18].
Середина XV ст.	Колода Вісконті ді Модроне (Італія)	Поява «тріумфів» (козирів). Наявність 6 придворних карт у кожній масті (Чоловічі/Жіночі пари) [3, с. 32].
Кінець XV – XVI ст.	Марсельське Таро (Франція)	Стабілізація системи до 78 карт. Закріплення візуальних образів Старших Арканів [4, с. 58].
Початок XX ст.	Колода Райдера-Вейта-Сміт (Англія)	Впровадження сюжетних ілюстрацій для Молодших Арканів, що змінило підхід до дизайну [1, с. 24].

Після аналізу історичних етапів стає зрозумілим, що Таро пройшло шлях від простої азартної гри до складної символічної системи. Трансформація від «тріумфів» XV століття до сучасних авторських концепцій демонструє неймовірну пластичність цієї художньої форми.

Нижче наведено аналіз того, як змінювалося призначення та візуальне наповнення карт у часі.

Таблиця 1.4 – Зміна функціонального та художнього призначення Таро

Епоха	Основна функція	Стилістичні особливості
Ренесанс	Світська гра, демонстрація статусу власника.	Ручний розпис, використання золота, геральдичні мотиви [3, с. 45].
Просвітництво	Езотеричні дослідження, окультизм.	Впровадження єгипетських та каббалістичних символів у дизайн [4, с. 82].
Сучасність	Самопізнання, арт-об'єкт, колекціонування.	Необмежені стилістичні експерименти, цифрова графіка, етнічні мотиви [1, с. 110].

Еволюційний шлях карт Таро демонструє глибоку трансформацію від елітарного предмета розкоші до універсального інструменту психологічного та мистецького самовираження. У добу Ренесансу карти не мали окультного підтексту; вони функціонували як інтелектуальна гра (*tarocchi*) для аристократичних родин, таких як Вісконті та Сфорца. Художнє виконання того часу підкреслювало виключно соціальний статус замовника: кожна карта створювалася майстрами вручну, оздоблювалася сусальним золотом та містила складні геральдичні елементи, що перетворювало колоду на справжній витвір декоративно-прикладного мистецтва, доступний лише вищим верствам суспільства.

Перехід до епохи Просвітництва ознаменувався докорінною зміною парадигми сприйняття Таро. Завдяки працям Антуана Кура де Гебеліна та Етейлли, карти почали розглядатися як зашифровані манускрипти давніх знань, що призвело до їхньої містифікації. Візуальна мова карт у цей період стала більш структурованою та символічно насиченою: художні образи почали інтегрувати елементи єгипетської міфології, астрології та каббалістичного Дерева Життя. Це був час формування канонічних езотеричних систем, де естетика підпорядковувалася необхідності передачі прихованих смислів, перетворюючи колоду на герметичний інструмент для посвячених.

У сучасному контексті Таро вийшло далеко за межі суто магічних практик, ставши важливим елементом масової культури, психології та цифрового мистецтва. Сьогодні колода сприймається як об'єкт для медитації, самоаналізу або навіть як портативна художня галерея. Завдяки розвитку технологій та постмодерністському підходу, стилістичні межі повністю зникли: митці використовують цифрову графіку, колаж, мінімалізм та етнічні мотиви для створення унікальних авторських світів. Це робить сучасне Таро не лише інструментом для самопізнання, а й вагомим об'єктом колекціонування, де художня цінність та концептуальна новизна часто переважають над традиційним функціоналом.

1.2.1 Аркани: від гральних карт до інструменту самопізнання

Трансформація Таро з розважального інструменту італійської аристократії на складну систему самопізнання відбулася завдяки інтелектуальним зусиллям дослідників XVIII–XX століть. Ключовим етапом стало переосмислення «тріумфів» як Арканів (від лат. *arcantum* – таємниця). Цей термін ввів Антуан Кур де Жебелен, який першим припустив, що карти є зашифрованими ієрогліфами давньоєгипетських знань. З того часу дизайн карт почав наповнюватися складними езотеричними символами, що вимагало від ілюстратора не лише художньої майстерності, а й глибоких знань у сфері семіотики [4, с. 92].

У XX столітті, завдяки працям Карла Юнга та Артура Едварда Вейта, Аркани почали сприйматися як візуальні репрезентації архетипів колективного несвідомого. Це докорінно змінило підхід до графіки: карти стали інструментом для рефлексії та психоаналізу. Сучасний етап еволюції Арканів характеризується «демократизацією» символіки – автори відходять від жорстких герметичних канонів на користь зрозумілих культурних метафор, як-от японська міфологія, що дозволяє користувачеві глибше асоціювати себе з образами на картах [5, с. 68].

Для аналізу того, як змінювався зміст та візуальна мова Арканів, розглянемо таблицю 1.5.

Таблиця 1.5 – Еволюція функціонального призначення та візуальної мови
Арканів

Етап еволюції	Статус карт	Характер ілюстрацій
Ігровий (XV–XVII ст.)	Козирі для гри «Тароккі».	Алегоричні фігури середньовічного соціуму (Папа, Дурень, Маг).
Окултний (XVIII–XIX ст.)	Магічні талісмани, ключі до таємниць.	Насичення каббалістичною, астрологічною та єгипетською атрибутикою.
Психологічний (XX ст.)	Інструмент для роботи з підсвідомістю.	Сюжетні карти, що викликають емоційний відгук (колода Вейта-Сміт).
Культурологічний (XXI ст.)	Арт-об'єкт, засіб етнічної самоідентифікації.	Синтез міфологічних сюжетів із сучасними художніми стилями.

Після переходу до психологічного та культурологічного трактування, структура колоди набула завершеного вигляду, де кожен Аркан відповідає певній життєвій ситуації або внутрішньому стану. У проекті «Таро казок йокаїв» це дозволяє замінити традиційні європейські образи на східні аналоги, зберігаючи при цьому глибинний архетиповий сенс.

Порівняння традиційних значень Арканів та їх потенційне втілення через образи японської міфології наведено таблицею у Додатку А.

Інтеграція образів японського фольклору в структуру Таро створює унікальний семантичний міст між західним езотеризмом та далекосхідним світосприйняттям. Архетип Верховної Жриці, що традиційно втілює пасивне знання та підсвідомість, знаходить ідеальне відображення в образі Юкі-онни (Додаток В. Рис. 1). У японському фольклорі Юкі-онна постає як дух снігу й зимової тиші, поява якого межує між сном, смертю та одкровенням. Образ ідеально резонує з арканом Жриці як хранительки таємного знання, недоступного раціональному пізнанню. Холодна краса Юкі-онни символізує

внутрішню тишу, необхідну для контакту з підсвідомим, а її примарність підкреслює, що істина не відкривається прямо, а проявляється через інтуїцію, сні та тонкі знаки.

Трансформація образу Відлюдника через фігуру Хітотсуме-кодзо додає аркану рис спостереження, усамітнення та внутрішнього бачення (Додаток В. Рис. 2). Якщо в класичній європейській традиції Відшельник — це старець із ліхтарем, то Хітотсуме-кодзо символізує маленького одноокого йокая, чия природа пов'язана не зі страхом, а з тихою присутністю та спостереженням світу. Його єдине око є символом концентрації, здатності бачити суть речей поза зовнішніми ілюзіями, а ліхтар підкреслює мотив внутрішнього світла й пошуку істини в темряві самотності. Таким чином архетип Відлюдника у цій інтерпретації говорить не про ізоляцію від світу, а про глибоке бачення та усвідомлення прихованих сенсів.

Концепція Справедливості, втілена в образі Емма-о, надає аркану рис невідворотності та суворого кармічного суду (Додаток В. Рис. 3). Емма-о, як володар підземного світу, зважає вчинки померлих, що ідеально резонує з темою рівноваги та наслідків власних дій у Таро. Водночас Колесо Фортуни, представлене через образ Катава-гуруми, набуває більш тривожного та містичного значення циклічності долі (Додаток В. Рис. 4). Катава-гурума — дівчина-йокай на палаючому колесі, що безупинно рухається нічними дорогами, символізуючи невпинний рух часу та неможливість зупинити зміни. Вона ідеально відповідає природі аркану, де успіх і падіння є лише фазами нескінченного обертання життєвого циклу. Полум'яне колесо Катава-гурума підкреслює хаотичність і непередбачуваність долі, а також нагадує про те, що жоден стан не є постійним. Отже, аркан звертає увагу не лише на удачу чи випадковість, а й на закон постійної трансформації.

1.2.2 Класична іконографія: система Райдера – Вейта як база для дизайну

Система Райдера – Вейта – Сміт (RWS), видана у 1909 році, стала революційним етапом в історії графічного дизайну карт Таро, заклавши

візуальний фундамент, на якому базується більшість сучасних авторських проектів. До появи цієї колоди іконографія Таро була переважно схематичною: якщо Старші Аркани мали чіткі сюжети, то Молодші Аркани (числові карти) зображувалися як просте нагромадження символів масті – мечів, кубків чи денаріїв (Додаток Б. Рис. 5-8). Артур Едвард Вейт, як ідеолог, та Памела Колман Сміт, як ілюстраторка, вперше в історії створили повний цикл із 78 сюжетних картин, де кожна карта отримала власну унікальну композицію, персонажа та дію. Саме ця сюжетність перетворила Таро з набору символів на зрозумілу візуальну мову, доступну для сприйняття без спеціальної підготовки, що є критично важливим для сучасного ілюстратора [6, с. 112].

Основою дизайну Памели Сміт став стиль «мистецтв і ремесел» (Arts and Crafts) та елементи раннього модерну, що характеризувалися чітким контуром, використанням локальних кольорів та відмовою від складної світлотіні на користь площинності. Ця графічна лаконічність зробила колоду ідеальним зразком для тиражування та подальшої стилізації. Для сучасного дизайнера, що працює над темою «Таро казок йокаїв», система Райдера – Вейта слугує композиційним скелетом. Вона визначає розташування ключових фігур, напрямок погляду персонажів та використання фонових елементів для передачі емоційного стану. Наприклад, традиційна символіка стихій, закладена Вейтом, легко трансформується в образи природних духів японського фольклору, зберігаючи при цьому впізнаваність аркана для досвідченого користувача [7, с. 45] (Додаток Б. Рис. 9).

Важливим аспектом іконографії RWS є її універсальність. Вейт відійшов від християнського догматизму, що домінував у Марсельському Таро, і зосередився на загальнолюдських психологічних станах. Це дозволило системі стати глобальною базою для крос-культурних адаптацій. У контексті графічного дизайну це означає, що структура карти (пірамідальна композиція, символіка кольору, атрибутика героя) працює як сталий інтерфейс. Використовуючи цей інтерфейс, дизайнер може «наповнювати» його будь-яким етнічним контентом –

від скандинавських рун до японських демонів – без втрати функціональності продукту [9, с. 134].

Гуманізація образів, запроваджена Сміт, стала передвісником сучасного тренду на емоційну ілюстрацію. Кожна сцена в колоді Райдера – Вейта побудована на театральному принципі, де жестикуляція та міміка персонажів передають складні метафоричні значення. Для дипломного проєкту «Таро казок йокаїв» це дає методологічну основу: створення не просто «портретів» йокаїв, а динамічних сцен, що наслідують класичні композиційні схеми RWS, але інтерпретують їх через естетику японської гравюри укійо-е та казок [10, с. 88].

Розглядаючи систему Райдера – Вейта як методологічну базу для сучасного проєктування, необхідно деталізувати її склад та інноваційні дизайнерські рішення, що змінили парадигму сприйняття карт. Колода має чітку ієрархічну структуру, яка включає 78 карт, розділених на дві основні групи: 22 Старших Аркани та 56 Молодших Арканів (Додаток Б. Рис. 10). Старші Аркани представляють собою фундаментальні архетипи та ключові етапи людського досвіду, тоді як Молодші Аркани деталізують повсякденні ситуації та емоційні стани [6, с. 122].

Головною візуальною інновацією цієї системи, що відрізняє її від усіх попередніх зразків (наприклад, Марсельського Таро), стала повна прорисовка сюжетів для Молодших Арканів (Додаток Б. Рис. 11). До 1909 року числові карти (від двійки до десятки) містили лише статичні зображення символів масті – мечів, кубків, жезлів чи пентаклів. Памела Колман Сміт, під керівництвом Артура Вейта, вперше інтегрувала ці символи у живі побутові та міфологічні сцени. Наприклад, замість простого зображення трьох мечів на фоні, на карті з'явилося серце, прошите ними, що миттєво зчитується глядачем як метафора душевного болю [7, с. 58]. Дизайн колоди базується на трьох ключових компонентах, які необхідно враховувати при розробці авторської колоди:

- Кожна карта Молодших Арканів має унікальну ілюстрацію з персонажами та оточенням, що створює контекст для розуміння значення масті.

- Кольори в дизайні RWS не є випадковими; наприклад, жовтий фон часто символізує інтелект та активну енергію, тоді як блакитний — інтуїцію та підсвідомість [9, с. 142].

- Чотири ранги персонажів (Паж, Лицар, Королева, Король) отримали чітку психологічну характеристику через пози, одяг та атрибутику, що дозволяє дизайнеру легко адаптувати їх під міфологічних героїв інших культур [10, с. 94].

Назва системи «Райдер – Вейт» походить від прізвища видавця Вільяма Райдера та ідеолога концепції Артура Едварда Вейта. Проте в сучасному мистецтвознавстві дедалі частіше використовується назва «Райдер – Вейт – Сміт», щоб віддати належне художниці Памелі Колман Сміт, чий унікальний ілюстративний стиль зробив цю систему світовим стандартом (Додаток Б. Рис. 12). Для проєкту «Таро казок йокаїв» саме ця «промальованість» Молодших Арканів є критично важливою, оскільки вона дає можливість розкрити багатий наратив японського фольклору через конкретні сюжетні сцени, а не лише через абстрактну символіку [8, с. 125].

1.2.3 Трансформація візуальної мови Таро в ілюстрації XXI століття

У XXI столітті візуальна мова Таро зазнає докорінних змін, переходячи від статичних езотеричних канонів до динамічного арт-об'єкта, що відображає актуальні культурні та технологічні тренди. Якщо у минулому столітті домінувала традиційна графіка, то сьогодні ключовим чинником еволюції стали цифрові технології та програмне забезпечення для ілюстрації (Adobe Photoshop, Procreate, сервіси на основі ШІ). Це дозволило художникам експериментувати з текстурами, світловими ефектами та надскладною деталізацією, які були недоступні при ручному розписі. Сучасне Таро – це не просто колода для ворожіння, а повноцінне портфоліо ілюстратора, де кожна карта виступає як самостійний твір цифрового мистецтва [11, с. 74].

Однією з провідних тенденцій XXI століття є стилістичний плюралізм. Дизайнери відмовляються від єдиного «правильного» способу зображення

Арканів, адаптуючи їх під естетику кіберпанку, мінімалізму, поп-арту або, як у випадку з проектом «Таро казок йокаїв», через призму національних міфологій. Трансформація візуальної мови проявляється у відході від антропоцентризму – персонажі часто набувають зооморфних або абстрактних рис, що дозволяє глибше передати метафоричне значення карти через візуальний образ, а не через прямий опис [13, с. 56]. Важливим аспектом стає також інклюзивність та розширення гендерних ролей у дизайні придворних карт, що робить сучасні колоди релевантними запитами глобального суспільства [12, с. 88].

Паралельно з цифровізацією спостерігається тренд на «нову тактильність» та імітацію аналогових технік у диджитал-середовищі. Художники свідомо використовують пензлі, що відтворюють ефекти акварелі, масляного живопису або традиційної ліногравюри. У контексті японської тематики це виражається в імітації техніки сумі-е (малюнок тушшю) або укійо-е, де цифрова чистота ліній поєднується з навмисними «недосконаlostями» рисового паперу [14, с. 112].

Сучасна ілюстрація Таро прагне розповісти цілісну історію через 78 зображень. Колода стає графічним романом, де кожен Аркан – це кадр із великої оповіді. Саме цей підхід закладено в основу «Таро казок йокаїв», де візуальна мова базується не на копіюванні класики, а на переосмисленні японського фольклору як універсальної метафоричної системи [15, с. 42]. Важливою ознакою трансформації Таро у XXI столітті стало явище постмодерністського синкретизму, де межа між елітарним мистецтвом та масовою культурою остаточно розмивається. Візуальна мова сучасних колод активно запозичує естетику відеоігор, манги та концепт-арту, що робить карти зрозумілими для покоління «візуалів». Зокрема, популярність японської поп-культури (аніме, ігри серії Shin Megami Tensei чи Elden Ring) сформувала у глобального споживача готовність сприймати складних міфологічних істот, як-от йокаїв, не як чужорідні елементи, а як знайомі візуальні коди. Це дозволяє дизайнеру використовувати прийоми «ігрового занурення», де користувач колоди стає активним учасником сюжету, що розгортається на картах [16, с. 92].

Дизайн сьогодні розглядається в контексті «Limited Edition» або краудфандингових проєктів (наприклад, платформи Kickstarter), де художня якість виконання та унікальність авторського стилю є важливішими за традиційне окультне значення. Це стимулює появу «дизайнерських колод», де кожен Аркан є експериментальним майданчиком для використання складних композиційних прийомів, характерних для сучасного сюрреалізму чи магічного реалізму [17, с. 115] (Додаток Б. Рис. 13-14).

1.3 Японська міфологія та фольклор як джерело візуальних образів

Японська міфологія та фольклор являють собою унікальний пласт візуальної культури, що базується на анімістичному світосприйнятті – вірі в те, що кожен предмет, природне явище чи істота мають свою душу (камі або йокаї). Для графічного дизайнера цей масив даних є невичерпним джерелом метафор, оскільки японські міфічні істоти володіють чітко вираженими візуальними характеристиками, сталими атрибутами та глибоким символічним підтекстом. Використання образу йокаїв у дизайні Таро дозволяє замінити європейські алегорії на східні аналоги, які часто мають більш виразний емоційний та графічний потенціал [5, с. 67].

Центральне місце в ілюстративному ряді посідають йокаї – надприродні істоти, які варіюються від кумедних духів до небезпечних монстрів. У системі «Таро казок йокаїв» вони виступають як провідники архетипових значень. Наприклад, образ Кіцуне (багатоликої лисиці) ідеально корелює з арканом «Маг» або «Верховна Жриця» завдяки своїй здатності до трансформації та володіння таємними знаннями. Візуальна мова фольклору пропонує готові композиційні рішення: використання стихій (води для Каппи, вогню для Хінокамі), специфічних ландшафтів (гори, занедбані храми, нічні вулиці Едо) та традиційного вбрання, що додає картам історичної достовірності та естетичної цілісності [16, с. 95].

Специфікою японського фольклору є його сюжетність. Кожен йокай пов'язаний із певною «кайдан» (казкою або історією про дивовижне), що ідеально лягає в концепцію системи Райдера – Вейта з її сюжетними ілюстраціями. Це дозволяє створювати складні багатофігурні композиції, де кожна деталь – від форми хмар до візерунка на кімоно – працює на розкриття змісту аркана. У процесі проектування важливо дотримуватися балансу між автентичною гравюрою та сучасним баченням, що робить образи зрозумілими для глобального глядача, але зберігає їх «японську душу» [15, с. 48].

Для систематизації візуальних образів та їхньої відповідності структурі Таро, розглянемо таблицю 1.6.

Таблиця 1.6 – Адаптація ключових образів японського фольклору до системи Арканів

Група образів	Представники (Йокаї)	Візуальні атрибути
Духи-перевертні	Кіцуне, Танукі	Лисячі хвости, листя на голові, зміна подоби.
Водяні істоти	Каппа, Умі-бодзу	Панцир, дзьоб, вода, морські глибини.
Гірські та повітряні духи	Тенгу, Юкі-онна	Довгий ніс, крила, віяло, сніг, лід.
Домашні та побутові духи	Тсукумогами, Дзасікі-варасі	Живі предмети (парасолі, ліхтарі), дитячі риси.

Після проведеного аналізу стає зрозумілим, що японська міфологія не просто «декорує» колоду, а створює нову наративну площину. Завдяки чіткій класифікації йокаїв за стихіями та функціями, вони природним чином інтегруються у структуру мастей Таро (Кубки – вода, Мечі – повітря, Жезли – вогонь, Пентаклі – земля). Це дає можливість розробити унікальну візуальну концепцію, яка поєднує глибину старовинних легенд із сучасними принципами графічного дизайну [14, с. 118].

1.3.1 Феномен йокаїв у японській культурі

Феномен йокаїв є одним із найбільш самотніх аспектів японської ментальності, що корінням сягає глибокої давнини та тісно переплітається з анімістичними віруваннями синтоїзму. Йокаї не є просто «монстрами» у західному розумінні; це надприродні істоти, духи або явища, що втілюють незбагненні сили природи, людські страхи або моральні перестороги. Традиційно вони класифікуються на безліч типів: від людиноподібних істот до оживих предметів побуту (цукумогами). У класичній культурі Едо (1603–1868) йокаї стали об'єктом систематизації та художньої візуалізації, що дозволило структурувати хаотичний світ надприродного в ієрархічну систему образів [5, с. 12]. Це перетворення страху на естетичну категорію дозволило японському суспільству не лише пояснювати незрозумілі природні явища, а й інтегрувати містику в повсякденний побут через фольклорні оповіді та релігійні ритуали [12, с. 44].

Сприйняття йокаїв у Японії характеризується амбівалентністю: вони можуть бути як небезпечними шкідниками, так і вісниками удачі, що залежить від ставлення людини до навколишнього середовища та дотримання ритуальної чистоти. Важливою особливістю є те, що йокаї завжди прив'язані до певного контексту – географічного ландшафту, часу доби або емоційного стану людини. З погляду психології та соціології, ці образи виконували функцію соціального регулятора, де кожна легенда про надприродне несла в собі прихований код поведінки або застереження від порушення соціальної гармонії [8, с. 102]. Еволюція цих персонажів від релігійних об'єктів до героїв міських легенд демонструє неймовірну адаптивність японської міфології, яка здатна трансформуватися під впливом урбанізації, зберігаючи при цьому свою архетипову глибину та національну ідентичність [17, с. 56].

1.3.2 Вплив традиційного мистецтва на сучасну поп-культуру Японії

Сучасна японська поп-культура – аніме, манга та відеоігри – є прямим спадкоємцем візуальних та наративних традицій епохи Едо, зокрема гравюр укійо-е. Такі майстри, як Кацусіка Хокусай та Утагава Кунійосі, заклали фундамент для сучасної графічної мови: використання чіткого контуру, динамічних ракурсів та специфічної композиції кадру, що сьогодні ми бачимо в кожному випуску манги [2, с. 33]. Трансформація класичних йокаїв у персонажів масової культури відбулася не через повне заперечення традиції, а через її творче переосмислення, де стародавні духи стають супергероями, помічниками або цифровими монстрами (покемонами). Це дозволяє молодим поколінням зберігати зв'язок із національним корінням у глобалізованому світі, де традиційний фольклор отримує нове життя у високотехнологічних форматах [10, с. 89].

Вплив традиційного мистецтва проявляється не лише у візуальному стилі, а й у глибинній філософії медіа-продуктів. Концепція «плинного світу» (укійо), зосередженість на швидкоплинності краси та єдності людини з природою залишаються центральними темами в роботах провідних режисерів, як-от Хаяо Міядзакі. Його фільми, наприклад «Віднесені привидами», є масштабною візуалізацією традиційного японського пантеону, де кожен дух має свій історичний прообраз, але адаптований до сучасних екологічних та соціальних проблем [14, с. 21]. Таким чином, поп-культура Японії виконує роль «м'якої сили», яка не лише експортує національну естетику на світовий ринок, а й забезпечує безперервність культурної пам'яті, де стародавній канон гармонійно співіснує з цифровими інноваціями [6, с. 115]. Цей синтез робить японський культурний продукт унікальним, оскільки він пропонує глядачеві не просто розвагу, а глибоке занурення в багатовіковий філософський та художній контекст [3, с. 72].

1.4 Аналіз аналогів: огляд сучасних авторських колод на японську тематику

Сучасний ринок авторських карт Таро демонструє стійку тенденцію до етнізації та пошуку нових візуальних метафор, серед яких японська тематика посідає одне з лідерських місць. Популярність східної естетики зумовлена її багат шаровістю: від суворої філософії дзен і самурайського кодексу Бусідо до яскравого, часом гротескного світу йокаїв. Аналіз аналогів дозволяє простежити, як художники з усього світу інтерпретують традиційну структуру Таро Райдера-Вейта через призму японської культури, трансформуючи західні окультні символи у зрозумілі для східної традиції образи. Це не просто механічна заміна персонажів, а глибокий семантичний синтез, де кожен художній вибір автора – від техніки виконання до кольорової гами – працює на розкриття архетипу через специфічний культурний код [7, с. 94].

Дослідження сучасних колод показує, що автори зазвичай обирають один із трьох магістральних шляхів: ретроспективний (наслідування класичного стилю укійо-е), міфологічний (базується на божествах пантеону синто) або поп-культурний (використання стилістики аніме та цифрового мистецтва). Кожен із цих підходів ставить перед ілюстратором специфічні завдання щодо композиції та колористики, оскільки важливо зберегти баланс між впізнаваністю традиційного аркана та автентичністю японського першоджерела. Огляд найбільш знакових проєктів останніх десятиліть дає можливість виділити ключові стилістичні прийоми, що стали фундаментальними для формування ніші «японського Таро» в сучасному мистецтвознавчому просторі [11, с. 130].

Таблиця 1.7 – Порівняльний аналіз сучасних авторських колод на японську тематику

Назва колоди	Автор / Видавництво	Художня стилістика	Концептуальна особливість
Ukiyoe Tarot	Koji Furuta / US Games Systems	Класична гравюра укійо-е.	Найбільш наближена до традиційного канону Едо; використовує образи акторів Кабукі та ченців [2, с. 35] (Додаток Б. Рис. 15).
The Samurai Tarot	Gianluigi Rossi / Lo Scarabeo	М'яка пастель, динамічна ілюстрація.	Базується на кодексі Бусідо; фокусується на військовій етиці та філософії самураїв [13, с. 58] (Додаток Б. Рис. 16).
Japanese Myth Tarot	Наокі Онісі (Naoki Onishi)	Сучасний цифровий живопис (стиль аніме/манга).	Побудована на міфах «Кодзікі»; аркани безпосередньо втілюють богів-камі (Аматерасу, Сусаноо) [15, с. 112] (Додаток Б. Рис. 17).
Yokai Tarot	Авторські indie-проекти	Гротеск, деталізована графіка.	Акцент на «демонології»; кожен аркан представлений специфічним духом-йокаєм відповідно до його характеру [5, с. 24] (Додаток Б. Рис. 14).

Детальний аналіз наведених колод свідчить про те, що автори використовують різні стратегії адаптації. Наприклад, Ukiyoe Tarot виступає як історико-мистецький проект, де головна мета полягає у збереженні візуальної автентичності японського середньовіччя. У цій колоді аркани сприймаються як застигли кадри з життя «плинного світу», де акцент зміщено з містики на побутову та культурну панораму Японії. Це робить колоду чудовим інструментом для тих, хто цінує класичне мистецтво, проте може дещо обмежувати інтуїтивне зчитування для новачків через специфічність образів [2, с. 40].

Натомість Japanese Myth Tarot та Yokai Tarot демонструють більш глибоку інтеграцію міфологічного підтексту в структуру Таро. Використання образів богів та надприродних істот дозволяє розширити семантичне поле кожного аркана. Наприклад, заміна карти «Сонце» на богиню Аматерасу додає значенню

світла та успіху відтінок божественного благословення та джерела життя. Сучасні автори часто експериментують із матеріалами та цифровими ефектами, що перетворює колоди на повноцінні арт-буки, які цікаві не лише тарологам, а й колекціонерам та шанувальникам японської поп-культури [1, с. 125]. Такий підхід підтверджує, що японська тематика в Таро є динамічним полем для творчого синтезу, де стародавні символи отримують актуальне візуальне прочитання [17, с. 70].

Висновки до розділу 1

У результаті проведеного передпроектного аналізу було детально досліджено генезу карт Таро, специфіку японського фольклору та сучасний стан ринку ілюстративних колод. Це дозволило сформулювати наступні ключові висновки:

Встановлено, що карти Таро пройшли шлях від елітарної розваги епохи Ренесансу до складного інструменту самопізнання та арт-об'єкта у XXI столітті. Сучасний графічний дизайн розглядає колоду не лише як функціональний набір символів, а як цілісну візуальну екосистему, де ілюстрація відіграє першочергову роль у передачі концепції автора. Система Райдера – Вейта залишається фундаментальним іконографічним стандартом, проте її візуальна мова сьогодні піддається активній деконструкції та стилістичному оновленню [11, с. 142].

Феномен йокаїв та камі визначено як надзвичайно пластичний матеріал для графічної інтерпретації. Завдяки своїй амбівалентності та візуальному різноманіттю, образи японського фольклору ідеально корелюють із архетипами Старших та Молодших арканів. Вплив традиційного мистецтва (укійо-е) та сучасної поп-культури (манга, аніме) створює унікальний естетичний фундамент для розробки авторського стилю, що поєднує автентичність із актуальними графічними трендами [17, с. 68].

Аналіз існуючих колод на японську тематику показав, що попри наявність успішних проектів (Ukiyoe Tarot, Japanese Myth Tarot), сфера залишається

відкритою для нових концептуальних рішень. Більшість аналогів фокусуються або на суворій історичній достовірності, або на стилістиці масової поп-культури. Це створює можливість для розробки проєкту, який би акцентував увагу на авторській графічній інтерпретації йокаїв, поєднуючи гротескную естетику фольклору з витонченою символікою Таро.

Виявлено, що найбільш перспективним напрямком для розробки є синтез цифрового живопису з елементами традиційної японської каліграфії та композиційними прийомами плакатної графіки. Такий підхід дозволить створити конкурентоспроможний продукт, що матиме як езотеричну, так і колекційну мистецьку цінність [1, с. 118].

Таким чином, результати аналізу підтверджують актуальність обраної теми та доцільність розробки авторської колоди Таро, що базується на інтеграції японських міфологічних образів у класичну структуру арканів. Матеріали першого розділу стануть теоретичною базою для подальших етапів художнього проєктування та візуальної реалізації серії ілюстрацій.

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЇ КОЛОДИ «ТАРО КАЗОК ЙОКАЇВ»

2.1 Концепція та художній задум проєкту

Концепція колоди «Таро казок йокаїв» ґрунтується на синкретичному поєднанні західної окультної традиції та східної демонології, де кожен із 22 Старших Арканів виступає не просто картою, а провідником у глибини японського несвідомого. Основною ідеєю проєкту є переосмислення класичної системи Таро через візуальну мову укійо-е, інтегровану в декоративну систему арт-нуво. Такий вибір стилістики не є випадковим: лінеарність та природні мотиви модерну (зокрема вплив Альфонса Мухи та Обрі Бердслі) органічно доповнюють традиційну японську графіку, створюючи ефект «живої ілюстрації». Це дозволяє перетворити Старші Аркани на серію графічних новел, де архетипові образи Юнга набувають рис конкретних міфологічних істот – йокаїв [18, с. 14].

Художній задум полягає у виявленні семантичних паралелей між функцією аркана та характером обраного персонажа. На етапі розробки 22 Старших Арканів ключова увага приділяється «впізнаваності» енергії карти через легенду йокая. Наприклад, аркан Дурень інтерпретується через образ Танукі – енотовидної собаки, чия цікавість, легкість та непередбачуваність ідеально втілюють нульовий аркан (Додаток В. Рис. 5). Аркан Верховна Жриця знаходить своє відображення в образі Юкі-онна (втілення зими у людській подобі), що зберігає таємні знання та магічну владу, приховану за завісою ілюзій [19, с. 82] (Додаток В. Рис. 1). Таке поєднання дозволяє користувачеві колоди не лише зчитувати стандартні значення Таро, а й занурюватися в контекст японського фольклору, де кожна деталь – від вигину орнаменту в стилі арт-нуво до кольорової плями, характерної для ксилографії Едо – має значення.

Важливим складником концепції є лаконічність та цілісність упакування, яке розробляється для всієї колоди, попри те, що наразі реалізовано лише Старші Аркани. Дизайн упаковки слугує метафоричним «входом» до світу казок,

використовуючи елементи японської архітектури та флористичні патерни модерну. Використання літературних джерел, таких як енциклопедії Торіяма Секіена, дозволяє зберегти автентичність образів, водночас модернізуючи їх для сучасного глядача [20, с. 56]. Таким чином, проєкт стає мостом між двома культурами, де містицизм Таро та химерність йокаїв зливаються у єдину візуальну систему.

2.1.1 Цільова аудиторія та сегментація ринку

Для успішної реалізації проєкту «Таро казок йокаїв» необхідно чітко визначити коло потенційних користувачів. Оскільки стилістика карт поєднує в собі нішеву японську естетику укійо-е та витонченість арт-нуво, продукт виходить за межі суто езотеричного ринку. Основний акцент робиться на естетичну цінність та колекційну привабливість Старших Арканів. Колода орієнтована на людей, які цінують інтелектуальний дизайн та глибокий міфологічний контекст.

Ринок споживачів можна сегментувати за інтересами: від професійних тарологів до поціновувачів східної культури та гейм-дизайну. Нижче наведено детальну характеристику сегментів цільової аудиторії:

Таблиця 2.1 – Аналіз сегментів цільової аудиторії колоди «Таро казок йокаїв»

Сегмент аудиторії	Основна мотивація до покупки	Ключові вимоги до продукту	Сегмент аудиторії
Колекціонери та артисти	Пошук унікальних арт-об'єктів, естетичне задоволення від стилю змішання укійо-е та модерну.	Якість друку, унікальність ілюстрацій, лаконічність та художня цінність упаковки.	Колекціонери та артисти
Практикуючі тарологи	Робота з новими архетипами (через йокаїв), розширення інструментарію для психологічного аналізу.	Глибокий зв'язок персонажа з арканом, зрозуміла символіка, зручність у використанні.	Практикуючі тарологи

Прихильники японської культури	Інтерес до міфології, йокаїв та історії мистецтва Японії.	Автентичність образів, відповідність міфологічним першоджерелам [18, с. 210].	Прихильники японської культури
Молодь (18–30 років), геймери, аніме-спільнота	Популярність містичних тем, візуальний стиль, що перегукується з сучасною поп-культурою.	Стильний дизайн, доступність через онлайн-платформи, візуальна «інстаграмність».	Молодь (18–30 років), геймери, аніме-спільнота

Після проведення сегментації стає очевидним, що проєкт має високий потенціал на ринку інді-колод (авторських видань). Основним ядром аудиторії є жінки та чоловіки віком від 18 до 45 років, які мають схильність до колекціонування та цікавляться психологією або східною філософією. Завдяки використанню архетипів 22 Старших Арканів, колода стає зрозумілою західному споживачеві, водночас екзотичний образний ряд йокаїв забезпечує продукту унікальну торгову пропозицію (УТП), що виділяє його серед конкурентів на платформах на кшталт Kickstarter або Etsy [21, с. 45].

Таким чином, розробка пакування та графічного ряду орієнтована на преміальний та середній цінові сегменти, де особлива увага приділяється тактильним відчуттям та візуальній довершеності кожної деталі.

2.2 Стилiстичні та графічні рішення дизайну колоди

2.2.1 Робота з лінією та силуетом у стилістиці японської графіки

Основою візуальної мови проєкту «Таро казок йокаїв» є специфічна робота з лінією, що спирається на традиції японського графічного мистецтва, зокрема класичної гравюри укійо-е. У японській естетиці лінія ніколи не була просто технічним контуром; вона виступає як самостійний живий елемент, що здатний передавати рух, об'єм та емоційну напругу без використання складної світлотіні. Для розробки авторської колоди було обрано підхід, де лінія варіюється за

товщиною та інтенсивністю, імітуючи роботу традиційним пензлем, що дозволяє досягти динаміки в статичних зображеннях Старших Арканів.

Силует у дизайні колоди відіграє роль первинного ідентифікатора персонажа. Оскільки кожен аркан втілений через конкретного йокая, чіткість та впізнаваність його контуру є критично важливою для зчитування архетипу. Робота над силуетом включає детальне опрацювання характерних ознак міфічних істот (наприклад, видовжений ніс Тенгу або численні хвости Кіцуне), що робить образ цілісним та монументальним. Приклади ескізного пошуку лінійних рішень та фінальні контури персонажів представлені у Додатку В.

Ключові аспекти роботи з графікою у проєкті:

Акцентна лінія: Використання чіткого чорного контуру, що відокремлює фігуру йокая від фону, підкреслюючи його надприродну природу.

Деталізація орнаменту: Введення дрібних графічних елементів у силуети одягу та навколишнє середовище, що відсилає до традиційних візерунків епохи Едо.

Композиційна виваженість: Побудова сцени навколо центрального силуету з дотриманням принципу порожнього простору (ма), що характерно для східної філософії мистецтва.

Пластика руху: Лінії волосся, одягу та диму (у випадках привидів) мають плавні, «текучі» форми, що створює ефект присутності магії в кадрі.

Процес трансформації традиційного ієрогліфічного стилю в сучасну ілюстрацію дозволив створити візуальний ряд, де лінія стає сполучною ланкою між європейською структурою карти та японським фольклорним наративом. Детальні ілюстрації всіх 22 Старших Арканів, де продемонстровано фінальну роботу з лінією та силуетом, розміщені у Додатку В (Рис. 6-7). Такий підхід забезпечує стилістичну єдність усієї колоди, перетворюючи її на цілісний графічний цикл «казок», де кожен штрих працює на розкриття міфологічного сюжету.

2.2.2 Традиційна естетика в проєкті: інтерпретація стилю «Укійо-е»

Стиль «укійо-е» (карти плинного світу) став фундаментом візуальної мови проєкту, оскільки він історично пов'язаний із зображенням надприродного – жанром юрей-дзу та йокай-дзу. У процесі розробки колоди традиційна естетика Едо була піддана авторському переосмисленню для адаптації до формату карт Таро. Основний акцент було зроблено на принципах «площинності» та «лінійної виразності», що дозволило зберегти дух автентичних японських гравюр у сучасній графічній формі.

Ключові елементи інтерпретації укійо-е в проєкті:

Традиційна гравюра створювалася шляхом вирізання ліній на дереві, що робило контур жорстким і впевненим. У дизайні 22 Старших Арканів цей підхід інтерпретовано через цифрову лінію, яка імітує різну товщину натиску пензля. Це дозволяє передати фактурність одягу йокаїв та складні деталі їхніх образів, наприклад, луску Каппи або гострі пазурі Тенгу [18, с. 215].

Проєкт свідомо ігнорує класичну західну перспективу на користь площинного накладання планів. Це створює ефект «театральної сцени», де йокай виступає головною дійовою особою, а фон (хвилі, гори або інтер'єр храму) стає декоративним орнаментом. Такий підхід робить зображення на карті більш символічним і менш реалістичним, що відповідає містичній природі Таро.

Важливим аспектом укійо-е є робота з негативним простором. У композиціях карт порожнеча не є «відсутністю зображення», а виступає активним елементом, що акцентує увагу на динаміці руху персонажа. Наприклад, у аркані Вежа, де зображено руйнування, порожній простір неба підсилює відчуття масштабу катастрофи [25, с. 102].

Інтерпретація укійо-е в проєкті не є копіюванням, а виступає способом «оживлення» архетипів. Йокаї на картах – це не просто статичні монстри, а живі образи, що діють за канонами японського театру Кабукі: їхні пози експресивні, а вирази облич (маски) передають конкретний емоційний стан, відповідний значенню аркана.

2.2.3 Символіка кольору та створення містичної атмосфери

Колір у проєкті «Таро казок йокаїв» виконує роль головного інструмента для створення містичної, потойбічної атмосфери. Замість яскравих, кричущих кольорів було обрано складну, «задимлену» палітру, яка асоціюється зі сутінками – часом Ома-га-токі (година зустрічі з монстрами). Кожна колірنا гармонія на карті спрямована на виклик певного емоційного відгуку у користувача, підсилюючи архетипове значення аркана.

Система кольорових символів у колоді:

«Примарний» синій та індиго: Використовуються для арканів, пов'язаних із підсвідомістю, ніччю та духовним пошуком (Верховна Жриця, Місяць, Відлюдник). Ці відтінки створюють відчуття глибини, холоду та невідомості, що оточує світ йокаїв [26, с. 44].

Киновар (червоний) та вохристо-золотий: У японській культурі червоний – це колір захисту від злих духів (наприклад, колір брам Торії), але водночас це колір крові та пристрасті. У колоді ці кольори маркують аркани активної енергії та влади (Імператор, Маг, Справедливість). Поєднання червоного із золотими акцентами в стилі арт-нуво додає картам статусності та містичного сяйва.

Відтінки «старого паперу» (бежевий, кістяний): Фон карт імітує фактуру старовинних сувоїв. Це створює ілюзію того, що колода є давнім артефактом, знайденим у покинутому храмі. Такий колір заспокоює око і дозволяє іншим символам «виступати» вперед.

Створення атмосфери через колірні контрасти: Містична атмосфера досягається завдяки специфічному контрасту між темними контурами та м'якими кольоровими заливками. Використання ефекту «бокаші» (м'якого градієнта, характерного для укійо-е) дозволяє створювати ілюзію туману, диму або вогнів хітодама (духів померлих). Це розмиває межі між персонажем та фоном, натякаючи на хиткість реальності у світі йокаїв.

Таким чином, колір стає не просто декоративним елементом, а мовою, якою колода спілкується з підсвідомістю глядача. Кожне поєднання кольорів – це

візуальне заклинання, що занурює в атмосферу японської казки, де межа між людським та надприродним майже зникає [27, с. 89].

2.2.4 Шрифтове оформлення та роль типографіки в дизайні карт

Типографіка в проєкті «Таро казок йокаїв» відіграє роль сполучного елемента, який візуально закріплює синтез укійо-е та арт-нуво. Оскільки колода базується на японській міфології, але призначена для широкого загалу, шрифтове оформлення має вирішувати два завдання: забезпечувати читабельність назв арканів та підтримувати декоративну цілісність композиції. Типографіка тут не є вторинною; вона інтегрована в ілюстрацію, стаючи частиною загального орнаментального ритму карти.

Основні принципи шрифтового рішення:

Двомовність та культурний код: Кожна карта Старших Арканів містить назву двома мовами – японською (ієрогліфи кандзі) та українською. Використання вертикального написання ієрогліфів у правих або лівих верхніх кутах відсилає до традиційних підписів на гравюрах Едо (картушів). Це додає картам автентичності та перетворює текст на візуальний «якір», що врівноважує композицію [18, с. 240].

Стилістика кирилиці в дусі модерну: Для назв арканів кирилицею обрано шрифти, що мають характерні ознаки стилю арт-нуво: подовжені пропорції, асиметричні засічки та плинні, органічні лінії. Такі шрифти (наприклад, варіації на тему Arnold Böcklin або сучасні стилізації під модерн) переграють з рослинними орнаментами в оформленні рамок карт. Літери мають м'який вигин, що візуально підтримує динаміку волосся чи одягу йокаїв, зображених на ілюстраціях.

Графічна інтеграція (Картуші): Текст не просто накладений поверх зображення, а вписаний у спеціальні блоки – картуші. У дизайні колоди картуші стилізовані під хмаринки або сувої, що є характерним прийомом для японської

графіки. Це дозволяє відокремити текстову інформацію від деталізованого фону, не порушуючи при цьому містичної атмосфери карти [28, с. 62].

Роль типографіки в дизайні упаковки:

Назва колоди розробляється як логотип, де літери можуть переплітатися з графічними елементами (наприклад, хвіст лисиці-кіцуне може ставати частиною літери). Використання акцентних шрифтів із високим контрастом штрихів підкреслює преміальність видання. Лаконічність упаковки досягається завдяки великій кількості «повітря» (вільного простору), на якому чітко виділяється витончена гарнітура, що поєднує гостроту японського меча та гнучкість стебла лози, властиву модерну [29, с. 112] (Додаток В. Рис. 8).

Таким чином, типографіка в проєкті виконує функцію «голосу» колоди: вона шепоче про давні легенди через ієрогліфи та заявляє про сучасне художнє переосмислення через вишукані форми арт-нуво. Це дозволяє досягти абсолютної єдності всіх складників візуальної концепції.

2.3 Розробка системи персонажів: відповідність йокаїв Старшим та Молодшим Арканам

Система персонажів колоди «Таро казок йокаїв» побудована на глибокому аналізі міфологічних функцій японських істот та їх відповідності західним езотеричним архетипам. Кожен йокай у проєкті виступає не просто ілюстрацією, а семантичним двійником аркана. Для Старших Арканів обрано найбільш значущих представників пантеону, чії історії (легенди) корелюють із «Шляхом Дурака». Для Молодших Арканів розроблена класифікація за стихійними групами йокаїв (вода, вогонь, повітря, земля).

Старші Аркани в колоді представляють фундаментальні життєві етапи та духовні сили. Приклади ключових відповідностей, що стали основою графічного ряду наведено у Додатку А.

Представлена таблиця демонструє лише частину інтегрованої системи, де кожен персонаж обирався на основі його поведінкових характеристик у казках,

міфах та легендах. Така деталізація забезпечує високу впізнаваність образів для поціновувачів японської культури та водночас зберігає класичну семантику Таро.

Для створення цілісної колоди розроблено концепцію розподілу Молодших Арканів за чотирма класами йокаїв. Це забезпечує лаконічність структури та допомагає користувачеві орієнтуватися в енергіях мастей через візуальні метафори природних стихій.

Таблиця 2.2 – Концептуальна структура Молодших Арканів за стихіями

Масть (Стихія)	Клас істот у проєкті	Символічне значення
Жезли (Вогонь)	Цукумогами (Ожилі речі)	Творча енергія, дія, побутова магія.
Кубки (Вода)	Морські йокаї (Каппа, Умібозу)	Емоції, підсвідомість, текучість почуттів.
Мечі (Повітря)	Літаючі духи / Тенгу	Інтелект, гострота розуму, конфлікти та стратегія.
Пентаклі (Земля)	Земні духи / Танукі	Матеріальний світ, ресурси, праця та удача.

Запропонована структура дозволяє уникнути хаотичності в ілюструванні 56 Молодших Арканів. Використання специфічних класів істот для кожної масті створює чітку візуальну диференціацію: наприклад, масть Кубків виконується у холодній блакитній гамі з акцентом на водяних істот, що інтуїтивно зрозуміло користувачеві навіть без читання назви карти. Такий підхід робить «Таро казок йокаїв» не просто набором картинок, а структурованим графічним світом, де кожна стихія має своє унікальне ілюстративне обличчя.

2.4 Технічні етапи реалізації проєкту: графічні редактори та переддрукарська підготовка

Реалізація творчого задуму колоди «Таро казок йокаїв» потребувала чіткої послідовності технічних етапів – від розробки концептуальних ескізів до

формування фінальних макетів, готових до серійного друку. Процес було розділено на цифрову ілюстрацію та технічне конструювання поліграфічного продукту.

Для створення ілюстрацій та підготовки макетів було використано комплекс професійних графічних редакторів пакету Adobe. Вибір інструментарію зумовлений необхідністю поєднання растрової деталізації (для імітації текстури паперу та акварельних градієнтів) із векторною точністю верстки.

Таблиця 2.4 – Використання графічних редакторів у проєкті

Етап роботи	Програмне забезпечення	Функціональне призначення
Створення ілюстрацій	Adobe Photoshop	Робота з лінією, накладання текстур, колорування, цифрова імітація пензля.
Дизайн сорочки та упаковки	Adobe Illustrator	Створення векторних елементів, патернів, розробка креслення розгортки коробки.
Переддрукарська верстка	Adobe InDesign	Формування багатосторінкового документа, налаштування вильотів під обріз, контроль шрифтів.
Пост-обробка	Adobe Lightroom	Фінальна кольорокорекція всієї серії для забезпечення візуальної єдності.

Основні технічні етапи реалізації:

Растрова ілюстрація та робота з кольором. На основі ескізів у середовищі Adobe Photoshop створювався фінальний лінійний малюнок. Особлива увага приділялася роздільній здатності файлів – 300-600 DPI, що є критичним для якісного відтворення дрібних деталей ілюстрацій на невеликому форматі карт. Кольорова модель була встановлена як CMYK (Coated FOGRA39) для запобігання спотворенню кольорів при друці.

Розробка пакування та сорочки.

У Adobe Illustrator створювався векторний макет сорочки карт, що базується на симетричному орнаменті. Векторний формат гарантує ідеальну чіткість ліній незалежно від масштабування. Також на цьому етапі розроблялася розгортка упаковки з урахуванням товщини картону та ліній згину (біговки).

Переддрукарська підготовка (Prepress).

Це фінальний етап, що включає перевірку макетів на відповідність типографським вимогам:

Вильоти під обріз (Bleeds): Додавання по 3 мм з кожного боку макета для уникнення білих смуг при різанні карт.

Зона безпеки: Розміщення важливих елементів (тексту, номерів арканів) не ближче ніж 5 мм до краю.

Триадна модель: Перетворення всіх ілюстрацій у простір CMYK та перевірка сумарного покриття фарби (Total Ink Limit), що не має перевищувати 300%.

Шрифти та ефекти: Переведення всіх текстових написів (назв арканів) у криві та «схлопування» шарів ілюстрації для стабільного відображення в RIP-процесорі друкарні.

Результатом технічного етапу став набір PDF-файлів стандарту PDF/X-1a, що гарантує коректне відтворення авторської графіки «Таро казок йокаїв» у промисловому тиражі. Фінальні версії макетів, підготовлених до друку, представлені у Додатку В.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було детально обґрунтовано художню концепцію та технічні етапи реалізації авторської колоди «Таро казок йокаїв». Результати практичного проєктування дозволяють зробити такі висновки:

Розроблена концепція базується на синтезі європейської структури Старших та Молодших Арканів із наративним простором японського фольклору. Проєкт орієнтований на поціновувачів сучасної ілюстрації, колекціонерів та молодіжну аудиторію, що цікавиться східною естетикою, що зумовлює вибір візуальної мови на межі традиційної графіки та сучасного цифрового мистецтва.

Головним графічним інструментом проєкту визначено лінію та силует, що апелюють до естетики гравюр укійо-е. Використання динамічного контуру та

принципу вільного простору дозволило створити впізнавані образи йокаїв, які водночас зберігають іконографічні ознаки класичного Таро. Кольорова гама, побудована на приглушених «антикварних» тонах із яскравими локальними акцентами, працює на створення містичної атмосфери та підкреслює емоційний стан кожного персонажа.

Сформовано чітку ієрархію відповідностей, де Старші Аркани втілені через найбільш значущих міфологічних істот (Танукі, Оні, Кіцуне), а Молодші Аркани структуровані за класами йокаїв відповідно до природних стихій. Це забезпечує логічність сприйняття колоди як єдиного графічного циклу, де масть визначає приналежність істоти до певного середовища (вода, повітря, земля, вогонь).

Процес реалізації проєкту включав повний цикл від растрового малювання в Adobe Photoshop до векторної верстки пакування в Adobe Illustrator. Дотримання технічних вимог додрукарської підготовки (колірна модель СМҮК, вильоти під обріз, контроль роздільної здатності) гарантує високу якість фінального поліграфічного продукту.

Таким чином, у результаті практичної роботи було створено повноцінний дизайнерський об'єкт, який демонструє успішну адаптацію стародавніх культурних кодів Японії до сучасної візуальної форми. Розроблена колода «Таро казок йокаїв» є завершеним зразком авторської ілюстрації, що поєднує в собі мистецьку цінність, функціональність та комерційний потенціал.

ВИСНОВОК

У кваліфікаційній роботі було проведено комплексне дослідження та реалізовано авторський дизайн-проект колоди карт «Таро казок йокаїв». Результати роботи дозволяють сформулювати наступні підсумкові положення:

Аналіз еволюції Таро підтвердив, що сучасна колода трансформувалася з гравального інструменту в складний об'єкт графічного мистецтва та засіб самопізнання. Дослідження системи Райдера — Вейта виявило її фундаментальне значення як іконографічної бази, що залишається актуальною для сучасних дизайнерських інтерпретацій навіть при докорінній зміні візуальної мови.

Встановлено, що японська міфологія, зокрема феномен йокаїв, володіє високим потенціалом для візуалізації архетипів Таро завдяки своїй символічній глибині та антропоморфності персонажів. Інтеграція традиційного мистецтва укійо-е в сучасну ілюстрацію дозволяє створити продукт, який поєднує історичну автентичність із вимогами сучасної поп-культури.

У межах проекту «Таро казок йокаїв» розроблено унікальну візуальну стилістику, засновану на пріоритеті лінії та силуету. Використання образу Танукі для карти «Блазень» та інших йокаїв для Старших Арканів дозволило створити цілісний наративний цикл. Система відповідностей Молодших Арканів за стихіями (Жезли, Кубки, Мечі, Пентаклі) забезпечила структурну логіку та функціональність колоди.

Застосування професійного інструментарію (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign) забезпечило високу якість графічного виконання — від цифрового малювання до додрукарської підготовки макетів. Всі макети підготовлені з урахуванням типографських вимог (СМУК, вильоти під обріз, роздільна здатність 300 DPI), що робить проєкт готовим до промислового тиражування.

Створена колода «Таро казок йокаїв» є завершеним дизайнерським продуктом, який має високий потенціал як об'єкт колекціонування, сувенірна продукція або база для подальшого розвитку ігрової айдентики. Робота

демонструє можливості адаптації етнографічних кодів у сучасному дизайні, що сприяє розвитку актуальних напрямів ілюстрації.

Таким чином, мета дослідження досягнута, а поставлені завдання виконані в повному обсязі. Проект підтверджує, що синтез західної символіки Таро та східної міфологічної естетики є продуктивним полем для створення унікальних візуальних комунікацій у сучасному графічному дизайні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- 1 Скляренко Наталія, Яна Ткачук, Ольга Романюк. "Стилістика та символіка образів карт таро в контексті тенденцій сучасної візуальної культури." Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку 51 (2025): 500-507.
- 2 Сбітнєва, Н. Ф. "Графічний дизайн: до історії становлення." Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв 2 (2008): 96-105.
- 3 Hedesan, G. D., and T. Rudbøg. "Reflections on the Various Uses of Tarot." Innovation in Esotericism from the Renaissance to the Present (2021): 315.
- 4 Place, Robert. The Tarot: History, symbolism, and divination. Penguin, 2005.
- 5 Esotera.space Історія карт Таро та розмаїття систем. [Електронний ресурс]. URL: <https://esotera.space/divination/tarot/history-of-the-tarot/>
- 6 Вісті. Карти Таро та наука: містика чи психологія? [Електронний ресурс]. URL: <https://visti.news/karty-taro-ta-nauka-mistyka-chy-psyhologiya/>
- 7 Лисенко-Ткачук І. В. Ретроспекція розвитку лінійної графіки та її роль у дизайні середовища. Культура і сучасність : альманах, 2020. № 2. С 164 – 169. УДК 766.05-047.76"71
- 8 Пішкович, Тетяна Русланівна та Катерина Володимирівна Радько. "Йокай як культурний код у сучасному графічному дизайні: інтерпретація в авторській колоді таро." Редакційна колегія.
- 9 Остроушко-Черноус, Ірина Миколаївна. "Японська міфологія та її художня інтерпретація." (2024).
- 10 Копанський Тарас Юрійович. "Художньо-виразні особливості ілюстрацій Серджіо Топпі (на прикладі колоди «Primordial Tarot»)." АРТ-платФОРМА 10.2 (2024): 205-227.
- 11 Katz, Marcus, and Tali Goodwin. Secrets of the Waite-Smith Tarot: The True Story of the World's Most Popular Tarot. Llewellyn Worldwide, 2015.
- 12 Greenberg, Yvan. "Imaginal research for unlearning mastery: Divination with tarot as decolonizing methodology." Anthropology of consciousness 34.2 (2023): 527-549.

- 13 Singh, Nishant. "A Comparative Study of Tarot Reading Techniques Across Different Cultures." *Indian Journal of Astrology and Occult* 1.2 (2024): 1-8.
- 14 Прокопчук Інна, Юрій Кантаровський, Віктор Прокопенко. "Семіотика і когнітивні механізми інтерпретації візуального образу в дизайні та мистецтві." *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку* 51 (2025): 464-472.
- 15 Шостачук, Т. В. "Художня образність графіки постмодернізму та моделювання нових візуальних образів у графічному дизайні." (2023).
- 16 Гатілов, Артем Вікторович. "Цифрова ілюстрація в сучасному мистецькому та освітньому процесі." (2025).
- 17 Semetsky, Inna. "The visual semiotics of Tarot images: A sociocultural perspective." *Visual communication* (2014): 173-193.
- 18 Stocchetti, Matteo. "Images and Power in the Digital Age: The political role of digital visibility." *Kome: An International Journal of Pure Communication Inquiry* 2.2 (2014): 1-16.
- 19 Сбітнева, Надія Федорівна. "Метамодерн в українському графічному дизайні (на прикладі корпоративної айдентики)." *Український мистецтвознавчий дискурс* 4 (2025): 124-132.
- 20 Xu, Ziya. "The evolution of cultural symbols in graphic design." *Frontiers in art research* 6.4 (2024): 85-93.
- 21 Криштопайтіс Валентина Володимирівна. "Класична типографіка друкованих видань в умовах цифрового набору: функціональні та естетичні аспекти." (2011).
- 22 Ellen. Lupton, and Jennifer C. Phillips. *Graphic design: The new basics*. Princeton Architectural Press, 2014.
- 23 Dylan Foster, Michael. "The Book of Yokai. Mysterious Creatures of Japanese Folklore." (2015).
- 24 Hearn, Lafcadio. *Kwaidan: stories and studies of strange things*. Vol. 3987. Bernhard Tauchnitz, 1907.

- 25 Sekien, Toriyama. Japandemonium illustrated: the yokai encyclopedias of Toriyama Sekien. Courier Dover Publications, 2017.
- 26 Place, Robert. The Tarot: History, symbolism, and divination. Penguin, 2005.
- 27 Pollack, Rachel. Seventy-eight degrees of wisdom: A book of Tarot. Weiser Books, 2009.
- 28 Задніпрський Геннадій Трохимович. "Теорія та практика графіки." (2023).
- 29 Сумченко І. В. "Динаміка змін естетичних уподобань в японській культурі." (2022).
- 30 Колесник Олена Сергіївна, Ірина Остроушко-Черноус. "Виховні, соціально-адаптивні та екологічні аспекти уявлень про йокаїв." (2024).
- 31 Бойко Юлія Сергіївна. "Лінгвістичні засоби позначення елементів надприродного у японській мові і культурі (на матеріалі міфів і казок)." (2021).
- 32 Кирик О. "Казкові міфологічні персонажі в системі первісних вірувань японців." Мовні і концептуальні картини світу 40 (2012): 237-244.
- 33 Playing Cards And Board Games Market Size, Share & Trends Analysis Report By Product (Playing Cards, Board Games), By Distribution Channel, By Region (North America, Europe), And Segment Forecasts, 2025 – 2030. Grand View Research. 80 p.
- 34 Education.ua. Сучасні тенденції графічного дизайну. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.education.ua/blog/47432/>
- 35 Попова М. Д., Грегуль І. Оглядний аспект китайського живопису гошуа. І Всеукраїнський форум молодих сходознавців. Матеріали доповідей І Всеукраїнського форуму молодих сходознавців. Київ, 2023. С. 23-25. УДК 81'243 ББК 81.2 С91
- 36 Романченко А.С. Основні стилі та особливості китайського живопису. Сходознавство. Актуальність та перспективи. Тези доповідей І Міжнародної науково-методичної конференції, 2020. С. 163-164.

37 Мінсюань Л. Репрезентація міста в традиційному китайському живописі гохуа: мотиви, типологія, образно-стилістичні ознаки. Український журнал з мистецтва і дизайну. Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 2023. С. 57 – 65.

38 Хуан Сін. Функціонування китайського станкового живопису під впливом західноєвропейських тенденцій (на прикладі другої половині XX століття-XXI століття). *Fine Art and Culture Studies*, 2023 (6), С. 65 – 70. DOI: <https://doi.org/10.32782/facs-2023-6-9>.

39 Хао Сяо Хуа. Актуальні проблеми китайського мистецтва другої половини XX — початку XXI століття . Народознавчі зошити, №5 (113), 2013. С. 102 – 109.

40 Здор О., Балабуха Н., Тихонюк В. Особливості каліграфії у візуальних мистецтвах. Українська академія мистецтва, №34, НАОМА, 2023. С. 92–100. УДК 003.07:766.05

41 Зінченко А., Острокоморець А. Китайський ієрогліф як інструмент візуалізації образів об'єктів реальності. Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства. Матеріали VII всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників, Суми 219. С. 286 – 289.

42 Жукова К. Є. Китайська каліграфія як засіб самовираження. Сходознавство. Актуальність та перспективи : тези доп. II Міжнар. наук.-метод. конф., Харків : ХНПУ, 2021. С. 107 – 109.

43 Колодко С. А. Мистецтво китайської каліграфії. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, Вип. 10. Серія 9 : Сучасні тенденції розвитку мов, 2013. С. 128 – 137.

44 Жень Цзеюй, Трегуб Н.Є. Колір як знак та його історичні змісти в китайському мистецтві. Міжнародна науково-практична конференція «Мистецтво та дизайн у художній мові мінливого часу: морфологія, семіотика, візуальність». Збірник наукових матеріалів. Харків, 2022. С. 43-44

- 45 Вейке Ван. Колір як зображальний принцип у художній мові китайського живопису: підходи та моделі репрезентації . *Культура України*, 2022. Вип. 77. С.73-81. УДК 7.027 : 75 . 0.032 (510) “195-201” :7.072.2
- 46 Людкевич В.Б. Китайська міфологія: витоки, символи, традиції. *Сходознавство. Актуальність та перспективи. Тези доповідей I 47 Міжнародної науково-методичної конференції, ХНПУ імені Г. С. Сковороди*, 2020. С. 143-144.
- 47 Даниленко М. В. Дракон у китайській міфології. *Сходознавство. Актуальність та перспективи : тези доп. II Міжнар. наук.-метод. конф.*, 19 берез. 2021 р. Харків : ХНПУ, 2021. С. 105–107.
- 48 Болховецька В. Ю. Китайський традиційний костюм ханьфу. *Сходознавство. Актуальність та перспективи : тези доп. I Міжнар. наук.-метод. конф.*, 20 берез. 2020 р. Харків : ХНПУ, 2020. С. 131–133.
- 49 Ганоцька О.В. Новітні тренди сучасного дизайну упаковки. *Дизайн і дизайн-освіта. Вісник ХДАДМ, № 2.*, 2013. С. 15-19. УДК 621.798:347.772
- 50 Єфімов. Ю.В. Комп'ютерна графіка: Adobe двома руками : навч. посіб. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2018. 120 с.
- 51 Пішкович, Тетяна Русланівна, Катерина Володимирівна Радько. "Візуальна інтерпретація образів японських духів у дизайні карт таро як засіб художнього осмислення міфу." *Адамович Денис. Скульптура в підготовці дизайнерів: методика навчання в умовах цифровізації та воєнного стану.* С. 219.
- 52 Аліна Тавлуй, Катерина Радько. "Концепція дизайн-проєкту колоди карт Таро та культурна трансформація." *Редакційна колегія.*
- 53 Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації графічний дизайн університету Грінченка. *АРТ-платФОРМА*, 2024. 9 (1). с. 304-323.
- 54 Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32.

- 55 Брильов С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. АРТ-платФОРМА. 2025. С. 268–281. DOI: 10.51209/platform.2.12.2025.268-281 \
- 56 Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Трансформація образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи (на прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless). Теорія та практика дизайну. 2026. № 2 (40). С. 327–333. DOI: 10.32782/2415-8151.2026.40.31
- 57 Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Академічна художня школа як основа формування візуальної культури та національної ідентичності: український досвід в образотворчому мистецтві та дизайні. Український мистецтвознавчий дискурс. 2026. № 3. С. 47–51.
- 58 Брильов С. В., Кочубей М. С. Роль академічної школи в розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в сучасних умовах. Актуальні питання гуманітарних наук. 2026. Вип. 97, т. 1. С. 106–111. DOI: 10.24919/2308-4863/97-1-15
- 59 Гаркін, П. В. Афішна тумба в історії київської реклами. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 64–73.
- 60 Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. Арт-простір. 2024. Вип. 4. С. 228-231.
- 61 Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : КСУБГ, 2024. 120 с.
- 62 Єфімов Ю. В., Синявська Н. В., Рибінський Б. А. Національні кольори в рекламних макетах як елемент візуального опору та національної самоідентифікації. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С.118–123.
- 63 Задніпрський Г. Т. Каліграфія–прекрасна гілка на дереві шрифтів. АРТ-ПРОСТІР, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
- 64 Задніпрський Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.

- 65 Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
- 66 Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.
- 67 Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
- 68 Карпов В.В. Тоталітарне мистецтво та мистецтво спротиву в Україні ХХ століття за дослідженням Олексія Роготченко. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 118-125.
- 69 Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., Штрамило, О. В. Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 134–147.
- 70 Карпов, В. В., Марченко, А. А., Мельник, М. Т. Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С.173–179.
- 71 Корж-Радько Л. А., Радько К. В. Живописний світ натюрмортів володимира радька: від академії до авангарду. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С. 176–185.
- 72 Кошка А. Д., Здор О. Г., Лихолат О. В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі авторського дизайну до твору Івана Франка). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 3. С. 60–69.
- 73 Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва, В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни ОЗ»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98.

- 74 Лихолат, О. В. Стратегічні вектори професійної підготовки магістрів графічного дизайну в Україні в контексті європейської інтеграції та технологічної трансформації. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 27.
- 75 Лихолат, О. В., Здор, О. Г., Беспала, М. А. Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (2), С. 261–276.
- 76 Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О.. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 138-146.
- 77 Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С. 434–446.
- 78 Лихолат О. В., Миронова Г. А., Овдійчук Т. В. Дизайн бренду музичного лейблу як інструмент візуальної комунікації у цифровому музичному середовищі (на прикладі розробки бренду DM.MEDIA). *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (3), С.200–211.
- 79 Снігур В. І. Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років : дис. ... д-ра філософії в галузі мистецтвознавства : 023. Київ, 2026. 349 с.
- 80 Туркотенко, П. О., Волгін, Ю. Є., & Карпов, В. В. (2026). Айдентика мотиваційного мобільного застосунку «ТТОG». *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 139–149.
- 81 Штрамило, О. В., Волгін, Ю. Є., Єфімов, Ю. В., Рибінський, Б. А., & Миронова, Г. А. (2026). Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 556–562.
- 82 Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart // Cultural and Arts Studies of National Academy of Culture and Arts Management. Lviv-Torun, Liha-Pres, 2019. P. 117 – 133.

83 Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: НАКККиМ, 2018.

84 Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111.

85 Snihur V. Virtual and augmented reality technologies in the fine arts of the first half of the XXI-st century: historiographical review. *ART space*. 2024. Vol. 1, no. 4. P. 136–153. <https://doi.org/10.28925/2519-4135.2024.48>

ДОДАТОК А

Таблиця – Синтез традиційних архетипів Таро з образами японського фольклору

№	Аркан Таро	Архетипове значення	Образ йокая / персонажа
0	Блазень (The Fool)	Початок, легкість, ризик, свобода.	Танукі (енотовидна собака, перевертень-бешкетник)
1	Маг (The Magician)	Активність, воля, майстерність, свідомий вплив.	Карасу - тенгу (ворон-тенгу)
2	Верховна Жриця (The High Priestess)	Інтуїція, таємниці, підсвідомість.	Юкі-онна (втілення зими, холоду та небезпечної краси)
3	Імператриця (The Empress)	Плодородність, творчість, любов, природа.	Кодама (дух дерев)
4	Імператор (The Emperor)	Структура, влада, стабільність, батьківська фігура.	Онї (грізні демони людожери, негативні/захисні)
5	Ієрофант (The Hierophant)	Традиції, навчання, духовний наставник	Тессо (шур з тілом ченця)

6	Закохані (The Lovers)	Вибір, партнерство, гармонія, серцеві справи.	Хітодама (душі померлої людини)
7	Колісниця (The Chariot)	Перемога, контроль, подорож, успіх.	Кірін (благородний священний звір)
8	Сила (Strength)	Мужність, самовладання, м'яка сила.	Кома-іну (охоронці, суміш лева та собаки)
9	Відлюдник (The Hermit)	Пошук себе, самотність, мудрість	Хітотсуме-кодзо (одноокий хлопчик з довгим язиком)
10	Колесо Фортуни (Wheel of Fortune)	Доля, зміни, цикли, везіння	Катава-гурума (одноколісна повозка)
11	Справедливість (Justice)	Кармічна рівновага, чесність, закон.	Енма (суддя померлих)
12	Повішений (The Hanged Man)	Новий погляд, жертва, пауза.	Кубінаші (безголовий дух)
13	Смерть (Death)	Трансформація, завершення, відпускання старого	Гашадокуро (велетенський голодний скелет)
14	Помірність (Temperance)	Баланс, гармонія, спокій	Мізучі (водяний дух)

15	Диявол (The Devil)	Спокуси, залежності, матеріалізм	Джорогумо (жінка-павук)
16	Вежа (The Tower)	Руйнування, раптові зміни, звільнення	Райдзю (втілення блискавки)
17	Зірка (The Star)	Надія, натхнення, світло, зцілення	Аме-онна (жінка дощу)
18	Місяць (The Moon)	Ілюзії, страхи, підсвідоме, неясність	Рокурокубі (жінка з довгою шиєю)
19	Сонце (The Sun)	Щастя, ясність, успіх, радість	Дзасікі-вараші (діти духи- охоронці дому)
20	Суд (Judgement)	Переродження, карма, виклик на новий рівень.	Ятагарасу (трилапа ворона, божественний посланець, символ сонця)
21	Мир (The World)	Завершення, єдність, інтеграція, результат	Генбу (чорна черепаха)

ДОДАТОК Б



Рис. 1,2,3 – Йокаї Каппа, Кіцуне, Тоцука-но-Цуругі

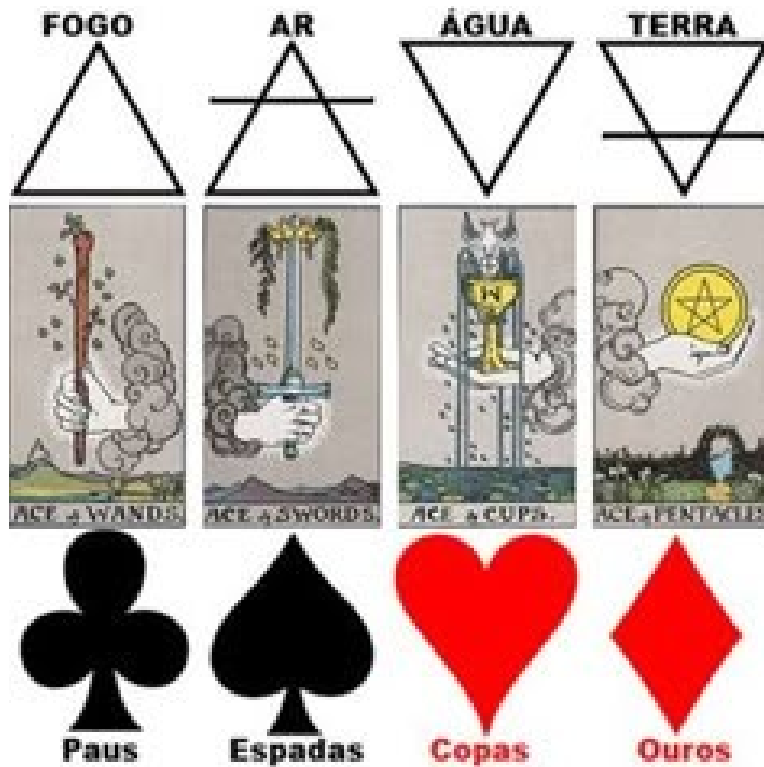


Рис. 4 – Порівняння мастей гральних карт та елементів Таро(мечі, жезли, чаші та пентаклі)

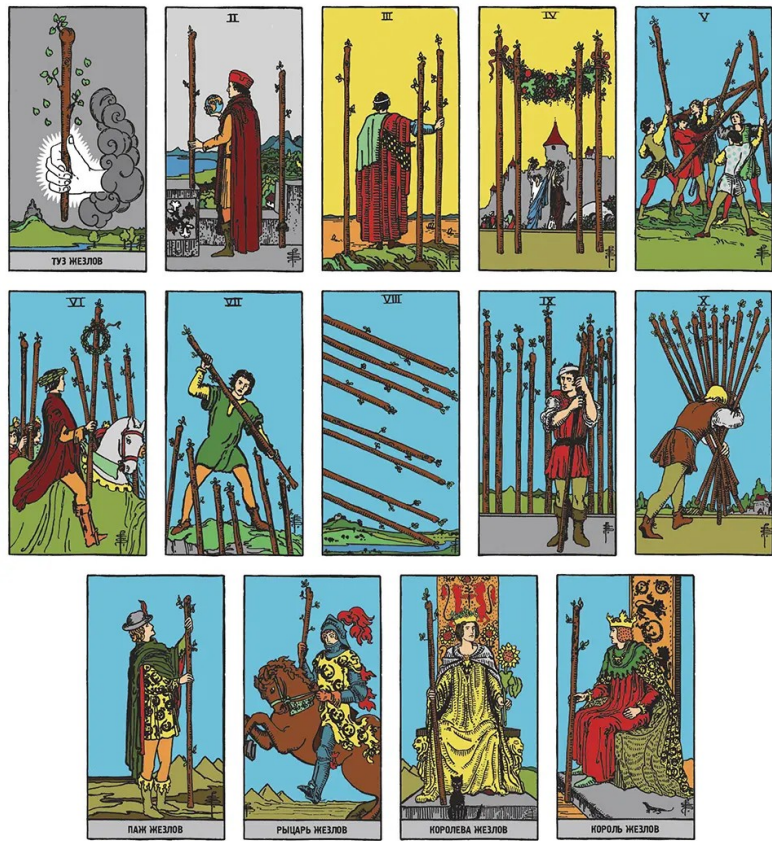


Рис. 5 – Молодші Аркани. Масть Жезлів



Рис. 6 – Молодші Аркани. Масть Кубків

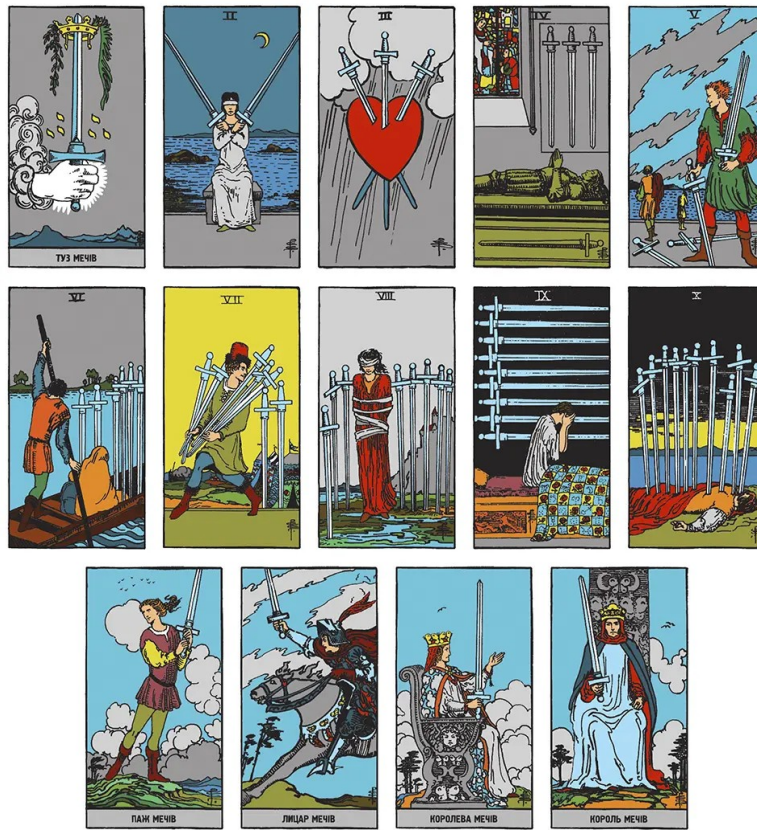


Рис. 7 – Молодші Аркани. Мать Мечів



Рис. 8 – Молодші Аркани. Мать Пентаклів



Рис. 10 – Старші Аркани



Рис. 11 – Марсельське Таро



Рис. 12 – Таро Райдера-Уейта 1909



Рис. 13 – Golden Art Nouveau Tarot (Золоте Таро Арт Нуво)



Рис. 14 – Таро Ёкай - Yokai tarot. Lo Scarabeo

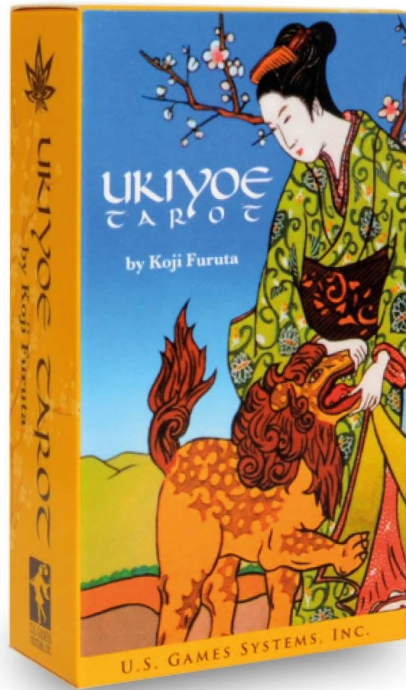


Рис. 15 – Ukiyoe Tarot. Koji Furuta / US Games Systems



Рис. 16 – The Samurai Tarot. Gianluigi Rossi / Lo Scarabeo



Рис. 17 – Japanese Myth Tarot. Наоки Ониси (Naoki Onishi)

ДОДАТОК В



Рис. 1 – Карта таро II. Верховна Жриця - Юкі-онна



Рис. 2 – Карта таро ІХ. Відлюдник - Хітотсуме-кодзо



Рис. 3 – Карта таро XI. Справедливість - Енма-о



Рис. 3 – Карта таро X. Колесо Фортуни - Катава-гурума



Рис. 5 – Карта таро 0. Дурень (Блазень) - Тануки



Рис. 6 – Рубашка карт

Рис. 7 – Усі 22 карти колоди



Рис. 8 – Мокап



Рис. 9 – Макет упаковки