

Latvijas Universitātes  
Pedagoģijas un psiholoģijas fakultāte  
Izglītības zinātņu nodaļa

**GRAFISKIE IZTEIKSMES LĪDZEKĻI SPĒĻU KĀRŠU DIZAINĀ**  
GRAPHICAL EXPRESSIONS IN THE DESIGN OF PLAYING CARDS

**Autors:** Dainis Misiņš, st. apl. nr. dm08080

**Darba vadītājs:** mag. art. Sergejs Davidovs

Rīga 2009

## ANOTĀCIJA

Diplomdarba autors: Dainis Misiņš

Diplomdarba tēma: Grafiskie izteiksmes līdzekļi spēļu kāršu dizainā

Dizaina produkts: Spēļu kāršu izveide

Diplomdarba apjoms: 61 lapaspuses, 26 attēli

Informācijas avotu skaits: 22

Diplomdarbs sastāv no ievada, 4 daļām, secinājumiem, 4 pielikumiem

Diplomdarba mērķis:

Izpētīt spēļu kāršu dizaina paraugus un rast veiksmīga dizaina risinājuma formulu, kas balstās uz konkrētiem spēļu kāršu dizaina izveides nosacījumiem, kompozīcijas risinājumiem, kas ļaus izstrādāt veiksmīgu spēļu kāršu dizainu.

Teorētiskajā daļā aprakstīta: spēļu kāršu vēsture un to izgatavošanas attīstība, dažādi grafiskie izteiksmes līdzekļi, latviešu mitoloģisko tēlu raksturojums un latviešu ornamentu izmantošanas principi, spēļu kāršu izgatavošanai nepieciešamo materiāli.

Pētnieciskajā daļā tiek analizēti dažādu valstu spēļu kāršu dizaina paraugi, kuri aprakstīti pēc izvirzītiem kritērijiem un raksturlielumiem.

Radošajā daļā aprakstīts izveidotā spēļu kāršu dizaina darba gaitas process. Izveidoto spēļu kāršu idejas izklāsts un veidoto ilustrāciju apraksts.

Ekonomiskajā daļā veikts aprēķins izveidotā spēļu kāršu komplekta izveidei un tiražēšanai.

Diplomdarba nobeigumā sniegti galvenie un būtiskākie secinājumi.

Atslēgas vārdi: Spēļu kārtis, grafiskie izteiksmes līdzekļi, grafiskais dizains.

## ANNOTATION

Author of diploma work: Dainis Misiņš

Subject of diploma work: Graphical expressions in the design of playing cards.

Product of design: Designing of playing cards.

Volume of diploma work: 61 pages, 26 pictures

Amount of information sources: 22

Diploma work consists from introduction, four chapters, 4 appendixes.

The aim of diploma work:

To make research on patterns of playing card design and to find solution for successful design what is based on specific terms of making playing cards and on composition that allows to develop successful design of playing cards.

Theoretical part of this job is focused on history of playing cards and development of its producing, different graphical means of expression, characteristics of Latvian mythological images, the terms of Latvian ornament usage and needed materials for producing playing cards.

Research part is dedicated for analysis of playing cards patterns from different countries what are described by specific parameters.

Creative part of this work describes a developing of playing cards design, the ideas of created playing cards and description of created illustrations

Economical part shows developing and producing expenses of playing card deck.

Last part of diploma work is dedicated to main conclusions.

Key words: playing cards, graphical means of expression and a graphical design.

# SATURS

ANOTĀCIJA

ANNOTATION

IEVADS

1.	TEORĒTISKĀ DAĻA .....	7
1.1.	Spēļu kāršu vēsturiskais apraksts .....	7
1.2.	Kāršu simbolika un nacionālo standartu attīstība spēļu kāršu dizainā .....	9
1.2.1.	Franču nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē .....	9
1.2.2.	Angļu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē .....	10
1.2.3.	Spāņu un itāļu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē .....	11
1.2.4.	Vācu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē .....	12
1.2.5.	Šveices nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē .....	12
1.3.	Spēļu kāršu attīstība Latvijā .....	13
1.4.	Ievērojamākie spēļu kāršu ilustratori Latvijā .....	16
1.5.	Spēļu kāršu veidi .....	17
1.6.	Ornamentu izveides un kompozicionālie risinājumi Latviešu ornamentikā ...	19
1.7.	Spēļu kāršu izgatavošanai nepieciešamo materiālu apraksts .....	21
1.8.	Spēļu kāršu izgatavošanas tehnoloģiskā attīstība .....	24
1.9.	Grafiskie izteiksmes līdzekļi .....	25
1.10.	Latviešu mitoloģisko tēlu, dievību līmeņi .....	27
2.	PĒTNIECISKĀ DAĻA .....	30
2.1.	Spēļu kāršu formāta atšķirības .....	30
2.2.	Spēļu kāršu mastu apzīmējumi un to galvenās dizaina atšķirības .....	31
2.2.1.	Mastis apzīmējošo simbolu krāsa .....	31
2.2.2.	Mastis apzīmējošo simbolu izmērs .....	31
2.2.3.	Mastis apzīmējošo simbolu forma .....	31
2.2.4.	Spēļu kāršu stipruma un mastu apzīmējuma kompozīcijas atšķirīgie paņēmieni .....	32
2.2.5.	Citas mastis apzīmējošo simbolu īpašības .....	33
2.3.	Burtu kompozicionālie risinājumi un izmantošana spēļu kāršu dizaina veidošanā .....	33
2.4.	Ornamentu izmantošana spēļu kāršu dizainā .....	34
2.5.	Ciparu kārtis un to raksturīgākie dizaina risinājumi .....	35
2.6.	Krāsu izmantojums spēļu kāršu dizaina paraugos .....	36

2.7.	Kompozīcija .....	37
2.8.	Galvenās tēmas spēļu kāršu izveidotajos dizainos .....	38
3.	RADOŠĀ DAĻA .....	40
3.1.	Izveidoto tēlu un ilustrāciju apraksts .....	40
3.2.	Ornamentu izmantošana dizaina izstrādē .....	42
3.3.	Burtu izvēle un pielietojums veidojot spēļu kāršu dizainu .....	43
3.4.	Krāsu izvēle spēļu kāršu dizaina izveidei .....	43
3.5.	Formāts .....	43
3.6.	Mastu apzīmējumi .....	43
3.7.	Papīra izvēle spēļu kāršu izveidē .....	43
3.8.	Radošās daļas darba gaitas apraksts .....	44
3.9.	Planšetū izveide .....	51
4.	EKONOMISKAIS APRĒĶINS SPĒĻU KĀRŠU IZGATAVOŠANAI .....	58
	SECINĀJUMI .....	59
	IZMANTOTĀS LITERATŪRAS UN AVOTU SARAKSTS .....	60
	PIELIKUMI .....	61

## IEVADS

Diplomdarba tēma ir „Grafiskie izteiksmes līdzekļi spēļu kāršu dizainā”.

Spēļu kārtīm ir sena un bagāta vēsture, kas atspoguļo neierobežotu dizaina daudzveidību un sniedz ieskatu spēļu kāršu drukas un izveides attīstībā no pašiem tās pirmsākumiem. Iespēja izmantot ilustrācijas spēļu kāršu dizainā to ilustratoriem dod brīvu izpausmi fantāzijas lidojumam un paver milzīgu, neaptveramu iespēju daudzumu mākslinieciskajai izpausmei.

Diplomdarba hipotētiskais jautājums ir - vai spēļu kāršu dizainam jāatbilst jau pieņemtiem, noteiktiem dizaina risinājumiem?

Diplomdarba mērķis ir izpētīt spēļu kāršu dizaina paraugus un rast veiksmīga dizaina risinājuma formulu, kas balstās uz konkrētiem spēļu kāršu dizaina izveides nosacījumiem, kompozīcijas paņēmieniem, kas ļaus izstrādāt veiksmīgu spēļu kāršu dizainu.

Lai īstenotu diplomdarba mērķi, tiek izvirzīti šādi uzdevumi:

- izpētīt spēļu kāršu vēsturisko attīstību;
- analizēt dažādu valstu spēļu kāršu dizaina paraugus;
- izpētīt teorētiskos materiālus par grafiskajiem izteiksmes līdzekļiem ;
- radīt spēļu kāršu ideju un izveidot skices spēļu kāršu dizaina izstrādei.

Izmantotās pētniecības metodes. Ņemot vērā izvirzīto mērķi un uzdevumus, darba gaitā tika izmantotas šādas metodes:

- literatūras analīze;
- interneta resursu izmantošana;
- spēļu kāršu dizaina paraugu atlase, salīdzināšana un analīze;
- iegūto rezultātu analīze.

# 1. TEORĒTISKĀ DAĻA

## 1.1. Spēļu kāršu vēsturiskais apraksts

Kāršu spēles izcelšanās nav pilnīgi skaidra. Pirmās kārtis Eiropā parādījās Itālijā un Spānijā ap 1370. gadu. Tiek uzskatīts, ka Eiropā kārtis tika ievestas no Ēģiptes. Pāris gadu laikā kārtis izplatījās lielākajā daļā visas Eiropas. Anglijā spēļu kārtis parādās 90 gadus vēlāk<sup>1</sup>.

Tiek pieņemts, ka spēļu kārtis tika izgudrotas Ķīnā. Imperators Mu-tsungs spēlēja domino tipa kārtis kopā ar savu sievu jau 12-13. gadsimtā. Uzskats, ka tās cēlušās Ķīnā, balstās vienīgi uz kādas 1687. gada ķīniešu vārdnīcas apgalvojuma, ka spēļu kārtis izgudrotas 1120. gadā Ķīnā, valdnieka konkubīņu laika kavēklī. Pēc citām ziņām apaļas spēļu kārtis jau ļoti senos laikos bijušas izplatītas Indijā. Par spēļu kāršu izgudrotājiem uzskata arī ēģiptiešus. Iespējams, ka kāršu spēli Spānijā ieviesuši arābi ap 14. gadsimta vidu. Visi šie varianti nav pilnībā pārliecinoši, taču parāda, ka spēļu kārtis jau pašos pirmsākumos bija ļoti plaši izplatītas un iecienītas visā pasaulē.<sup>2</sup>

Sagabājušās 1400. gadā veidotās *Mameluke* (Ēģiptiešu) spēļu kārtis, kuru komplektā parādās 52 kārtis ar 4 mastīm – *swords* (zobeni), *cups* (kausi), *polo-sticks* (rungas), *coins* (monētas). Katrai mastij bija kārtis no 1-10 un trīs attēlu kārtis. Attēlu kārtis bija – *malik* (kungs), *naib malik* (*viceroys deputy king*) un *thani na'ib* (*second under deputy*). Šīs kārtis ir gandrīz identiskas tam kāršu dizainam, kas tika ievests Eiropā – Itālijā.

1377. gadā kāršu spēle tiek nosaukta par kāršu spēli. To izdara Johns no Rheinfeldenas, Bāzele, Šveice.

16. gadsimtā Arābijā izplatītas ir apaļa formāta spēļu kārtis. Arī mūsdienās ir drukātas apaļā formāta spēļu kārtis, taču tās nav īpaši ērti spēlēt.

Pašos pirmsākumos kārtis maksāja ļoti dārgi. Francijā karalis maksājis gleznotājam ar zeltu, lai tas izveido viņam 3 kāršu komplektus, lai viņa majestāte varētu izklaidēties. Gleznotājs bija Grignonneur, tāpēc daudzi uzskata, ka spēļu kārtis izgudroja tieši viņš. Francija ir pirmā valsts, kur 1379. gadā Parīzes pašvaldība aizliedz kāršu spēli. Sākot ar 15. gadsimtu ar dažāda veida aizliegumiem cīnās garīdznieki.<sup>3</sup>

1429. gadā 52 spēļu kāršu komplektā karaļu vietā tiek ieviestas dāmas. Nedaudz vēlāk parādās 56 spēļu kāršu komplekti, kur bija gan karaļi, gan dāmas. Nav zināms kādas bija spēļu kāršu mastis un to apzīmējumi, bet divas spēļu kāršu mastis nozīmēja ļaunumu, otras divas nozīmēja jeb simbolizēja labumu. Itālijā un Spānijā kārtis tika izmantotas četras mastis: zobeni,

<sup>1</sup> Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000. g., Antēra, 8. sēj., 16003.

<sup>2</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 2. lpp.

<sup>3</sup> Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000. g., Antēra, 8. sēj., 16011.

pogas, kausu, monētas. Šie mastu apzīmējumi tiek saukti un zināmi kā Latīņu apzīmējumi.

15. gadsimtā sāk nostiprināties nacionālie standarti spēļu kāršu dizaina izveidei, mastu apzīmējumiem un simbolikai. Sākotnēji bija ļoti daudz eksperimentu līdz izveidojās un nostiprinājās visiem pieņemtas kāršu mastis un to apzīmējumi.<sup>4</sup>

Vairākas tautas atsakās no ceturtās bilžu kārts katrā mastī, tādejādi pārejot no 56 spēļu kāršu komplekta uz 52 spēļu kāršu komplektu. Lielākā daļa valstu atteicās no dāmu bilžu spēļu kārtīm. Vienīgi Franči saglabāja dāmas, atsakoties no viena no kalpiem.<sup>5</sup>

19. gadsimtā sāk ieviest spēļu kāršu apzīmējumus kāršu stūros.

1850. gadā tika izgudrots Jokeris. Jokeris dažādās kāršu spēlēs tiek izmantots kā speciālā kārts, kur katrā spēlē tam ir atšķirīga nozīme. Piemēram, aizvieto jebkuru kārti komplektā.

Eiropieši augstāko (bilžu kārtīm) izmantoja dzīvu cilvēku ilustrācijas. Sākotnēji bija Karalis, jātnieki, kājnieki. Vēlāk jātnieki tika aizvietoti ar dāmām. Dažām valstīm jātnieka kārts tika aizvietota ar vēl vienu kājnieka spēļu kārti, tikai augstākas pakāpes.

19. gadsimta beigās valstis atteicās no vieninieku kārts. Spēļu kāršu kavā parādījās dūzes, kas kļuva par stiprāko spēļu kārti komplektā. Mūsdienās dūzes tiek apzīmētas gan ar *A* vai *T*, gan kā vieninieka kārts.<sup>6</sup>

No šī laika sākas īpašs periods kāršu vēsturē, jo tās kļūst arvien skaistākas un līdz ar to iekārojamākas. Līdzās lētajām un vienkāršajām spēļu kārtīm, kuras izgatavoja kokgrebuma tehnikā, jau no 15. gadsimta vidus attīstījās arī vara grebuma tehnikas. Abas šīs drukas bija pirmās, kas darīja iespējamu kāršu sērijveida izgatavošanu.

Vara grebums, kas ir pamatā dobspieduma tehnikai ir tehnoloģiski sarežģītāks un attiecīgi arī kārtis bija kvalitatīvākas un dārgākas.

Lielais pieprasījums pēc spēļu kārtīm radīja kāršu izgatavotāju profesiju. Visos laikos dārgākās kārtis bija tās, kuras pēc speciāla pasūtījuma izgatavoja slaveni mākslinieki.

Gan kokgrebuma, gan vara grebuma tehnikas problēma bija tā, ka varēja iegūt tikai melnbaltu attēlu. Tas pasūtītājus neapmierināja un tika izgudrota metode, kā tās iekrāsot. Kokgrebuma tehnikā izgatavotās kārtis sāka iekrāsot ar šabloniem. Šī metode bija ātra, bet ne īpaši kvalitatīva. Daudz smalkāku rezultātu ieguva katru no kārtīm iekrāsojot ar otu. Attēli līdz ar to kļuva arvien daudzveidīgāki. Vienīgais kas paliek obligāts ir kārts vērtības norāde. Attēlu izvēles brīvība ir liela priekšrocība, jo pieļauj gandrīz bezgalīgu fantāzijas lidojumu.

<sup>4</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 4 lpp.

<sup>5</sup> Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000. g., Antēra, 8. sēj., 16005.

<sup>6</sup> [www.geocities.com/a\\_pollet/cards.html](http://www.geocities.com/a_pollet/cards.html), nacionālo standartu spēļu kāršu dizaina izveidē attīstība, skatīts internetā 20.04.2009.

Tieši pateicoties ilustrācijām, kārtīm ir tik bagāta vēsture un šo smalko, skaisto ilustrāciju dēļ cilvēki tās krāj. <sup>7</sup>

## 1.2. Kāršu simbolika un nacionālo standartu attīstība spēļu kāršu dizainā

Sākotnēji spēļu kārtīm nebija standarta mastu apzīmējumi. 15. gadsimtā parādās noteikti apzīmējumi spēļu kāršu mastīm. Spēļu kāršu mastu apzīmējumu daudzveidība kalpo par iemeslu nacionālo standartu izveidei vai to iedalījumam. Kā populārākais nacionālais standarts spēļu kāršu dizainam ir franču dizains. Šis dizaina paņēmieni plaši izplatījās 16. un 17. gadsimtā visā pasaulē. Galvenie izdalītie spēļu kāršu nacionālie standarti ir:

- franču nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē;
- angļu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē;
- spāņu un itāļu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē;
- vācu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē;
- šveices nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē.<sup>8</sup>

### 1.2.1. Franču nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē

Franču nacionālā standarta spēļu kārtis ir vispierastākais spēļu kāršu dizaina veids Latvijā un lielākajā daļā Eiropas. Par pamatu franču dizainam ir mastu apzīmējumi, kas attiecīgi ir: kāravš, ercs, pīķis, kreics. Kā otrs nozīmīgākais elements franču kārtīs ir bilžu kārtīs iekļautās dāmas, kas nav raksturīgs citu valstu nacionālajiem standartiem. Franču piedāvātais dizains bija pieņemamāks un populārāks nekā citu valstu nacionālie standarti, jo šāda veida spēļu kārtis varēja viegli pārzīmēt, mastu simboli nav sarežģīti, kā tas ir, piemēram, itāļiem vai spāņiem.

Daudzas valstis pieņēma arī franču piedāvātās krāsas, veidojot spēļu kāršu mastu apzīmējumus, kas attiecīgi ir sarkana un melna. Sarkanā krāsa izmantota ercu un kāravu simboliem. Melnā krāsa izmantota pīķu un kreicu simbolu veidošanā.

16. gadsimtā šo simboliku pieņēma Anglijā un visā Britu impērijā. Vēlāk franču nacionālais standarts tika pārņemts arī lielākajā daļā Amerikas. Sākotnēji Francijā spēļu kārtis bija augstāko aprindu izpriecās. Tās spēlēja turīgākie un ietekmīgākie cilvēki. Spēļu kāršu cenas galvenokārt noteica to dārgā izveide.<sup>9</sup>

Attēlā Nr. 1.2.1. uzskatāmi parādīti franču nacionālajā standartā izmantotie mastu apzīmējumi.

<sup>7</sup> Kāršu spēle, *Iespiedgrafika*, 1999. g., #1, 6. lpp.

<sup>8</sup> Mētra J., *Pasaule kabatā. Latvijas kārtis*, Atmata, 2006. g., 2. - 6. lpp.

<sup>9</sup> Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000. g., Antēra, 8. sēj., 16008.

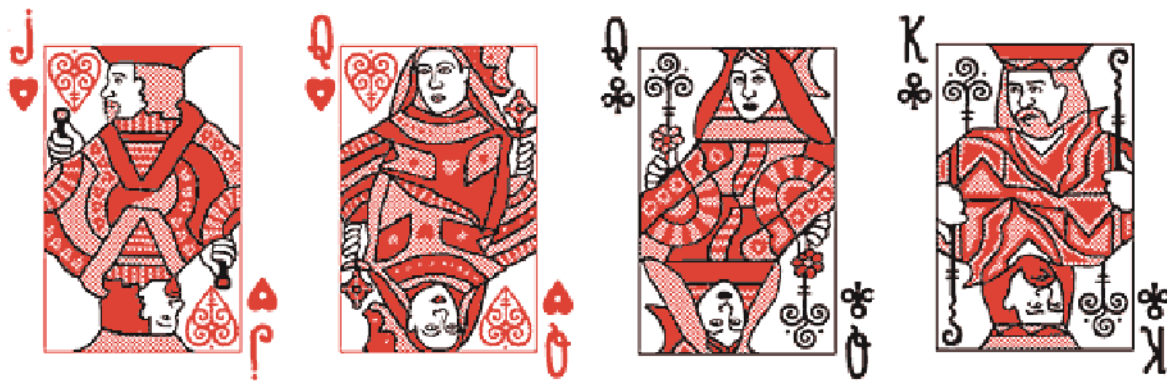


### 1.2.1. att. Franču nacionālā standarta mastu apzīmējumi <sup>10</sup>

#### 1.2.2. Angļu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē

Anglijā tika ļoti eksperimentēts ar spēļu kāršu dizaina izstrādi. Kā veiksmīgākais ieguldījums spēļu kāršu dizaina attīstībā uzskatāms, kārts apzīmējuma ieviešana spēļu kārtis stūrī. Šo angļu ieviesto jauninājumu ātri vien izplatīja visā Eiropā, un to pieņēma savos nacionālajos standartos arī citas valstis. Šo dizainu mēdz saukt arī par *Anglo-American* tipa spēļu kāršu dizainu. Valstis, kuras pārņēma šo dizaina elementu, izmantoja gan savas valodas burtus, gan angļu burtus. Anglijas izmantotie burti spēļu kārtis apzīmējumiem ir K – *king*, Q – *queen*, J – *Jack*. Franči izmanto R – *Roi*, D – *dame*, V – *valet*.

Angļu kāršu meistari sāka eksperimentēt ar attēlojamo ilustrāciju izveidi, nonākot līdz risinājumam, kas mūsdienās plaši izplatīts visā pasaulē. Angļu kāršu dizaineri bilžu kārtis veidoja salīdzinoši vienkāršas, cilvēku sejas un ķermeņi sastāvēja no pāris zīmīgām līnijām, veidojot galvenās formas un iezīmes cilvēka atveidei. Šis dizainiskais risinājums ļāva vieglāk kārtis pārzīmēt, to izveide nebija tik sarežģīta kā pirms tam. Attēlā nr. 1.2.2. uzskatāmi parādīts angļu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs.



### 1.2.2. att. - Emily Arkin, Emīlijas Arkinas 2001. gadā veidotais spēļu kāršu dizains izmantojot angļu nacionālo standartu spēļu kāršu dizaina izveidei <sup>11</sup>

Spēļu kāršu pētnieki uzskata, ka, iespējams, sākotnēji pieņemtais spēļu kāršu dizaina risinājums Anglijā bija latīņu nacionālais standarts, taču vecākās saglabājušās spēļu kārtis ir atvasinātas no franču spēļu kāršu dizaina parauga. Angļu nacionālā standarta spēļu kārtis ir pazīstamas visā pasaulē – visur kur vien spēlē *Pokeri* vai *Bridžu*.

<sup>10</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 3 lpp.

<sup>11</sup> <http://www.wopc.co.uk/otc/aboutea.html>, spēļu kāršu dizaina paraugs angļu nacionālajam standartam spēļu kāršu dizaina izveidē, skatīts internetā 10.06.2009.

### 1.2.3. Spāņu un itāļu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē

Itālijā un Spānijā tika izmantoti un priekšroka dota citiem spēļu kāršu mastu apzīmējumiem. Šie apzīmējumi ir: kausi, monētas, zobeni un rungas. Dažādos Itālijas vai Spānijas reģionos tika zīmēti dažādi šie simboli, jo šajos reģionos atšķirās izskats zobeniem vai monētām. Ne tikai atšķirās šo simbolu izskats, bet arī izmantotās krāsas. Spāņu un itāļu spēļu kāršu nacionālie standarti un izmantotie simboli ir ļoti līdzīgi, taču pastāv dažas atšķirības. Galvenās atšķirības ir mastu apzīmējumos, kur spāņu attēlotās rungas ir dabīgākas nekā itāļu, un attēlotie kausi spāņiem ir šaurāki, itāļiem daudz platāki. Taču abi šie, itāļu un spāņu, dizaini ir pietiekami līdzīgi, lai abiem tiktu piešķirts vienots nosaukums – Latīņu mastu apzīmējums, *Latin Suit*. Latīņu mastu apzīmējums ir plaši izplatīts Meksikas teritorijā, kā arī Latīņamerikas valstīs. Šis fakts skaidrojams ar Amerikas kolonizēšanu, šīm teritorijām esot, galvenokārt, par Spānijas kolonijām. Attēlā nr. 1.2.3. uzskatāmi parādīts spāņu un itāļu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs.



1.2.3. a. att. Itāļu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs.<sup>12</sup>



1.2.3. b. att. Spāņu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs<sup>13</sup>

<sup>12</sup> <http://www.wopc.co.uk/argentina/domec/coraza.html>, spēļu kāršu dizaina paraugs spāņu nacionālajam standartam spēļu kāršu dizaina izveidē, skatīts internetā 10.06.2009.

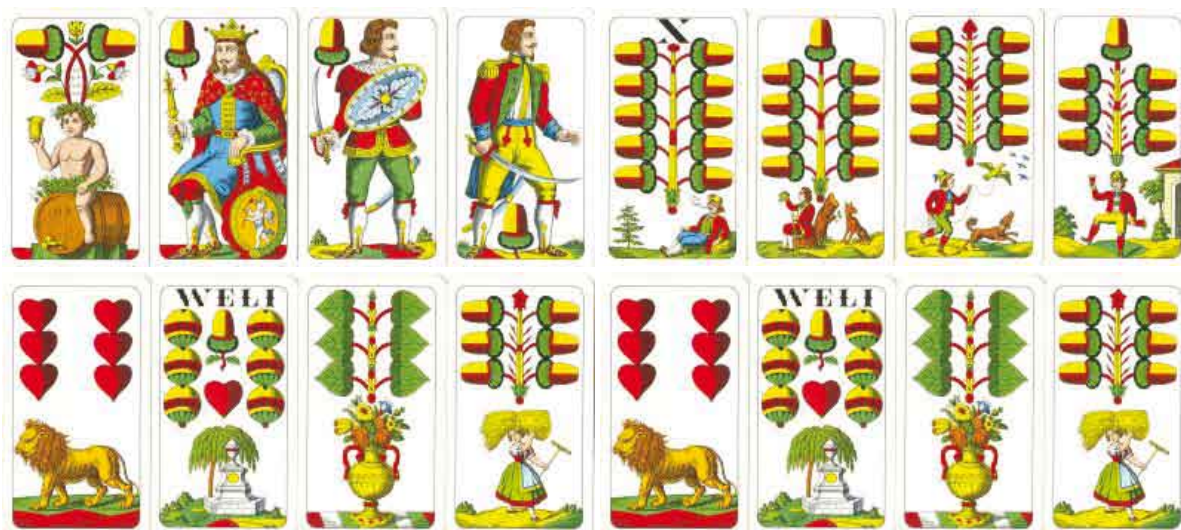
<sup>13</sup> <http://www.wopc.co.uk/germany/mestres.html>, spēļu kāršu dizaina paraugs spāņu nacionālajam standartam spēļu kāršu dizaina izveidē, skatīts internetā 10.06.2009.

#### 1.2.4. Vācu nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē

Pirmās spēļu kārtis Vācijā tika izgatavotas 1440./1445. gadā.<sup>14</sup> Kamēr franču kārtis uzskatīja par augstākās sabiedrības kārtīm, tikmēr vācu spēļu kārtis bija, galvenokārt, zemāko aprindu izprieca. Vācija un Austrija 19. gadsimtā kļuva par vadošajām valstīm spēļu kāršu ražošanā. Tas skaidrojams ar tehnoloģisko attīstību Vācijā, kā arī ar propogandu, ko izmantoja spēļu kārtis kara laikā.<sup>15</sup>

Vācu nacionālais standarts, galvenokārt, saistīts ar kāršu mastu apzīmējumiem. Vācu izmantotie apzīmējumi spēļu kāršu dizaina izveidē ir Sirds, Lapa, Zvans, Zīle. Sirds atbilst latviešiem pazīstamajiem simboliem ercam, lapa atbilst pīķim, zīle atbilst kreicam, zvans atbilst kārava mastij.

Vācija spēļu kāršu komplektā ieviesa dūzus, kas agrāk bija kā vieninieka kārts, tagad kļūstot par stiprāko kārti komplektā. Vācu zīmētajās kārtīs dūzes tika rotātas ar dažādiem ornamentiem un apzīmēta ar burtu *A*. Attēlā nr. 1.2.4. uzskatāmi parādīts Vācu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs.



1.2.4. att. Vācu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs<sup>16</sup>

#### 1.2.5. Šveices nacionālais standarts spēļu kāršu dizaina izveidē

Šveices nacionālais standarts veidojies no Vācu spēļu kāršu parauga, kas sevī saglabājis daļu no vācu dizaina elementiem. Vācu ietekmē ir saglabājušies divi no spēļu kāršu mastu apzīmējumiem, kas ir zvani un zīles. Jaunizveidotie simboli ir vairogs, kas atbilst ercam, un zieds, kas atbilst pīķa mastij. Attēlā nr. 1.2.5. uzskatāmi parādīts Šveices nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs.

<sup>14</sup> Hoffman D., Die Welt der Spielkarte, 1972. g., 96. lpp

<sup>15</sup> Kāršu spēle, Iespiedgrafika, 1999. g., #1, 7. lpp.

<sup>16</sup> <http://www.playingcards.me.uk/playcard/images.htm>, spēļu kāršu dizaina paraugi, skatīts internetā 20.04.2009.



1.2.5. att. Šveices nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs <sup>17</sup>

Šie ir galvenie nacionālie standarti spēļu kāršu dizaina izveidē. Lielākā daļa valstu izmanto kādu no šo valstu izveidotajiem standartiem. Tādās valstīs kā Francija, Spānija, Itālija, var novērot vairāku nacionālo standartu izmantošanu spēļu kāršu veidošanā. Tas, galvenokārt, ir saistīts ar šo valstu savstarpējo robežošanu.

### 1.3. Spēļu kāršu attīstība Latvijā

Kad vecajās Eiropas valstīs ir nostabilizējušies savi nacionālie standarti, veidojot spēļu kāršu dizainu, kārtis un arī kāršu spēle tiek ieviestas arī Latvijā.<sup>18</sup>

Ārzemju avoti uzskata, ka Latvijas teritorijā pirmoreiz kaut kas līdzīgs spēļu kārtīm veidots 1876. gadā – Jelgavā. Ar J. Šablovska izdoto ‘‘Laimes spēli – par izlustēšanos vaļas brīžos.’’ Kārtis taisītas melnbaltā variantā ar Krievijas impērijā izplatīto zīlnieces Le Norman tipa kāršu zīmējumiem. Kāršu kavā pavisam ir 36 numurētas lapiņas – pirmās 32 piesaistītas četru mastu spēļu kārtīm (no dūža līdz septītniekam), bet 33, 34, 35 un 36., skaitījās: sievietes, vīrieša, jaunavas un jaunekļa kārts. Uz katras lapiņas vecajā Gotu tekstā skaidrojošs teksts ar zīmējumu, bet uz mastu kārtīm – augšējā stūrī samazinātas kārts attēls. Mugurpuse šīm kārtīm bija balta.<sup>19</sup>

Pavisam īstas spēļu kārtis – ar Ķeizarkās Vācijas atbalstu – 1918. gada martā tika izdotas Rīgā – Baltijas zemju piesaistīšanai vācu politikas mērķiem.<sup>20</sup>

Kaut kārtis Latvijā pazina jau sen, pirmais nacionālais zīmējums varēja tapt izveidots

<sup>17</sup> <http://www.members.kabsi.at/alscher/farbsysteme.htm>, Šveices nacionālā standarta spēļu kāršu izveidē dizaina paraugi, skatīts internetā 02.05.2009.

<sup>18</sup> Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000. g., Antēra, 8. sēj., 16010.

<sup>19</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 5. lpp.

<sup>20</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 6. lpp.

pēc Neatkarīgas Latvijas valsts proklamēšanas. Pirmais kāršu zīmējums tiek datēts ar 1921. gadu – Prof. Richards Zariņš. Bilžu kārtīm tolaik burti vēl netika izmantoti. Prof. Richarda Zariņa zīmētās kārtis bija tā laika izplatīto krievu kāršu latviskots variants. Tieši esošā fakta dēļ daudzi šīs spēļu kārtis neatzina.<sup>21</sup>

Latviešu spēļu kārtis tika gatavotas pēc Franču tipa kāršu dizaina paraugiem. Tika izmantoti sekojoši mastis apzīmējošie simboli:

- Ercs,
- Kāravs,
- Piķis,
- Kreics

Ne tikai spēļu kāršu mastu apzīmējumi bija par pamatu tam, lai uzskatītu, ka latviešu spēļu kārtis ir veidotas pēc Franču dizaina parauga, bilžu kārtīs tika izmantotas dāmas, atšķirībā no vairākām valstīm, kur bilžu kārtīs netika izmantotas dāmas. Ar burtiem izmantotie apzīmējumi tika latviskoti. K – *King* tika saglabāts, jo sakrita sākuma burts K (kungs), Q – *Queen* tika pārveidots uz D (dāma), J – *Jack* tika nomainīts uz S (Sulainis). Jau no pašiem pirmsākumiem latvju kārtīs tika izmantots dizains, kas paredzēja, ka kārts zīmējums ir dalīts, jeb izmantots simetriskais dalījums un apgriešot kārti otrādi zīmējums saglabājas nemainīgs.



1.3. att. Prof. R.Zariņa ilustrētās spēļu kārtis <sup>22</sup>

<sup>21</sup> Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000. g., Antēra, 8. sēj., 16013.

<sup>22</sup> <http://www.playingcards.me.uk/playcard/lat/images/lat002.htm>, skatīts internetā 02.05.2009.

Latviešu kārtis sākotnēji drīkstēja izdot tikai Sarkanais Krusts. Pēc 1922. gada Ministru kabineta noteikumiem – vienīgi Latvijas Sarkanajam Krustam bija tiesības Latvijā ieviest, izgatavot un izplatīt spēļu kārtis. Sarkanais Krusts katru spēļu kāršu kavu aplika ar speciālu bandroli un apzīmogoja ercenu dūzi. Šī kārtība pastāvēja līdz vācu okupācijai 1941. gada otrajā pusē.<sup>23</sup>

Vienas no populārākajām kārtīm Latvijā bija sudrabkaļa Stefana Brenča veidotās kārtis. Tās tika ražotas gan vācu okupācijas laikā, gan arī pēc kara. Šīs kārtis izdeva arī Zviedrijā.



1.3. att. Stefana Brenča ilustrētās spēļu kārtis<sup>24</sup>

Augstākā labuma spēļu kārtis Nr. 1, tika izdots 1932. gadā. No šī gada Latvju spēļu kārtīm tika piešķirti atbilstošie numuri. Pirmās kārtis bija zīmējis tolaik populārais ilustrators Reinholds Kasparsons. Šīs kārtis izdeva arī krievu laikos 1940./41.g. Vārdu Latvija aizstājot ar LPSR, un novācot visus ugunskrustus, kas bija iekļauti spēļu kāršu dizainā. Vācu okupācijas laikā tik augstvērtīgas spēļu kārtis vairs nevarēja izdot.<sup>25</sup>



1.3 att. Reinholda Kasparsona ilustrētās spēļu kārtis<sup>26</sup>

<sup>23</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 9. lpp.

<sup>24</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 8. lpp.

<sup>25</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 13. lpp.

<sup>26</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 12. lpp.

1933. gadā izdotas Latvijas Sarkanā Krusta spēļu kārtis ar numuru 11. Atšķirībā no iepriekš izdotajām spēļu kārtīm, galvenā atšķirība ir kāršu izmēros. Cilvēki pērkot šīs kārtis atbalstīja Sarkanā Krusta slimnīcas ēkas būvniecību. Šo spēļu kāršu dizaina izveidi bija veicis grafiķis un gravieris Kārlis Krauze kopā ar saviem studentiem.

1941. gadā daudzi cerēja, ka Latvija tūlīt atdzims, tika izdotas grafiķa Artura Dubura zīmētās spēļu kārtis. Šajā laikā izdotajām spēļu kārtīm bija zema kvalitāte. Kāršu zīmējumi tika pārspiesti neskaitāmas reizes un krāsu salikums uz attēliem vairs nebija precīzs. Šo spēļu kāršu tirāžas bija ļoti lielas.<sup>27</sup>



1.3 att. A. Dubura 1941. gadā ilustrētās spēļu kārtis <sup>28</sup>

Valstij atgūstot neatkarību, daudzi centās būt pirmie, kas izveidos jaunās spēļu kārtis. Priekšroka tika dota mākslinieces Jeļenas Spirinas veidotajam dizainam. Šīm kārtīm tiek izraudzīti angļu burti, kas neatbilst iepriekš Latvijā veidotajām spēļu kārtīm. Kungs – K, Dāma – Q, Sulainis – J, Dūzis tika apzīmēts nevis ar 1, bet ar A. Šīs kārtis tika izdotas 1994. gadā ar tirāžu 2000 eksemplāru. Kārtis iznāca uz Līgo svētkiem ar nosaukumu ‘‘Rīgas suvenīrs’’.

Latvijas kārtis Nr. 8 jeb suvenīru kārtis Nr. 2. izveidotas pēc Jāņa Mētras idejas un Viļņa Rasas zīmējumiem, ar ideju, ka katra spēļu kāršu masts simbolizē vienu Latvijas novadu, kas attiecīgi ir: Kāravi – Kurzeme, erceni – simbolizēja Zemgali, pīķi – Vidzeme, kreiči – simbolizēja Latgali.<sup>29</sup>

#### 1.4. Ievērojamākie spēļu kāršu ilustratori Latvijā

Ievērojamākie spēļu kāršu ilustratori ir saistīti ar spēļu kāršu pirmsākumiem Latvijā. Jo tieši šajā laikā izveidojās un nostiprinājās vairāki dizaina elementi, kas saglabājušies arī mūsdienīgu spēļu kāršu veidošanā. Pie nozīmīgākajiem ilustratoriem, kas veidojuši spēļu kāršu vēsturi Latvijā jāmin, *Arturs Duburs, Rihards Zariņš, Reinholds Kasparsons, Stefans Brencs*.

<sup>27</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 17. lpp.

<sup>28</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 16. lpp.

<sup>29</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 22. - 26. lpp.

Arī mūsdienās veidoto spēļu kāršu dizains un dizaina veidotāji ir uzslavas cienīgi, taču šie veidotie spēļu kāršu komplekti bieži ir pārzīmēti no citu valstu spēļu kāršu zīmētāju darbiem, vai ņemti gatavi no kādas valsts nacionālo standartu kārtīm. Mūsdienās, pastāvot milzīgajam preču piedāvājumam un sajauktajam tirgum, bieži nav viegli atšķirt un izdalīt valstis, kur šīs kārtis ir zīmētas. Tāpēc var uzskatīt, ka tieši šie spēļu kāršu ilustratori ir vieni no svarīgākajiem, nozīmīgākajiem, runājot par spēļu kāršu vēsturi un attīstību Latvijā.

## 1.5. Spēļu kāršu veidi

Drīz pēc spēļu kāršu ieviešanas tās sāka izmantot arī citiem nolūkiem, satīriskiem, didaktiskiem, politiskiem. Ar kāršu palīdzību izplatīja heraldikas, astronomijas, ģeogrāfijas, vēstures, mitoloģijas un citas zināšanas, izzobojā pretiniekus, humoristiski un satīriski attēloja dienas notikumus.<sup>30</sup>

Spēļu kāršu kolekcioni un spēļu kāršu pētnieki kārtis iedala vairākās grupās. Šīs grupas ir cieši saistītas savā starpā, taču pastāv īpašības, kas raksturo tieši to, esošo vai piešķirto grupu. Šīs grupas iedala pēc:

- izmantošanas, pielietojuma;
- žanra;
- nacionālajiem standartiem.

### **Pēc nacionālajiem standartiem.**

Spēļu kārtis iedalās četrās galvenās grupās, taču pastāv arī citas, tikai to atšķirības no kādas no galvenajām četrām ir ļoti nelielas un tās veidojušās no šo grupu ietekmes. Galvenie sadalījumi pēc nacionālajiem standartiem spēļu kāršu dizainā ir:

- franču;
- spāņu un itāļu;
- vācu;
- angļu.

Latvijā izmantotais spēļu kāršu dizains tiek ņemts no Franču nacionālā standarta spēļu kāršu parauga, kur spēļu kāršu mastu apzīmējumi ir pīķis, kreics, ercs un kāravs, pastāvot pāris atšķirībām, kas saistītas ar burtu latviskošanu, kas aprakstīta nodaļā par spēļu kāršu attīstību Latvijā.

---

<sup>30</sup> Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000. g., Antēra, 8. sēj., 16005.

**Pēc izmantošanas vai pielietojuma.** Spēļu kāršu pielietojums ir visdažādākais, sākot no kāršu spēles, beidzot ar kāršu kolekcionēšanu.

Spēļu kārtis, kas paredzētas *kāršu spēlei*. Pasaulē pastāv ļoti daudz kāršu spēļu. Galvenās atšķirības ir tās, ka lielākā daļa kāršu spēļu ir paredzētas azartspēlēm, pārējās jaukai izklaidei draugu vai ģimenes sabiedrībā. Pasaulē ir izveidojušies noteikti standarti, kas paredzēti, lai vienai un tai pašai spēlei domātās spēļu kārtis būtu veidotas pēc kopīgiem standartiem. Šie standarti parasti ir kāršu izmēri, dizainā iekļautie elementi – simbolika. Kā viens no galvenajiem nosacījumiem azartspēlēm domātajām spēļu kārtīm ir papīrs uz kura tiks drukātas spēļu kārtis, galvenais nosacījums ir, lai kārtīm nespīdētu cauri otra puse, kas pieļauj dažāda veida negodīgu rīcību kāršu spēles laikā. Kāršu spēles arī nosaka, cik kārtis ir nepieciešamas, lai to spēlētu. Vai spēlei nepieciešamas tikai 26 kārtis vai 12 kārtis, vai ir vai nav nepieciešama Jokera kārts. Pastāv iespēja veidot kāršu dizainu, veselam komplektam, neparedzot kādai kāršu spēlei tās tiks paredzētas, vai jau iepriekš to paredzot un dizainā iekļaujot vajadzīgās izmaiņas vai arī no kaut kā atsakoties.

Ir vairāki spēļu kāršu komplekti, ar kuriem var spēlēt kādu no kāršu spēlēm, taču tās kaut kādu iemeslu vai īpašību dēļ nav ērti lietot, vai paredzētas citiem nolūkiem. Šāda veida kārtis ir domātas *kolekcionāriem*. Parasti kolekcionāriem domātās kārtis ir pārlietu liela izmēra vai pārāk mazas, lai ar tām spēlētu. Kolekcionāriem domātās kārtis tiek izdotas ne pārāk lielās tirāžās, lai katram kolekcionāram būtu lielāks gandarījums to iegūt savā īpašumā. Pasaulē mazākās kārtis tika izdotas Krievijā. Šo kāršu izmērs ir 18 mm x 28 mm.<sup>31</sup>

Ļoti populārs spēļu kāršu veids ir *suvenīru kārtis*. Šo kāršu galvenais mērķis, kas domāts, lai spēlētu kāršu spēli saplūst ar kādas valsts, pilsētas vai uzņēmuma, pasākuma sevis prezentēšanu, reklamēšanu. Šāda veida spēļu kārtis parasti izmanto fotogrāfijas, kurās vērojami dabasskati, cilvēku portreti, dažādi priekšmeti, ēkas u.c. Atšķirībā no standarta tipa kārtīm, suvenīrkārtīs attēlus, fotogrāfijas izmanto visām kārtīm (arī ciparu kārtīm), ne tikai bilžu kārtīm.

### **Pēc Žanriskās piederības.**

Spēļu kāršu dizainus bieži izdala pēc tā tematikas, attiecīgi, kas domāts ar ilustrācijās izmantotajiem tēliem, ko tie simbolizē, raksturo un ko autors ar to vēlēties pavēstīt sabiedrībai. Populāra spēļu kāršu tematika ir politiskās kārtis. Jau no pašiem kāršu attīstības pirmsākumiem, spēļu kāršu dizaina izstrādātāji izmantojuši šo tēmu, attēlojot pie varas esošās personas, valstsvīrus, politiķus, sabiedrībā un pasaulē ietekmīgus cilvēkus.

---

<sup>31</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 59. lpp.

*Kara kārtis* (līdzinās politiskajām kārtīm). Kāršu dizainā tika izmantoti politiskie tēli, formastērpos tērptie karavīri u.c. Šāda veida kārtis tika izmantotas kara laikā, kā propaganda, kā esošās varas slavēšana, kā pretējās puses nicināšana un nomelnošana.

*Bērniem domātās kārtis*. Šī tipa kārtīs tiek attēloti personāži no multfilmām, pasaku varoņi. Kārtis ir krāsainas, izmantojot spilgtas tīras krāsas. Bērnu kārtīs tiek izmantoti arī neparasti mastu simboli, kur piemēram, kārava simbolikas vietā izveidots futbola bumbas vai kādas citas rotaļlietas simbols. Tas skaidrojams ar to, ka bērniem domātās kāršu spēles bieži nav saistītas ar kāršu mastīm, kāršu stiprumiem un nav nepieciešams atpazīt noteiktas masts apzīmējumu.

*Karikatūras un humora kārtis*. Galvenās tēmas, kas tika attēlotas kariķētajās kārtīs bija tā laika aktuālās problēmas, galvenie valsts vīri, politiskie tēli, kā arī vienkārši kariķēti vīrieši un sievietes.

*Erotiskās kārtis*. Šīs kārtis ļoti līdzīgas suvenīra tipa kārtīm, kur par pamatu dizainā tiek izmantotas fotogrāfijas vai erotiska rakstura zīmējumi. Erotiskā tipa kārtīm, kā bilžu kārtis bija visas komplektā esošās kārtis.

*Reklāmas kārtis*. Domātas kā uzņēmuma prezentējošs materiāls, kā dāvana klientiem vai vienkārši atgādinājums par uzņēmuma esamību. Reklāmas kārtīs, kā galvenās dizaina atšķirības ir spēļu kāršu reverss, kur atšķirībā no standarta spēļu kārtīm tiek izmantotas uzņēmumu reklamējošas bildes, uzņēmumu logotipi, uzņēmumu piedāvātā produkcija u.c. Reklāmas spēļu kārtīm bieži par pamatu tiek ņemti jau iepriekš izstrādāti spēļu kāršu dizaini.

Kā viens no vecākajiem spēļu kāršu veidiem ir *Taro kārtis*, jeb *zīlēšanas kārtis*. To galvenā atšķirība ir tā, ka Taro kārtis nav paredzētas kāršu spēlei, lai gan liela daļa no kārtīm līdzinās spēļu kāršu dizainam. Šis fakts arī galvenais kādēļ Taro kārtis netiek pieskaitītas un arī ir turpmāk aprakstītas vērtējot spēļu kārtis.

## **1.6. Ornamentu izveides un kompozicionālie risinājumi latviešu ornamentikā**

Ornaments ir rotājums, kura zīmes ietver sevī informatīvo saturu. Ornamenta pamatelementu lieto, piemēram, kā formālu rotājumu, un tas pat var rasties spontāni, bet tā uzbūve nereti rosina piedēvēt šim motīvam simbolisku jēgu. Taču ornamenta simboliskā jēga nav obligāta.

Biezākās ornamenta pazīmes ir tā motīvu atkārtojums un zināma ritma ievērošana. Latvisko ornamentu galvenās pazīmes ir simetrija un līdzsvars.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Kraukle D., Latviešu rakstu zīmes, 7. lpp.

Ornaments ir estētiska efekta sasniegšanas līdzeklis, kā arī rada būtisku emocionālo iespaidu. Tas mēdz radīt neierobežotu asociāciju un ideju fonu.

Ornamentu parasti iedala četrās pamatgrupās:

- ģeometriskā;
- florālā jeb augu, ziedu;
- zoomorfā jeb dzīvnieku;
- antropomorfā jeb stilizētu cilvēku figūras.

Dažreiz atsevišķi izdala arī debess spīdekļu grupu (saule, mēness, zvaigzne). Pastāv arī jauktas grupas un pārejas formas, jo ornamenta veidi bieži ir saistīti, kā arī pāriet cits citā. Atsevišķi pēta raksta zīmju semantiku, terminoloģiju, raksta tehnikas, kompozīcijas, stilu.<sup>33</sup>

Izmantojot ornamenta rakstu zīmes, svarīgi izpētīt, ornamentā izmantoto zīmju nozīmi. Jo senajiem latviešiem daudzām grafiskajām zīmēm bija simboliska jēga, dažiem rakstiem piedēvēja pat maģisku spēku. Latvietis nereti uz rakstu zīmēm paļāvās tāpat kā uz burvestības vārdiem.

Rakstus sakārto, izmantojot dažādus izteiksmes līdzekļus – zīmējumu, krāsu, ritmisko izkārtojumu, kontrastus. Latviešu ornamentu parasti kārtoti, ievērojot simetriju vai līdzsvarojot atsevišķus elementus.

Kārtojot rakstus kompozīcijās, ievēroja noteiktus likumus, kurus nereti noteica rotājamā priekšmeta forma. Izplatītākie kompozīciju veidi latviešu ornamentu veidošanā ir:

- rakstu joslas;
- augoša raksta kompozīcija;
- centrētā un decentrētā kompozīcija;
- pamatu klājošās kompozīcijas.

**Rakstu josla** – var atkārtoties viens vai vairāki elementi, kas var būt sakārtoti rindā vai pamīšus. Kompozīcijā parasti ir pamatsvītra. Var būt arī noslēdzošā svītra. Joslas raksts vienmēr ir samērots ar rotājamo laukumu. Lielākus priekšmetus vai rotājamus laukumus rotā ar platākām joslām. To panāk nevis vienkārši proporcionāli palielinot joslu, bet gan papildinot to ar blakus joslām. Atsevišķu rakstu pamatelementi savas formas dēļ ir ļoti piemēroti joslas kompozīcijai, piemēram, līklocis, skujiņa, zalktis u.c. Taču joslas kompozīcijā ievieto arī centriskās kompozīcijas rakstus.<sup>34</sup>

Izmanto paņēmienu, rakstam nošķeļot galotnes, noņemot ceturto daļu no raksta vai arī pusi no tā. Šifrējot rakstu zīmes.

---

<sup>33</sup> Kraukle D., Latviešu rakstu zīmes, 7. - 8. lpp.

<sup>34</sup> Kraukle D., Latviešu rakstu zīmes, 81. lpp.

Joslu kompozīcijās nereti izmanto vienu no senākajiem rakstu kārtošanas principiem: zīmes izkārto garenos četrstūros, kas cits no cita skaidri nodalīti, izmantojot kontrastējošu krāsu.

**Pamatu klājošā kompozīcija** – rotāšanās veids, kad raksts noklāj visu rotājamo laukumu. Rakstu zīmes var tikt kārtotas divējādi:

- Novietojot rakstus precīzi citu virs cita;
- Kārtojot rindā pamīšus.

Pamatu klājošās kompozīcijas izmanto rotājot dažādus priekšmetus. Uz viena un tā paša priekšmeta latvieši rakstus kārtoja gan joslās, gan pamatu klājošā kompozīcijā.<sup>35</sup>

**Augoša raksta kompozīcija** – veido ievērojot simetriju. Raksta dominante ir centrālā ass. Raksta kuplināšanai izmanto arī blakus esošās assis, tās kārto starveidīgi. Dabā augoša raksta uzbūve vērojama saules lēkta vai saules rieta brīdī. Augoša raksta kompozīciju veidojot, parasti ņem vērā spoguļsimetriju, t.i., raksts centrālās ass vienā pusē atbilst tā spoguļattēlam otrā pusē. Šāda ornamentu veidošanas kompozīcija izplatīta Dienvidkurzemes rakstos.<sup>36</sup>

Arī **centrālās kompozīcijas** – visai bieži izmanto simetriju. Rakstu kārtojumos, kur centrā novietots galvenais raksts, bet tam apkārt izkārtoti sīkāki raksti, par centra rakstu parasti izvēlas centriskas formas ornamentu – saulīti, ausekli, krustu.

Šādas kompozīcijas biežāk izmanto priekšmetos, kur rotātie laukumi labi pārskatāmi.

Radniecīgs iepriekšējam ir rakstu sakārtojuma veids, ko nosacīti var nosaukt par decentrētu kompozīciju. Šajā gadījumā rotājuma vidū nav galvenā raksta, bet tā vieta atstāta tukša.<sup>37</sup>

## 1.7. Spēļu kāršu izgatavošanai nepieciešamo materiālu apraksts

Lai izvērtētu un aprakstītu nepieciešamos resursus, kas vajadzīgi, lai izgatavotu spēļu kāršu komplektu ir nepieciešams noteikt kam un kādas kārtis tiks veidotas. Piemēram, suvenīrkārtīm vai reklāmas spēļu kārtīm nav svarīgas tādas papīra īpašības kā caurspīdīgums, elastīgums faktūra u.c.

Lai izvēlētos vislabāko vai piemērotāko papīru spēļu kāršu izveidei, ir nepieciešams zināt vairākas paīra īpašības.

---

<sup>35</sup> Kraukle D., Latviešu rakstu zīmes, Jumava, 2006. g., 83. lpp.

<sup>36</sup> Kraukle D., Latviešu rakstu zīmes, Jumava, 2006. g., 82. lpp.

<sup>37</sup> Kraukle D., Latviešu rakstu zīmes, Jumava, 2006. g., 83. lpp.

Papīra īpašības iedala vairākās grupās:

- mehāniskās;
- fizikālās;
- ķīmiskās;
- optiskās;
- elektriskās.

Pie papīra mehāniskajām īpašībām pieskaita pretestību raušanai, locīšanai un citas, kas raksturo papīra mehānisko izturību. Fizikālās īpašības ir, piemēram, blīvums, biezums. Optiskās īpašības – baltums, caurspīdīgums, necaurspīdīgums. Ķīmiskās īpašības – mitruma saturs u.c. Elektriskās īpašības – elektrovadītspēja u.c.

**Fizikālās īpašības.** Viena no papīra fizikālajām īpašībām ir *papīra biezums*. Līdz ar papīra biezumu, mainās gandrīz visas tā fizikālās, optiskās un citas īpašības. Dažām papīra šķirnēm noteikts biezums ir ļoti svarīgs rādītājs. *Papīra gludums* – raksturo papīra virsmas stāvokli, kas panākts papīru mehāniski apstrādājot. Gludums raksturo papīra ārējo izskatu.<sup>38</sup> *Papīra stingrums* – papīra pretestība deformācijai ārējo spēku un slodzes iespaidā. Papīra stingrums ietekmē, piemēram, vai papīrs liecas vai neliecas u.c. Papīra biezums palielina papīra stingrību, kalandrēšana samazina papīra stingrību.<sup>39</sup> *Papīra spējas uzsūkt poligrāfijas krāsas* un to iespīšanās dziļums papīra loksne atkarīgs no papīra struktūras, arī no poligrāfijas krāsas īpašībām. Papīra porainība palielina tipogrāfijas krāsu uzsūktspēju. Intensīva krāsas iesūkšanās papīrā (piemēram, lietojot porainu papīru) var radīt tādas iespīšanas defektus, kā krāsas izsūkšanos papīra loksnes otrā pusē vai izplūdušus bālganus novilkumus. Jo mazākas papīra poras, jo mazākas iespīšanas krāsas pigmentam iesūkties papīra loksne. Iespiežot uz blīva, kalandrēta papīra virsmas, tad krāsai jāsaturs vairāk pigmenta un jābūt intensīvākai nekā krāsai, kas domāta iespīšanai uz uzsūcoša papīra.

**Papīra optiskās īpašības** nav mazāk svarīgas par papīra fizikālajām īpašībām. Pastāv papīra šķirnes, kurām optiskās īpašības ir ļoti svarīgas. Pie šādiem papīriem var arī uzskaitīt spēļu kāršu kartonu. Svarīgākās papīra optiskās īpašības ir:

- gaismas caurlaidība;
- necaurspīdīgums;
- papīra baltums;

---

<sup>38</sup> Norīte V., Turlais V., Vanaga D., Poligrāfija. Materiāli. Papīrs, Poligrāfijas infocentrs, 2004. g., 141. lpp.

<sup>39</sup> Norīte V., Turlais V., Vanaga D., Poligrāfija. Materiāli. Papīrs, Poligrāfijas infocentrs, 2004. g., 142. lpp.

- spīdīgums;
- krāsa.

Kā svarīgākā īpašība, kas vistiešāk attiecas uz spēļu kāršu izveidi ir papīra *necaurspīdīgums*. Ļoti svarīgi ir papīram būt pēc iespējas mazāk caurspīdīgam, jo spēļu kāršu spēlē, nozīmīgi ir neredzēt pretinieka kārtis vai vēl svarīgāk, lai pretinieks neredz cauri tavējām. Caurspīdīgums raksturo papīra īpašību, kas rāda, cik labi redzams zem tā novietotās zīmes un zīmējumi. Gaismas caurlaidīgāks papīrs būs arī caurspīdīgāks. Papīru krītojot, tas kļūst necaurspīdīgāks.

Vismazākā gaismas caurlaidība piemīt kokmasas šķiedrām, kas satur visas koksnes komponentus. Kokmasas piedeva samazina papīra gaismas caurlaidību un caurspīdīgumu. Arī kokvilnas šķiedras un lapu koku celuloze padara papīru necaurspīdīgāku.<sup>40</sup>

Krāsvielas samazina papīra gaismas caurlaidību. Papīrrūpniecības praksē, lai padarītu papīru necaurspīdīgu, papīra masai pievieno minerālās pildvielas. Ja papīrs ir biežāks, palielinās gaismas uzsūktspēja un samazinās tā caurspīdīgums. Tādiem produktiem, kā spēļu kārtis, kuriem ir ļoti svarīgi, lai papīrs būtu necaurspīdīgs, izgatavoti speciāli papīri, kā, piemēram, spēļu kāršu kartons. Spēļu kāršu kartons ir pilnībā necaurspīdīgs, šim papīram pa vidu iestrādāts melns, gaismu necaurlaidošs slānis, pārklājums, kas arī nodrošina necaurspīdīguma esamību. Spēļu kāršu ražotāji visbiežāk izmanto spēļu kāršu kartonu, taču mēdz izmantot arī cita veida papīrus, piemēram, speciālus dizaina papīrus ar reljefu, krāsu u.c īpašībām. Šāda veida papīrus izmanto suvenīra vai reklāmas tipa kārtīm, kur spēļu kāršu galvenās funkcijas ir attālinātā lomā, par galveno uzdevumu kalpojot sevis vai uzņēmuma popularizēšana.

**Papīra iespiedīpašības.** Tiek uzskatīts, ka papīra piemērotību iespīšanai nosaka to īpašību kopums, kas nodrošina augstu attēla kvalitāti. Papīra iespiedīpašības ietekmē:

- papīra viendabīgums;
- spēja uzsūkt iespiedkrāsu;
- baltums, necaurspīdīgums;
- gludums un virsmas līdzenums;
- loksnes spīdums;
- saspiežamība;
- pretestība putēšanai;
- papīra elastīgums un plastiskās īpašības.<sup>41</sup>

<sup>40</sup> Norīte V., Turlais V., Vanaga D., Poligrāfija. Materiāli. Papīrs, Poligrāfijas infocentrs, 2004. g., 154 - 156 lpp.

<sup>41</sup> Norīte V., Turlais V., Vanaga D., Poligrāfija. Materiāli. Papīrs, Poligrāfijas infocentrs, 2004. g., 166 lpp.

## 1.8. Spēļu kāršu izgatavošanas tehnoloģiskā attīstība

Pirmās kārtis tika zīmētas ar roku. Katrs spēļu kāršu izgatavotais komplekts bija unikāls, jo pārzīmējot kārtis tās atšķīrās. Šis process bija laikietilpīgs un lēns, kas, savukārt, palielināja spēļu kāršu cenu.

Attīstoties koka un vara grebuma tehnoloģijai, parādījās iespēja spēļu kāršu kompletus tiražēt. Kokgrebuma vai vara grebuma tehnikā, attiecīgā materiāla plāksnēs tika izgrebts attēls. Pārklājot šo attēlu ar krāsu un nospiežot uz papīra, attēls parādās tajā vietā, kur izgrebtajā plāksnē ir visaugstākais pacēlums, izvirzījums.

Lielas izmaiņas spēļu kāršu izgatavošanas vēsturē sākās pēc 1796. gada, kad Prāgā dzimušais Aloīzs Zenefelders, pēc vairākiem mēģinājumiem atklāja litogrāfisko gludspiedumu. Pretēji augstspiedes un dobspiedes mehāniskajiem procesiem, litogrāfiskā druka ir ķīmisks process. Tālāk attīstoties šai tehnoloģijai, no 19. gadsimta beigām kļūst iespējama diezgan kvalitatīva krāsu druka. Spēļu kāršu izgatavošanā šo tehniku izmantoja vēl pat 20. gadsimta vidū.

Būtiski atšķīrās dažādu spēļu kāršu kvalitāte un līdz ar to arī to cena. Dārgo spēļu kāršu izgatavošanai vienmēr tiek lietots ļoti labs, speciāls papīrs.

Svarīgi lai kārtis nebūtu trauslas, tāpēc papīra masai vēlams būt bez celulozes. Šodienas tehnoloģijas kāršu elastību un izturību iegūst ar modernām tehnoloģijām.<sup>42</sup>

20. gadsimta beigās strauji attīstās ofsetdruka. Ofsetdrukā katra krāsa uz papīra tiek uzklāta atsevišķi no dažādām drukas platēm. Šajā tehnoloģijā var apstrādāt dažāda biezuma un faktūras papīrus.

Ofsedrukai ir raksturīgs ātrs drukas temps un augsta attēlu pavairošanas precizitāte. Ofsetā iespējams drukāt rastrētus zīmējumus un citas smalkas detaļas. Ofseta tehnoloģijā veikts iespiedums patērē maz krāsas un ātri žūst. Visu šo priekšrocību dēļ ofseta tehnika ir ideāli piemērota liela apjoma pilnkrāsu darbu iespiešanai.<sup>43</sup>

Mūsdienās ofsetdruka aizņem dominējošo tirgus daļu pasaulē. Šī iespiešanas veida galvenās priekšrocības ir augsta iespiešanas kvalitāte un nelielas sagatavošanas izmaksas.

---

<sup>42</sup> Iespiedgrafika, #1, 1999. g., 7. lpp.

<sup>43</sup> Drukas tehnoloģijas, skatīts internetā 20.05.2009. <http://www.zr.lv/index.php?sec=texts&sub=41>

## 1.9. Grafiskie izteiksmes līdzekļi

Vizuālā mākslas uztvere sākas ar mākslas darba ārējā, redzamā slāņa uztveri. Redzamā slāņa pamatelementi ir krāsa un forma. Krāsai un formai ir cieša saikne ar līniju, tekstūru, tumsu un gaismu. Katrā mākslas veidā kāds no šiem elementiem ir dominējošs.<sup>44</sup>

**Līnija.** Līnija ir galvenais zīmējuma elements. Tā veidojas plāknē no vienā virzienā cieši sablīvētiem punktiem, velkot ar kādu piederumu, kā arī skrāpējot kādā pigmentu slānī vai materiālā, piemēram, papīra virskārtā.<sup>45</sup>

Līniju iedala:

- pārtraukta – sastāv no vairākiem atsevišķiem punktiem un citiem ritmiski atkārtotiem elementiem. Tās daļas netiek uztvertas katra atsevišķi, bet kopā. Šādas līnijas lieto dekoratīvos darbos;

- nepārtraukta;
- salikta, kombinēta līnija, kurā kāds no līnijas pamatveidiem apvieno dažādus sīkus ritmiski atkārtotus elementus.<sup>46</sup>

Līniju lieto visos mākslas veidos. Līnijas galvenās vizuālās pazīmes kompozīcijā ir izmērs, tips, virziens, novietojums un raksturs. Izmērs ir līnijas garums un platums, garš, īss, plats, šaurs.

Līnijas tips raksturo vai līnija ir taisna, lauza, liekta vai kombinēta. Pastāv trīs līnijas pamatvirzieni:

- horizontāls;
- vertikāls;
- slīps – katra līnija, kas nav horizontāla vai vertikāla ir slīpa.

Līnija var kļūt par mākslas darba galveno vai pat vienīgo elementu.

Līnijas nozīme mākslā ir nepārvērtējama. Tā var būt emocionāli ekspresīva, attēlojoša. Taisnas līnijas ir mazkustīgas, nekustīgas. Diagonālas līnijas atstāj satraucošu iespaidu. Vertikālas līnijas rada nopietnu, svinīgu, cienīgu noskaņu. Horizontālas līnijas rada mierīgu noskaņu.<sup>47</sup>

Līnijai ir nozīmīga vieta latviešu ornamentu attēlojumā. Liela daļa latviešu ornamentu sastāv no dažāda tipa līnijām. Piemēram, latviešu ornamentu zīme – skujiņa ir vairāku horizontālu, vertikālu, visbiežāk slīpu, paralēlu svītru kārtojums.<sup>48</sup> Līnija var būt tēlojoša,

<sup>44</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 7. lpp.

<sup>45</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 8. lpp.

<sup>46</sup> Kagaine Z., Tēlainā domāšana vizuālajā mākslā, Zvaigzne, 64. lpp.

<sup>47</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 11. lpp.

<sup>48</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 12. lpp.

īstenības objektu vizuālās pazīmes aprakstoša nozīme, šādā gadījumā līnija kļūst par kontūras, apjoma, distances – telpas, gaismēnas materialitātes izteicēju.<sup>49</sup>

**Kontrasts.** Kontrasts ir krasi izteikts pretstats. Vizuālas formas vienotību meklējot, mākslinieks gan apzināti, gan intuitīvi rada vizuālās atšķirības un reizē saskaņo tās. Vizuālās atšķirības, daudzveidība mākslas darbā ienes spriedzi, dzīvīgumu, dramatismu, ieinteresē skatītāju, saista uzmanību, izjauc vienmuļību un garlaicību.

**Forma.** Forma izraisa estētisku pārdzīvojumu, virza skatienu no vienas mākslas darba daļas uz otru, veicina idejas – jēgas sapratni. Forma ir mākslas darba uzbūves elements, kuram bieži var atrast prototipu īstenībā. Savienojot līnijas gala punktus veidojas kāda noteikta forma. Norobežotā laukuma daļa kļūst par kompozīcijas elementu, ar kura palīdzību var kaut ko izteikt.<sup>50</sup>

Mākslinieks rada apveidus un speciāli ar tiem rīkojas, lai vienlaikus izteiktu savu ideju, organizētu vizuālos elementus vienota veseluma iegūšanai.<sup>51</sup>

Apveids mākslas darbā ne vienmēr atdarina kāda īstenības objekta apveidu. Plaknē radītajiem apveidiem un to grupējumiem līdzību ar ierastajiem redzes modeļiem liek zaudēt ne tikai mākslinieka iztēles spēks, individuālais rokraksts un daudzveidīgie radīšanas mērķi. Līdzība var zust, arī veidojot mākslas darba redzamās formas vienotību. Katrs plaknē izdalītais laukums, kuram tiek piešķirts noteikts apveids, reizē tiek arī salīdzināts ar citiem apveidiem pēc to lieluma, novietojuma, vizuālā svara, rakstura. Tas tiek sabalansēts un grupēts ar citiem apveidiem, lai radītu vienotības un līdzsvara sajūtu un virzītu skatītāja acu kustību pa izveidotā attēla virsmu.<sup>52</sup>

**Krāsa.** Krāsa ir īpašība, ko cilvēks vizuālas uztveres procesā piešķir materiālās pasaules objektiem, balstoties uz subjektīvo redzes sajūtu.<sup>53</sup>

Krāsas var raksturot pēc trim raksturlielumiem:

- krāsas tonis;
- krāsas piesātinājums jeb tīrība;
- krāsas gaišums.

Krāsas tonis ir primārā atšķirība, ko cilvēks ievēro skatoties attēlā. Melna, balta un dažādas pelēkās gradācijas ir ahromātiskās krāsas. Ahromātiskās krāsas atšķiras tikai ar gaišuma un tumšuma pakāpi.

Sajaucot balto un melno krāsu atšķirīgās proporcijās, iespējams iegūt lielu skaitu

---

<sup>49</sup> Zvirgzdiņa V., Vizuālās mākslas valodas ābece, Sprīdītis, 1995. g., 96. lpp.

<sup>50</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 18 lpp.

<sup>51</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 22. lpp.

<sup>52</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 26. lpp.

<sup>53</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 27. lpp.

pelēkās krāsas gradāciju. Balts, melns un dažāda tumšuma pelēkais vienmēr veido harmoniskus salikumus.<sup>54</sup>

Mākslā krāsu lieto simboliskā nozīmē. Šis simboliskais krāsu skaidrojums dažādos laikmetos un dažādām tautām ir atšķirīgs. Neskatoties uz to atšķirībām krāsa kalpo par palīglīdzekli dažādu emociju skaidrojumam. Krāsu lieto mākslinieciskajā pašizteiksmē kā dažādu emocionāli garīgo stāvokļu un noskaņas izteicēju.

Mākslinieki krāsu gammu bieži izvēlas ne tikai atbilstoši tēmai, bet arī atbilstoši paši savām personiskajām īpašībām un tīri subjektīvām attiecībām ar kādu krāsu.<sup>55</sup>

### 1.10. Latviešu mitoloģisko tēlu, dievību līmeņi

Veidojot spēļu kāršu dizainu, zīmētajās ilustrācijās tiks attēloti latviešu mitoloģiskie tēli. Tā kā spēļu kārtīm ir kāršu stiprumi, tad vēlams izpētīt un uzzināt arī latviešu mitoloģisko tēlu hierarhiju vai savrīguma līmeņus, pakāpes.

Latviešu mitoloģijā mitoloģijas centrālo kompleksu veido dievības un mitoloģiskas būtnes, kuras raksturo darbības sfēra cilvēka priekšstatos veidotajā pasaules modelī, vieta, īpatsvars cilvēka praktiskajā darbībā un sadzīvē, funkciju raksturs un amplitūda, biežums dažādos etniskos apgabalos, ģenētiskas saiknes ar pārējo tautu mitoloģiju.<sup>56</sup>

Vērtējot pēc šiem kritērijiem, visas dievības un mitoloģiskos tēlus var iedalīt sešu līmeņu grupās:

- dabas, kosmiskās dievības;
- universāla mitoloģiska būtne – Dievs;
- likteņa lēmējas dievības;
- auglības dievības;
- mātes;
- sētas, dzimtas sargātāji, labklājības veicinātāji gari, dēmoni.<sup>57</sup>

Kā galvenais latviešu mitoloģiskais tēls uzskatāms Pērkons. Pērkons pēc savām funkcijām līdzinās daudzu tautu mitoloģiskajiem tēliem. Pērkons ir viens no vecākajiem senču dieviem un tiek dēvēts arī par Veco tēvu. Latvijā Pērkona krusts sastopams jau no 3. - 4. gadsimta. izrakumos atrastajās lietās. Agrajā dzelzs laikmetā tas attēlots, piemēram, latgaļu bronzas rotās un somugru cilšu emaljētajās saktās. Vēlajā dzelzs laikmetā rakstam parādās jau daudz

<sup>54</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 35. lpp.

<sup>55</sup> Hibnere V., Grasmane L., Villerušs V., Tēlotāja māksla, Zvaigzne, Rīga, 1985. g., 39. lpp.

<sup>56</sup> Kokare E., Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli, Rīga, 1993. g. 18. lpp.

<sup>57</sup> Kokare E., Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli, Rīga, 1993. g. 19. lpp.

dažādu atvasinājumu un ir sastopami dažādi krāšņi varianti. Tautas dziesmās Pērkons ir debesu kalējs, kura kaltās ogles kā sudrabs sabirst paklātajā villainē. Pērkons bieži saplūdis ar Dieva tēlu. Ne vienmēr ugunskrustu viegli pazīt. Garenajās joslu kompozīcijās latvieši mēdza izmantot tikai pusi vai pat ceturto daļu raksta, brīvās vietas aizpildot ar citiem, sīkākiem rakstiem.<sup>58</sup>

Latviešu mitoloģijā debess spīdekļu kulta izpausmes visvairāk atsedzas etnogrāfiskajā materiālā, īpaši ornamentikā, kā arī gadskārtu ieražās. Pie kosmiskajām parādībām latviešu mitoloģijā pieder Saule, Mēness, Auseklis. Mēness parasti tēlots kā karavīrs greznā ietērpā vai arī kā cīnītāju sargs. Saules un Mēness pienākumu sadale ir dienas un nakts apgaismošanā. Saule ir mūžīgās kustības un dzīvības simbols. Citu zīmju vidū Saule ierindojas uz viena no augstākajiem pakāpieniem. Saule ir visa redzētāja un zinātāja. Latvijas teritorijā Saules simboli koncentrisku apļu veidā kaula un raga priekšmetu rotājumos ir sastopami jau vēlajā neolītā. Rombs jeb četrstūrīnā Saules zīme ir sastopama uz mezolīta keramikas.<sup>59</sup> Saules zīmes apzīmējumi visi ir apaļi priekšmeti (lode, ola, zelta zīle u.c.), kuru ritēšana apzīmē Saules kustību debesu velvē. Visvienkāršākajā veidā Saules zīme ir aplis. Visiem atvasinātajiem un sarežģītākajiem Saules simboliem grafiski ir uzsvērtā vidusdaļa. Saules raksts ir ģeometrisks un stingri simetrisks.<sup>60</sup>

Otrais līmenis saistīts tikai ar vienu dievību – Dievu. Dievs cieši sasaistīts ar debesī. Dievs nosaka gan zvaigžņu gaitu pie debesīm, gan labā uzvaru pār ļauno, gaismas uzvaru pār tumsu. Dievs piedalās cilvēka likteņa lemšanā, paralēli darbojoties Laimai, kas ir galvenā šajā jomā. Dievs parādās kā personificēta būtne, kuras darbība skar visus kosmolītiskos līmeņus, galvenokārt debesis un zemi. Debesu sfērā Dievs nosaka gan reālo spīdekļu vispārīgo kārtību, gan arī mītisko būtņu savstarpējās attiecības.<sup>61</sup>

Latviešu mitoloģijas trešo līmeni veido likteņa dievības. Šīs dievības ir: Laima, Dēkla, Kārta, Māra. Laima ir likteņa dievība. Laimas pienākums ir lemt, likt, laist, vērtēt, rakstī jaundzimušā mūžu, likteni. Dēkla ir izteikta Kurzemes novada dievība. Dēkla rūpējas par dzemdētājām, zīdītājām, viņu bērniem, dodot tiem miegu un veselību.<sup>62</sup> Kārta – viņas funkcijas saplūst ar Laimas finkcijām. Īpašu vietu šajā grupā ieņem Māra. Māra rūpējas par jaundzimušā ģimenes locekļa un mātes veselību un turpmāko labklājību, kā arī aktīva līdzdalība sievietes grūtību pārvarēšanā, arī gādībā par sievietes pārziņā esošo ganāmpulku.

Ceturtais latviešu dievību līmenis – īpašvārdos nosaukti auglības gari. Ūsiņš – zirgu aizstāvis. Sākotnēji Ūsiņš bija gaismas dievs, tāpēc sasaistās ar debesīm un gaismu. Jumis –

<sup>58</sup> Kokare E., Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli, Rīga, 1993. g. 18. lpp.

<sup>59</sup> Latviešu tautas dzīvesziņa, gadskārta, Zvaigzne, Rīga, 1993. g., 64. - 66. lpp.

<sup>60</sup> <http://valoda.ailab.lv/kultura/kultura/orn.htm>, latviešu ornamentika un zīmes, skatīts internetā 16.05.2009.

<sup>61</sup> Kokare E., Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli, Rīga, 1993. g. 42. lpp.

<sup>62</sup> Kokare E., Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli, Rīga, 1993. g. 20. lpp.

druvu auglības dievība. Jumja kults cieši saistīts ar tiešo darba procesu – labības novākšanas beigu posmu. Šim līmenim pieskaita arī vasaras saulgriežu centrālo tēlu Jāni. Funkcionāli Jānis iekļaujas auglības dievību līmenī, nes svētību gan druvai, gan laidaram, gan cilvēku ģimenei, gan visai dabai. Rudenī, pieguļas laikam beidzoties, kā zirgu patrons godināts Mārtiņš. Tenis cūku aizstāvis.<sup>63</sup>

Viss latviešu nacionālais ornaments jeb rotājošais raksts ir pārveidots latviešu mitoloģisko zīmju kopums. Latvju senči ticēja, ka mitoloģiskajām zīmēm ir maģisks spēks. Ar laiku mitoloģiskās zīmes zaudēja savu spēku un nozīmi. Saturs pazuda, saglabājās tikai zīmes skaistā forma kā ornaments.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Kokare E., Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli, Rīga, 1993. g. 44. lpp.

<sup>64</sup> Latviešu tautas raksti, Madona, 1993. g., 3. lpp.

## 2. PĒTNIECISKĀ DAĻA

Pētnieciskajā daļā aprakstītas galvenās atšķirības spēļu kāršu dizainā. Galvenokārt, tiek pētīti Eiropā veidoto spēļu kāršu dizaina paraugi, kā arī Latvijā saražoto spēļu kāršu dizaina paraugi. Lai izpētītu un iegūtu noderīgu informāciju par spēļu kāršu veiksmīgākajiem dizaina risinājumiem, tiek izvirzīti vairāki pētāmie raksturlielumi. Pētāmās kārtis nav sadalītas pa to izdošanas gadiem, taču apskatītas no to raksturīgiem raksturlielumiem, aprakstīti to plusi un mīnusi.

Galvenie pētāmie jautājumi ir cieši saistīti ar gala rezultātā veicamo uzdevumu, radīt spēļu kāršu dizainu jaunam spēļu kāršu komplektam. Lai pilnībā īstenotu ideju, nepieciešams izpētīt sekojošus jautājumus:

- kādi ir visizplatītākie un veiksmīgākie spēļu kāršu formāti?
- kādas ir spēļu kāršu mastu apzīmējumu dizaina atšķirības?
- kādi ir veiksmīgākie kompozīcijas risinājumi bilžu kārtīm un ciparu kārtīm?
- kādas krāsas un krāsu pāri dominē kāršu dizainā?
- kādas ir raksturīgākās dizaina iezīmes atšķirīgām tautām?

### 2.1 Formāts

Pētot dažādus spēļu kāršu dizaina paraugus var secināt, ka pastāv liela dažādība to formātos, izmēros. Ir kāršu grupas, kurām novērojamas lielākas atšķirības no visierastākajiem kāršu komplektiem. Ar vislielāko dažādību spēļu kāršu izmēros izceļas suvenīrkārtis un kārtis, kuras speciāl radītas kāršu kolekcionāriem. Šie spēļu kāršu izmēri ir sākot no pārspīlēti maziem (1,8 cm x 2,8 cm) līdz pārspīlēti lieliem (aptuveni 15 cm x 25 cm) un lielākiem.

Trīsstūrveida kārtis, apļveida, ovāla formāta kārtis – šie visi ir dizainera iztēles lidojumi, taču izveidotie dizaini ne vienmēr ir piemēroti kāršu spēlei. Trīsstūrveida vai apaļās kārtis nav ērti dalīt, pārāk mazas vai pārāk lielas kārtis nav viegli noturēt rokās. Visi šie dizaini ir vizuāli iespaidīgi, taču kāršu spēlei nepiemēroti, jo tiem katram ir vismaz viens trūkums. Pasaulē ir pieņemti dažādi izmēri, kuri paredzēti konkrētām, noteiktām kāršu spēlēm. Piemēram, *Pokerim vai Bridžam*, paredzēti atšķirīgi spēļu kāršu komplekti, taču tie ir noteikti tikai azartspēļu klubos, kur kārtīm jābūt pēc noteiktiem standartiem. Apskatot dažādu valstu kāršu paraugus, kas pārsvarā un galvenokārt paredzēti ikdienišķai kāršu spēlei (nav domāta azartspēļu klubiem, kazino u.c), var secināt, ka vairumā gadījumos tiek izmantoti līdzīgi vai vienādi spēļu kāršu izmēri, kas mēdz atšķirties ar pāris milimetriem nobīdi. Visierastākie kāršu izmēri ir: 90 mm x 60 mm, 86 mm x 63 mm. Itāļiem raksturīgi spēļu kāršu komplekti, kuru formāts ir veidots šaurāks par ierasto dizainu, parasti izmantojot 93 mm x 44 mm, 80 mm x 44 mm.

## 2.2 Mastu apzīmējumi un to galvenās dizaina atšķirības

Latvijā pieņemts izmantot franču tipa mastu apzīmējumus.

Lielākā uzmanība pētot spēļu kāršu dizaina paraugus tiek pievērsta tieši šāda veida dizaina paraugiem. Franču tipa mastu apzīmējumi izplatīti tādu valstu kārtīs kā, Anglija, Krievija, ASV un Skandināvijas valstīs.

Pētot atšķirības mastu apzīmējošo simbolu dizaina risinājumos izdalīti sekojoši raksturlielumi:

- mastis apzīmējošo simbolu krāsa;
- mastis apzīmējošo simbolu izmērs;
- mastis apzīmējošo simbolu forma;
- spēļu kāršu stipruma rādītāju un mastu apzīmējuma kompozīcija;
- citi raksturlielumi (pie šādiem raksturlielumiem pieder retas un reti izmantotas īpašības un dizaina paņēmieni, kuriem nevar iedot noteiktu nosaukumu).

### 2.2.1 Mastis apzīmējošo simbolu krāsa

Kāršu dizainā, galvenokārt, tiek izmantotas divas krāsas franču tipa mastu apzīmējumiem šīs krāsas ir melna un sarkana. Melnā krāsa tiek izmantota pīķa un kreica simbolikā, sarkanā krāsa tiek izmantota erca un kārava simboliem.

Šo krāsu iedalījumu mastu apzīmējumiem kāršu veidotāji cenšas ievērot. Būtiskākās atšķirības simbolu krāsām ir attiecīgi cik melnais ir melns un sarkanais ir sarkans, citu dizainu salīdzinot ar citu. Šīs atšķirīgās nianšes ir krāsu toņos, kas mēdz būtiski svārstīties no rozā līdz pat orandžam u.c. Identiski ir ar melno krāsu, kas var mainīties no pelēkā līdz melnajam un sajaukumiem ar citām tumšām krāsām. Pastāv gadījumi, kad mastis apzīmējošajiem simboliem tiek izmantota kontūrlīnija, lai tie nesaplūstu ar fonu vai, ja fons ir pārāk aktīvs, izmanto neitrālu krāsu, kas visbiežāk ir balta.

### 2.2.2 Mastis apzīmējošo simbolu izmērs

Pētot spēļu kāršu mastu apzīmējumu atšķirības, to izmēros ir novērojams daudz atšķirīgu dizaina risinājumu. Tas, galvenokārt, dēļ tā, ka nav pieņemti noteikti izmēri, piemēram, cik lielai jābūt pīķa vai kārava zīmei. Šo apzīmējumu izmērus pēc savām vēlmēm izvēlas kāršu ilustrators, kāršu dizaina veidotājs, kurš mastu apzīmējumus pielāgo dizainam vai otrādi. Dizainerim ir izvēle, ko viņš vēlas vairāk izcelt spēļu kārtī – mastu apzīmējumu un kārts stipruma apzīmējumu vai izcelt izmantoto ilustrāciju, atstājot mastu apzīmējumus otrajā plānā.

### 2.2.3 Mastis apzīmējošo simbolu forma

Veidojot dizainu kādai no mastīm jau sākotnēji tiek noteikti vairāki raksturlielumi, kas attiecīgo masts apzīmējumu padara par attiecīgo masts apzīmējumu, saglabā simbola atpazīstamību neskatoties uz tā deformāciju un izmaiņām. Piemēram, attēlojot erca simbolu dizainerim jā saglabā sirds forma vai arī izveidotajai zīmei jā simbolizē sirds, pretējā gadījumā tas ir jauns dizaina risinājums, kas saskartos ar tādām grūtībām kā simbolisko neatpazīstamību u.c. Vairumā gadījumu veidotie mastu apzīmējumi atšķiras ar tādām īpašībām kā:

- šaurāks, platāks;
- garāks, īsāks;
- ovāls, apaļš, kantains u.c.

### 2.2.4. Spēļu kāršu stipruma rādītāju un mastu apzīmējuma kompozīcija

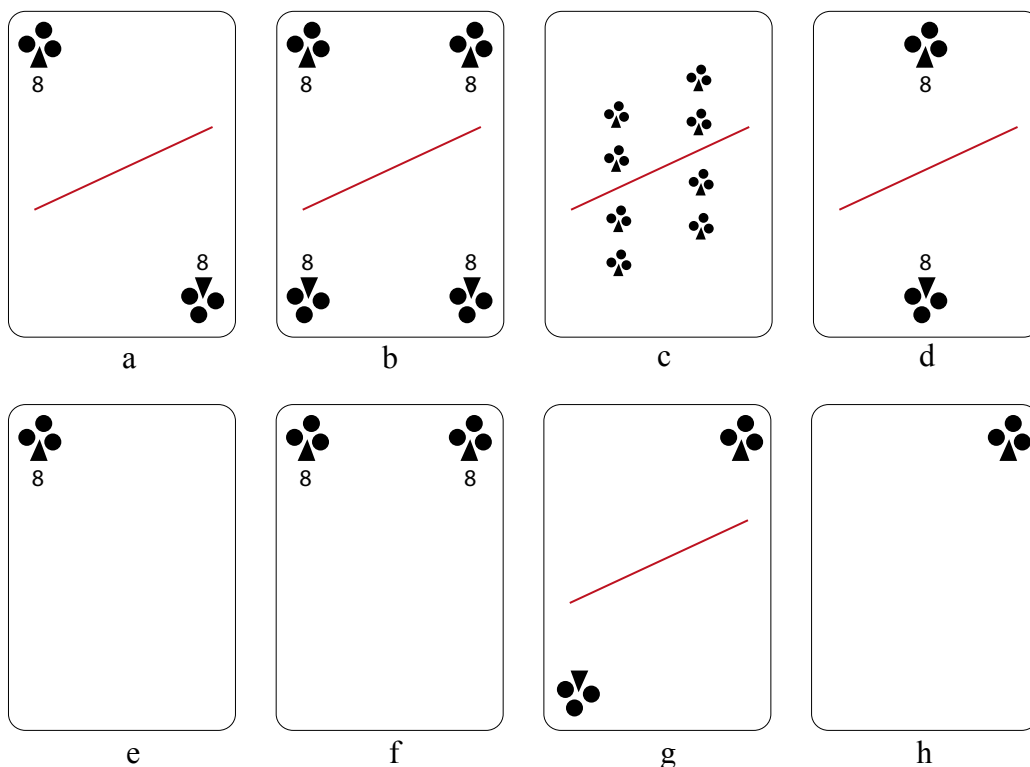
Ļoti svarīgs komponents spēļu kāršu dizaina izveidē ir spēļu kāršu stipruma un mastu apzīmējumu novietojums vai atrašanās vieta izveidotajā dizainā. Visierastākais no dizaina risinājumiem ir – likt spēļu kāršu stiprumu un mastu apzīmējumu spēļu kārts kreisajā augšējajā stūrī. Pirmie kas sāka izmantot šādu dizaina risinājumu bija Angļi, vēlāk šo dizainu pārņēma arī citas valstis. Šāda veida dizains ir vispiemērotākais tiem cilvēkiem, kuri ir labroči. Taču kreīliem šāds izvietojums ir ļoti nepiemērots. Turot spēļu kārtis rokās, nevar redzēt spēļu kāršu stipruma apzīmējumus.

Ļoti laba ideja, kas tika izmantota vairākos aplūkotajos spēļu kāršu dizaina paraugos, mastu apzīmējumu un kārts stipruma simbolu izvietojums gan labajā augšējā stūrī, gan kreisajā augšējā stūrī. Sākotnēji frančiem nebija mastu apzīmējumu un spēļu kārts stipruma rādītāja spēļu kārts stūros, taču pēc to ieviešanas, tos sāka izmantot arī visos četros spēļu kārts stūros. iespējams šis izgudrojums arī ir saistīts ar labroču vai kreīļu īpatnībām turot spēļu kārtis.

Spēļu kāršu mastu un stipruma apzīmējumu izvietojums ir cieši saistīts ar visu pārējo spēļu kārts kompozīciju. Piemēram, ja tiek izmantots nedalītais kompozīcijas princips, tad mastu apzīmējumus parasti liek tikai vienā stūrī vai abos augšējos stūros. Pie šāda kompozīcijas risinājuma, pastāv liela varbūtība, ka spēles laikā kārtis apgriezīsies vai rotēs un būs neiespējami, negrozot kārti, redzēt spēļu kārts apzīmējumu. Ja tiktu izmantots dalītais kompozīcijas paņēmiens, tad nekas tāds nenotiktu.

Ja izmanto dalīto, simetrisko dalījumu veidojot spēļu kārts dizainu, tad visbiežāk mastu apzīmējumus un spēļu kārts stipruma rādītājus liek spēļu kārts kreisajā augšējajā stūrī, kas attiecīgi redzams tajā pašā augšējā stūrī kārti pagriežot par 180 grādiem. Pie šādas kompozīcijas simbolus liek visos četros stūros. Vācu dizaina paraugos novērots dizaina risinājums, kur spēļu kāršu stipruma rādītājus novieto spēļu kārts augšējās vai apakšējās malas

vidū. Viens no variantiem, kas būtiski atšķiras starp citiem spēļu kāršu dizaina variantiem ir nelikt un pilnībā neizmantot spēļu kāršu mastu un stiprumu apzīmējumus. Attēlā Nr. 2.2.4. uzskatāmi attēloti galvenie dizaina risinājumi, kādus spēļu ilustratori izmantojuši, lai attēlotu spēļu kāršu stiprumus un kārts masti.



2.2.4. att. Spēļu kāršu stipruma rādītāju un spēļu kāršu mastu apzīmējuma rādītāja kompozīcijas risinājumi

### 2.2.5. Citas mastis apzīmējošo simbolu īpašības

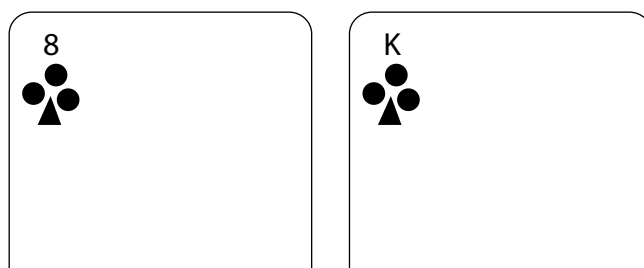
Pie citām īpašībām var pieskaitīt nestandarta risinājumus, kas parasti neatkārtojas dažādu dizaineru darbos, bet uzskatāmi par oriģinālu risinājumu veidojot mastu apzīmējumus. Piemēram, ercu attēlojot nevis ar sirds simboliku, bet ar vārdu “*ercs*”, tādējādi neesot ne līdzīgai formai, ne krāsai, ne izmēriem, taču saglabājot atpazīstamību.

Bieži novērojami mastu apzīmējumi, kas vienā un tajā pašā kāršu dizainā atšķiras. Šāda veida dizaina risinājumi ir novērojami senākajās kārtīs, kad vēl netika izmantotas drukas iekārtas, kad kārtis tika zīmētas ar roku, vai arī mūsdienās dizaineriem tīšām radot atšķirīgus viena mastu simbolus.

## 2.3 Burtu kompozicionālie risinājumi un izmantošana spēļu kāršu dizaina veidošanā

Burtu nozīme spēļu kāršu dizaina izveidē ir galvenokārt saistīta ar spēļu kārsu stipruma apzīmējuma atspoguļošanu. Pašos spēļu kāršu izveides pirmsākumos veidoto spēļu kāršu dizaina

paraugos novērots, ka ilustratori neizmantoja burtus kā spēļu kāršu stipruma apzīmējumu, taču dažos spēļu kāršu dizaina paraugos novērojama tekstuālā materiāla izmantošana. Burtus un tekstu izmanto, galvenokārt, dažādiem ilustrāciju, tēlu nosaukumiem un vārdiem. Uzskatāms piemērs ir 1984. gadā P. Bekera ilustrēto spēļu kāršu dizaina paraugs, kur teksts izmantots, kā izvedotās ilustrācijas paskaidrojums, literārā personāža vārds, mākslas darba nosaukums. Tekstu bieži izmanto papildinot ilustrācijas, kur izmantotas karikatūras. Ja kariķētais tēls nav viegli atpazīstams, vai vēstāmā doma nav viegli saprotama, tad ar teksta palīdzību panākts tūlītējs skaidrojums. Ja teksts kalpo kā paskaidrojošs elements, tad tam nav dominējošā loma, atstājot dizainā galveno lomu pārējiem elementiem kā, piemēram, ilustrācijai vai spēļu kāršu mastu simbolikai. Šādos gadījumos tekstuālajai daļai neizmanto spilgtas, kontrastējošas krāsas, lai īpaši neizceltos no kopējā dizaina. Gandrīz visos spēļu kāršu dizaina paraugos, kuros izmantoti burti kā apzīmējumi spēļu kāršu stiprumam, izmantots viens galvenais kompozīcijas risinājums, kurš attēlots attēlā Nr. 2.3.



### 2.3. att. Spēļu kāršu stipruma rādītāju kompozicionālais risinājums

Burtu izmērs attēlojot spēļu kāršu stiprumus nav noteikts. Izmērus izvēlas dizainers vai kāršu ilustrators, pielāgojot to savām dizaina vajadzībām. Galvenās atšķirības veidotajos dizainos ir attiecības, cik burts vai cipars, kurš apzīmē spēļu kārtu stiprumu ir liels attiecībā pret spēļu kārtu masti apzīmējošo simbolu.

### 2.4 Ornamantu izmantošana spēļu kāršu dizainā

Ornaments un dažādu simbolu, zīmju virknējums spēļu kāršu dizainā ir plaši izplatīts. Pētot spēļu kāršu dizaina paraugus var izdalīt divus galvenos ornamentu veidojošos virzienus.

Viens no izmantotiem risinājumiem ornamentu veidošanā ir katrai tautai raksturīgu zīmju un simbolu ritmisks atkārtojums. Otrs variants ir dažādu krāsu laukumu un spēļu kāršu mastu apzīmējumu ritmisks atkārtojums veidotajās ilustrācijās. Šie divi ornamentus veidojošie paņēmieni tiek kombinēti.

Spēļu kāršu dizaina paraugos visbiežāk izmantotais risinājums ornamentu veidošanā ir spēļu kāršu mastu apzīmējumu izmantošana, iekļaujot tos spēļu kārtu veidotās ilustrācijas

tēla apgērbā, priekšmetos, dažādos tēlu papildinošos aksesuāros. Raksturīgākie dizaina paraugi šādam ornamentu izmantošanas paņēmienam saistās ar franču, angļu un anglo-amerikāņu spēļu kāršu veidošanas stiliem. Valstu veidotajiem spēļu kāršu dizainiem, kuri atvasināti no franču vai angļu nacionālā standarta spēļu kāršu veidošanā, arī raksturīgs šāda veida ornamentu izmantojums.

Ornamentus visbiežāk izmanto tieši bilžu kāršu veidošanā, kas, galvenokārt, saistīts ar ilustrāciju izmantošanu un ciparu kāršu vienkāršību. Ciparu kārtīs reti izmanto ilustrācijas. Senākajos dizaina paraugos, ciparu kārtīs izmantoja dažāda veida vinjetes, kas pinās caur mastu apzīmējošajiem elementiem.

Jau no pašiem spēļu kāršu dizaina pirmsākumiem kārtīs tika izmantoti visdažādākie ornamentu un simboli. To nozīmei bija vairāki skaidrojumi un mērķi.

Ornaments spēļu kārtīs tika izmantots, lai izceltu kādu simbolu, kuriem attiecīgi bija – politiska, reliģiska vai mākslinieciska nozīme. Bilžu kārtīs bieži izmantoja ornamentus, kuri sastāvēja no simboliem, kas raksturo attiecīgo valsti, ģerbonī izmantotās krāsas un formas, vairākkārtēja zīmju atkārtotā uz apgērba vai priekšmetiem, u.c.

Dizainā ornamentus izmantoja un izmanto arī tādēļ, lai katrai mastij piešķirtu vienojošus elementus, kas arī bez mastu simbolikas ļautu noteikt kāršu piederību kādai no mastīm.

## **2.5 Ciparu kārtis un to raksturīgākie dizaina risinājumi**

Pie ciparu kārtīm skaita deviņas kārtis no katras spēļu kāršu masts. Šīs kārtis ir, no 2 (divnieka) līdz 10 (desmitnieka) kārtij.

Visierastākais dizaina risinājums ciparu kārtīm ir izmantot masti apzīmējošo simbolu tik reizes, cik liela ir kārts vērtība, attiecīgi, ja kārts vērtība ir 8, tad kārtī būs attēloti astoņi masti apzīmējošie simboli (kārvs, kreics, utt.). Izpētot dažādus spēļu kāršu paraugus var secināt, pastāv ļoti lielas atšķirības dizaina risinājumos ciparu kāršu izveidei.

Ir dažādi ciparu kāršu veidi, taču liela daļa veidoto dizainu ir saistīti ar kaut kā jauna meklējumiem. Spītējot jau ierastām lietām un visiem pieņemtiem etaloniem. Šie risinājumi ir unikāli un savdabīgi, kas galvenokārt atšķiras ar savu humoristisko vai radošo pieeju, attēlojot ciparu kārtis kā matemātisku vienādojumu vai neizmantojot ciparus, bet ar vārdiem rakstītu tekstu.

Ciparu kārtīs arī tāpat kā bilžu kārtīs pieņemts izmantot kārts apzīmējumu kārts kreisajā augšējā stūrī. Salīdzinot kārtis, kuras tika veidotas pašos pirmsākumos ar spēļu kārtīm tagad, var secināt, ka agrāk netika izmantoti šāda veida apzīmējumi, kārts stūros. Mūsdienās vairumā gadījumu izmanto šo dizaina risinājumu. Galvenokārt, tas ir saistīts ar kāršu spēlēm, kas paredz,

lai spēlmaņi nenodotu savas kārtis, pētot tās, grozot vai skaitot simbolus, lai izsecinātu, kas tā ir par kārti. Šis dizaina risinājums ļauj ne tikai godīgāk spēlēt, bet arī kalpo par veicinātāju ātrākai spēles gaitai.

Viens no ierastākajiem risinājumiem ir spēļu kārtī izmantot tik daudz mastu apzīmējumu, cik attiecīgā spēļu kārts ir spēcīga. Attiecīgi, ja spēļu kārts stiprums ir desmit un spēļu kārts masts ir pīķis, tad spēļu kārtī tiktu attēloti desmit pīķa simboli. Būtiska atšķirība spēļu kāršu dizainos ir ilustratora izveidotais šo simbolu izkārtojums. Kopš spēļu dizainā pirmo reizi tika ieviests simetriskais dalījums, arī ciparu kārtīm sāka izmantot šo principu, taču ar vairākām būtiskām atšķirībām.

Franču spēļu kārtīm izmantoja principu, kurā spēļu kārtī izmantoti tieši tik daudz mastu apzīmējuma simbolu, cik ir norādīts vai cik ir liels spēļu kārts stiprums. Vācieši, kad vēl neizmantoja simetrisko kompozīciju spēļu kāršu dizaina izveidē, kārtī attēloja tieši tik simbolu, cik bija attiecīgās spēļu kārts stiprums, taču, kad sāka izmantot simetrisko kompozīciju, izmantoto simbolu skaits tika attēlots dubultā. Ja spēļu kārts stiprums ir pieci, tad gan spēļu kārts augšējā daļā, gan apakšējā daļā ir attēloti pieci mastis apzīmējošie simboli, piemēram, pīķi. Pie nedalītās kompozīcijas attēlotie simboli netika grozīti dažādos virzienos, kā tas tika darīts simetriskajā kompozīcijā, kad daļa simbolu tika pagriezti spoguļskatā.

Atšķirības mastu apzīmējumu simbolu izkārtojumā vērojamas ne tikai to atšķirīgajos virzienos, bet arī kolonnu skaitā – cik kolonnās tika attēloti šie simboli. Frančiem, angļiem, krieviem un amerikāņiem raksturīgi izmantot divu kolonnu simbolu kārtojumu, taču vācieši ciparu kārts simbolus izkārtoja trīs kolonnās. Pastāv arī spēļu kāršu dizaina paraugs, kur vērojams šo simbolu izvietojums četrās rindās.

Spāņu un itāļu ciparu kāršu dizains ir daudz sarežģītāks. Gan itāļu, gan spāņu spēļu kāršu dizaineri ciparu kāršu attēlotos simbolus attēloja dažādās vinjetēs, kur attēlojamie simboli savā starpā savijušies veido kādu īpašu ornamentu vai izveidotā vinjete saplūst ar kādu citu dizaina objektu. Blakus smalkām vinjetēm itāļu un spāņu dizainā ir saskatāma līdzība no ar franču, angļu, vācu u.c. dizainiem, kur attēlotie ciparu kārts simboli izvietoti rindās. Visi iepriekšminētie dizaina varianti uzskatāmi attēloti izveidotajos attēlos.

## **2.6 Krāsas izmantojums spēļu kāršu dizaina paraugos**

Pētot spēļu kārtis un to veidus, var izdalīt trīs galvenos iemeslus, kas ietekmējuši spēļu kārtis izmantotās krāsas. Šie iemesli ir:

- tehnoloģiskie iemesli.
- ekonomiskie.
- dizaina risinājums.

Var uzskatīt, ka galvenais faktors mūsdienās ir dizaina risinājums un mākslinieka fantāzija, jo pastāv dažāda veida tehnoloģijas, kas paredz, ka tiks nodrukātas vajadzīgās krāsas un vajadzīgo krāsu daudzums. Šie faktori savā ziņā ir cieši saistīti un var viens otru ietekmēt. Kā, piemēram, ekonomiskais faktors, var likt dizaineri izveidot lētāku dizaina risinājumu, kur izmantota viena vai divas krāsas.

Visbiežāk izmantotās krāsas ir sarkanā un melnā, kas cieši saistīts ar pasaulē visizplatītāko kāršu dizaina veidu, franču nacionālo standartu, kur dominē šīs mastu simbolu krāsas. Erca un kārava masīm dominē sarkanā krāsa. Ne tikai izmantotie burti un mastis apzīmējošie simboli ir sarkanā krāsā, bet arī, izmantotajās ilustrācijās parādās simboli, aksesuāri, apģērba rotājumi, kas arī ir līdzīgā tonī vai vienādā krāsā. Tas pats ir ar mastīm, kur dominē melnā krāsa – pīķis, kreics. Mūsdienās, lai pilnīgāk attēlotu izveidotās ilustrācijas, kur bieži izmantoti dažāda veida ornamentu ar daudziem sīkiem, atšķirīgu krāsu simboliem, kāršu ilustratori izmanto četrkrāsu druku – CMYK. Lai radītu kaut ko atšķirīgu dizaina izveidē, izmanto arī gadījumus, kad maketā izmantotas tikai viena vai divas krāsas.

Ne vienmēr spēļu kāršu *reversa* (aizmugures) izveidē izmantotas tikpat krāsas, vai tādas pašas krāsas, kā bilžu un ciparu kārtīs. Spēļu kārts mugurpuses dizaina izveidē visbiežāk izmantota kāda ornamenta vai raksta daļa, posms, kuram ir kāda noteikta krāsa, vai krāsu parīs. Bieži tiek izmantota viena krāsa.

Atšķirībā no franču tipa kārtīm, kur galvenās krāsas ir sarkanā un melnā, citu valstu nacionālajos standartos novērojama daudz lielāka krāsainība. Šis fakts izskaidrojams ar spēļu kāršu mastu simboliku, kas pati par sevi ir ļoti grezna. Simbolos attēloti ziedi, ģērboņi, monētas, dažāda veida ieroči, utt. Šie simboli dažādos rajonos, apgabalos, dažādās valstīs asociējas ar atšķirīgām krāsu paletēm un krāsu kombinācijām.

## 2.7 Kompozīcija

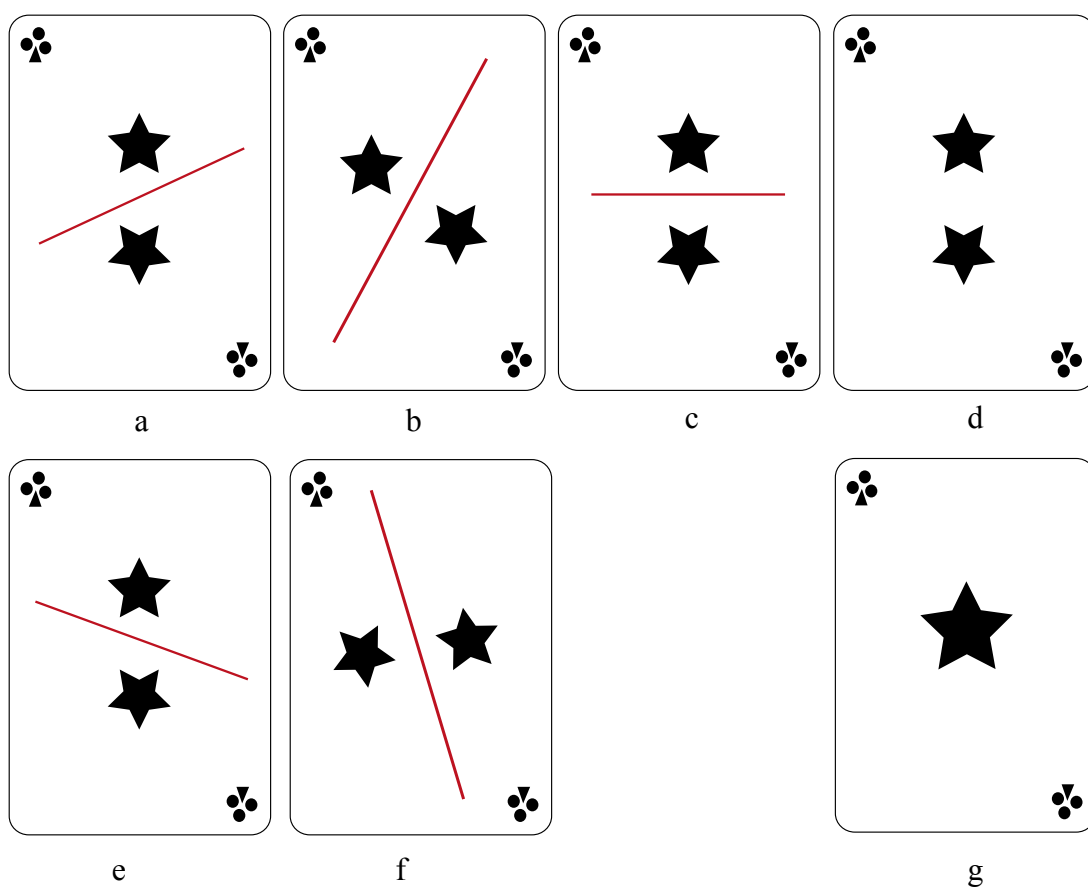
Salīdzinot spēļu kārtis pēc kompozicionālajiem risinājumiem ir vērojama liela dažādība, taču vairums gadījumos tiek izmantoti divi veiksmīgākie kompozīcijas risinājumi.

Visizplatītākais ir simetriskais dalījums, kad spēļu kārts tiek sadalīta divās vienādās daļās un zīmējums, kas atrodas spēļu kārts vienā daļā atbilst zīmējumam otrā daļā. Šis paņēmiens uzskatāmi parādīts attēlā nr. 2.7. a zīmējums. Simetriskā dalījuma paņēmiens mēdz atšķirties ar dažām niansēm, kuras kāršu veidotāji izmanto, lai radītu atšķirības starp citiem kāršu dizainiem, kompozicionālajiem risinājumiem un iegūtu oriģinalitāti, atšķirtos no ierastā, bet saglabātu pamatfunkciju. Galvenās atšķirības uzskatāmi parādītas attēlā Nr. 2.7.

Kā otrs paņēmiens, kurš tiek bieži izmantots spēļu kāršu dizainā ir nedalīta ilustrācija,

kur attēls īstajā leņķī redzams tikai vienā pozīcijā. Šis paņēmieni attēlots attēlā Nr. 2.7. g. Šis kompozicionālais risinājums ļauj pilnīgāk izmantot ilustrācijas izveidei atvēlēto laukumu. Jaucot vai dalot spēļu kārtis priekš kādas spēles spēlēšanas, pastāv iespēja, ka šajā procesā kārtis rotē, griežas, tāpēc var izveidoties situācija, ka kārts zīmējums ir redzams otrādāk. Ja kārts spēles laikā tiek grozīta, tad pārējie spēlētāji var nojaust, ka spēlētājam ir bilžu kārts, kas tādejādi padara spēli negodīgu un mazāk interesantu. Priekš ilustrācijas labs kompozicionālais risinājums, bet priekš kāršu spēles nav.

Šie divi galvenie kompozicionālie risinājumi ir visbiežāk izplatītākie. Galvenokārt, mainoties niansēm pašos attēlos, bilžu kārtīs, u.c. Taču ir novēroti arī vairāki spēļu kāršu komplekti, kuros veidotais dizains neatbilst noteiktam kompozicionālajam risinājumam.



2.7. att. Spēļu kāršu ilustrāciju kompozīcijas risinājumi

## 2.8 Galvenās tēmas spēļu kāršu izveidotajos dizainos

Pētot spēļu kāršu dizainu daudzveidību, būtiskas atšķirības pastāv tieši starp dažādu valstu, atšķirīgu tautu un rasu veidotajām spēļu kārtīm. Visbūtiskākās atšķirības ir saistītas ar tautu atšķirībām kultūras un vēsturiskajā dzīvē. Šie iemesli bieži kalpo par pamatu sīžētiskai dažādībai. Valstis vai tautas, kuras bagātas ar karaļiem un princesēm savos spēļu kāršu dizainos

izmantoja ilustrācijas, kur tika attēlota karaliskā ģimene, kaimiņu tautu karaļi un karalienes. Tautas, kuras vēsturiski aizvadījušas ļoti daudz nozīmīgu un varenu kauju, spēļu kāršu ilustrācijās ataino varonīgos karavīrus un karavadoņus. Valsts, kura ir slavēta ar rakstniekiem, kuri, savukārt, slavēti ar saviem darbiem, viņu darbi atpazīstami dēļ spilgtajiem personāžiem, šādu valstu spēļu kāršu zīmētāji ilustrācijās izmantoja pasaku vai stāstu varoņus. Visi šie iemesli liek secināt, ka galvenās atšķirības tematikas izvēlē un attēlojamo tēlu izvēlē saistīti tieši tiem raksturlielumiem, ar kuriem šo valsti pazīst visā pasaulē.

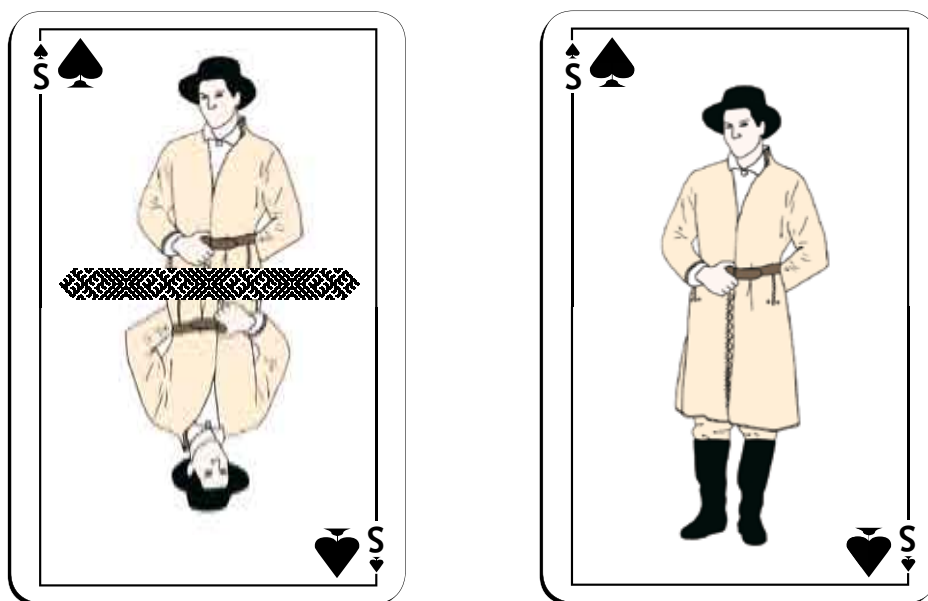
Pētot dažādu, atšķirīgu tautu spēļu kāršu ilustrācijas, vērojamas atšķirības attēloto cilvēku sejās, apģērbā, izmantotajos ornamentos un izmantoto krāsu dažādībā. Katrai tautai vai valstij ir specifiskas iezīmes. Būtiskākās atšķirības saistītas ar rasu dažādību.

Izpētot šos raksturlielumus, iespējams noteikt veiksmīgākos dizaina risinājumus un nepieļaut kļūdas veidojot dizainu jaunam spēļu kāršu komplektam.

### 3. RADOŠĀ DAĻA

Sākotnējā ideja veidot spēļu kāršu dizainu bija veltīta latviešu tautas tērpiem, kur katra spēļu kāršu masts simbolizēja vienu Latvijas novadu. Sākotnējās idejas attēlojums redzams attēlā nr. 3. Izpētot jau esošās spēļu kārtis Latvijā, izrādījās, ka līdzīgas idejas jau tikušas izmantotas. Lai būtu oriģināls dizaina izveidē, bet saglabātu ideju par Latvijas simbolu izmantošanu tiek radīts dizains, kas veltīts latviešu mitoloģiskajiem tēliem un tos raksturojošajiem simboliem un zīmēm. Kāršu dizainā iekļauti simboli un zīmes, kas raksturo katru no attēlotajiem latviešu dievišķajiem tēliem. Lai precīzi attēlotu zīmes un simbolus, tiek izpētīts un aprakstīti sekojoši uzdevumi: latviešu mitoloģiskie tēli un to raksturojums, mitoloģisko tēlu simbolizējošās zīmes, zīmju izmantošana latviešu ornamentos, ornamentu kompozīcijas risinājumi un paņēmieni.

Viens no galvenajiem uzdevumiem veidojot spēļu kāršu dizainu, ir noteikt, kas tiks attēlots uz bilžu kārtīm. Tā kā tēma ir Latvju mitoloģiskie tēli, tad ievērojot kāršu stiprumus, vēlams tos pielāgot mitoloģisko tēlu hierarhijai vai pēc svarīguma pakāpes.



3. att. Spēļu kāršu dizaina skice

#### 3.1 izveidoto tēlu un ilustrāciju apraksts

Veidojot dizainu spēļu kārtīm, galvenais uzsvars tiek likts uz bilžu kāršu izstrādi, kur redzama spēļu kāršu dizainiskā ideja. Nepieciešams izveidot 16 bilžu kārtis, kas attiecīgi ir – 4 kungi, 4 dāmas, 4 sulaiņi un 4 dūži. Papildus šīm 16 bilžu kārtīm ciparu kārtis no divnieka līdz desmitnieka kārtij, katrai spēļu kāršu mastij.

Veidojot ilustrācijas bilžu kārtīm mēģināts saglabāt vienotu stilistiku visām ilustrācijām, lai kopīgi tās aplūkojot neviena no spēļu kārtīm individuāli neatšķirtos. Par vienojošajiem

elementiem dizaina izveidē kalpo sekojoši elementi:

- vienots ēnojums;
- mitoloģisko tēlu raksturojošo zīmju attēlojums zeltā;
- vienotas zīmīgas iezīmes veidotajiem bilžu kāršu tēliem. (Aizvērtās acis, maģisko spēju attēlojums zelta aplī, liektas formas u.c.);
- linu auduma tekstūras fons.

Izveidotajā ilustrācijā galvenais jeb centrālais tēls ir latviešu mitoloģiskā dievība, kurai ir dotas tās dievišķās un varenās spējas dāvēt cilvēkam laimi, labu veselību viņam un viņa bērniem, radiem, labu ražu apsaimniekotajām zemēm un laukiem, gādāt par cilvēku saimniecībām un viņu ganāmpulkiem u.c.

Dievišķais tēls tur savās rokās maģiskās spējas, labumus, ko tālāk nodod cilvēkiem. Šīs dievišķās spējas attēlotas kā zeltīts aplis, kurā iekļauta katram latviešu mitoloģiskajiem tēliem īpaša raksturīga zīme. Attēlotās dievišķās spējas ir zelta krāsā, jo jau no sendienām cilvēki šo dārgmetālu ir izmantojuši attēlojot reliģiskas vai maģiskas būtnes, kā arī cilvēki uzskatīja, ka zeltam piemīt maģiskas spējas. Attēlā Nr. 3.1. a. redzams mitoloģiskās dievības attēlojums.

Ilustrācija veidota divās krāsās. Šīs krāsas ir zelta un melnā krāsa. Zelta loma ir atvēlēta maģisko spēju attēlojumam. Melnās krāsas līnijas un laukumi veido latviešu mitoloģiskā tēla formu, kur kontrastējot tumšajiem un gaišajiem laukumiem autors vēlēties attēlot un uzsvērt šo dievišķo tēlu gaišās īpašības, balto un tīro mērķi, ar kuru tie nāk sniegt labestību, mieru, laimi, veselību. Baltie laukumi ir gaismas un visa labā, gaišā, kas slēpjas maģiskajā aplī atspīdums.

Izvēloties tēlus spēļu kāršu bilžu kārtīm, par pamatu tiek ņemts latviešu mitoloģisko tēlu sadalījums līmeņos.

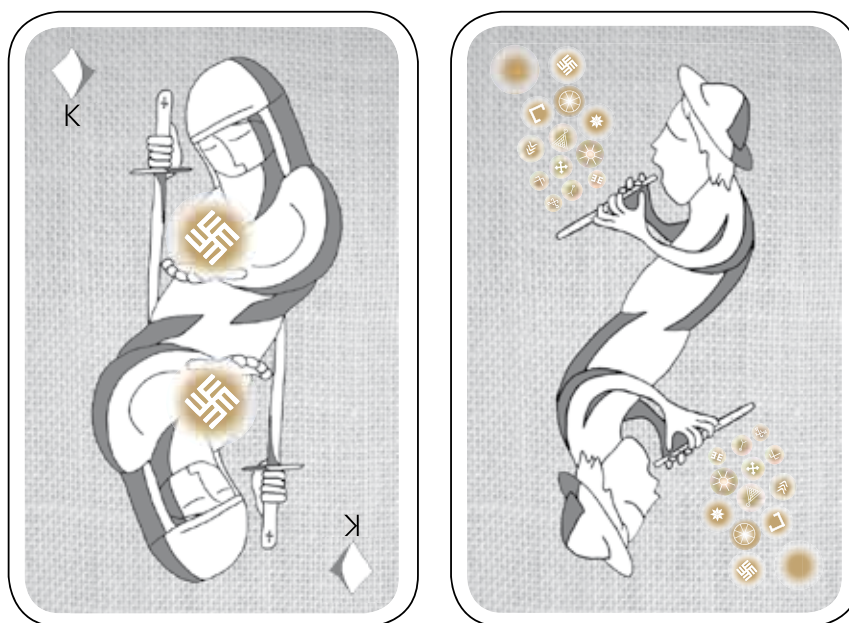
Kungu kārtīm tēli izvēlēti no augstākajiem līmeņiem, kur ietilpst tādi latviešu mitoloģiskie tēli kā: Pērkons, Auseklis, Mēness, Dievs.

Dāmām izmantotas, galvenokārt, Laimes licēju dievības, kuras ir: Laima, Māra, Dēkla, kā arī no pirmā līmeņa – Saule.

Sulaiņus pārstāvošie tēli ir no ceturtā latviešu dievību līmeņa – īpašvārdos nosaukti auglības gari, Jumis, Ūsiņš, Mārtiņš, Jānis.

Dūzēs jeb vieninieka kārtī attēlotajā ilustrācijā redzams koks, kas latviešu dainās bieži pieminēts saistībā tieši ar mitoloģiskajiem tēliem. Dainās izmantoto koku sugas ir vairākas tāpēc veidotā ilustrācija attēlo nevis vienu noteiktu koku, bet pārstāv visus kokus kopumā.

*Jokera* spēļu kārts ilustrācijā attēlots tautu dēls, kurš mitoloģiskos tēlus apdzied dziesmās un latvju dainās, kuras ved caur cilvēku ikdienu, kas, savukārt, nav iedomājama bez latviešu mitoloģisko tēlu klātbūtnes. Attēlā Nr. 3.1. b. redzams jokera spēļu kārtī izmanto zīmju pielietojums.



a

b

### 3.1. att. Izveidoto spēļu kāršu dizaina paraugs

### 3.2 Ornamentu izmantošana dizaina izstrādē

Dizaina veidošanā tiek izmantoti divu veidu ornamentu. Vieni ir simboli, no kuriem veidojas latviešu ornamentu tautu tērpos, sadzīves priekšmetos, u.c. Šie simboli ir latviešu mitoloģisko tēlu, dievību rakstu zīmes. Šīs rakstu zīmes kā, piemēram, Auseklis, Māras krusts, Laimas slotiņa, izmantoti spēļu kāršu bilžu kāršu ilustrāciju veidošanā, kā arī spēļu kāršu komplekta iesaiņojuma veidošanā.

Kā otrs ornamenta veids ir izveidots zīmju raksts spēļu kāršu reversam. Par pamatu šim raktam tiek aizgūta ideja no Lielvārdes tautu dēla krekla piedurknes ornamenta. Veidojot ornamentu spēļu kāršu reversam tiek izmantota pamatu klājošā kompozīcija, ar izveidoto rakstu noklājot visu nepieciešamo laukumu. Raksts tiek veidots izmantojot rakstu joslu, kuru novieto pamīšus vienu virs otras. Veidotajā ornamentā, kas paredzēts spēļu kārts reversam, par pamatu tiek izmantota Ausekļa zīme, kas papildināta ar daudziem sīkiem rakstu papildinošiem elementiem.

Kāršu spēlei raksturīgs ir ritmiskums. Šo ritmiskumu veido spēļu kāršu dalīšana, spēļu kāršu maisīšana, spēļu kāršu mastu un ciparu atkārtojums, kā arī pati spēle un atkārtotu spēļu, partiju spēlēšana. Tā kā spēļu kāršu reversa puse kalpo arī kā spēļu kārti prezentējošs materiāls, tad šis izveidotais ornaments ir gan ritmisks, gan sevī iekļauj zīmes no latviešu mitoloģiskajām dievībām.

### **3.3 Burtu izvēle un pielietojums veidojot spēļu kāršu dizainu**

Izveidotajā spēļu kārts dizainā ir iekļauti burti. Burtu nozīme spēļu kārts dizainā paredz kārts stipruma atspoguļojumu. Burti izvēlēti vienkārši, lai nekontrastētu ar pārējiem elementiem spēļu kārts dizaina. Burtu novietojums dizainā

### **3.4 Krāsu izvēle spēļu kāršu dizaina izveidei**

Veidojot dizainu spēļu kārtīm tiks izmantotas divas krāsas. Par pamat krāsām tiks izmantotas melnā un zelta krāsa. Šīs krāsas kalpos par pamatu veidotajām ilustrācijām un izmantota spēļu kāršu mastu dizainā. Pārsteidzošs, noslēpumains un varens.

Cilvēku jau no sendienām ir piesaistījis šis noslēpumu pilnais, varenais metāls. Gadsimtiem ilgi zeltu uzskatīja par dievu dāvanu, kas sevī satur Saules gaismu. Zelts bija kā pielūgsmes un pazemības simbolu. Zelta krāsa būs kā latviešu mitoloģisko tēlu simbolisks spēka, dievišķo spēju atainotājs.

### **3.5 Formāts**

Izvēloties veiksmīgāko spēļu kāršu formātu, galvenais uzsvars likts uz spēļu kāršu ērtu lietošanu. Ivēlētais spēļu kāršu formāts ir 60 mm x 90 mm. Šāda lieluma spēļu kārtis ir visērtāk dalīt, turēt rokās un veikt visas citas spēļu kāršu spēlei nepieciešamās darbības. Taisnstūra laukuma formāts saglabā iespēju izmantot visus veiksmīgākos kompozīcijas risinājumus spēļu kāršu dizaina izveidē. Izveidotais spēļu kārts dizains paredz, ka kārtij būs apaļoti stūri, tas nozīmē, ka nepieciešams izveidot izcērtamo formu spēļu kārtīm.

### **3.6 Mastu apzīmējumi**

Veidojot dizainu spēļu kāršu mastīm, par pamatu tiks ņemts latviešiem pierastais un pieņemtais franču nacionālais standarts. Tiks saglabāti kāršu mastu apzīmējumi – pīķis, kāravs, ercs, kreics – taču to izskats tiks pielāgots vēlamajam spēļu kāršu dizainam.

### **3.7 Papīra izvēle spēļu kāršu izveidei**

Izvēloties papīru spēļu kāršu izveidei, tiek pievērsta īpaša uzmanība vairākām specifiskām papīra īpašībām, kuras ļoti svarīgas tieši spēļu kāršu izveidē. Par galvenajiem kritērijiem

papīra izvēlei spēļu kāršu izveidei tika izvirzīti:

- papīra gludums;
- papīra caurspīdīgums;
- papīra locīšanās;
- papīra pārklājumi.

Papīru izvēle ir ļoti liela, galvenie apskates objekti ir krītotie dizaina papīri, taču lielākā daļa papīru neatbilst vēlamajām prasībām. Kā ideālākais pieejamais papīrs ir spēļu kāršu kartons. Izvēlēto spēļu kāršu kartonu piegādā papīra piegādātāji SIA „Ceļavējš”.

### **Spēļu kāršu kartona apraksts.**

Koehler spēļu kāršu kartons (*Koehler Playing Card Board*). Izvēlētajam papīram ir nepieciešamās īpašības, kuras vēlamas spēļu kāršu ražošanai un piemērotas izveidotajam dizainam. Papīra *Koehler Playing Card Board* pozitīvās īpašības ir:

- augsta papīra baltuma pakāpe;
- ļoti augsta necaurredzamības pakāpe;
- ļoti labs papīra gludums;
- abpusēji krītoti;
- spēļu kāršu kartonu Koehler Playing Card Board papīra ražotāji iesaka drukai ofseta tehnoloģijā.

Pastāv vēl citi spēļu kāršu ražošanai paredzētie kāršu kartoni, taču tie Latvijā ir pieejami pasūtot paīru lielos apjomos – vairākas tonnas.

### **3.8 Radošās daļas darba gaitas apraksts**

Radošajā daļā tiek veidots dizains spēļu kāršu komplektam, kurš velīts latviešu mitoloģiskajiem tēliem. Izmantojot teorētiskās daļas aprakstu par latviešu mitoloģisko tēlu nozīmi un līmeņiem, tiek izveidota šo tēlu hierarhija. Izveidotā hierarhija palīdz sadalīt mitoloģiskos tēlus attiecīgam spēļu kārts stiprumam.

Pēc mitoloģisko tēlu sadales, seko skiču posms. Skiču posmā tiek meklēti vienojoši elementi visiem attēlojamajiem mitoloģiskajiem tēliem un citiem simboliem, kas dos spēļu kāršu komplektam vienotību un harmoniju dizainā.

Veidotajā spēļu kāršu komplektā ietilpst 54 spēļu kārtis, kuru skaitā ir viena *Joker* kārts.

Izveidotās skices tiek pārzīmētas, un pārzīmētais materiāls ieskanēts. Lai attēlu varētu apstrādāt un piemērot spēļu kāršu dizaina izveidei, nepieciešams to izveidot elektroniskā formātā. Ieskanētais materiāls sākotnēji tiek apstrādāts grafiskajā programmā

*Adobe Photoshop CS2*, kur attēlam tiek norādīts nepieciešamais *ICC profils* drukai, attīrīts attēls no liekajiem grafiskajiem elementiem, veiktas krāsu korekcijas un noteikti attēla izmēri. Tā kā spēļu kārtis tiek drukātas uz krītota papīra, tad izmantotais *ICC profils* pielāgots tieši drukai uz krītota papīra. Attēlu izšķirtspēja ir *300 dpi*. Grafiskajā programmā tiek izvēlēts nepieciešamais attēla krāsu režīms.

Spēļu kārtis tiek drukātas divās krāsās, kur galvenā ilustrācija un mastu apzīmējošie simboli ir melni. Pēc veiktajām attēla korekcijām tiek saglabāts *.psd fails*, kas nepieciešams, jo attēlā iekļauti caurspīdīgi laukumi, kuri nebūtu caurspīdīgi, ja darba fails tiktu saglabāts ar citu faila paplašinājumu. Grafiskajā programmā *Adobe Illustrator CS2* tiek izveidots vēlamais izkārtojums un papildinošie vektoru elementi kā, piemēram, izveidoti latviešu mitoloģisko tēlu apzīmējošie simboli.

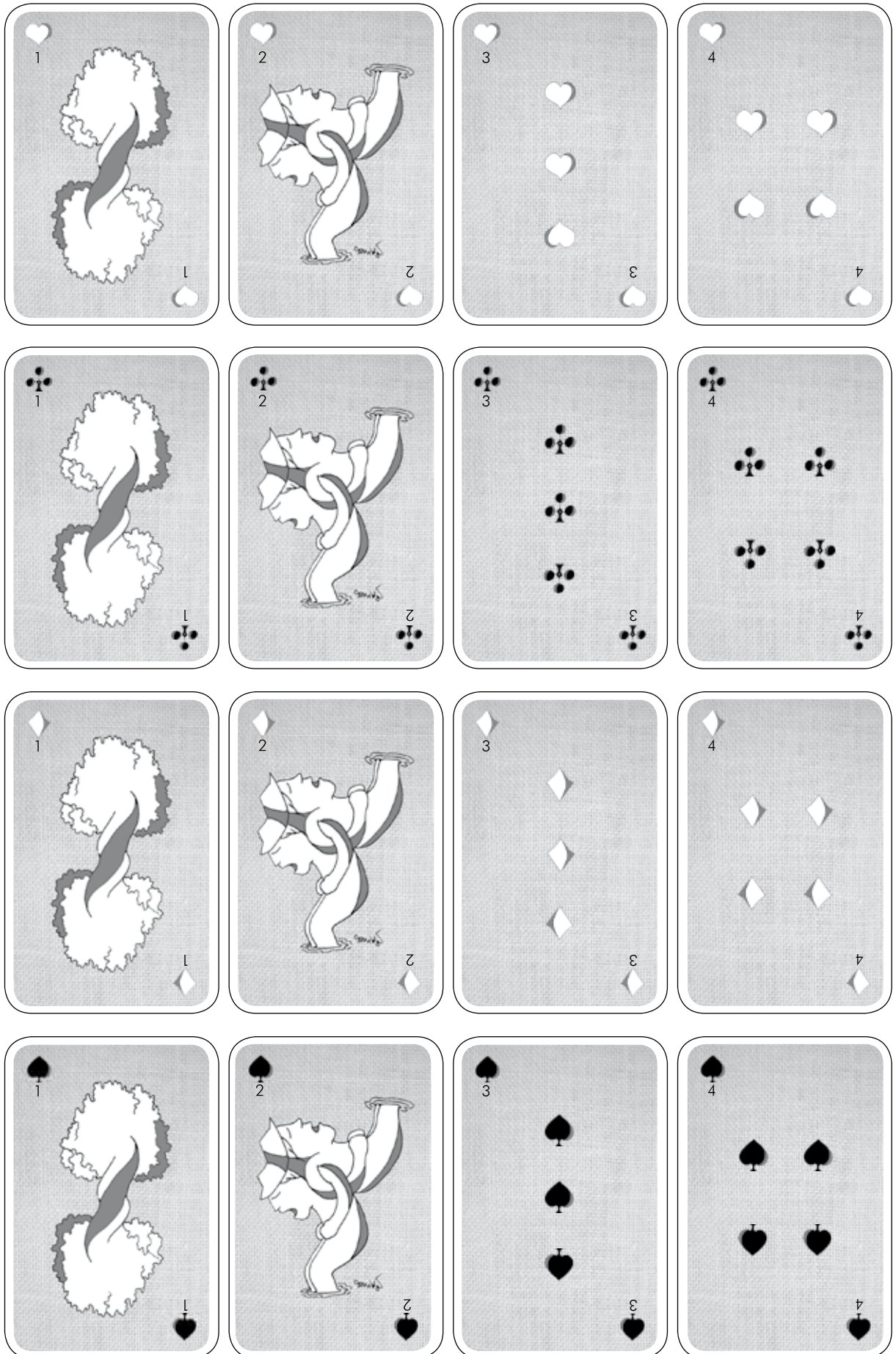
Kad spēļu kāršu dizains ir gatavs, programmā *Adobe Indesign CS2* tiek izveidots izklājums. Pēc izklājuma izveides, tiek sagatavots drukas *pdf. fails*. Nepieciešama izveidotā drukas faila pārbaude. Pārbaudot izveidoto failu īpaša uzmanība tiek pievērsta krāsu dalījumam, izveidotā maketa izmēriem, uzlaidēm. Konstatē vai nav izveidotajam dokumentam tehniski bojājumi un pārbauda, vai darbā nav iekļauti lieki, nevajadzīgi grafiskie elementi. Uzlaides nepieciešamas veidojot spēļu kāršu reversu un izstrādājot spēļu kāršu kastītes dizainu. Visām veidotajām spēļu kārtīm izņemot reversa pusi izveidots balts rāmis dēļ kā nav nepieciešams veidot uzlaides.

Veidojot spēļu kastītes dizainu par pamatu tiek ņemts jau esošas spēļu kāršu kastītes pamatne, kura tiek izmērīta. Grafiskajā programmā *Adobe Illustrator CS2* tiek uzzīmēta spēļu kastītes forma izmantojot par paraugu ņemtās spēļu kastītes izmērus. Veidojot spēļu kastītes biezuma izmērus, nepieciešams zināt cik spēļu kāršu ir komplektā un cik izveidotais spēļu kāršu komplekts uz attiecīgā papīra veido spēļu kastītes biezumu. Katram papīram ir atšķirīgs biezums, tāpēc, uztaisot neprecīzu spēļu kastītes biezumu, pastāv iespēja, ka radīsies nevēlama problēma, ka visas spēļu kārtis neietilpst izveidotajā iepakojumā. Kad zināmi spēļu kāršu iesaiņojuma izmēri, var veidot kastītes dizainu. Programmā *Adobe Illustrator CS2* izveidotās spēļu kastītes forma tiek saglabāts kā *eps*. dokuments un nosūtīts spēļu kāršu kastītes izcērtamās formas izveidei. Attēlā Nr. 3.8. uzskatāmi parādīts izveidotās spēļu kāršu kastītes dizains kopā ar tās izcērtamās formas izklājumu. Pielikumā Nr. 3 redzams izveidotais spēļu kāršu izcērtamās formas izklājums.

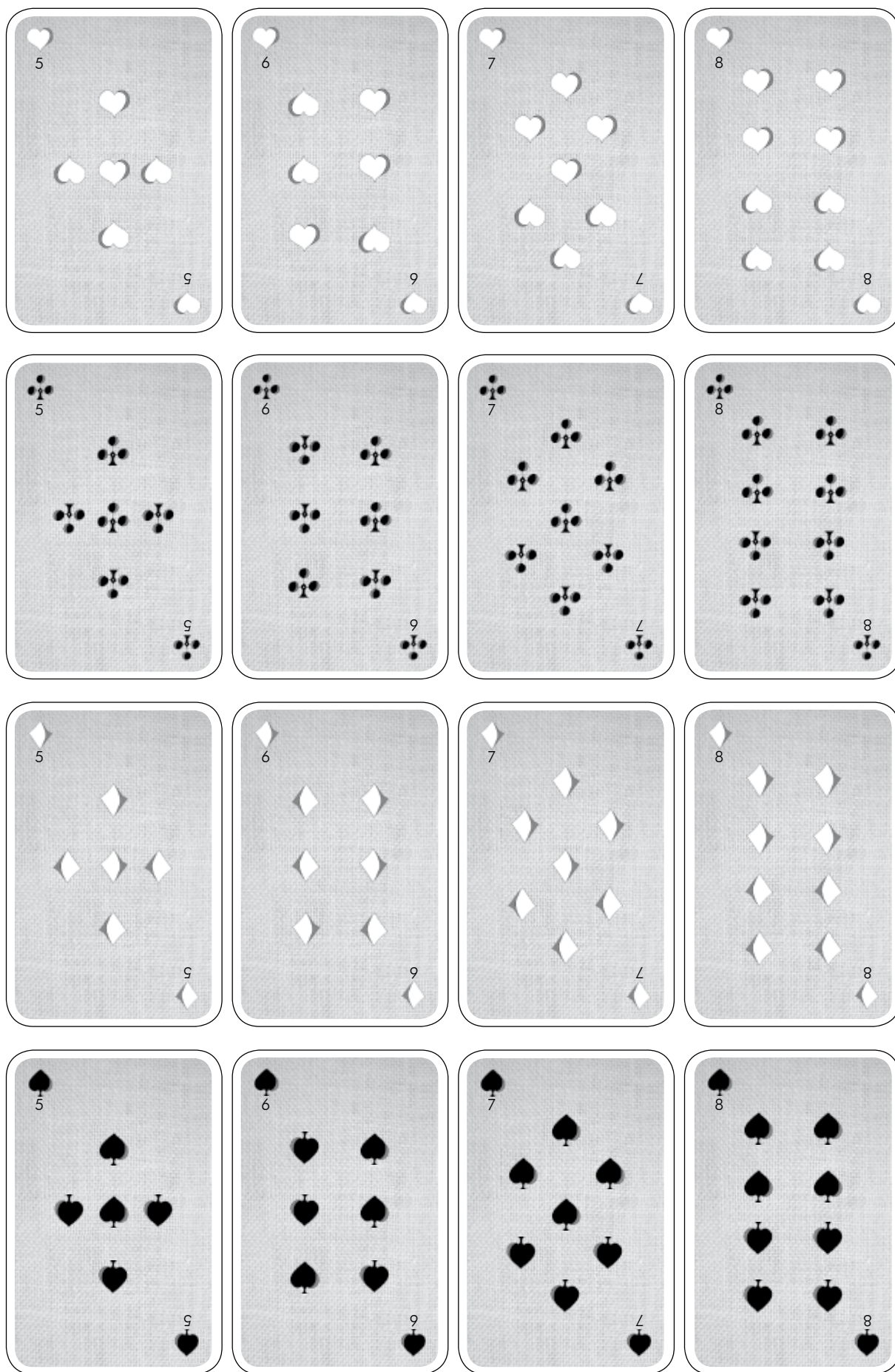


3.8. att. Spēļu kāršu iesaiņojuma dizains kopā ar izcērtamās formas izklājumu

# Spēļu kāršu izveidotais dizains

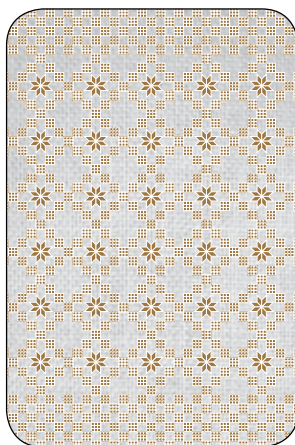
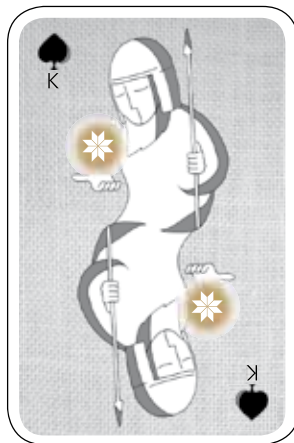
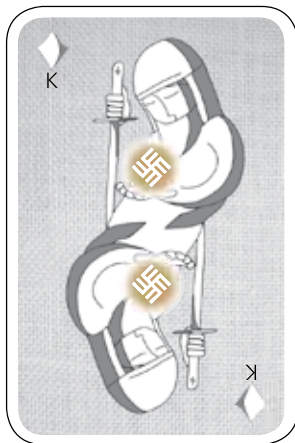
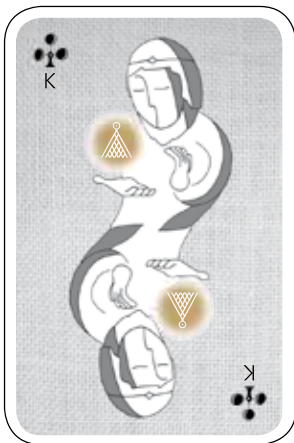
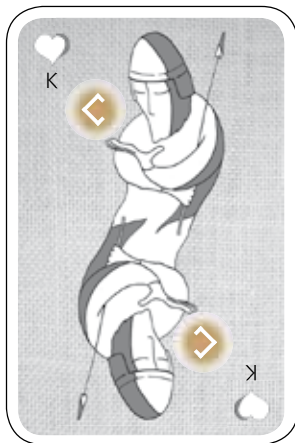


# Spēļu kāršu izveidotais dizains





# Spēļu kāršu izveidotais dizains



### 3.9 Planšetņu izveide

Prezentējot radošās daļas veiktos uzdevumus, tiek izveidotas sešas planšetes.

Pirmā planšete prezentē diplomdarba tēmu, autoru un darba vadītāju, kā arī Latvijas Universitātes fakultāti un programmu.

Otrā planšete veltīta kāršu spēlei Latvijā. Planšetes dizainā iekļauts teksts ar senču ticējumu, kas vēsta par spēļu kāršu spēli.

Spēļu kāršu dizaina tēma ir latviešu mitoloģiskie tēli. Trešā planšete veltīta skaidrojumam par latviešu mitoloģisko tēlu hierarhiju. Uzskatāmi parādīts latviešu mitoloģisko tēlu sadalījums līmeņos. Par pamatu dizaina izveidei, trešajā planšetē izmantota *Jokera* spēļu kārts un mitoloģisko tēlu simbolizējošās zīmes.

Ceturtajā un piektajā planšetē iekļauts spēļu kāšu komplekta izveidotais dizains, kur uzskatāmi parādītas gan ciparu, gan bilžu spēļu kārtis.

Piektā planšete veltīta spēļu kāršu reversa attēlojumam.

Veidojot planšetes tiek izmantoti tie paši resursi un paņēmieni, kas tika izmantoti veidojot spēļu kārtis. Veidotais dizains planšetēm sastāv no divām krāsām:

- zelta krāsa;
- melnā krāsa.

Planšetņu noformējumā izmantots lina auduma faktūras fons, kas sakrīt ar spēļu kāršu dizaina izveidē izmantoto fonu.

Latvijas Universitātes  
Pedagoģijas un psiholoģijas fakultātes  
Izglītības zinātņu nodaļa

# Grafiskie izteiksmes līdzekļi spēļu kāršu dizainā

**Autors:** Dainis Misiņš  
**Darba vadītājs:** Sergejs Davidovs

Rīga 2009

# Spēļu kāršu tradīcijas Latvijā

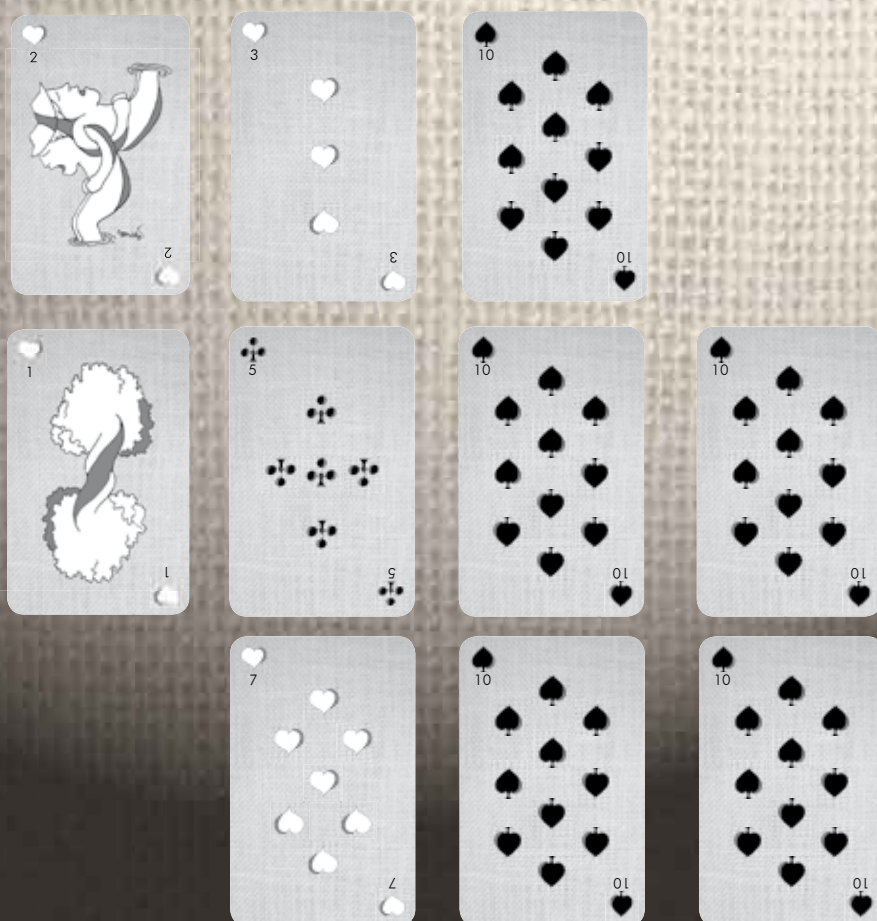


Ļēc latviešu tautas ticējumiem kāršu spēle bij nosodāma, velna izgudrota spēle. Tāpēc veci ļaudis neļāva spēlēt svētdienāš un svētkos, dievkalpojuma laikā, tāpat arī svētku priekšvakarā un Klusā nedēļā, sevišķi Lielā ceturtdienā un piektdienā. Kāršu spēlētājiem piesitas velns, kas viņus apspēlē vai piemulķo, atstājot naudu, kas vēlāk kļūst par zirga mēsliem.\*

\* Konversācijas vārdnīca, 8. sēj.



# Ciparu kāršu dizains

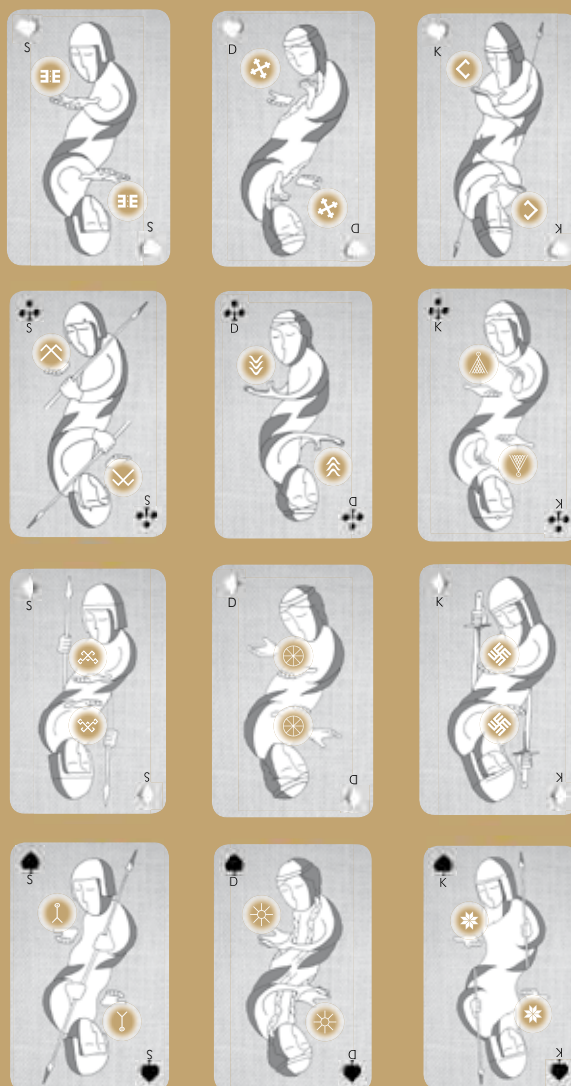


**V**eidojot dizainu ciparu kārtīm par pamatu tiek izmantots simetriskais dalījums. Ercu un kāravu attēlojumā izmantota batā krāsa, par pamatu pīķu un kreicu simboliem izmantota melnā krāsa

Dainis Misiņš

4

# Bilžu kāršu dizains

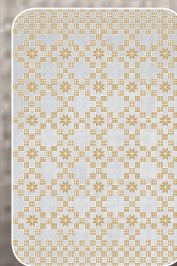


**I**zveidotajā ilustrācijā galvenais jeb centrālais tēls ir latviešu mitoloģiskā dievība, kurai ir dotas tās dievišķās un varenās spējas dāvēt cilvēkam laimi, labu veselību viņam un viņa bērniem, radiem, labu ražu apsaimniekotajām zemēm un laukiem, gādāt par cilvēku saimniecībām un viņu ganāmpulkiem

Dainis Misiņš

5

## Spēļu kāršu reversa dizains



ar pamatu šim raktam tiek aizgūta ideja no Lielvārdes tautu dēla krekla piedurknes ornamenta. Veidojot ornamentu spēļu kāršu reversam tiek izmantota pamatu klājošā kompozīcija, ar izveidoto rakstu noklājot visu nepieciešamo laukumu. Raksts tiek veidots izmantojot rakstu joslu, kuru novieto pamīšus vienu virs otras.

Dainis Misiņš

6

#### 4. EKONOMISKAIS APRĒĶINS SPĒĻU KĀRŠU IZGATAVOŠANAI

Pirms ekonomiskā aprēķina izveidots vēlamā produkta apraksts, kuru iesniedz uzņēmumam, kurš izgatavos gala produktu. Produkta aprakstā ietilpst: produkta nosaukums, produkta tirāža, formāts, izmantotās krāsas (krāsu skaits drukājot), papīra nosaukums un citi specifiski produkta raksturlielumi kā, piemēram, izcērtamās formas, bigošana, lakošana u.c.

Produkta nosaukums – Spēļu kārtis

Vēlamās tirāžas – 50 spēļu kāršu komplekti,  
100 spēļu kāršu komplekti,  
1000 spēļu kāršu komplekti.

Spēļu kāršu formāts – 60 mm x 90 mm;

Kāršu skaits komplektā – 54 gab.;

Izmantoto krāsu skaits - 2+2;

Papīra nosaukums spēļu kārtīm – Koehler spēļu kāršu kartons/ 300 g/m<sup>2</sup>;

Izciršana – Spēļu kārtis ar apaļotiem stūriem

Spēļu kāršu iesaiņojums - kastīte

Krāsu skaits – 2+0

Ekonomiskais aprēķins veikts uzņēmumā SIA ‘‘Madonas Poligrāfists’’. Kārtis tiek drukātas ofseta tehnoloģijā.

Sk. pielikumā Nr. 2 SIA Madonas Poligrāfists cenu piedāvājumu spēļu kārtīm. Lielāko daļu no izmaksām sastāda nepieciešamais papīrs spēļu kāršu drukai. Papīra izmaksas mazai tirāžai ir salīdzinoši lielas, ko būtiski ietekmē drukas piekārtojumam nepieciešamo lokšņu izlietojums. Pie tirāžas 100, papīra izmaksas ir nedaudz mazāk kā divas reizes kā tirāžai, kura ir desmit reizes lielāka. Drukas izmaksas ir līdzīgas gan mazajai tirāžai, gan lielākai, atšķiroties tikai par aptuveni 20 latiem. Būtiskākās cenu atšķirības ir pēcapstrādes posmā, kurā ietilpst, griešana, izciršana gan spēļu kārtīm, gan spēļu kāršu kastītei, kastītes līmēšana ar rokām, pakošana. Cenu atšķirība pēcapstrādes posmā ir tik izteikta, jo lielākām tirāžām nepieciešams vairāk laika, lai veiktu roku darbu kā, piemēram, kastīšu līmēšana, pakošana. Tirāžai 50 spēļu kāršu komplekti viena komplekta izmaksas ir 7,86 latī. Tirāžai 100 spēļu kāršu komplekti, viena komplekta izmaksas ir 4,34 latī. Tirāžai 1000 spēļu kāršu komplekti, viena komplekta cena ir 1,18 latī. Var secināt, ka palielinoties tirāžai palielinās gala summa, taču samazinās viena produkta vienības pašizmaksa. Liela daļa no izmaksām tiek veidota pierēķinot PVN nodokļa likmi, kas uz 2009. gada 10. jūniju ir 21 %. PVN likme sastāda aptuveni 1/5 no izmaksām. Druka SIA Madonas Poligrāfists tiek izvēlēta pateicoties klienta individuālai atlaižu sistēmai, kas būtiski samazināja gala izmaksas.

## SECINĀJUMI

1. Salīdzinot spēļu kāršu formātu atšķirības, vispiemērotākais spēļu kāršu formāts ir taisnstūra un spēļu kārts izmērs ir 60 mm x 90 mm, kas ir visparocīgākais spēļu kāršu spēlei. Aplūvēta vai trīsstūrveida spēļu kārtis vai lielākas, mazākas par standarta kāršu izmēru var kalpot par interesantu dizaina elementu, taču pastāv risks, ka tas traucētu spēlei.
2. Spēļu kāršu formāta izveidei ieteicams izmantot malu attiecības, kas ir 2/3. platums pret augstumu.
3. Veidojot spēļu kāršu mastu apzīmējumus svarīgi ir noteikt no kāda stila, nacionālā standarta ietekmējies, lai izveidotie simboli līdzinātos spēļu kāršu dizaina paraugam pēc kāda no raksturlielumiem – krāsa, forma, nozīme. Pretējā gadījumā izveidotie spēļu kāršu mastu apzīmējumi netiks atpazīti.
4. Pastāv vairāki dizaina risinājumi spēļu kāršu mastu un kārts stipruma rādītāju kompozīcijā, taču visveiksmīgākie ir tie, kas ļauj viegli noteikt spēļu kārts stiprumu un spēļu kārts masti spēles laikā.
5. Ir dizaina risinājumi, kuros mākslinieki izmanto vai pamatojas uz noteiktiem valstu stiliem spēļu kāršu dizaina izveidē, taču novērojami dažādi paraugi, kur mākslinieki eksperimentē ar dažādu valstu nacionālajiem standartiem spēļu kāršu dizainā meklējot vislabāko, veiksmīgāko dizaina risinājumu. Mākslinieku patstāvīgie dizaina meklējumi liecina, ka nav izveidots viens vienīgs vislabākais spēļu kāršu dizains, kurš būtu jāizmanto kā etalons jauna spēļu kāršu komplekta izveidē.
6. Veidojot spēļu kārtis ir nepieciešams izmantot vairākus raksturlielumus, kas spēļu kārti padara atpazīstamu kā spēļu kārti. Var netikt izmantoti visi spēļu kārti raksturojošie lielumi, taču kaut kādai noteiktai daļai ir jā saglabājas, lai cilvēks, kurš ierauga izveidoto produktu spētu tās nosaukt par spēļu kārtīm. Šie lielumi ir: spēļu kārts formāts, mastu apzīmējumi, kāršu stiprumi un to skaits, vai simboli, kas asociējas ar noteiktu kārti.
7. Atbildot uz izvirzīto hipotētisko jautājumu, vai nepieciešams izmantot jau iepriekš noteiktus dizaina risinājums spēļu kāršu dizaina izveidē - ir jāizmanto jau iepriekš noteikti spēļu kāršu dizaina risinājumi, taču to pielietojums un stilizācija var būt neierobežota, saglabājot spēļu kārts pamatfunkciju.

## IZMANTOTĀS LITERATŪRAS UN AVOTU SARAKSTS

1. Kraukle D., Latviešu rakstu zīmes, Jumava, 2006., 100 lpp.
2. Kokare E., Latviešu galvenie mitoloģiskie tēli, Rīga, 1993. g.
3. Hoffman D., Die Welt der Spielkarte, 1972. g., 96. lpp
4. Zemītis G., Ornamenti un simboli Latvijas aizvēsturē, Latvijas vēstures institūta apgāds, Rīga, 2004. g., 228 lpp.
5. Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000.g, Antēra, 6. sēj.
6. Latviešu konversācijas vārdnīca, 2000.g, Antēra, 8. sēj.
7. Norīte V., Turlais V., Vanaga D., Poligrāfija. Materiāli. Papīrs, Poligrāfijas infocentrs, 2004. g., 270. lpp.
8. Latviešu tautas raksti, Madona, 1993. g., 16 lpp.
9. Rudzīte A., Latviešu tautas dzīvesziņa. Daba. Debesis. Dievības, Rīga, Zvaigzne, 1990. g., 157 lpp.
10. Karulis A., Senie un mūsdienu raksti, Latvijas valsts izdevniecība, Rīga, 1956. g., 134 lpp.
11. Eihmane Dace, Tādi raksti pūriņā, Zvaigzne ABC, 1995. g., 88 lpp.
12. Freimanis K., Latviešu etnogrāfiskais raksts, Rīga, 1990. g., 24 lpp.
13. Latviešu tautas dzīvesziņa, gadskārta, Zvaigzne, Rīga, 1993. g., 398 lpp.
14. Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 68 lpp.
15. [www.wopc.co.uk/latvia/index.html](http://www.wopc.co.uk/latvia/index.html) (latviešu ilustratoru veidotās kārtis un paraugi 27.03.2009)
16. [www.geocities.com/a\\_pollet/cards21.html](http://www.geocities.com/a_pollet/cards21.html) (informācija par kāršu nacionālajiem standartiem 27.03.2009)
17. [www.gamesmuseem.uwaterloo.ca/virtualExhibits/playingCards.html](http://www.gamesmuseem.uwaterloo.ca/virtualExhibits/playingCards.html) (nacionālie standarti un bildes kāršu paraugiem. 27.03.2009.)
18. Drukas tehnoloģijas, skatīts internetā 20.05.2009. <http://www.zr.lv/index.php?sec=texts&sub=41>
19. [http://www.wopc.co.uk/history/page\\_2.html](http://www.wopc.co.uk/history/page_2.html), spēļu kāršu kolekcionāru asociācijas mājas lapa, skatīts internetā 20.05.2009.
20. <http://www.playingcards.me.uk/playcard/lat/images/lat002.htm>, skatīts internetā 02.05.2009.
21. <http://www.members.kabsi.at/alscher/farbsysteme.htm>, Šveices nacionālā standarta spēļu kāršu izveidē dizaina paraugi, skatīts internetā 02.05.2009.
22. <http://www.wopc.co.uk/germany/mestres.html>, spēļu kāršu dizaina paraugs spāņu nacionālajam standartam spēļu kāršu dizaina izveidē, skatīts internetā 10.06.2009.

## PIELIKUMI

1. Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi
2. SIA Madonas Poligrāfists cenu piedāvājums spēļu kāršu izgatavošanai
3. Spēļu kāršu izcērtamās formas sagatave
4. Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.1.



Kārļa Krauzes ilustrētās spēļu kārtis, 1933. g.

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 15. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 1.2.



Grafiķa Artura Dubura ilustrētās spēļu kārtis, 1941. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 17. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.3.



Karikatūrista Agra Liepņa ilustrētās spēļu kārtis, 1990. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 19. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 1.4.



Mākslinieka Karla Gericha ilustrētās spēļu kārtis, 1991. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 20. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.4.



Mākslinieces Jeļenas Spirinas ilustrētās spēļu kārtis, 1994. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 22. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.5.



Agra Liepiņa ilustrētās spēļu kārtis, 1995. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 24. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.6.



Viļņa Rasas ilustrētās spēļu kārtis, 1995. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 26. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.7.



Ērika Šulca veidotās spēļu kārtis, 1997. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 28. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.8.



K. Padega ilustrētās spēļu kārtis, 1997. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 30. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.9.



Rolfa Vītaļa ilustrētās spēļu kārtis, 1999. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 28. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.10.



Rīgai 800 veltītās spēļu kārtis izmantojot gatavu austriešu dizaina paraugu, 2000. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 38. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.11.



Zaļās lapas reklāmas kārtis izmantojot gatavu dizainu, 2000. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 40. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.12.



Ludmilas Bulikinas ilustrētās spēļu kārtis, 2001. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 44. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.13.



Larissas Kovalass-Kovaļevskas ilustrētās spēļu kārtis, 2003. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 50. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.14.



Borisa Mītina ilustrētās spēļu kārtis, 2004. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 53. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.15.



**SIA Daiļrade RC veidotās spēļu kārtis par pamatu ņemot krievu standarta dizainu, 2004. g.<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 54. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.16.



Georgija Krutoja veidotās spēļu kārtis, 2005. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 57. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.17.



Indras Sproģes veidotās spēļu kārtis 2005. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 58. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.16.



Gata Šlukas zīmētās spēļu kārtis, 2006. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 65. lpp.

Latviešu spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums Nr. 1.17.



Spēļu kārtis “Latviešu tērpi” 1918. g.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mētra J., Pasaule kabatā. Latvijas kārtis, Atmata, 2006. g., 7. lpp.

Ekonomiskais aprēķins spēļu kāršu izgatavošanai

Pielikums 2



**CENU PIEDĀVĀJUMS**

*Rīgā*

15. 06. 2009.

**Dainis**

***Par iespieddarbiem***

**1. Spēļu kārtis kastītē**

Tirāža: 50, 100, 1000

Formāts: 60x90 mm

Apjoms: komplektā 56 kārtis

Druka: 2+2 (melns un zelts); kastīte 2+0 (melns un zelts)

Papīrs: 300 g/m2 Koehler kāršu kartons; paciņa Aļaska 200 g/m2

Pēcapstrāde: izciršana, iepakošana

Cena LVL (ar piegādi Rīgā):

Tirāža	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>1000</b>
Cena LVL bez PVN	325.00	359.00	982.00
PVN 21%	68.25	75.39	206.22
Cena LVL ar PVN	393.25	434.39	1188.22

**Piedāvājuma derīguma termiņš: 60 darba dienas**

Piedāvājumu sagatavojis:

Andris Jurgens

SIA "Madonas poligrāfists"

Pārdošanas speciālists

Tāl. 67315024

Tāl./Fakss: 6310274

Mob: 26482562

e-pasts: andris.jurgens@madpol.lv

*SIA «Madonas poligrāfists»*

---

**Madona.** Saieta laukums 2a, LV-4801, tel. +371 48 23827, fakss + 371 48 23776, e-pasts: [info@madpol.lv](mailto:info@madpol.lv)  
**Rīga.** Kr.Valdemāra 106/108 LV-1013, tel./fakss +371 731024, e-pasts: [madpolriga@madpol.lv](mailto:madpolriga@madpol.lv) / [www.madpol.lv](http://www.madpol.lv)  
**Rekvizīti.** PVN reģ. Kods LV 40003202363, LUB Madonas filiāle, kods UNLALV2X konts LV83UNLA0030900467818

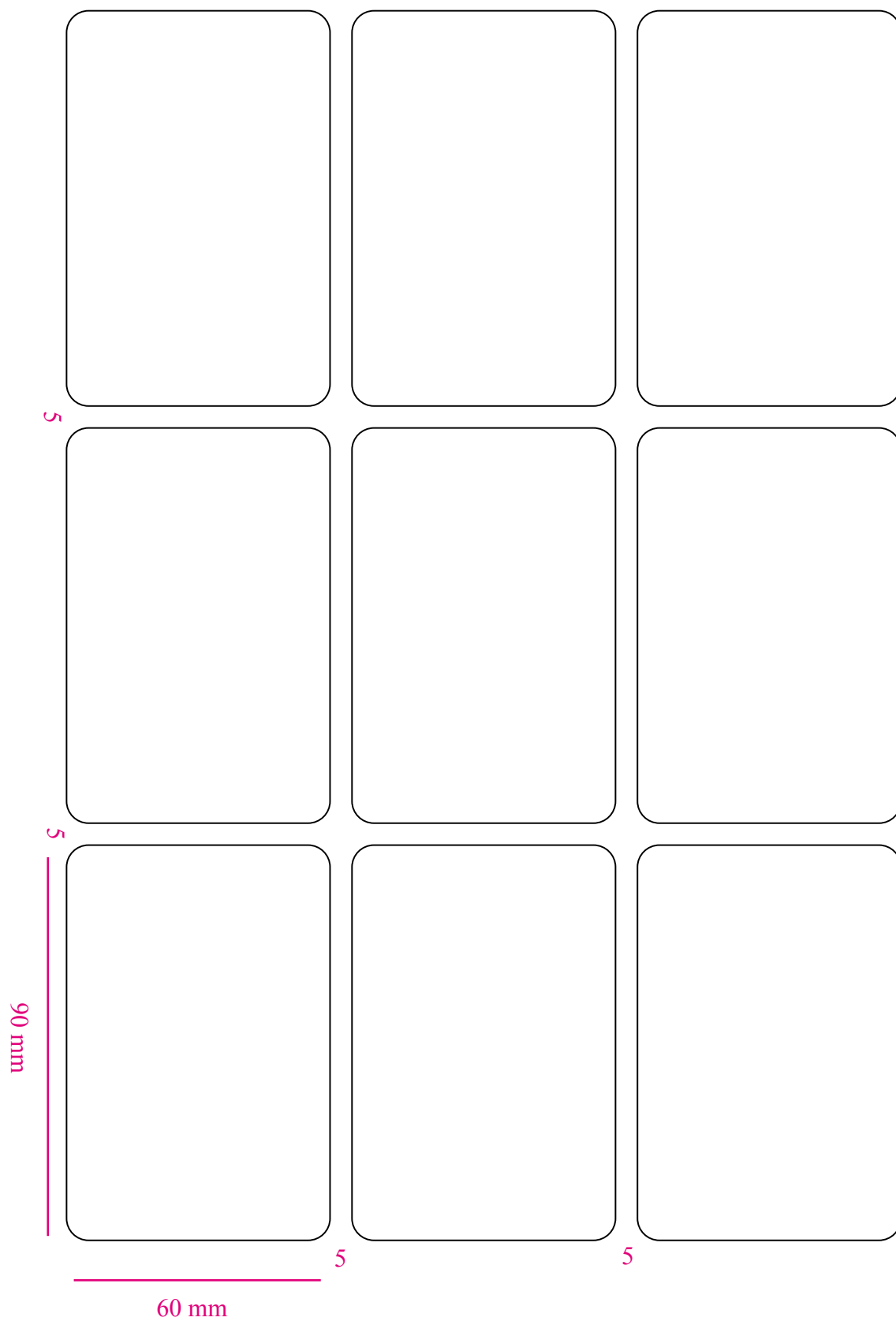
K-2.1/3-28.02.2005

Lapa lno 1

**SIA Madonas Poligrāfists cenu aprēķins spēļu kāršu izgatavošanai**

# Spēļu kāršu izcērtamās formas izklājums

## Pielikums 3



Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 4.1.



Vladislava Erko ilustrētās spēļu kārtis - Ukraina<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://www.bestoff.info/tag/playing-cards/>

Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 4.2.



Spāņu nacionālā standarta spēļu kāršu dizains<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://www.wopc.co.uk/germany/mestres.html>, skatīts internetā 20.05.2009.

Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 4.3.



Angļu dizainera veidotais spēļu kāršu dizains<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://www.playingcards.me.uk/playcard/us/images/usa531.htm>, skatīts internetā 20.05.2009.

Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 4.4.



Izraēliešu spēļu kāršu dizaina paraugs<sup>1</sup>

<sup>1</sup> <http://ministryoftype.co.uk/words/category/C21/P10/>

Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 4.5.

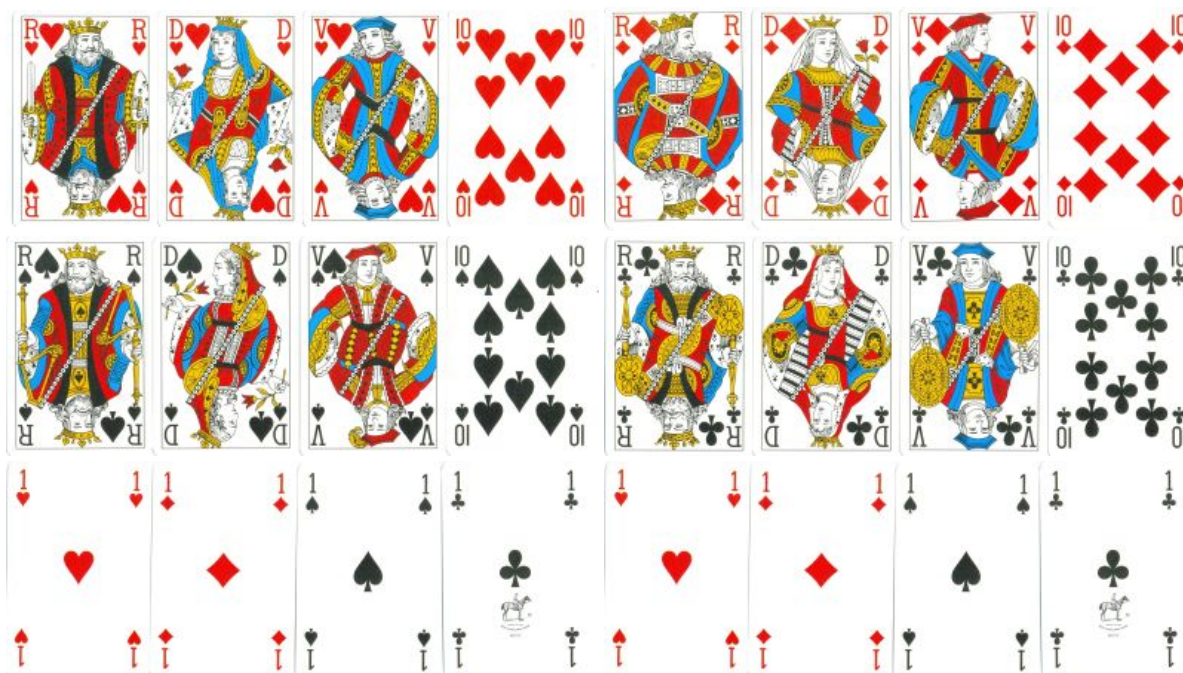
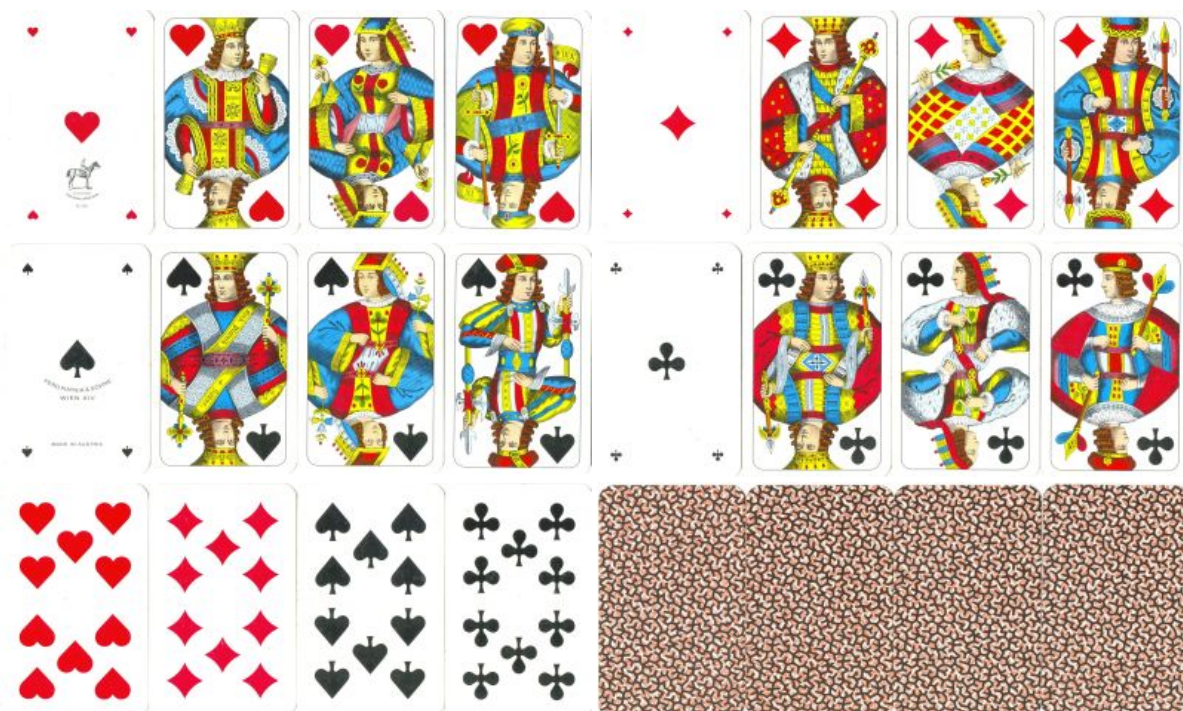


1862. gadā Krievijā ražotās spēļu kārtis. Autora fotogrāfija.



Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

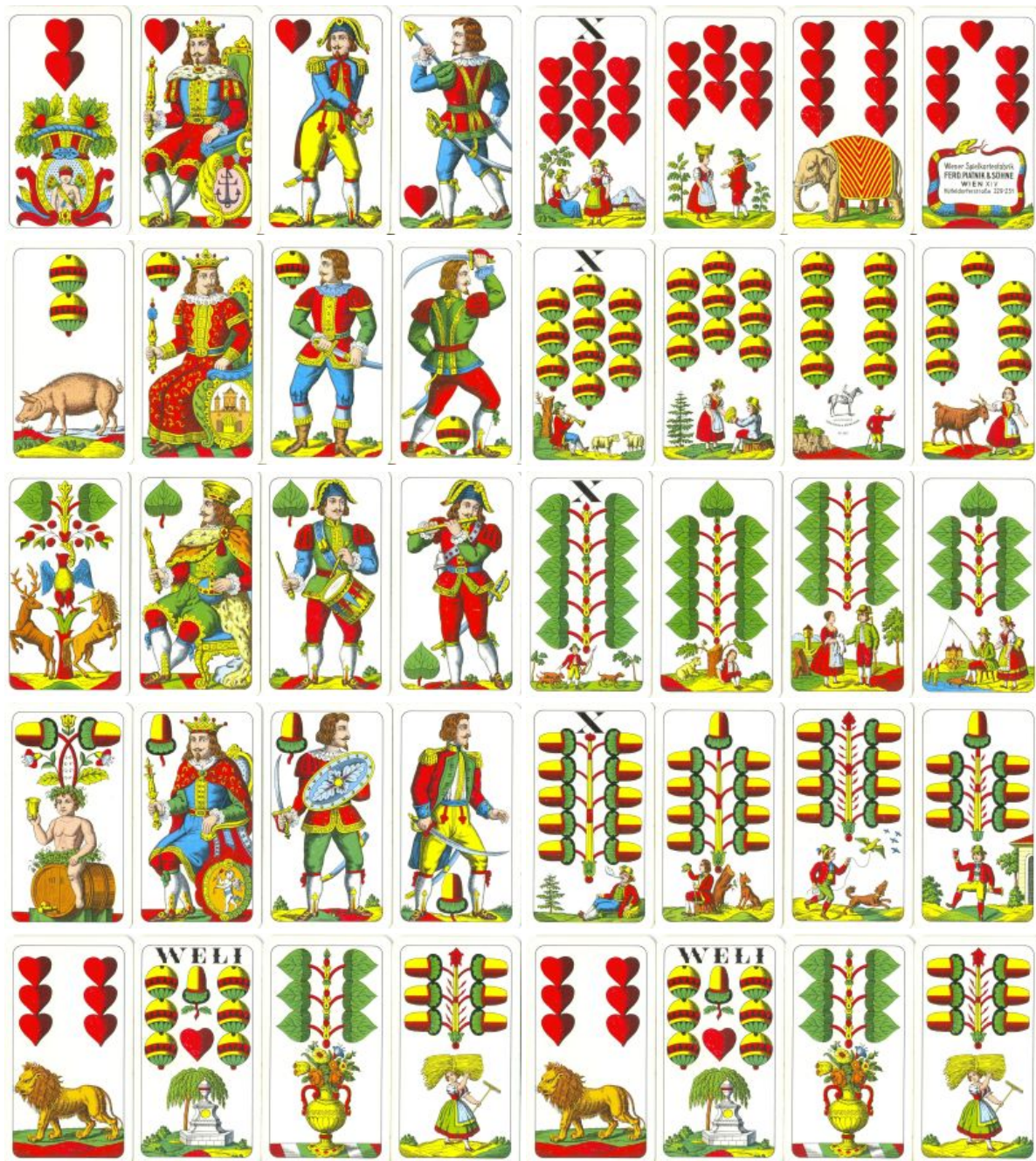
Pielikums 4.7.



Franču nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs

Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 4.8.



Vācu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs

Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

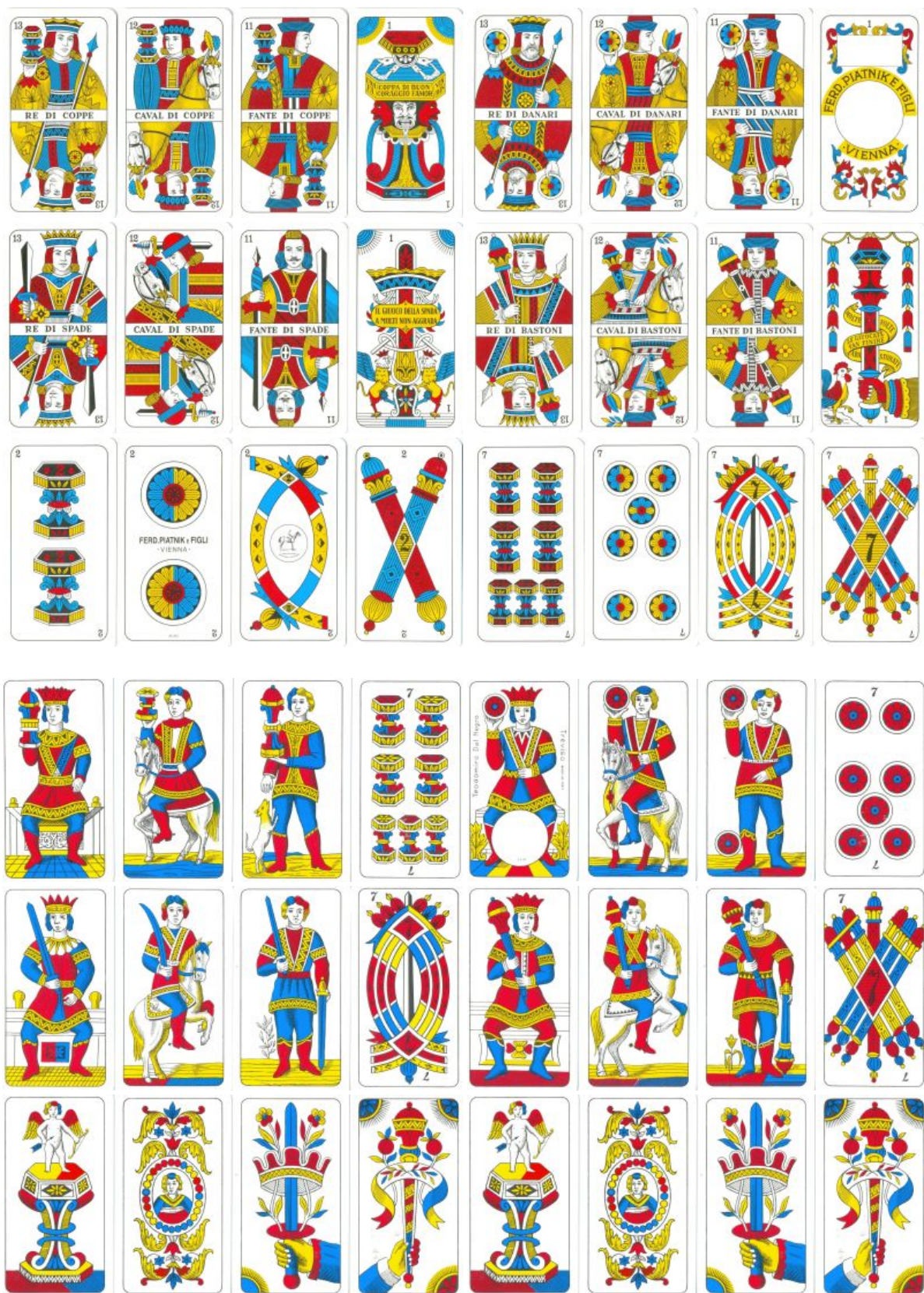
Pielikums 4.9.



Šveices nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs

Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

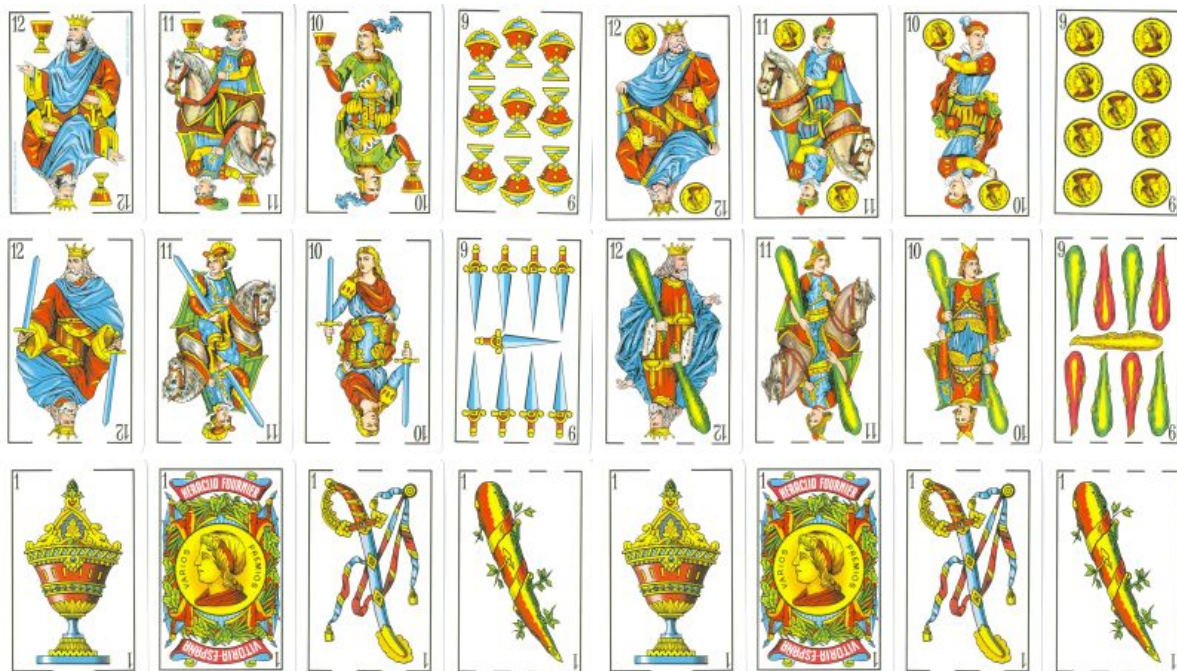
Pielikums 4.10.



Itāļu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs

Ārzemju spēļu kāršu dizaina paraugi

Pielikums 4.11.



Spāņu nacionālā standarta spēļu kāršu dizaina paraugs