

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR HERNÍCH MÉDIÍ

GAME MEDIA STUDIO

TAROT JAKO HRA

TAROT AS A GAME

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

Tereza Koudelková

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Vojtěch Vaněk

BRNO 2023

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST
OBRAZOVÁ ČÁST

s. 4 – 12
s. 13 – 16

TEXTOVÁ ČÁST

ABSTRAKT

Dílo s názvem *Kosmický tarot* je autorskou iterací 78 tarotových karet, vycházejících z tarotu určeného k vykládání, s přiloženými pravidly, která umožňují s kartami hrát hru pro dva hráče. Součástí díla je výkladová kniha, která obsahuje úvod a manuál pro používání mé sady a výklady jednotlivých karet, a která je svou formou přizpůsobena pro použití při hře.

Vzniklé dílo reaguje jak na patos, který je s tarotem asociován v naší kultuře, tak na obvyklé formy, se kterými se v tarotu dá setkat. Karetní hra uzpůsobena pro tento tarot je využívána pro vzbuzení specifické atmosféry a prožitku mezi hráči, který přeneseně cituje formu komunikace mezi vykladačem a tazatelem při tarotové seanci - výkladu karet.

Motivy na kartách jsou ovlivněny žánrem *fantasy* a *science fiction*, zejména se dotýkají literárního subžánru *science fantasy*.

Úvod

Tarotový balíček je v naší kultuře nejčastěji asociován s okultismem a divinačními technikami, kde slouží jako aset pro věštění, předpovídání budoucnosti či řešení nějakého konkrétního problému. Jelikož není samotný princip fungování těchto technik známý široké veřejnosti, nesou s sebou tyto procesy palčivost nevyhnutelná a současně vzhled do čehosi zakázaného a hříšného, co by nám mělo zůstat skryto - čímž je osud. Mou motivací pro vytvoření vlastního balíčku byl právě tento pocit. Tarot jsem se rozhodla více prozkoumat a pochopit princip, na kterém funguje skrz vlastní zpracování. V rámci toho vznikla karetní sada 78 karet, pro jejichž ilustrace jsem použila akvarel.

Cílem mé práce je iterativním procesem studia a praktickým používáním tarotu pochopit jeho niternou symboliku a toto jádro vyextrahovat jako pocitový prožitek a dále s ním pracovat. Pokusím se o vytvoření vlastní funkční adaptace, která si zachovává vlastnosti vykládacího tarotu, ale současně je v ní zakomponován rozklíčovatelný narativ, který by měl být přenositelný skrz ilustrace karet.

Práce si klade za cíl experimentálně pracovat s asymetrickými rolami kartářského média (vykladače) a pasivnějšího posluchače (tazatele), jejichž dynamika je ve vykládacím tarotu přítomná obvykle, a odvodit z nich řešení, které by umožnilo symetrické role v kontextu vyprávěcí hry pro dva hráče. Ve hře bude třeba využít adekvátního herního systému a mechanik, které budou tuto dynamiku hráčů podporovat.

Současně je cílem práce navrhnout takové herní mechaniky a systémy, které povedou k zachování atmosféry tarotové seance, a poskytnou stylizovaný obraz nevyhnutelná a fatality, přítomné při práci s tarotem. Karty mají v rámci hry přetrvat jako téměř nedotknutelný komponent a zachovat si vlastnosti a podobu, které budou i nadále umožňovat klasický tarotový výklad.

Tarot jako forma

Proces výkladu karet, ať už u profesionálního média, laika nebo výklad sám sobě, je zážitkem rituálního charakteru. Pro správné fungování tohoto rituálu musí být splněny jak vnější podmínky v rámci prostředí, ve kterém se seance odehrává, tak i vnitřní, tedy např. naladění samotných účastníků.

Při profesionálním výkladu karet se vytváří specifický vztah mezi zákazníkem a médiem, o nichž budu v tomto textu referovat jako o *tazateli* a *vykladači*. Tento vztah je založen na vzájemné důvěře a společné existenci ve světě mystéria. Pokud se jeden z účastníků bude snažit rituál narušit, magický kruh se rozlomí a není možné do něj znovu vstoupit. Prohloubení tohoto magického kruhu může nastat v rámci prostředí, např. seance může proběhnout pouze za světla svíček, po vyčištění prostoru, a proces mohou doprovázet konkrétní rituály, např. tazatel musí balíček sám zamíchat, odevzdávat např. vlasy nebo nehty jako oběť kartám, potažmo médiu, dýchat výpary či vonné esence.

Dalším důležitým segmentem je vztah mezi kartářem a jeho balíčkem. Balíček s sebou nese všechna předešlá věštění a také např. částčky kůže a kožního mazu dřívějších tazatelů i samotného vykladače. Kromě tohoto má v sobě balíček vtisknut i uplynulý čas, který se mohl podepsat na tisku vyblednutím nebo jiným znevážením. Ke znevážení mohlo dojít i v průběhu předešlých seancí např. napalováním rožků karet, máčením ve svěcené vodě či pokrýváním např. hrobní zeminou, která je užívaná i v jiných okultních naukách. V neposlední řadě může být balíček karet dokonce dědičný a předávaný z generace na generaci, čímž se z kartomancie stává částečně i práce s předky a jejich entitami. Tento konkrétní balíček karet může být v době nepoužívání odkládán na konkrétní místo, např. na oltář používaný i k jiným činnostem. Kartář může také balíček nosit stále s sebou, např. v kapse blízko u srdce či někde, kde se balíček může dotýkat kůže. Karty se tedy stávají funkčním nástrojem, zrovna tak jako magickým předmětem.

Třetí částí, která dokáže unést tíhu celého rituálu, v němž zbylé dvě části chybějí, je přítomnost samotných 78 karet tarotu a další práce s nimi. Karty jsou před použitím obvykle řádně zamíchány, jejich objevování v rituálu tedy vede částečná či úplná náhoda. Význam náhody se přirozeně v kontextu karet posouvá v zásah osudu, a balíček tedy znázorňuje osud samotný. Karty jsou snímány z balíčku různými procesy nebo volně vybírány a otáčeny lícem vzhůru. Následně jsou vykladačem zasazovány do vizuálních vzorců a rámců, které vyjadřují souvislosti mezi významy karet.

Tarot jako hra

Při mojí dosavadní práci s tarotem a snahám pochopit jeho systém je zřetelně viditelný potenciál využití karet ke hře. To je přirozené, protože historicky byly tarotové karty prvně karetní hrou, než nástrojem k věštění. Zachoval se formát karet, protože je vhodný pro míchání a snímání, a funguje jako dobrý nosič ilustrace. Karty určené ke hře se ale od těch věšteckých liší přizpůsobením na hru.

S balíčkem karet určených primárně k věštění se dají hrát Taroky, Triumfy a další hry, včetně modifikace her na bázi Solitaire, hra ale bude značně neobratná a zpomalená, protože na kartách budou chybět zřetelné značky barev v rozích, karty ve vějíři budou nepřehledné, bude se špatně orientovat v popiscích, které jsou při výkladu zásadní vedle ilustrace.

Stejně tak lze karty určené primárně ke hře použít k věštění, ale vykladač se bude muset spoléhat na zažitý význam každé z karet, místo aby pracoval s ilustrací, která toho sdělí méně. Například tarotová barva "meče" zde bude znázorněna pouze jako hromádka

předmětů místo propracované kompozice figury vůči prostředí, která už je nosičem významu karty. Někteří kartáři karty určené ke hře stejně používají, a soustředí se místo toho na numerologické a astrologické hledisko nebo způsob, jakým se předměty na kartě kříží. Ale obvykle jsou takové karty méně efektní jak při výkladu kartářem, tak i při osobním použití.

Ale i samotný tarot určený k vykládání má jisté kvality, které jej posouvají k hravému médiu. Karetní sada jakožto sada komponentů funguje. Karty se dají míchat, je zde základní náhoda. Karty jsou rozděleny na skupiny, z nichž každá se ve hře může chovat jinak a splňovat jiný účel; Tarotový balíček se rozděluje na 22 karet Velké Arkány - karty číslované římskými číslicemi a obvykle jednoslovným archetypem osoby nebo abstraktní události (např. Vládce, Mág, Kolo), a 56 karet Malé Arkány, které se dále dělí na 4 barvy, každá po 14 kartách (meče, hole, poháry, disky), z nichž 10 je výčet od esa do desítky, a zbylými jsou 4 dvorní karty (princezna, rytíř, královna, král).

Ačkoliv se samotný výklad karty může zdát jako asociativní a intuitivní proces, není tomu tak. Studium jednotlivých významů karet je zdouhavé, a naučení samotného jazyka, který karty používají - vyprávění mimikou, gestikou, barvou, pozadím, hledání vizuálních vodítek, které nás provázejí kartou - pojí přísný rámec. Každá karta nemůže být aplikovatelná na cokoli, má ustálený význam, určitý set asociací a emocí, které jsou k ní přiřazené.

Dá se tedy říct, že každá karta má *pravidla* svého významu a výkladu. Ta jsou zaznamenána ve výkladové knížce, která je obvykle přiřazena ke každému výtisku nebo edici karet, tak jako pravidla jsou přiložena k deskové či karetní hře. K populárnějším setům vznikají další knihy s dalšími rozšířeními, která se dají aplikovat na *výklady* na konkrétní téma.

Ve výkladové knížce můžeme najít také způsoby výkladu, tzv. *hry* (např. Hra na vztahy, Bláznova hra), kde je podrobně popsáno, jak se karty mají správně míchat, snímat a skládat do *vzorů* nebo *konstelací*, tzn. vizuálních zobrazení, jak na sebe jednotlivé karty navazují významem a oblastí, kterou mají zobrazovat. Existuje nespočet vzorů, protože výkladové knížky vykladačům ani laikům nezakazují, aby si vytvořili vlastní matrici. I tady se ale minimálně vykladač musí řídit pravidly. Vzor musí být vizuálně i významově zpřístupněný tazateli a sám vykladač mu musí rozumět, umět karty do vzoru zasadit a umístit mezi ně souvislosti.

Kromě herního potenciálu se na samotných kartách objevuje potenciál k tvorbě příběhu, který je koneckonců už v tarotu vyprávěn. Karty Velké Arkány jsou očíslovány od 0 do 21, počínaje Bláznem(0), který zobrazuje naivní, dětskou uvolněnost a zvědavost, a konče Světem(21), mentálně vyspělým člověkem, který prožil celou sérii událostí obsažených na kartách 1-20. Z této řady se dá složit kruh, aby Svět navazoval zpět na Blázna, a tento kruh se věrně podobá cyklu *Monomytu* Josepha Campbella (2000), tedy Blázen vyobrazuje hlavního hrdinu vydávajícího se na cestu a Svět je jeho finální fází, když se navrací zpět do místa začátku. Mezi tím potkává mentory a archetypální postavy (Vládce, Mág, Velekněz atd.) a vypořádává se s událostmi, které ho na jeho cestě potkávají (Zamilování, Kolo, Smrt, Dábel, Věž atd.), načež na cestě nachází Sílu, Smíření, a nakonec ho čeká Znovuzrození, aby se mohl stát Světem, a poté opět Bláznem.

Karty Malé Arkány hrají v příběhu trochu jinou roli - barvy znamenají jednotlivé životní situace a emoce, a každá *barva* od esa do desítky má svůj samostatný vývoj a progres. Každá barva se zabývá určitým segmentem lidského života, například Poháry se zabývají konkrétními emočními prožitky, zatímco Disky (mince) hmotným zabezpečením atd. Každý příběh tvořený řadou barvy od esa do desítky je jiný a má jiný progres a milníky a může mít dobrý nebo špatný konec (desítka mečů zobrazuje katastrofu, ke které se zřetelně schyluje na kartách před ní). Dvorní karty, tedy Princezna, Rytíř, Královna a Král pak znamenají konkrétní

archetypální role nebo statusy, které kartáři i výkladové knížky často vztahují na konkrétní osobu v tazatelově životě a nebo jeho roli v situaci.

Celý balíček 78 tarotových karet tedy obsahuje širokou databázi lidských emocí, úsudků, postojů a situací, a toto je důvod, proč jsou tak dobře aplikovatelné na lidský život v rozličných fázích a proč "fungují" jako *věštecký nástroj*. Proces, ve kterém je karta losována přímo tazatelem v naprosto náhodném systému (například rozložení všech karet na stůl, aby šla vzít každá v balíku v kterýkoliv čas) a jehož možným důsledkem je to, že všechny takto vybrané karty, popořadě aplikované do vzoru témat, jsou relevantní pro tazatele, mohou vytvořit důvěru tazatele k rituálu. Komplexnost emocí a obrazů, které promlouvají neverbálními signály, je dokonalým systémem, který umožňuje toto vcítění. I tak se ale může stát, že výklad nerezonuje s vykladačem. To může být zaviněno nedostatečným vysvětlením na straně vykladače, ale také např. vykladačovou tendencí *hádat* tazatelův život. Nejúčinnější tedy bude vysvětlit význam obrazu, a poté zasadit tento význam do kontextu tématu, ve kterém se karta objevila, případně navrhnout příklady pro tazatele. Takto slouží výklad pro zamyšlení tazatele a nikoliv pro posilování "spirituální autority" vykladače.

Je předpokladem, že vykladač bude mít vědomosti a zkušenosti, za pomoci kterých dokáže kartu tazateli vysvětlit a zprostředkovat její význam. Tazatel může přijít k výkladové seanci bez zážitku s tarotem, a tehdy se vykladači nabízí volný manipulační prostor. Ale jakmile výklad vyzní moc mlhavě nebo naopak moc konkrétně, není naroubovatelný na dosavadní konstrukt a důvěra ve výklad ubude. To samé se může stát i s výkladovou knížkou, v níž je např. dvorní karta popsána pouze jako osoba a její osobnostní rysy, nikoliv jako postoj nebo nálada.

V případě vykladače jde u tarotové seance o performativní výkon při výkladu, stejně tak jako svědomité vysvětlení jednotlivých karet a případného upřesňování. Vykladač může brát data z tazatelovy podoby a oblečení, mimiky a gestiky nebo tónu hlasu. Je možné, že se sám tazatel rozmluví o svém problému a vykladačovým úkolem je aplikovat výklad na řešení problematiky. Nebo tazatel nemusí komunikovat verbálně ani neverbálně, v takovém případě se může vykladač ocitnout ve výkladu sám pouze s kartami, a to může celý rituál jak úplně rozbít, tak posílit.

Nechci ale naznačovat, že proces výkladu je pouze divadlem vykladače pro jednočlenné publikum. Karty jsou pořád stěžejním nástrojem, který proces umožňuje, a pokud nic jiného, může rozprodit konverzaci, a tak obloukem vykonat svou určenou úlohu ve chvíli, kdy se tazatel a vykladač dostanou k jádru problému tazatele.

Časový rámeček

Karty jsem začala zpracovávat na začátku října 2021 a 78 ilustrací Malé a Velké Arkány dokončila přesně za rok, na což jsem navázala převedením do tisknutelné formy, prototypováním hry a nakonec sepsáním výkladové knihy.

Karty

Vizuální zpracování

Má práce na Malé Arkáně začala mou účastí ve výzvě projektu *Inktober*¹. V té době jsem pracovala na jiném projektu, proto jsem Inktober zpracovala volně a rozhodla se namalovat karty Pohárů Malé Arkány. Proto začaly karty vznikat černobíle. Použila jsem černý akvarel a papír o gramáži 300. Černobílé zpracování Malé Arkány se ukázalo být vhodné zejména pro adaptaci na hru, protože vizuálně na první pohled rozlišuje karty od Velké Arkány, kterou jsem zpracovala již s použitím barev.

Zpočátku mi dělalo potíže se v kartách vyznat a pochopit jejich symboliku v širším kontextu. Ačkoliv jsem se už od první karty vymezila vůči prosté přemalbě karet a snažila se o vlastní vizuální jazyk, na 14 kartách Pohárů je zřetelné pevné přidržování se symboliky a vzorců zejména z Raider-Waite tarotu².

Potenciál pro vlastní příběh, který bych mohla schovat do karet a dal by se zpětně vystopovat, jsem ale vnímala už při práci na prvních kartách. První karta Eso Pohárů už obsahuje kosmickou loď, které jsou pro moje zpracování tarotu charakteristické. Na prvních 14 kartách Pohárů je ale zřetelná nejistota co se týká techniky i vyprávění a celkově se spíše oprostuje od figur častých na sadách inspirovaných Wirthem nebo Raider-Waitem a dává přednost expozicím krajin a prostředí, do kterého nahlížíme z první osoby.

Po skončení výzvy Inktober jsem zůstala s dokončenými Poháry a načatými Holemi a nezbylo, než v práci pokračovat. Dokončila jsem Hole, po nich Meče a nakonec Disky. Do jednotlivých karet jsem mohla investovat víc času, je zde tedy zpětně zřetelný zlom v technickém zpracování a objevily se složitější, více propracované scény. Meče a Disky jsou ovlivněny tarotovou sadou Aleistera Crowleyho, kterého jsem začala v této době studovat.

Malou Arkánu jsem dokončila v květnu 2022 a léto zasvětila Velké Arkáně. Mé zpracování Velké Arkány vychází z poznání, které jsem získala studiem a prací na Malé Arkáně, ať už je to technická práce s vrstveným akvarelem, vzniklá stylizace a postupy, práce se symboly anebo přístup k narativu. Černý akvarel jakožto základní rys karet přetrvává, ale je prokládán odstíny a kombinacemi dalších čtyř barev-fuchsiové, dvou odstínů zelené a indiga, které jsem využívala v předchozích projektech.

Kromě Raider-Waite tarotu a Crowleyho tarotu jsem se inspirovala také zejména sadami Intuitivní tarot (Conway, 2009) a Tarot Magie Druidů (Carr-Gomm a Carr-Gomm, 2007).

¹ Celosvětová každoroční výzva spočívající v každodenních ilustracích tuší nebo jiným podobným médiem podle zadání po celý rozsah října.

² Tarotová sada vytvořena mystikem A.E.Waitem a ilustrátorkou Pamelou Smith. Poprvé byla vydaná roku 1909 Rider company. Je považována za jednu z nejpopulárnějších a nejznámějších tarotových sad, zejména díky jednoduchosti, čitelnější symbolice a alegorickému přístupu k Malé Arkáně, kde se oproti předešlým sadám objevují figury vůči pozadí namísto skupin předmětů.

Narativ

78 tarotových karet vypráví nezřetelný a novým interpretacím otevřený příběh; hlavním tématem jsou exodální kosmické lodě čtyř *barev* Malé Arkány, které po zániku Země uprchají s cílem kolonizovat nové planety. Ačkoliv zprvu lodě vyrážejí společně, dříve nebo později se kvůli rozdílným přístupům ke světu jejich cesty štěpí. Každá mateřská loď osidluje planetu, kterou vyspravuje a formuje ke svému obrazu. Kvůli ztrátě spojení s ostatními loděmi se z přeživších exodanů stávají téměř nativní obyvatelé, kteří zapomněli na svou minulost a existenci ostatních; na svých planetách zahajují konflikty a v nich zapomínají čím dál víc. Vedeni jsou prastarými bohy Velké Arkány, a mocnými interaktivními objekty Pohárů, Holí, Mečů a Disků, které jediné zbyly z jejich vyspělé technologie a dávno už ztratily svůj význam.

Příběh karet je současně i příběhem v akvarelovém dvoudimenzionálním světě vymezeném rámy malířskou páskou. Za rámy se svět odvíjí dál, pouze nebyl vyobrazen a nedá se tedy pozorovat. Akvarelový svět rozlišuje dvě základní síly, které formují veškerou existenci v něm.

Prvním je nejtmavší možný pigment, akvarelové okénko plné barvy, z něhož lze vytvořit hmota celého světa. Existuje tma, a tím pádem může být vynechána a propustit světlo. Mocnými artefakty v tomto světě pak jsou symboly Malé Arkány, které dosahují tmy antracitu, až v místech téměř nerozmytého pigmentu. Tato intenzivní tma ze svého nejbližšího okolí stahuje pigment do sebe, aby byla co nejmocnější - kolem tmavých předmětů visí bílé aury. Protože pigment tvoří veškerý viditelný svět a dění v něm, je metaforou pro *život*.

Opakem toho nejintenzivnějšího pigmentu pak bude přirozeně čistý papír a jeho naprostá bělota. Svět, ve kterém neexistuje singulární tmavý bod, je prázdný jako vakuum. Nic nebylo zobrazeno, tím pádem zde není svět, ale naprostá nicota, a tedy bílý papír je ve světě akvarelu definicí pro smrt.

Hra

Ke své tarotové sadě jsem vytvořila pravidla hry, která se hraje s balíčkem těchto karet, dvěma výkladovými knížkami a dvěma zapalovači. Formát výkladové knížky i výklady karet jsou pro hru přizpůsobeny, ale mohou posloužit i standardnímu výkladu. Pro účely hry také používám pro karty jiné názvosloví, aby byly funkce karet srozumitelnější.

Je to vyprávěcí hra pro dva hráče, kteří si vyberou každý jednu postavu ze dvorních karet Malé Arkány, za kterou hru hrají a vypráví její příběh. Postavy cestují v kosmických lodích a postupují příběhem, hráči jsou vedeni kartami Velké Arkány (karty osudu), na jejíž eventy reagují kartami Malé Arkány (karty činů), a vytvářejí tak cestu vyskládanou z karet od karty Blázna (start) ke kartě Svět (cíl). V průběhu hry vzniká na hrací ploše *mapa* vyprávěných příběhů vyskládaná z karet.

Hlavní mechanikou je právě výklad karet. Karty využívají hráči pro vyprávění příběhu svých postav, mohou jim *vykládat osud* nebo pro inspiraci využívat krajiny, postavy a významy z karet, které zakomponují do děje.

Charakter hry

Charakter hry cituje emoci, která se vybuduje mezi tazatelem a vykladačem při výkladu. Zde vycházím z vlastní zkušenosti s kartářkou, která mi vykládala karty. Kartáři nabízejí výklad většinou jako jednu ze služeb, kterou mohou zákazníkovi nabídnout. Zákazník

dorazí na seanci a jsou mu vyloženy karty, jejichž význam zprostředkovává vykladač. Tvoří se zde důvěrné pouto mezi vykladačem a tazatelem, protože výklad se vztahuje k tazatelově pracovnímu a soukromému životu nebo jeho prožitkům. Vykladač současně drží veškeré vědomosti o kartách a výkladech, tím pádem je zprostředkovatelem těchto dat tazateli pouze on.

V tomto případě se ale oba hráči nacházejí současně v pozici vykladače i tazatele díky výkladovým knížkám. Hráči na sebe berou role dvorních karet, a tedy si vzájemně nevykládají osud, ale zapomocí karet vyprávějí druhému hráči svůj příběh, který vymýšlí v reálném čase průběhu hry. Ve hře není definováno, zda hráči zahrají dobrou či špatnou kartu-nabízí spíše možnosti, jak s kartami manipulovat v příběhu a využít je jako inspiraci.

Tarotové karty jsou svým charakterem k vyprávění dokonalým nástrojem. Příběh, který vzniká v průběhu hry, nemusí být mým příběhem, který jsem do karet namalovala, ale při procesu hry může dojít k pochopení souvislostí a zpozorování vizuálních pojítek mezi kartami, poněvadž je při hře na hrací ploše současně vyloženo větší množství karet, než je možné vyložit i v těch obsáhlejších výkladových konstelacích.

Protože hra počítá s tím, že hráči budou v jejím procesu listovat výkladovou knihou nebo přímo aktivně využívat symboliku karet a jejich významu, může být využita k rychlejšímu osvojení schopnosti karty chápat a vykládat je. V průběhu jedné hry se skrz ruce hráčů mohou protočit téměř všechny karty Velké a Malé Arkány.

Herní mechaniky a systém

Před tímto projektem jsem pracovala s kolegyní z ateliéru na deskové hře (Aréna Andělů). Tato hra má velmi taktický charakter a je inspirována emocí vzniklou u partie šachů - má tichý průběh, kroky jsou plánovatelné několik kol dopředu a jediná použitá náhoda je přítomnost druhého hráče a střetávání se s jeho taktikou. Mimo tento projekt obecně raději tvořím hry taktické a závislé na utaženém herním systému. Proto byla již přítomnost karet jako základního komponentu a tedy i neodvratitelný a nevypočitatelný prvek náhody, který s nimi přicházel, nové a neprozkoumané teritorium.

Přítahovala mě myšlenka i tuto hru zpracovat jako taktický a propočitatelný zážitek. Technicky toho ale nešlo docílit jednak kvůli již zmíněnému prvku náhody, druhým důvodem byla kolize kýžené emoce mezi hráči a herním systémem. Protože jsem se snažila zachovat charakter tarotu, nemohla jsem k prototypování přistoupit obvyklým způsobem exaktních pravidel a herního systému. Obvykle hry používají počítání pro určení výhry či prohry, tedy výstupu, kterým se hra zakončí. K tomuto se dají využít různé komponenty a systémy. U karet by se tedy přirozeně dalo počítat s čísly a hráči by pak mohli např. přebíjet karty Velké Arkány (ve hře *karty osudu*) kartami Malé Arkány (*karty činů*). Tím by ale karty s menšími čísly ztratily na hodnotě, což se vymyká pravidlům tarotu. Hráči by se také zaměřili pouze na číselné hodnoty a nebylo by náhle potřeba pracovat s obrazem jako takovým. Výsledný prototyp připomínal hru na bázi Solitaire ve dvou hráčích.

Mým řešením bylo ustoupení od svých očekávání. Ke hře bylo třeba přistoupit odzadu, a tedy se nejdříve zabývat příběhem, který ji vede, a až poté navrhnout adekvátní mechaniky, které tento příběh budou metaforicky přenášet hráčům při hraní hry. Výsledná hra je tak velmi uvolněná a otevřená novým řešením a založena na verbální komunikaci mezi hráči a jejich kolektivnímu přístupu k předložené hře.

Rozhodla jsem se pro následující herní prvky:

1. Výklad karet je hlavní mechanikou hry.

Tímto jsou hráči vedeni využít ilustrace jako hlavní zdroj pro své vyprávění a také jsou

ke hře připuštění jako autonomní entity, které se kreativně vyjadřují za pomoci představených nástrojů.

2. **Hráči používají avatary.**

Nevstupují tedy do hry jako oni sami, ale vybírají si herní postavy s předepsaným nebo vyobrazeným charakterem, skrz které komunikují v rámci hry. Tím jsou oproštěni od váhy, která by na ně byla v opačném případě uvrhnutá médiiem tarotu a jeho konotacemi.

3. **Hra se dá vyhrát třemi způsoby.**

Jedním je *přistání na planetu* za pomoci 1 karty esa a *cílové karty*, druhým je *složení rodiny* - krále, královny, princezny a rytíře jedné barvy, a třetím je *ovládnutí* - shromáždění 4 králů, královen, princezen nebo rytířů. Každá výhra naznačuje určité zakončení příběhu herní postavy.

4. **Hráči si sami určí svou dynamiku ve hře.**

Výhra jednoho hráče není určena prohrou druhého. Skutečným protivníkem je balíček karet a jejich nevyzpytatelnost, hráči tedy mohou závodit, kdo dřív dokončí příběh, ale také si mohou pomáhat vyměňováním karet a načasovat své tahy tak, aby vyhráli společně a oba dokončili svůj příběh.

Smrtelnost

Ačkoliv hra reaguje odlehčeně na tarotové věštění, figuruje v ní prvek fatality, smrtelnosti karet.

1. **Opalování karet podle šablony.**

Aby hráči mohli uvést výklad své karty v platnost a posunout se v příběhu, musí ji symbolicky obětovat pro pohon lodi. Poté ji můžeme odložit do vznikající mapy dosavadní hry.

Tímto rituálem ničení se hráči podílejí na dokončení artefaktu, který se z karty stane, jsou-li vypálené všechny její sloty. Protože každá karta má pouze určený počet slotů na vypálení, je tak časovaná - dá se s ní odehrát pouze určitý počet her.

V procesu samotného opalování je zaklíčován také silný vztah, který se vytvoří mezi obětovanou kartou a hráčem, který ji opálí. Karta se najednou stává nevratně *jeho* kartou, do které zasáhl, a bude permanentně nést stopu, kterou jí přidělil v čase a místě jeho výběru. Toto opakované přivlastňování a shromažďování a následné obětování vytváří stabilní herní smyčku, která se opakuje v každém kole pro oba hráče a udává tím hře jasný rytmus.

2. **Karta jako odměna/trofej.**

Hráč, který vyhraje hru, si po jejím skončení *odnese* jednu kartu, a to svou *startovní kartu* - první kartu položenou do hry a důvod pro započítání cesty a tím pádem spouštěč hry samotné.

Karta se stává jeho vlastnictvím a v balíčku tarotových karet bude navždy chybět. Připomíná tak stav, ve kterém se karty poztrácely, a sada se najednou stává nedokonalou. Balíček nese stopy po minulých hrách do každé nové, dají se zde mapovat vítězství a prohry. Hráči se při hře nevyhnutelně stávají spoluvůrci balíčku. Vyzyvatel pokaždé hraje o zachování svého balíčku; vyzvaný o trofej, kterou se stává vyhraná karta.

Karta vítěze ale ztrácí spojení se zbytkem balíčku; nelze ji vyložit, protože ji nemůžeme zamíchat do jiných. Stává se obrazem, který v procesu oproštění se od ostatních karet získal všechny jejich dosavadní významy. Je tak mnohoznačnou a neuchopitelnou akumulací dalších

a dalších významových vrstev. Nelze ji kontrastovat a porovnat s jinými kartami. Její jméno je jménem bez pravidel a konotací.

Dá se tak říct, že vítěz vlastně získal něco, čemu svým vítězstvím zabil význam. Je možné, že svou výhru nebude chtít, a vrátí ji zpět vlastníkov, a tomu nikdo nezabrání kartu do balíčku vrátit; ale pouze když tak neučiní, vejde v platnost samotný proces rituálu, který se odehrál, a balíček bude modifikován. Ztrácením karet se balíček stává pokaždé víc a víc balíčkem naším, zabydleným, ohmataným, rozpoznatelným od jiných balíčků.

Herní svoboda

Vzniklá hra se daleko více podobá videohernímu žánru *sandbox* - hráči mají téměř neomezené možnosti ve stanoveném herním světě, vybírají si vlastní *cíl hry*, vyprávějí vlastní příběh své postavy. Mohou do hry přijít s představou příběhu, který chtějí říci, a s použitím karet tento příběh realizovat. Ačkoliv karty v zamíchaném balíčku jsou hráči ve většině případů neovládnutelné a hráči musejí příběh dovyprávět dřív, než se hra automaticky ukončí (dojdou karty Velké Arkány), mají stále nezměrný manipulační prostor.

Také záměr vyprávět určitý příběh a vyvolávání eventů pro jejich účel může být pro hráče jejich kreativním vyjádřením. Příběh, který vytvářejí v konkrétním momentu, může vytvořit několik možných pokračování, čímž plánují své budoucí kroky. Následně pak mohou pozorovat, jak se jejich naplánovaný příběh odehrává. Tento akt se podobá termínu *storyplaying* Sebastiana Domsche (2013). Současně tento akt připomíná vědomé *předpovídání budoucnosti*, kterou hráči pro své postavy plánují a poté tuto *budoucnost* nechají odvinout v prostředí hry. Hráči jsou současně postavami a současně jejich vypravěči a věštky jejich osudů.

ZÁVĚR

Při tvorbě karet bylo mým cílem vytvořit funkční adaptaci, která by skrz obraz dokázala úspěšně předat význam karet. K tomu jsem přistoupila skrz subjektivní optiku a hledala vizuální názvosloví, které by mi dovolilo s významem lépe pracovat. Přidala jsem do své adaptace vlastní symboly a přiřadila jim jiný kontext.

Současně bylo mým záměrem vytvořit volně interpretovatelný narativ, který se dá rozklíčovat skrz prohlížení karet a hledání souvislostí a podobností mezi nimi. Má sada má změněný setting, který se dotýká science fiction, a tuto rovinu jsem použila pro komunikaci svých symbolů, a také pro kostru narativu jako takového.

Při tvorbě hry bylo mým cílem vytvořit konkrétní emoci a vztah mezi dvěma hráči, který má mimikovat prožitek při tarotové seanci. K tomu jsem hledala adekvátní mechaniky a herní systém a také kýženou vztahovou dynamiku, kterou jsem chtěla vytvořit mezi hráči. Rozhodla jsem se využít systému tarotu, který se herním systémům, dle mého názoru, v mnoha ohledech přibližuje, jako stavebního prvku pro systém hry, ale do samotných karet nepřidávat funkční prvky karetní hry - ponechat tedy tarot jako formát a obohatit jej o složku pravidel, která karty využívá jako komponent. Veškeré změny pro hru se dějí pouze v doprovodném textu a kartám je ponechána možnost využití pro klasický tarotový výklad.

OBRAZOVÁ ČÁST



Chronologicky zleva doprava: originální malby (akvarel na papíře, 14.8. x 21 cm, 2021-2022), výtisk verze 1 (6.7x10.5cm, 2022), verze 2 a finální verze 3 (11x16.5, 2023).

Foto: Štěpánka Trčková



Verze 3(finální) líce a ruby. Foto: Štěpánka Trčková



Verze 3 - líce se šablonami pro opalování karet. 0. Blázen, Eso pohárů, Rytíř disků, XIII. Smrt a IX. Poustevník, 2023, Foto: Štěpánka Trčková



Příklad opálených karet podle šablony z verze 2, 2023, Foto: Štěpánka Trčková



Skeny ilustrací karet Malé arkány, akvarel na papíře, originální rozměr 14.8. x 21 cm, po digitální úpravě, 2023.



Skeny Ilustrací karet Velké arkány, akvarel na papíře, originální rozměr 14.8. x 21 cm, po digitální úpravě, 2023.

Použitá literatura:

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.

CARR-GOMM, Philip a Stephanie CARR-GOMM. *Tarot - magie druidů*. Praha: Synergie, 2007. ISBN 978-80-7370-125-3.

CONWAY, Cilla. *Intuitivní tarot: odhalte moc svého tvořivého podvědomí*. Olomouc: Fontána, 2009. ISBN 978-80-7336-531-8.

DOMSCH, Sebastian. *Storyplaying: Agency and narrative in video games*. Berlin: De Gruyter, 2013. Dostupné z: doi:10.1515/9783110272451

Doporučená literatura:

AKRON a Hajo BANZHAF. *Crowleyho tarot: základní kniha*. Olomouc: Fontána, 2007. ISBN 978-80-7336-401-4.

BANZHAF, Hajo. *Základní výklady tarotu*. Bratislava: Eugenika, 2022. ISBN 978-80-89115-16-0.

DEPAULIS, Thierry. The Tarot de Marseille: Facts and Fallacies Part I. *The Playing-Card*. 42(1), 21-41. ISSN 0305-2133. Dostupné z: https://www.academia.edu/8119804/Thierry_Depaulis_The_Tarot_de_Marseille_Facts_and_Fallacies_Part_I?email_work_card=title

DUMMETT, Michael a Silvia MANN. *The Game of Tarot: From Ferrara to Salt Lake City*. London: Duckworth, 1980. ISBN 978-0715610145.

HAICH, Elisabeth. *Tarot: Cesta hrdiny*. Praha: Metafora, 2014. ISBN 978-80-7359-424-4.

KREFTING, Miki. *Kapesní Crowley Tarot [vykládací karty]*. Praha: Synergie, 1998. ISBN 80-86099-32-6.

PACKARD, Mary. *Zlatý tarot: Úvod do tarotu Visconti-Sforza*. Praha: Dobrovský, 2022. ISBN 978-80-277-1373-8.

TEKINBAŞ, Katie Salen a Eric ZIMMERMAN. *The game design reader: a Rules of play anthology*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006. ISBN 0262195364.