

Предисловие

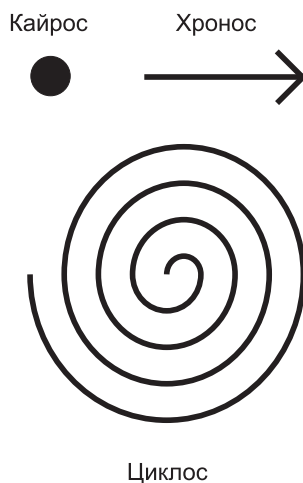
Когда мы говорим об истории, то обычно представляем восходящую линию, идущую из глубины веков до момента «сейчас». Но стоит ли так воспринимать время, существуют ли другие варианты рассмотрения событий? Древние греки достаточно преуспели в понимании времени как философского понятия. Они выделяли три времени: Хронос, Кайрос и Циклос. Два первых времени в древнегреческой мифологии предстают также в виде божеств. В орфической космогонии Хронос считается прародителем первого поколения богов. Он олицетворяет безвозвратное, последовательно сменяющееся время. Кайрос же — это бог случая, момента, благоприятной возможности. Циклос, хотя и не рассматривается как самостоятельное божество, означает естественные процессы, повторяющиеся из раза в раз. Хронос соответствует миру людей и рациональному, Кайрос — миру богов и творческому, а Циклос — природе и технике, имитирующей естественные процессы. Для того чтобы как можно шире охватить историю любого предмета, необходимо установить его зависимость от других, казалось бы, непохожих на него объектов и учесть каждое



из упомянутых времен. Это мы и попытаемся сделать, постепенно погружаясь в загадочный мир таро¹.

Многое из того, что мы имеем сегодня, возникло благодаря долгому процессу эволюции. Простые, легкодоступные предметы, которые мы воспринимаем как должное, хранят в себе культурную память человечества, к которой мы прикасаемся изо дня в день, не придавая этому большого значения. Как известно, Африку называют колыбелью человечества; от туда вышел предок людей — австралопитек, и именно там были найдены древнейшие настольные игры. Последние, вероятно, произошли от примитивных натуральных предметов (костей, камешек, веточек и т. п.), использовавшихся в роли жребиев для узнавания прошлого, настоящего и будущего.

Семейству игр африканского происхождения под названием «манкала» насчитывается более 3000 лет. Изначально в качестве игровой доски для этих игр высту-



Илл. 1. Графическое представление трех древнегреческих времен

¹ Согласно словарю «Как правильно? С большой буквы или с маленькой?» (Лопатин В. В., Нечаева И. В., Чельцова Л. К., 2002) корректно написание слова «Таро» с прописной буквы. Многие термины, связанные с игральными картами, были заимствованы из европейских языков, в которых это слово обычно пишется с прописной буквы, отсюда обилие переводной литературы с подобным подходом. Однако автор, следуя примеру других русскоязычных исследователей, предпочитает слово «таро» писать со строчной буквы, поскольку оно стало нарицательным именем существительным (колод таро великое множество).



пали каменные плиты с выдолбленными в них лунками в несколько рядов, иногда лунки выкапывались в земле. Фишками служили легкодоступные предметы, такие как камешки, зерна, скорлупа орехов, фасоль и пр. Самая распространенная версия манкалы — это «оваре» («авеле», «вари»). На досках оваре в каждом из двух рядов, распределяющихся между двумя игроками, находится по шесть лунок. В начале игры каждая лунка заполняется четырьмя фишками, называемыми «семенами». Цель — захватить большее количество семян. В свой ход каждый игрок выбирает лунку на своей стороне доски, зачерпывает все находящиеся в ней семена, а затем перемещается по доске против часовой стрелки, бросая по одному семени в каждую лунку, пока его рука не опустеет. Этот процесс называется «посев». Если последнее посеянное семя увеличивает количество семян в лунке соперника до двух или трех, игрок захватывает или собирает все семена в этой лунке. А если в лунке, которую он засеял перед этим, тоже есть два или три семени, то он получает возможность собрать и эти семена. Этот процесс продолжается до тех пор, пока игрок не достигнет конца ряда соперника или не встретит лунку, в которой нет двух или трех семян. Таким образом, игровой процесс символизирует цикличность, смену годовых се-

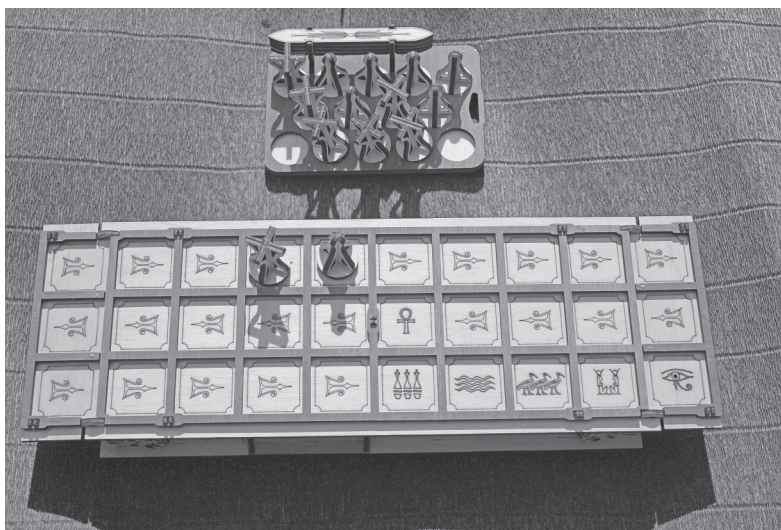


Илл. 2. Игровой набор оваре из авторской коллекции



зонов, время посева и сбора урожая. Заполненные семечками лунки обозначают плодородие, а пустые лунки — неурожай и голод. Игры манкала широко распространены во всем мире, особенно в государствах Африки, Ближнего Востока и Южной Азии.

Другая игра родом из африканского континента — «сенет» — появилась в 4-м тысячелетии до н. э. Игровое поле сенет было разделено на три ряда по десять клеток, а фишки изначально имели форму башенок и лепешек, которые впоследствии превратились в конусы и катушки соответственно. В древних версиях сенет у каждого игрока было по 7 фишек, а в поздних версиях игры — по 5 фишек. Такое изменение в количестве могло произойти под влиянием популярной легенды об изобретении сенет богом мудрости Тотом, вознамерившемся помочь богине неба Нут, которую проклял Ра, бог Солнца: она не могла родить ни в один из 360 дней в году. Тот выиграл у Хонсу, бога Луны, пять дней, так в солнечном году стало 365 дней, а в лунном — 355 дней.



Илл. 3. Игра сенет из авторской коллекции



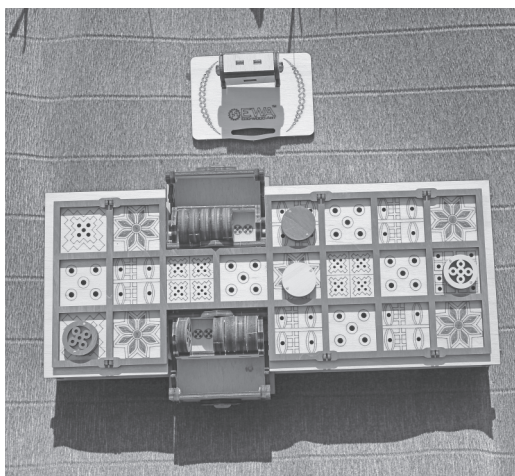
В период Нового царства сенет из светской игры превратились в религиозную. Игровой процесс стал ассоциироваться с путешествием души по загробному царству, а победа — символизировать единение с богом Ра². Клетка в левом верхнем углу на более поздних досках сенет вмещала символ Тота, ибисоголового божества, возвещавшего о прибытии недавно умерших в загробный мир, и именно здесь начиналась игра. В среднем ряду доски располагались клетки, представляющие зеленокожего судью Осириса, отправлявшего осужденных на сожжение в огне, и «Дом сетки», где нечестивые запутывались в сетях и подвергались пыткам. Предпоследние четыре клетки на доске: «Дом омоложения», мастерская мумификации, где тела готовили к погребению и вечной жизни, «Воды Хаоса», в которых тонули грешные души, «Дом Трех истин» и «Дом Исиды и Нефтиды». Последняя клетка представляла Ра-Хорахте, бога восходящего солнца, и означала момент слияния благочестивых душ с Ра для вечной жизни. В такой интерпретации сенет была не просто игрой, а вратами в духовное царство. Благодаря ритуализированной игре живые люди предугадывали, что им уготовано в загробном царстве, и, если результат их не устраивал, могли изменить свой жизненный сценарий.

В Египте первой половины 2-го тысячелетия до н. э. стали появляться доски для сенета, на обороте которых находились поля для другой игры в 20 клеток — «царской игры Ура», родившейся в Месопотамии в начале 3-го тысячелетия до н. э. Первоначально у каждого игрока в царскую игру Ура было по 7 фишек, а в более поздние времена — по 5 фишек. Эта игра пользовалась по-

² *Donovan Tristan*. It's all a game: the history of board games from Monopoly to Settlers of Catan. New York: Thomas Dunne Books, 2017. P. 13.



пулярностью у всех слоев населения. Позднее, подобно сенет, она приобрела связь с религией. В табличке вавилонского писца Итти-Мардук-балату (II в. до н. э.) даются расплывчатые предсказания для игроков, ступивших на определенные клетки: «ты обретешь друга», «ты станешь сильным, как лев», или «ты будешь пить высококачественное пиво»³. Люди видели взаимосвязь между победой в игре и успехом в реальной жизни. Случайно выпавшее число отводило игрока на определенную клетку, что интерпретировалось как послание божеств или сверхъестественных существ.



Илл. 4. Царская игра Ура из авторской коллекции

Несмотря на свою долгую историю и сенет, и царская игра Ура прекратили свое существование в период поздней Античности. При римлянах египтяне обратились в христианство, что повлияло на упадок интереса к упомянутым играм. Ряд исследователей полагают, что на Ближнем Востоке царская игра Ура была вытеснена нардами. Однако незадолго до этого, группа еврейских торговцев покинула регион, прихватив с собой упомяну-

³ Ibid. P. 14.



тую игру, и поселилась в южноиндийском городе Кочи. Потомки этих торговцев играли в царскую игру Ура вплоть до массовой эмиграции в Израиль после Второй мировой войны.

Описанные выше игры тесно сплелись с мистикой, игровой процесс постепенно сакрализовывался. Изначально светские игры появились в результате заимствования элементов из магических или религиозных практик, а также из культурной, созидательной деятельности человека. Затем, как мы уже знаем, светские игры снова вошли в духовный мир. В этом прослеживается цикличность времени, но неумолимый Хронос все же поспособствовал исчезновению древних игр, на смену которым, по воле Кайроса, пришли другие, во многом повторяющие опыт предыдущих поколений. Игральные карты в свое время стали продуктом технологического прогресса, когда появилась классическая бумага и внедрена ксилографическая печать. Их появление кажется случайным, но так ли это и связаны ли они с древними настольными играми — это то, что нам предстоит узнать. Так давайте же поскорее отправимся в наше кругосветное путешествие. Следующее направление — Восток.

Двинянинова Анастасия Равильевна
Санкт-Петербург, июнь 2023 года

Восточные корни игральных карт

Как зарождались масти

Американские этнографы Стюарт Кулин (1858–1929) и Фрэнк Гамильтон Кушинг (1857–1900) выдвинули гипотезу, что и шахматы, и игральные карты являются следствием применения стрелы в качестве мантического⁴ инструмента древними людьми. До нас дошли корейские игральные карты под названием *htou-tjyen* (кор. 투전 — «боевые таблички»), использовавшиеся во второй половине правления династии Чосон (1392–1897), на рубашках которых изображено оперение стрелы. Сами карты выглядят как тонкие длинные полоски промасленной бумаги. Существуют колоды из 40, 60 и 80 таких игральных карт. Полная колода разделена на восемь мастей: рыба, ворон, фазан, косуля, кролик, лошадь, звезда и человек. Соответственно, в качестве мастей выступают природные явления и субъекты, а не продукты человеческой

⁴ «Мантика» (др. — греч. μαντική) — это искусство узнавания прошлого, настоящего и будущего, осуществляемое посредством обращения к духовным силам.



деятельности или замысловатые символические образы, как в большинстве европейских карточных колод. Кулин предположил, что эта карточная игра произошла от бамбуковых стрел, которые применялись для гадания в Корее VI века, но эта гипотеза пока остается не подтвержденной.

В основе гадательных систем, из которых возникли настольные игры, лежит классификация всех вещей согласно четырем направлениям: север, восток, юг, запад. Этот метод классификации практически универсален у первобытных народов Азии, Африки и Америки. Для упорядочивания предметов и явлений, которые сами по себе не подлежали определению их предназначения, прибегали к магии. Пережитки этих магических процессов и составляют настольные игры. В такой классификации между несколькими категориями предполагалось числовое соотношение, открытие которого рассматривалось как ключ к разгадке. Кубическая игральная кость представляет собой одно из магических орудий, используемых для этой цели уже в 3-м тысячелетии до н. э. Кроме того, почти универсальным объектом для определения числа и, следовательно, места или направления являются три и более деревянных

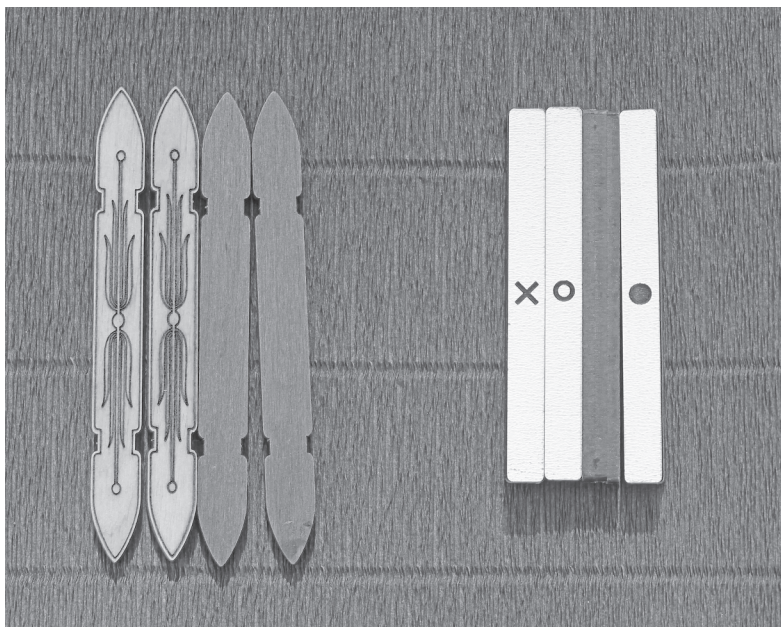


Илл. 5. Карты «htou-tjuen» шести мастей; слева представлена рубашка с изображением оперения стрелы (Музей археологии и антропологии Пенсильванского университета, 16494)

дерева. Кроме того, почти универсальным объектом для определения числа и, следовательно, места или направления являются три и более деревянных



палочки, обычно плоских с одной стороны и выпуклых с другой. Такие палочки, напоминающие древко стрелы, в количестве четырех штук применялись в качестве игральные кости в древнеегипетской игре сенет, а также в корейской игре «ньоут» («ют-нори»). Последняя игра возникла во времена Троецарствия, примерно в III веке, из модифицированной древнеиндийской игры «чаупар», в которой игральными костями служили ракушки каури. Во времена династии Вэй (220–265) чаупар распространилась в Китае, а затем попала в Корею.



Илл. 6. Игральные кости из сенета (слева) и ньюта (справа)

Все упомянутые игры являются «гоночными», то есть победа доставалась тому игроку, который первым выводил все свои фишки с поля. Исход игры во многом зависел от выбранной тактики, гибкости мышления и способности предугадывать ходы противника на основании его поведения. В чаупар традиционно играли вчетвером



и в шуточной манере, дразня и насмехаясь над соперниками. С помощью таких игр участники приобретали необходимые для жизни навыки гибкости ума, планирования, управления своими эмоциями и др.

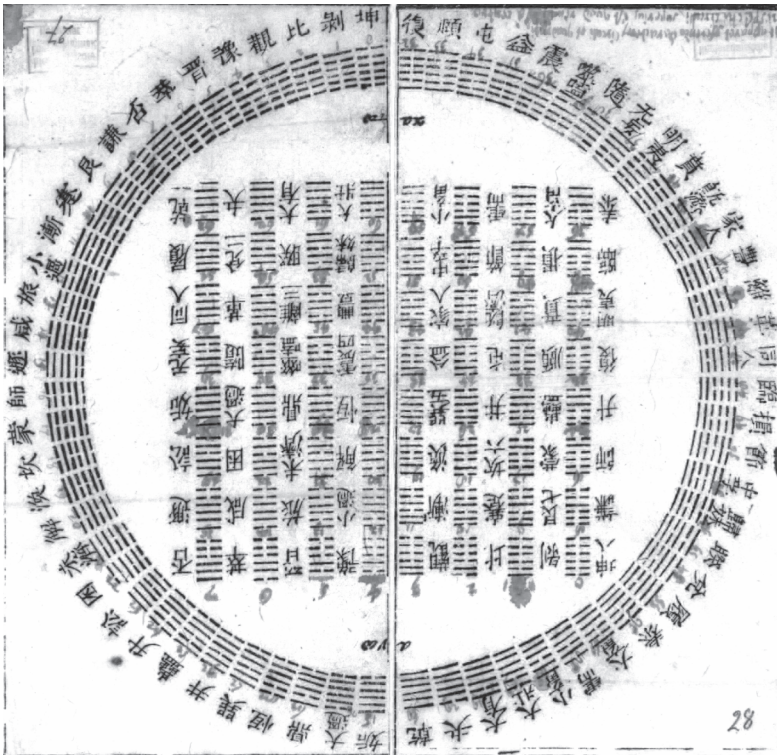
Деление игрового поля на четыре сектора, которое имеет место в индийских и восточноазиатских играх связано с четырьмя основными направлениями. Каждый участник игры занимает определенную территорию, то есть является своего рода главой государства, клана или сообщества. Такое же четырехкратное деление мы обнаруживаем в современных европейских игровых картах в виде четырех мастей, в каждой из которых есть свой властитель и свои придворные.

Заигрывание с судьбой

В старинных играх для определения ходов, равно как и для определения будущего, в чем мы уже разобрались, необходимо было отыскать числовое соотношение посредством бросания или вытягивания жребия. В сенете и ньоуте числовые значения присваиваются комбинациям, выпавшим при броске палочек (игральных костей). Такие палочки, как правило, выпуклой стороной окрашены в черный цвет, а плоской — в белый цвет. В результате броска палочки могут оказаться как белой, так и черной стороной вверх, что отражается на подсчете очков: четыре палочки черной стороной вверх = 5; четыре палочки белой стороной вверх = 4; три палочки белой стороной вверх = 3; две палочки белой стороной вверх = 2; одна палочка белой стороной вверх = 1. В Корее еще век назад эти палочки в количестве трех штук использовались для гадания в канун Нового года или в первый день Нового года. В это время на рынках Сеула продавалась небольшая книга, на страницах которой были напечатаны все возможные 64 комбинации очков



(«гексаграммы гуа») с корейским текстом, объясняющим их предсказательные значения⁵. Для нахождения случайной комбинации палочки бросали трижды⁶, запоминая каждый раз количество выпавших очков. В Корее эта практика была довольно популярной.



Илл. 7. Схема гексаграмм И цзин из переписки между Йоахимом Буве и Г.В. Лейбницем (Архив Лейбница, Государственная библиотека Нижней Саксонии, LBr. 105)

Устройство игры ньют и его индийского прародителя, чаупара, достаточно символично. Традиционное поле для

⁵ *Culin St. Chess and Playing-Cards*. Washington: Government Printing Office, 1898. P. 683–684.

⁶ При каждом броске можно набрать от 1 до 4 очков.

Оглавление

Благодарности	3
Предисловие	5
Восточные корни игральных карт	12
Как зарождались масти	12
Заигрывание с судьбой	15
Развлечение и азарт	22
Путешествие на Запад	26
Арабские завоеватели	26
Персидские игральные карты	29
Рождение латинских мастей	34
Неформатные игральные карты для развлечения и обучения	39
Формирование немецких, швейцарских и французских мастей	43
Прото-таро	48
Проба пера	48
Таро герцогов, или Великие иллюминированные таро	53
Тарокки Мантеньи	64



Исторические шаблоны таро	68
Яблоко раздора	68
Болонское таро	79
Тарокки Минкьяте	87
Сицилийское таро	95
Марсельское таро	100
Потомки Марсельского таро.	111
Раннее пьемонтское таро	111
Промежуточное пьемонтское таро	115
Пьемонтское таро (позднее)	117
Миланское тароккино	118
Пьемонтское таро Делла Рокка	121
Безансонское таро	121
Швейцарское таро	129
Бельгийское таро	131
Шаблоны таро с французскими мастями	135
Таро с изображениями животных.	137
Баварское таро животных.	139
Бельгийское таро животных	141
Верхнеавстрийское таро животных	143
Тирольское охотничье таро.	144
Австрийское таро	145
Буржуазное таро	150
Оккультное таро	156
Ранние формы гадания на картах таро.	156
Отцы-основатели оккультного таро.	171
Первая оккультная колода таро в истории	183
Вариации таро Эттейлы	192
Французская школа таро	204
Английская школа таро.	217
Таро Уэйта	223
Таро Кроули	228
Таро Манара	234



Российское оккультное таро.	236
Таро Г. О. М.	236
Таро Шмакова	249
Таро Успенского	253
Таро Томберга.	259
Таро в современном мире	263
Таро и психология	263
Рождение тарологии	267
Эзотерику в массы.	274
Об авторе	277
Избранная библиография	280