







LEVEL ONE

**ТАРО**

**глазами историка**

Константин Михайлов

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

8.

7. Repos

ETTEILLA.

m



m

QUESTIONNANTE.

7. Repos

Карта из колоды Эттейллы, 1789

КРАТКАЯ  
ИСТОРИЯ КАРТ  
ТАРО  
ДО XX ВЕКА

Десять человек с кинжалами в руках бросаются на одного и закалывают его прямо на пороге церкви. 16 мая 1412 года, Милан, заря эпохи Ренессанса. Истекающий кровью, смертельно раненный человек на земле — уже бывший герцог Джованни Мария Висконти. Так начинается история, благодаря которой сегодня в любом книжном магазине вы можете купить колоду карт Таро. Но обо всем по порядку.

Немногие в Милане скорбели о покойном герцоге Висконти. Севший на престол четырнадцатилетним подростком, Джованни (или сокращенно Джан) был правителем одновременно слабым и безрассудным. За время его девятилетнего правления герцогство растеряло почти все завоевания, добытые отцом Джованни. В самом Милане волнения переросли в гражданскую войну между гвельфами, сторонниками сильной папской власти, и гибеллинами, сторонниками сильной власти императора. Молодой герцог поддержал гибеллинов и в попытках сохранить власть без стеснения использовал политические убийства и казни. Более того, скоро обнаружилось, что Джованни Висконти склонен к садистской жестокости: страстный охотник, он без устали травил собаками не только животных, но и людей. Пытаясь вернуть себе власть в окрестных землях, герцог вступал в один конфликт за другим, а недовольным просто затыкали рот. По преданию, в 1409-м он запретил миланцам не только обсуждать войну и мир, но и употреблять сами эти слова. Даже священники на мессе вместо *Agnus Dei, qui tollis peccata mundi, dona nobis pacem* («Агнец Божий, берущий на себя грехи мира, даруй нам мир») должны были петь *Dona nobis tranquillitatem* («Даруй нам спокойствие»).



Герцог Милана Филиппо Мария Висконти на медали Пизанелло, 1440-е

Словом, когда заговорщики из числа обиженных Джованни дворян расправились с ним, это скорее обрадовало миланцев. Трон герцога между тем не мог долго пустовать, и вскоре его занял младший брат Джованни, Филиппо, — его вторым именем тоже было Мария, потому что их отец поклялся всех своих детей назвать в честь Святой

Девы. Филиппо Мария Висконти был человеком совершенно иного склада. С детства он был тяжело болен: скорее всего, у него был рахит или какая-то родовая травма — Филиппо совсем не отвечал канонам Ренессанса, восхищавшегося совершенством человеческого тела. К тому же он был физически неспособен долго ходить и даже стоять.

Стыдясь собственной внешности, Филиппо редко покидал свои покои. Но нехватку физических возможностей новый герцог Милана компенсировал острым умом и блестящими политическими способностями. Наведя порядок в столице, он взялся за внешнюю политику и к концу жизни не только вернул Миланскому герцогству прежнее положение, но и превратил его в одно из самых влиятельных государств раздробленной Италии. Как и подобало политику той бурной эпохи, Филиппо Висконти был интриганом и циником. Временами он мог быть жесток — например, казнил собственную жену за супружескую измену, — но, в отличие от старшего брата, не был садистом. Насилие было для него лишь инструментом. Парадоксы Ренессанса: бесспорное благочестие не мешало ему враждовать с римскими папами, политический прагматизм уживался с увлечением астрологией, параноидальная подозрительность к окружающим не препятствовала нежной любви к единственной внебрачной дочери Бьянке.

Герцог, предпочитавший проводить время в своем дворце, должен был как-то спастись от скуки в промежутках между плетением интриг. И поскольку обычные развлечения той эпохи вроде охоты или танцев были для него недоступны, Филиппо стал собирать библиотеку и увлекся настольными играми. Он прекрасно играл в шахматы и любил карты. Любил так, что заказал себе специальную, лично для него нарисованную колоду: когда ты герцог Милана, ты можешь позволить себе любую прихоть! Тогда он, конечно, не предполагал, что это его увлечение начнет историю, которая продлится полтысячи лет. И уж тем более не мог вообразить, что придуманные для него затейливые рисунки в конечном счете окажутся в домах миллионов людей, да к тому же будут использоваться не для азартной игры, а для предсказания будущего. Но все обернулось именно так. Колода карт, которую нарисовали для Филиппо Марии Висконти, была первой известной нам колодой Таро.

## Откуда взялись карты?

**В**опреки легендам, Таро изобретено не древними египтянами и не имеет никакого отношения к цыганской культуре. Как мы еще убедимся, некоторые изображенные на них символы и фигуры действительно очень стары. И все же расхожие представления неверны — а откуда они взялись, нам тоже предстоит разобраться. Пока же попробуем понять, где и когда люди начали играть в Таро и гадать на нем. А для этого попробуем узнать, где и когда появились игральные и гадальные карты.

К сожалению, карты — вещь недолговечная: они делаются из быстро портящейся и хорошо горящей бумаги, да и созданы для интенсивного использования и частой замены. А правила игры или гадания крайне редко обнаруживаются в документах, которые общество ревностно оберегает, вроде священных писаний, городских хроник или законодательных актов. Последние, впрочем, могут быть для нас полезны, потому что если правила игры в сборники законов и не попадают, то вот запреты азартных игр — вполне. Первые известные запреты такого рода — сразу несколько, в разных регионах Европы — появляются во второй половине XIV века. Один, правда более поздний, источник сообщает, что карты были осуждены в Берне в 1367 году. Бесспорные свидетельства существования карт мы получаем уже в 1377-м, когда они почти одновременно оказались запрещены во Флоренции и в Париже<sup>1</sup>.

В промежутке между двумя этими датами, в 1371 году, упоминание карт появляется в Каталонии. И в довольно неожиданном контексте! Один местный автор, Хауме Марк, составил словарь рифм — подспорье для поэта. В числе прочих в этом словаре рифм упоминается слово, обозначающее карточную игру: в испанском произношении *paip*, а в итальянском — *naibbe*.

---

<sup>1</sup> Об истории европейских игровых карт см. больше у классика этого вопроса: Hoffmann D. The playing card; an illustrated history. New York, 1973. Поскольку моя книга — научно-популярный текст, здесь, в ссылочном аппарате, будет отдаваться предпочтение работам на русском, в случае их отсутствия — на английском и только в крайнем случае — на других языках. Также для удобства читателя в общедоступных, выложенных в Сеть или многократно опубликованных текстах ссылка будет приводиться не на страницу конкретного издания, а на главы и разделы.

Первое сколько-то подробное описание колоды карт сделано в 1377 году монахом Иоанном Райнфельденским, жившим примерно на границе современных Швейцарии и Германии. Он писал, что колода состоит из нескольких мастей, к сожалению не упоминая в деталях, каких именно. В каждой масти были король, старший и младший маршалы. В Средневековье маршал еще не обязательно означал полководца, маршал тогда — это просто важный придворный на службе у короля. Больше никаких фигур в колоде не было, но в каждой масти было еще десять карт — от единицы до десятки. Иоанн Райнфельденский рассматривает карты как метафору придворного общества и, несколько неожиданно для духовного лица, большой беды в игре не видит. А вот другие видели, так что запреты на карты множились.



Рыцарь монет, одна из самых старых сохранившихся европейских игральных карт, конец XIV или начало XV века

Эти и некоторые другие упоминания позволяют достаточно уверенно предположить, что в середине 1370-х карты были уже хорошо известны в Южной и Западной Европе. Едва ли они появились там раньше 1360-х годов. Выходит, карты — явление уже позднесредневековое. Они распространяются после эпидемии черной смерти — что нам стоит сразу запомнить — и стремительно приобретают популярность. Мир Средневековья был не очень богат интересными азартными играми, карты этот пробел замечательно восполнили. И в освоении были много доступнее, скажем, хорошо известных к этому времени шахмат.

Никаких свидетельств о гаданиях на картах в этот период мы не встречаем. Нет и никаких упоминаний карт с образами, характерными для Таро. Пока что это были простые игральные колоды.

Как и откуда карты попали в Европу? Практически все исследователи сходятся во мнении, что из исламского мира. Возможно, через Южную Испанию, где в те времена существовали мусульманские



Один из двух старейших обрывков игровой карты, Египет, XIII век

государства, или из Египта через итальянскую средиземноморскую торговлю. Старейшие в мире известные экземпляры карт датируются XIII веком и найдены в Египте. На них, разумеется, нет ни сложных сюжетов, ни даже просто изображений людей, потому что ислам, как известно, не одобряет портретную живопись.

Некоторые ученые склоняются к гипотезе о китайском или корейском происхождении карт. Действительно, еще Оуян Сю, китайский классик XI века, описывает какую-то игру с листками бумаги. И все же, судя по всему, это были еще не совсем карты, а нечто иное. Позже карты появляются на Востоке, однако достоверные свидетельства об этом датируются только XIV веком.

Та же проблема с персидской и индийской игрой ганджифа: ее сходство с картами очевидно, и все же едва ли европейские или даже арабские карты могли произойти от индийских и персидских, потому что все известные находки в этих регионах датируются более поздним периодом.

Фактически до XIII века однозначных и бесспорных доказательств существования карт нет. Это не означает, что какие-то более ранние игры с Ближнего или Дальнего Востока не могли повлиять на карты. Просто влияние это было скорее косвенным. А карты в привычном нам виде придумали, похоже, и правда в Египте. Только не в древнем, не в Египте фараонов, а гораздо позже, в Египте мамлюков. И судя по тому, что крестоносцы, имевшие тесные связи с этим регионом, карт не знали, произошло это уже в самом конце Крестовых походов, во второй половине или в конце XIII века. Широкое же распространение игровых карт началось в XIV веке: сначала в мусульманском, а потом и в христианском Средиземноморье.

## Четыре масти

**С**амое очевидное, что европейские карты унаследовали от арабских, — это масти. У арабов их было четыре: мечи, кубки, монеты и клюшки для игры в конное поло. Почему именно эти — вопрос очень сложный. Никакого мистического смысла в них нет. В ранний период масти очень легко заменялись, существовали в нескольких разных версиях — кубки, скажем, превращались в кувшины и так далее.

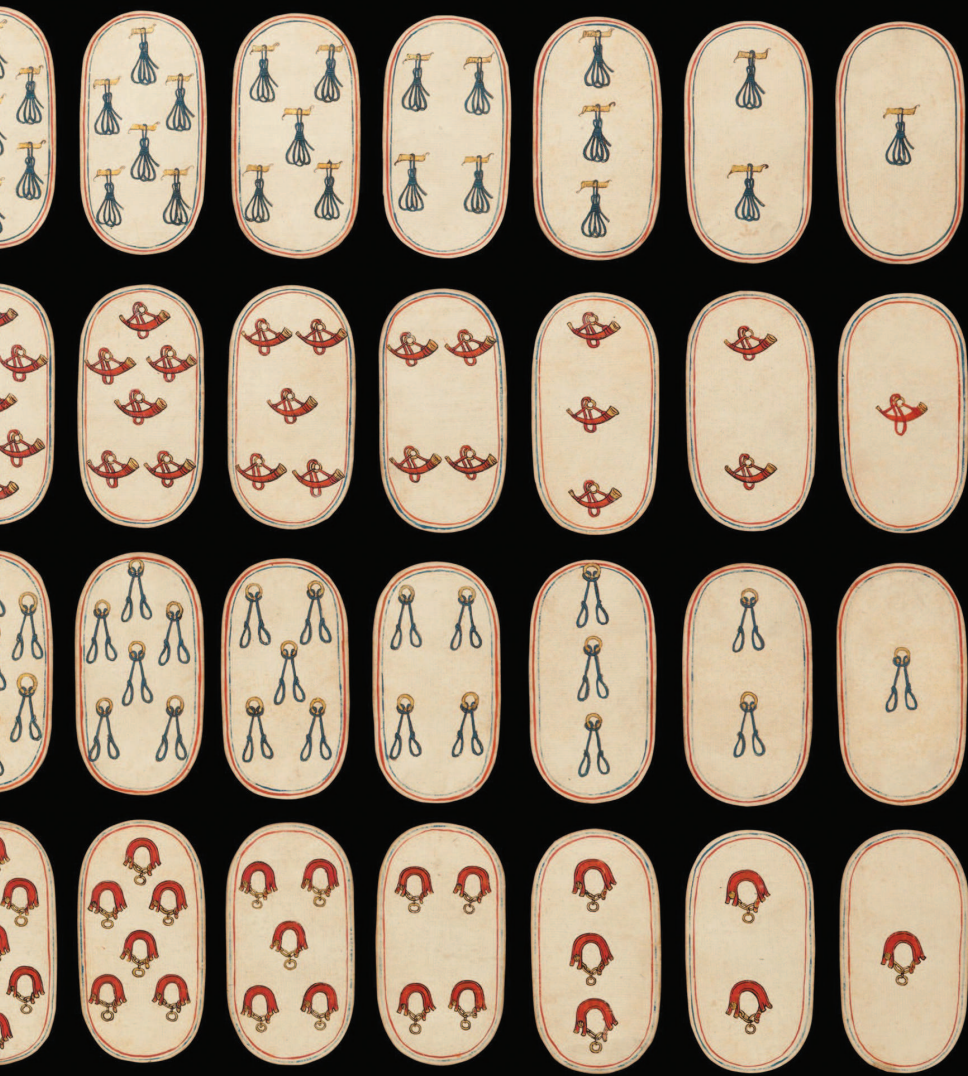
Считается, что карты пришли из Китая, но эта гипотеза вызывает вопросы. Возможно, масти унаследованы от более древней дальневосточной символики, использовавшейся в других играх.

В самых ранних известных нам китайских картах масти обозначаются монетами: одной монетой, связкой монет (в Поднебесной монеты делались с отверстиями в центре и нанизывались для удобства ношения на шнурок), десятью тысячами монет и десятью десятками тысяч. Обозначения, естественно, были условными и иероглифическими. Можно предположить, что монета и стала прообразом масти монет. Крестообразный иероглиф десять (十) был похож на меч. Иероглиф, означающий десять тысяч (万), немного похож на перевернутый кубок. Связка монет может напомнить палку, а отсюда — клюшка для поло.

Нельзя, впрочем, исключить и обратного влияния: китайцы могли подобрать свои масти по сходству с уже существовавшими арабскими символами. А вот влияние мастей из мусульманского мира на европейские совершенно очевидно: сохранилось все, кроме клюшки для поло. В Европе в позднем Средневековье этой игры не знали, и непонятная палка была заменена на дубинку.

На первых порах в Европе масти тоже легко могли заменяться. К примеру, на одной из самых ранних дошедших до нас полных колод — **Фламандской охотничьей колоде** второй половины XV века — в качестве мастей используются охотничьи рожки, силки, поводки и ошейники. В тот же период появились и немецкие колоды с желудями и листьями, и французские с привычными в России пиками, червами, трефами и бубнами. Эти вариации хорошо показывают, что никакого особого содержания в масти не вкладывали. В колоде Таро, однако, сохранились четыре наиболее традиционные, старые масти — дубинки, монеты, кубки и мечи.





Охотничья колода, Фландрия, 1470-е

## Триумфы миланских герцогов

**К**огда возникают собственно карты Таро?<sup>1</sup> В настоящий момент общепризнано, что старейшая известная науке колода — это Таро Висконти, созданная, скорее всего, в начале 1440-х годов. Довольно долго на этот счет велась большая дискуссия. В книгах прошлого столетия можно иногда встретить красивую легенду о том, что Таро создали в конце XIV века для безумного французского короля Карла VI. Король такой действительно был, и он правда потерял рассудок к концу своей жизни. По всей видимости, при его дворе играли в карты, и, возможно, именно при нем они и стали во Франции достаточно широко известны. Однако Таро тогда еще не придумали. А колода, которую часто называют колодой Карла VI, на самом деле была нарисована на столетие позже, в конце XV века.

Само слово «Таро» не употреблялось ни в середине, ни в конце XV века. Впервые мы встречаем его — в форме «тарокки», в единственном числе «тарокко» — в Ферраре, на севере Италии, в 1505 году. К сожалению, точная этимология этого названия неизвестна. Существуют предположения, связывающие «тарокки» с рядом арабских слов (без веских доказательств) или с итальянским понятием *taroccata*, что буквально означало «изукрашенный позолотой», но могло подразумевать «подделку» или «фальшь». Ряд похожих по звучанию слов мог обозначать термины, связанные с карточным делом: узор из перекрещенных линий на рубашке, профессию самого мастера, делающего карты. Действительно, на ранних картах Таро найдутся и позолота, и перекрещенные линии. Увы, непонятно, что тут

---

<sup>1</sup> Научной литературы о картах Таро не так много, а стоящих книг — тем более. Стоит обратить внимание прежде всего на классические работы Гертруды Мокли (в первую очередь — «The Tarot Cards Painted by Bonifacio Bembo for the Visconti-Sforza Family: An Iconographic and Historical Study», 1966), две части «Tarot in Culture» 2014 года под редакцией Emily Auger, ее же «Tarot and Other Meditation Decks History, Theory, Aesthetics, Typology», 2004. «Культурную историю Таро» Хелен Фарли (редкий случай, когда научная работа по этому вопросу переведена на русский, М.: Клуб «Касталия», 2022), Dummett M., Decker R., Depaulis T., *A Wicked Pack of Cards: The Origins of the Occult Tarot*. New York, 1996. Среди русскоязычных книг стоит обратить внимание на исследующую эволюцию колод книгу Анастасии Движяновой «Подлинное Таро: история развития, культура, смыслы». М.: АСТ, 2024. И безусловно, в наши дни исследование истории Таро не может обойтись без знакомства с материалами академического форума «Tarot History» ([forum.tarothistory.com](http://forum.tarothistory.com)), где за последние годы отметились все крупные исследователи вопроса.

первично — профессиональные обозначения или общее название колоды.

Разумеется, есть масса фантастических теорий, созданных эзотериками XIX и XX веков: название Таро связывалось и с буддийской богиней Тарой, популярной на Тибете, и с ассирийской Астартой или вавилонской Иштар, и с древнеегипетскими корнями (не имена ли, скажем, это богов Птаха и Ра, объединенные друг с другом?). Одна из популярных, хотя и спорных теорий утверждает, что слово «Таро»



**Sator arepo tenet opera rotas,**  
римский город Дура-Европос,  
II–III века н. э.

образовано путем перестановки слогов в слове *rotas*, которое является частью магического квадрата-палиндрома **Sator arepo tenet opera rotas**, известного еще с античных времен. Дополнительную прелесть этой идее придает то, что *Rota* в переводе с латыни значит «колесо», а среди карт Таро есть *Rota Fortunae* (Колесо Фортуны). Увы, все гипотезы без исключения разбиваются о тот непреложный факт, что первоначально колоду называли «тарокки», а не «Таро».

К началу XVI века итальянское название «тарокки» трансформировалось до «тарок». Французы позже сократили его до «таро». В Германии же колода и сама игра по сей день сохраняют название «тарок».

Впрочем, и «тарокки» — не первое название. В XV веке колода именовалась *cartes de trionfi*, то есть «карты с триумфами». Название колоды было выбрано по двум причинам: во-первых, по ассоциации с поэмой Петрарки «Триумфы», о которой пойдет речь ниже, а во-вторых, вероятно, потому, что в ней появились дополнительные карты, игравшие роль козырей, которыми можно было бить любые другие карты, достигая победы (триумфа).

Пройдет еще четыре столетия, прежде чем в 1870 году французский оккультист Жан-Батист Питуа назовет эти особые карты арканами — от латинского *arcantum*, что значит «тайна». В наши дни их принято называть старшими арканами, а младшие — это, соответственно, все остальные, обычные карты колоды.