

Time and Tarot

ХАНАФУДА
АКА ХАТО. ГАДАНИЕ
ЯПОНСКИХ ЦВЕТОВ



Time and Tarot

**Ханафуда ака Хато.
Гадание японских цветов**

«Издательские решения»

Time and Tarot

Ханафуда ака Хато. Гадание японских цветов / Time and Tarot —
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-516017-1

Ханафуда — воссозданная версия одного из самых древних гаданий в Японии. В Корее его называют Хато. Основано на годовом цикле и смене сезонов. Неторопливое и обстоятельное, оно способно проникнуть во все тайны человеческих взаимоотношений. Впервые на русском языке.

ISBN 978-5-00-516017-1

© Time and Tarot
© Издательские решения

Содержание

Глава первая. Начало пути	6
Глава вторая	9
Глава третья	10
Конец ознакомительного фрагмента.	12

Ханафуда ака Хато. Гадание японских цветов

Time and Tarot

© Time and Tarot, 2020

ISBN 978-5-0051-6017-1

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



Предисловие.

Бесполезный, как фонарь днем или как родилась эта книга.

В жизни мне очень везет на хороших людей: с некоторыми из них меня сводила судьба, с другими – обстоятельства, но все они оставались и остаются моими добрыми друзьями и знакомыми на протяжении многих лет. Несмотря на то, что моя любовь к ханафуду возникла еще до любви к метафорическим картам в целом и Таро в частности, решение написать эту книгу возникло совсем недавно. В его основе лежала чужая книга, которая была написана настолько плохо, что я решила поделиться с читателями своими скромными знаниями и показать, что в основе ханафуду заложен глубокий смысл, погружение в который может занять не один месяц.

Благодаря этой мантической практике, вы не только откроете для себя новые возможности, но и структурируете уже имеющиеся у вас знания. Для кого – то эта книга послужит источником вдохновения для создания нового направления работы, кому – то будет достаточно предсказательного аспекта.

Позвольте представится. Меня зовут Таш. В сферу моих интересов входит изучение исторических аспектов предсказательных практик, кроме этого, я являюсь тарологом, клиническим социальным работником, лайф коучем, мастером по работе с метафорическими картами, системным расстановщиком и сказкотерапевтом. Я член Американской ассоциации тарологов и человек, который любит во всем доходить до сути.

Я очень надеюсь, что эта книга не будет для вас бесполезным фонарем, среди солнечного дня.

Глава первая. Начало пути

Мое первое знакомство с этими яркими цветочными квадратиками состоялось в Сан Франциско, городе полном тайн, загадок и уникальных возможностей самопознания и способов узнать обо всем на свете.

Главное, соблюсти одно важное условие: свернуть не туда, заблудиться и быть готовым принять помощь на десяти различных языках.

Начало было положено, я уверенно заблудилась, нашла себя в самом центре Чайна тауна и не имела малейшего понятия в какой стороне находится здание, куда я должна попасть. В романтических историях в этом месте начинается дождь, ломается каблук и возникает Настоящий Мужчина, способный отнести тебя на руках куда пожелаешь.

Провидению было угодно, что бы на моем пути повстречалась группа энергичных пожилых дам, очевидно азиатского происхождения, руководствуясь женской логикой, я решила, что они китаянки, ну мы же в китайском квартала, правда?

Дальше стало еще интереснее: совершенно по – своему принимая мои просьбы о помощи, дамы энергично махали руками в разные стороны и не переставали улыбаться. В этом месте нашего рассказа можно было поставить точку, ведь потеряйся я тогда в Чайна тауне, возможно сейчас я бы писала эти строки на китайском, но меня нашли, спасли и даже похвалили за сообразительность, которая заключалась в том, что я просто стояла на месте и терпеливо ждала помощи.

У тут (каждой истории любви должен быть этот момент), итак...

И тут я увидела их, крошечные ярко – красные прямоугольники карт, известные в Японии как ханафуда или хвату/ хато в Корее.

Об этом я узнаю чуть позже, а пока, я просто стояла и любовалась с какой ловкостью пожилые дамы управлялись с этим неведомым доселе мне чудом...

Встреча вторая, но все еще первая глава.

Которой вполне могло бы и не быть, если бы мама моей китайской подруги Юмэ не решила приехать погостить в США.

Тут нужно сделать маленькое отступление и рассказать, что хотя Япония и является родиной Ханафуды, наибольшую популярность эта карточная игра получила в Корее, которая с 1910 по 1945 годы являлась японской колонией. Популярность карточных игр на основе этой колоды очень высока в Корее и в регионе в целом, и продолжает расти по всему миру.

Считается что игральные карты попали в Японию с первыми европейскими миссионерами. В 1542 году португальцы «открыли» Японию, а с 1570 года установили с ней торговые отношения. Они познакомили японцев с хлебом, табаком, огнестрельным оружием и христианством. Я бы еще добавила сюда европейскую одежду и игральные карты. Последние настолько прижились в Стране восходящего солнца, что уже через три года, японцы начали изготавливать их самостоятельно. Японскую колоду с португальской роднило только количество карт – 48. В остальном – это была собственная независимая игральная система: 12 мастей по 4 карты, тогда как в европейской было 4 масти по 12 карт в каждой.

Всеобщий азарт и жажда легкой наживы среди населения, заставило властей начать беспокоиться настолько, что к 1633 игральные карты запрещают по всей стране. Находчивые японцы тут же перерисовывают карты согласно своему художественному вкусу и символическим понятиям о мире. Примерно через год после запрета, появляются оригинальные японские «цветочные» карты – «ханафуда». Они были настолько популярны, что практически каждая префектура, каждый район страны, считал своим долгом иметь собственную колоду карт со своими собственными рисунками и правилами игры. Самая простая игра в Ханафуду напо-

минает покер: выигрывает тот, кто собирает самую высокую комбинацию карт, при этом есть игры, в которых стоимость отдельной карты не влияют на общую стоимость комбинации карт.

Слово *hana* в японском языке означает не только цветок, но и нос. В те времена, нередко можно было видеть такую картину: покупатели заходя в лавку за товаром, начинали постукивать по носу и многозначительно поглядывать на продавца. Смысл этого действия означал, « а продай – ка мне, милейший, колоду карт поскорее».

Даже сейчас, на упаковках «цветочных карт» можно встретить длинноносого горного духа Тенгу, в качестве памяти об этих событиях. На картах можно увидеть практически все самые известные визуальные символы японской культуры. Кроме того, многие элементы в оформлении были взяты с «ута-гарута» – карточек с известными стихами. Они помогают лучше прочувствовать всю самобытность этой древнейшей страны.

В общей массе, все игры с «цветочными картами» были азартными. После неоднократных запретов на их использование, традиция игры в Ханафуду практически ушла в небытие. При этом, принципы и правила игры распространились и стали довольно популярными в Корее, на Гавайях и в отдельных провинциях Китая. Так например, в Корее – Хато (другое название Ханафуды) – уважаемая игра в кругу семьи, а на Гавайях устраиваются турниры и продаются невообразимой красоты колоды, европейского размера с объяснениями правил игры на многих европейских языках. Самыми популярными считаются игры Кой – Кой (Koi-Koi) и го – стоп (Go-Stop).

Около десяти лет назад, в Корее проводилось социологическое исследование, которое подтвердило, что практически все взрослое население страны так или иначе знакомо с правилами игры в тот или другой вариант игры в Хато. А в последние несколько лет, « война цветов» – дословный перевод названия колоды, шагнула на просторы интернета в виде приложений для телефонов и онлайн турниров.

Рисунки на картах Ханафуда или Хато – неисчерпаемый источник вдохновения для художников и дизайнеров со всего мира. Как я уже говорила, пальму первенства в этом вопросе уверенно держит Корея, изображения, посуда, узоры на тканях – кажется нет такой общественной сферы или товара, на котором не будет изображения одного из символов этой популярной колоды. Это больше не набор пластиковых прямоугольников, а собственное пространство, если хотите, Вселенная и образ жизни в стиле Ханафуда.

Интересный факт, Ханафуда или Хато, можно купить не только в Корее, Японии или США. Они продаются практически по всему миру, включая Аляску и несколько Африканских стран. Самым крупным производителем карт остается компания Нинтэндо, да – да, та самая. В далеком 1889 она начинала свой путь в бизнесе именно с создания и продажи этой колоды.

Хотя в Японии «цветочные» карты на грани вымирания, их ещё можно купить. Кстати, производит их Нинтэндо – компания, которая больше известна как создатель компьютерных игр и игровых консолей. Дело в том, что Нинтэндо была основана в 1889 году и поначалу была компанией-производителем именно «цветочных» карт.

Пришла пора вернуться к Юмэ и ее маме Аки. Одним из вариантов использования карт Ханафуда является предсказательный и медитативный. Во время праздников или дней рождений самая пожилая женщина в роду делала прогноз на весь следующий год для всех членов семьи. Существует несколько вариантов раскладки карт и мама Аки знала их почти все, поскольку родилась в китайско – японской семье. Именно благодаря ей, мы научились не только делать расклады, но и понимать зачем мы их делаем и как их можно прочитать.

Подробнее о каждом из них я расскажу в отдельной главе.

Глава вторая

Восток встречается с западом.

Вы когданибудь пробовали учиться на смеси китайского и японского не зная ни один из этих языков? При этом, держите в голове тот факт, что и китайцы, и японцы начисто отвергают европейскую школу похвалы за будущий результат в процессе учебы и просто доброе слово в принципе.

Я пробовала и скажу честно, что ни один из моих навыков не достался мне настолько тяжелым трудом. Тут было все: от трудностей перевода, до невозможности встроить новую для тебя культурную ментальность в собственную систему мира.

Мама Аки наотрез отказывалась понимать и принимать любые возражения.

«Я вас научу, хотя вы и труднообучаемые, но вы должны мне помочь и встретить меня у развилки.»

Единственное, что нам было позволено в качестве вольности – это прочесть «Песни ста поэтов» (вторая часть гадания Ханафуда) на доступных нам языках.

Нет, у меня не открылся третий глаз и не пришло понимание законов Вселенной, но изучение мантических практик другой культуры здорово помогает в расширении кругозора и если вам угодно, словарного запаса.

Ибо прочитать шесть строчек стиха для себя или вплести их в общий расклад для кверента – это та еще задача, решая которую ты понимаешь, почему в Карута (карточная игра в которой необходимо хорошо знать японскую поэзию, историю и практически в лицо каждого известного исторического деятеля, великого война и императора. Самый простейший вариант этой игры называется ута – карута и имеет статус национального чемпионата с 1955 года). Так вот, почему в Карута играли только образованные люди.

Возвращаясь к маме Аки, хочу сказать, что мы изучали классический японский подход. И именно его я собираюсь придерживаться на страницах этой книги.

Чем он отличается от корейского, кроме как названием Ханафуда vs Хато?

Первое важное отличие – два последних месяца календаря. В хато (корейская версия) порядок будет такой – павлуния (ноябрь) и дождь (декабрь). В хафануда (японская версия) – дождь (ноябрь) и павлуния (декабрь).

Второе – на чем делается расклад? В японской традиции принято делать его на ткани зеленого или коричневого цвета (как символ надежд и земного начала).

Третье – элемент добавления оракула. Методом специальных вычислений, определяется, какой стих из сборника «Сто поэтов» нужен тебе именно сейчас и именно его вручают с неизменным поклоном в конце гадания. Некоторые тарографы рекомендуют записать его кверенту самостоятельно чернилами зеленого цвета.

Я разработала несколько вариантов работы с Ханафуда (для применения их в качестве метафорических карт) и создала определенное количество медитативных и метафорических практик для дополнительной проработки вопросов у клиентов.

Если вам будет интересен не только предсказательный аспект, но и работа с данными картами в качестве метафорических, напишите мне об этом и я создам обучающий курс на основе своего опыта и наработок.

Глава третья

Значения карт и все еще немного истории.

Как мы все знаем, у ученых и историков нет единого мнения практически ни о чем в этом мире.

Карты Ханафуда (Япония) или Хато (Корея) не стали исключением. Большинство исследователей указывает на то, что в Корее карты хато получили активное распространение в начале XX века. А мы помним, что тогда Корея была колонией Японии. Следовательно, принято считать, что игра в карты пришла в Корею из Японии.

Получается, что и в Корее, и в Японии, есть одна и та же колода карт, по которой совершаются очень похожие действия в предсказательном плане, но оттенки толкования карт у них будет несколько отличаться.

Мама Аки любит и считает своим делом пропогандировать японскую мантическую систему и именно ее мы и изучали с Юмэ на протяжении изрядного количества времени.

Историческая справка.

Согласно данным корейского энциклопедического словаря о нравах, обычаях, культурных особенностях Китая, Кореи и некоторых других близлежащих стран, составленном конфуцианским учёным Ли Гю Гёном (1788-?), упоминается, что один из видных ученых и политических деятелей своей эпохи Чан Хён Гван (1554—1637), впад в немилость при дворе императора и оказался в тюрьме. Получив в свое распоряжение огромное количество свободного времени, придумал игру в карты, названную «сутху» (битва чисел). По одной из версий, незадолго до этого судьба занесла его в Китай, где его могли научить похожим играм.

Эти карты представляли собой прямоугольные карточки из плотной бумаги, которую для прочности после нанесения изображения, покрывали лаком. Длина карточек составляла 15 см, а ширина – 1,3 см. На карточках писался иероглиф (человек, рыба, птица, фазан, звезда, лошадь, кролик, косуля) и цифра (от 1 до 10), указывающая на достоинство карты. На каждый иероглиф приходилось по 10 карточек, так что всего их получалось 80. Причем, на карточках с изображением иероглифов «звезда», «лошадь», «кролик» и «косуля» достоинство карты определялось прямым порядком чисел (т. е. у цифры 1 наименьшее достоинство, а у цифры 10 наибольшее достоинство), а на карточках с изображением иероглифов «человек», «рыба», «птица», «фазан» достоинство карты определялось обратным порядком чисел (т. е. у цифры 10 наименьшее достоинство, а у цифры 1 наибольшее).

В неё играли обычно вчетвером. Причем карты раздавались все сразу, поэтому у каждого игрока было по 20 карт. В ходе игры образовывались так называемые «генералы», т. е. козыри. Задача игры заключалась собрать у себя как можно больше карт. Эта игра распространилась среди янбанов (привилегированного дворянского сословия в традиционной Корее, состоявшее первоначально из гражданских и военных чинов) и к середине 17 века стала очень популярной.

Существовали разные варианты игры: в 40 карт, в 60 карт, в 80 карт. На картах также изображались иероглифы, обозначающие названия птиц, зверей, насекомых, рыб, а также количество очков, которые даются за тот или иной иероглиф. – из статьи Д. А. Самсонова, аспиранта Музея антропологии и этнографии им. Петра Великого РАН, Россия

Оказывается, что ничто человеческое не чуждо самым различным народам нашей планеты. В основном, это касается счастливых чисел, примет и суеверий. Где бы не жил человек,

он постоянно будет искать знаки, смыслы и предсказания, основанные на поведении животных, опадающих листьях и камешках в ручье.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.