

---

# ОПИСАНИЕ КОЛОДЫ



Колода Таро «Театр кукол» — уникальная авторская разработка художника и таролога Марии Курара. Колода создана в лучших традициях Таро — уникальный сюжет, обилие символики, логически выстроенная структура, представляющая систему образов классической колоды Таро. Каждая карта тщательно прорисована и показывает театральную сценку из жизни персонажей колоды, где в роли актеров выступают полюбившиеся многим деревянные куклы на шарнирах. Мы словно видим инсценировку реальной жизни.

Эта колода раскрывает символизм Таро, поднимая его из недр всем привычной системы классических образов и слов на поверхность. Чтобы опытный таролог мог напрямую оперировать привычными скрытыми понятиями арканов, а начинающий понял, как это все работает, и смог использовать эти знания с другими колодами Таро. Образы шарнирных кукол представляют собой удобные очеловеченные силуэты. Без определенного лица или строения тела, что убирает некие границы. А куклы на ниточках прекрасно отражают всю театральность жизни. Ведь именно творец и его «творения» очень напоминают собой театр актеров и скрытого за кулисами режиссера.

Данная колода приближена по своему строению к большинству классических колод Таро и содержит в себе 22 Старших аркана (от 0–21) и 56 Младших (числовых, распределенных по мастям). Также в колоде присутствуют две «условно» пустые карты,



которые можно включать в работу с картами по желанию или же брать лишь одну из двух. Аркан «Сила» идет под номером 11 (XI).

*«После создания Таро Черных котов мне, как автору, хотелось исправить недочеты, восполнить пробелы в структуре всем привычных колод и сделать такое Таро, которое осветит темные углы и объяснит непонятные моменты. Но ничего нового я не создавала, а лишь показала обратную сторону любой колоды Таро, ее скрытые грани, механизм и его работу. Конечно, это лишь одна из версий, но она неожиданно логично выстроилась в хорошую и четкую структуру.*

*Ведь люди часто нехотя углубляются в детали и не сильно желают смотреть, как и что устроено, это удел крайне любопытных и пытливых умов. А эта колода результат такого интереса, изучение и анализ знаний, накопленных мной и другими, далеко не всех знаний в мире, но какой-то их части.*

*Похожие колоды, конечно, уже есть, возможно, даже есть крайне близкие по смыслу, я не видела всех колод в мире. Очень надеюсь, что данная структура приживется, и на ее основе будут созданы новые интересные колоды. Эта версия колоды несколько отличается от авторского, самого первого, варианта, прошло время, и некоторые вещи были переосмыслены и исправлены в этом варианте».*

---

# ОСОБЕННОСТИ КОЛОДЫ



Несмотря на схожесть с классической колодой Таро, есть и отличия, которые делают колоду «Театр кукол» необычной и в то же время привлекательной для изучения.

**Первое отличие** — в изменении знакомых названий у персон младшего двора. Придворные карты сами по себе являются своеобразным третьим звеном структуры, со своими характеристиками и балансом. В старинные патриархальные времена присутствие *Пажей* и *Рыцарей* в Таро было более естественным, нежели сейчас. В такой структуре совсем терялся баланс мужского и женского начал. Однако в Таро как в отражении мира все должно быть сбалансировано, хотя, несомненно, мир давно утратил гармонию.

Конечно, *Паж* как таковой необязательно должен быть женского пола, это лишь несформировавшаяся личность, ищущая себя, потому допустимо называть его и мужским именем, и женским. Само понятие *паж* не имеет четкой гендерной принадлежности, впрочем в старые времена пажами были, как правило, мальчики. Потому ассоциация в умах людей идет с мужской стихией, что вносит путаницу.

Еще один важный момент — это стихии, к которым принадлежит каждая из четырех персон. *Король* — к огню (мужская стихия), *Королева* — к воде (женская стихия), *Рыцарь* — к воздуху (мужская стихия). В трех



полный порядок, кроме *Пажа*, который занимает нишу, связанную с материей и всем, что можно потрогать, увидеть. А эта стихия воплощает женское начало, с мягким пассивным акцентом. Под эту роль больше подойдет женский образ.

Причиной внесенных изменений стала и логика. Когда *Принц* в своем развитии стремится стать *Королем*, а *Принцесса* хочет стать в будущем *Королевой*, тогда у младших придворных карт есть будущее, и само развитие становится понятным. Чего не скажешь о знаковой всем схеме с пажом и рыцарем. Какие шансы у *пажа* (по сути слуги) стать королем или рыцарем? А *королева*? У нее ведь нет никакого периода становления, отраженного в картах. И девочки не рождаются королевами, они развиваются до этого состояния и статуса.

При подобной логике персоны с легкостью делятся на пары. Женские: девочка — женщина (*принцесса* — *королева*), и мужские: мальчик — мужчина (*принц* — *король*).

В Таро везде есть развитие, иначе это была бы совершенно мертвая структура, а она живая, и нужно с помощью стройной внутренней логики помочь ей прийти в баланс.

Вот почему в данной колоде паж превратился в принцессу, а рыцарь стал принцем.

**Второе отличие** в названии мастей, они отличаются от классических:

- ◊ жезлы = энергия (огонь);
- ◊ мечи = ум (воздух);
- ◊ чаши = эмоции (вода);
- ◊ пентакли = материя (земля).



Такое обозначение, на мой взгляд, напрямую отражает внутреннюю скрытую суть Таро. Арканы Таро это не просто набор картинок, это своеобразная карта мироздания, которое держится на стихиях и их взаимодействии. Но так как Таро предназначено для людей, то ассоциации удобнее всего проводить именно с качествами стихий, которые проявлены через тело человека. Бытовые предметы, отображающие стихии в классической колоде (мечи, кубки, жезлы, монеты), несколько сужают это восприятие, делая мир однобоким, материальным, тогда как абстракции, связанные с человеческой натурой (эмоции, энергия, материя, ум), говорят значительно больше.

**Третье отличие** в небольшом отклонении от привычного визуального, художественного ряда символов мастей, а именно: жезлы представлены как спички, мечи как иглы. Это сделано для улучшения понятия символизма структуры Таро с образами кукол. Тем не менее, образ спички четче отражает стихию огня, чем привычный всеми жезл или скипетр. А игла в данном случае больше подошла к художественному замыслу магической подоплеки колоды.

**И последнее, четвертое** и самое кардинальное отличие. Старшие арканы в этой колоде имеют названия, довольно непохожие на классические. Так, например, «Влюбленные» заменены на «Притяжение», «Жрица» — на «Созерцание», а «Иерофант» на «Веру», равно как и многие другие, о чем можно прочитать в разделе, посвященном Старшим арканам, и в описаниях



к каждому из них. Такие коррективы были использованы для логичности и стройности всей структуры этого Таро в ее буквальном смысле, без скрытых образов и тайных подтекстов.

Использовались в основном слова, передающие то или иное эмоциональное состояние, и были заменены какие-либо персоны (кроме «Глупца» как основного героя), ярко выраженные религиозные элементы и астрологические названия. Всем этим пришлось пожертвовать ради того, чтобы при работе с картами можно было сразу же распознать, что Старший аркан это внутреннее состояние, ментальный план, а не персоны или событие.

Все эти изменения позволили создать стройную и логичную структуру Таро, возможно, не до конца идеальную, но имеющую право на существование и развитие.





## О (XXII). ГЛУПЕЦ/МУДРЕЦ



**Стихия эфир, ментальный скрытый план мира.**

*Тот, кто путешествует. Абсолют.*

*Отправная точка бесконечности, мудрость,  
детскость. Невинность/глубокие знания.*



Этот аркан отражает состояние просветленного сознания, которое не вовлечено в цикл веры в игру существования. В то же время это два состояния в одном: мудрец, прошедший круги цикла от 1–21 и наделенный опытом, и глупец, не имеющий опыта вовсе.



Это нейтральное состояние, не зависимое от чего-либо. Абсолютная открытость и уязвимость и абсолютная защищенность.

На сцене кукла, сделанная из стекла, движется по канату, не касаясь сцены. Она «прозрачна», она чиста, в ней нет мыслей, идеологии или планов на будущее, но в то же время у нее есть накопленные знания, которые изображены на карте как воздушные шары, отражающие все пять стихий. В каждом из этих воздушных шаров заключен опыт, который легко потерять, разжав руку. Это глупец или ребенок, но до тех пор, пока он держит свои знания о мире, он мудрец. И стоит ему отпустить свои знания и опыт, он тут же попадет в ловушку, и цикл начнется заново.

В позиции *Мудреца* карта указывает на глубочайший жизненный опыт и при этом небывало легкое отношение к жизни, которое вызывает восхищение.

В ситуации может говорить о необходимости ослабиться и отпустить все проблемы.

**В случае, когда в раскладе используются перевернутые карты,** говорит о состоянии *Глупца*, о легкомыслии и безответственности. Указывает на глупые поступки, которые могут привести к неприятностям.

**Развитие:** начало движения вперед в поисках ощущений. Хаотичное вхождение в цикл. Возникает сила, движимая жаждой познать самого себя. Родается мир, а с ним и сознание, как его часть, оно как по волшебству отделяется от мира, начиная свой путь.



## 1 (I). МАГИЯ



**Стихия эфир, ментальный скрытый план мира.**

*Начало цикла. Управление реальностью.*

*Сотворение материи.*



**М**агия создала и скрепила части этого мира во-едино. Она состоит из взаимодействия всех пяти стихий мира: эмоций, энергий, материй, ума, эфира. Магия творится постоянно, все вокруг — это магия переплетения стихий.

На сцене кукла, олицетворяющая собой магию. Она стоит на глобусе (мир) и жонглирует предметами, сим-



волизирующими стихии. Эта кукла умеет управлять стихиями, она буквально творит мироздание, без нее не будет и самого мира. Магии подвластно все вокруг, весь мир состоит из нее, он существует благодаря этой силе взаимодействия элементов. Сплетая между собой четыре стихии, можно сотворить чудо бытия.

В состоянии *Мудреца* это сознательное управление своими силами и миром через магию. В раскладе может указывать на состояние, когда много сил для того, чтобы решать свои проблемы самостоятельно. Карта также указывает на осознание некой силы, дающей возможность управлять жизнью и взять ее под контроль.

**В случае, когда в раскладе используются перевернутые карты,** указывает на состояние *Глупца* и может говорить о важности осознания своих поступков, указывает на «обезьяну с гранатой», которая не ведает, что творит.

Необходимо осознать свою причастность и силу, а затем взять жизнь под контроль.

**Развитие:** когда мир создан и положено начало процесса жизни, наступает необходимость созерцать, изучать. Если игра проживается бессознательно, то пришло время изучить новый мир, его правила и законы. Наступает более пассивное состояние, мягкое и обволакивающее, предшествующее активному познанию.



# 1 (ТУЗ) ♦ ЭНЕРГИИ. Зарождение



Стихия огня (мужское начало, грубая и необузданная сила).

*Первая искра. Начало цикла.*



На сцене кукла, олицетворяющая собой зарождение Энергии. Она держит в руке только что вспыхнувшую спичку, возможно, зажженную о поверхность барабана. Зажженная спичка источает огонь и свет. Она дает надежду и вдохновение. Дым от спички изображен как ноты — словно аллегорическая музыка, которая звучит в звенящей энергии огня. Зажигая спичку, кук-



ла зарождает новую силу, поток энергии, который будет наполнять мир и создавать движение жизни. Этот огонь как символ вибрации этой силы и энергии, ее активность, вспышка, ставшая ее началом. Эта энергия как намерение и движение вперед одновременно, это вдохновение, мотив, желание.

В раскладах данная карта говорит о зарождении ситуации через энергию. Ее самое начало. Это первопричина или стремление, вызванное осознанным усилием воли.

**В случае, когда в раскладе используются перевернутые карты,** намерение не было создано сознательно. Оно было спонтанным, неконтролируемым импульсом. Такая спонтанность приносит вред, так как неуправляемый огонь имеет разрушительную силу.

**Развитие:** когда была создана первая искра, это положило начало развитию, стремлению к преумножению или усилению потенциала и силы.



## 2 ◊ ЭНЕРГИИ. Усиление



**Стихия огня (мужское начало,  
грубая и необузданная сила).**

*Поиск себе подобных. Объединение сил.*



На сцене две куклы, олицетворяющие собой усиленные энергии. Они встретились, привлеченные светом друг друга. Их огонь помог им встретиться, словно needing в объединении. Две силы соединились, энергии сплелись и вошли в контакт, рождая нечто большее. Союз или же единое целое, но с большей силой. Карта говорит о возможности увеличения силы и энер-



гии за счет контакта с миром или союзником. Может указывать на увеличение потока энергии и жизненных сил, направленных на какое-либо обстоятельство или ситуацию, благодаря вливанию сил извне. Это открывшееся второе дыхание или некая помощь, поддержка на уровне энергетики. Возможно, на физическом плане это будет больше похоже на подбадривание, например похлопывание по плечу.

**В случае, когда в раскладе используются перевернутые карты,** может указывать на отток сил и энергии через неправильное, бессознательное использование ресурсов или энергетический вампиризм.

**Развитие:** когда сил стало больше, найден источник-компаньон, то может возникнуть желание общаться, чтобы еще больше расширить свое энергетическое поле и стабилизироваться. Это может рождать интерес к созданию третьего источника, его воссоздание по своему подобию, или же побудит привлекать новых компаньонов.