

Питер Коггер-Саркис
Джони Броо

ОРАКУЛ

писателя





ЧТО ТАКОЕ «ОРАКУЛ ПИСАТЕЛЯ»

Оракул писателя» – это тот самый долгожданный мантично-метафорический инструмент, который способен помочь писателю, сценаристу, поэту, журналисту, человеку из любой творческой области настроить диалог с его музой посредством основополагающих и знакомых каждому символов. Теперь вопроса «Посетит ли писателя его муза?» просто не возникнет. Ответ однозначно утвердительный. Ведь он не просто ее приглашает, но и упрощает процесс взаимодействия через знакомые формы и понятные символы.



МЫ – ПЕРСОНАЖИ ИСТОРИИ ПОД НАЗВАНИЕМ «СУДЬБА»

Одна из самых главных особенностей «Оракула писателя» в том, что это универсальная колода, за советом к которой могут обратиться не только писатели, но и любые творческие люди. Если вы, как и я, воспринимаете себя персонажем истории, которую кто-то из нас называет «Судьбой», и хотели бы узнать, что приготовил для вас Верховный Мастер Слова, или же, располагая подсказками, желаете понять, куда вовремя свернуть, к чему быть готовым и как лучше всего выйти из затруднительной ситуации, вы также можете воспользоваться оракулом,

задав ему личные вопросы. Однако вопросы должны быть короткими, конкретными и по возможности четкими. Используя символы, текст и собственное ассоциативное мышление, вы увидите, услышите и поймете интересующий вас ответ четче и яснее.

Особенность карт еще и в том, что на каждый представленный в колоде символ влияет сторона карты. Прямое и перевернутое положения дают подчас прямо противоположные значения.

В чем отличие «Оракула писателя» от прочих? Это одновременно мантическая и метафорическая система, помогающая отыскать те ответы, которые уже есть в вас самих, а также в коллективном бессознательном, дверь в которое можно открыть ключом-подсказкой.

Чтобы попросить совета у оракула как у мантического инструмента, тяните из него карты «вслепую», рубашкой вверх, не видя, что за изображение скрыто под ней. Чтобы посоветоваться со своим подсознанием, используйте оракул как метафорический инструмент: тяните карты рубашкой вниз, выбирая те из них, символы и текст на которых откликаются на ваш вопрос.



КАРТЫ-ПОМОЩНИКИ

1. Трикстер

СИМВОЛ: ПЛУТ

Кто такой трикстер? Шут? Не совсем.

Трикстер – это антагонист культурного героя, обладающий прямо противоположными качествами, которые, как правило, идут вразрез с принятыми в обществе нормами и правилами поведения.

Хитрец, мошенник, плут, авантюрист – какими только эпитетами не награждают трикстера за всю его жизнь. Она может быть короткой, как, к примеру, у человека или антропоморфного животного, а может быть, напротив, такой же длинной, как у божества или духа. Кем бы ни выступал этот озорник, именно нежелание подчиняться нормам, принятым в обществе, а также высмеивание запретного и табуированного с точки зрения человеческой морали характеризует его как бунтаря и мятежника.

Насмехаясь над моралью, трикстер по завершении истории преследует моральный порядок. Ведь зачастую за так называемой моралью сокрыты лицемерие и пороки, на которые он указывает. Трикстер не злодей. Он не добрый и не злой. У него нет цели с точки зрения нормального и правильного общества, ведь какая

может быть целью у того, кто призван разрушать установленный порядок вещей? Но миссия у трикстера все-таки есть. Именно она приводит общество к развитию. Трикстер – хаос, который вплетается в существующий порядок.

СОВЕТ

Попробуйте привнести в сюжет такие ситуации или персонажа, которые бы поменяли суть игрового процесса и жизни, но не по злому умыслу. Не сама игра жизни, а процесс важен для трикстера. Персонаж не должен быть заложником правил. Освободите его хотя бы на время (или навсегда), сделайте его разрушителем условностей.

Итак, ваш персонаж может пренебречь социальными нормами, нарушив установленный порядок вещей. Он проявляет себя в динамике, часто переезжая с места на место либо путешествуя. У трикстера может быть семья (или не быть вовсе), но он с ней не в ладах, поскольку семья – это порядок и противоположность хаосу.

Он – неотъемлемая часть юмора и насмешек. Либо смеется он, либо над ним.

Однако если вы вытянули перевернутую карту, то персонаж – олицетворение не хаоса, а скорее порядка, нормы и закона. Описываете не человека, а ситуацию?

То же самое. Не разрушение, а созидание, не изменение, а установленная норма будет играть тут важную роль.

2. Мир

СИМВОЛ: ЧЕРЕПАХА

Черепаха символизирует выдержку, силу, терпение, выносливость, постоянство, медлительность, плодородие, долголетие. Но она также символ мудрости и защиты, в том числе самозащиты.

Впрочем, если вы вытянули перевернутую карту, то речь идет скорее о непостоянстве, беззащитности и расколотом «панцире» описываемого мира в персонаже или вокруг него.

СОВЕТ

Укрепите описанное вами ранее событие, сделав его «тверже». Если речь о человеке, то попробуйте наделить персонажа способностью неспешно обдумывать шаги, не лишая его мудрости, терпения и внутренней силы. Ваш персонаж самодостаточен уже сам по себе, и вы можете это показать.

3. Луна

СИМВОЛ: ОБНОВЛЕНИЕ

Луна во многих культурах – это символ изобилия, циклического обновления, возрождения и бессмертия. Но Луна также символизирует оккультную силу, интуицию, эмоции и изменчивость объекта или явления. Древние люди по лунным циклам измеряли время, предсказывали, урожайным будет будущий год или, напротив, голодным.

СОВЕТ

Привнесите в сюжет эмоции, дайте персонажу время вырасти через внутреннее обновление.

4. Время

СИМВОЛ: ЦИКЛИЧНОСТЬ

Это символ неуловимости настоящего мгновения, изменений, вечного течения, цикличности и самой жизни.



Если придерживаться мысли, что все в мире состоит из парадоксов и противоречий, то касаясь времени они тоже существуют. То, что кажется единым для всех, на самом деле таковым не является.

СОВЕТ

По мнению большинства, время порой неумолимо и категорично. Оно наглядно в стрелках часов, в возрастных изменениях тела, в исторических записях. Но так ли все просто? Умело балансируя между категоричностью, отмеряющей цикл времени, его последовательностью и тем, что скрыто от глаз, привнося в сюжет некую мистификацию, покажите эту двойственность между понятным и скрытым.

5. Звезда

СИМВОЛ: ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА

Звезда как геометрический символ является знаком божественной идеи и воли, согласно которой появился мир. С глубокой древности она символизировала



небесную твердь. Звезды наделялись разумом, они почитались как живые существа, которые оказывали влияние на мир. Благодаря этому они стали синонимом мудрости.

СОВЕТ

Пифагор утверждал, что пентаграмма представляет математическое совершенство, так как скрывает в себе золотое сечение. Рассчитайте каждый шаг, попробуйте свести все основные стихии сюжета в одну точку, сделав ее похожей на далекую звезду на ночном небосклоне, к которой так и тянет человека.

6. Гора

СИМВОЛ: ВОСХОЖДЕНИЕ

Этот знак символизирует как величественность, так и вечность, превосходство, постоянство, устремление, подъем, уверенность, устойчивость, восхождение, возвышение. Это символ мужского начала, но также и отшельничество.



СОВЕТ

Сделайте акцент на самопознании героя. Или покажите вхождение в контакт с условным божеством сюжета либо подъем персонажа к неким вершинам. Вы также можете на время сделать его отшельником, возвысив над обстоятельствами либо низменными потребностями.

Если вы вытянули перевернутую карту, то речь идет не о духовности, а о религиозной и прочей фанатичности человека, а также хождении «по головам» и «по трупам».

7. Козел

СИМВОЛ: КОЗЕЛ ОТПУЩЕНИЯ/УПОРСТВО/СЕКСУАЛЬНОСТЬ

Козел символизирует противодействие, стремление, передачу творческой силы, открытость, отрицание догматов. Он рогами сбивает стены условной нормы, стремясь к возвышению, к достижению цели. Зачастую это осуждается обществом за иные видение, трактовку и подход.

СОВЕТ

Если героиня придерживается условной нормы, то, помимо всего прочего, можно показать ее материнские качества. Коза была символом материнской заботы, а козел олицетворял плодовитость, жизненную силу и сексуальность.

Если же карта перевернута, то обратите внимание на то, что обратная сторона вышеописанного – своего рода антитотем символа упорства в перекладывании ответственности за свои проступки на кого-то другого.

8. Цель

СИМВОЛ: ЦЕНТР

Цель – это совокупность и концентрация энергии, а также суть всего, центром чего она является.

Цель диктует выбор направления, силу воздействия одного объекта на другой.

СОВЕТ

Определите точку отсчета, установите порядок, найдите ось того сюжета, который вы описываете. Время и пространство перестают быть чем-то неопределенным, а становятся концентрацией всего, что вы планируете задействовать. Читатель должен увидеть то, чего он ранее не замечал.

В перевернутом виде эта карта может означать потерю цели.

9. Корова

СИМВОЛ: ПЛОДОВИТОСТЬ

У многих народов мира корова символизирует плодородие, благоденствие, материнство, силу, сотворившую мир, изобилие. Это священная, космическая сила созидания, сотворения.

СОВЕТ

Обогатите сюжет, дайте персонажу возможность сделать для кого-то или чего-то нечто большее, нежели он делал раньше. Сотворите с помощью персонажа новое

направление, сюжетную линию, арку. Обогадите его, вскормите. Он может стать щедрым или, напротив, бодливым, если кому-то, кто ему дорог, угрожают.

Если же карта перевернута, это может означать бесплодие или даже поглощение.

10. Ладья

СИМВОЛ: ЕДИНСТВО МНОГИХ КАК ЦЕЛОГО

Это символ не только единства, который объединяет всех в общий организм, действующий в одном ритме, но и надежды и новых открытий. Ладью использовали в качестве инструмента, устремленного к новым берегам и открытию новых земель, но также для обозначения последнего путешествия по реке жизни.

СОВЕТ

Даже если вы описываете не одного персонажа, а группу людей, сделайте так, чтобы они гребли в едином порыве, в одном направлении.

Организируйте «бунт на корабле». Пустите персонажа в путешествие к новым берегам. Если же карта перевернута, отправьте его по реке Стикс с билетом в один конец. Или же пойдите на отчаянный шаг, утопив героя либо ситуацию в прямом или переносном смысле.

11. Вода

СИМВОЛ: ПЕРВИЧНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Вода – символ первичной материи, первоосновы всего живого. Символ женского начала, возможностей, устремлений, круговорота жизни. Именно в околоплодных водах зарождается жизнь в утробе матери.

СОВЕТ

Если вашему персонажу не достает глубины либо он ограничен возможностями, дайте их ему. Может, он потерял напор, испаряется, тает под натиском других персонажей? Попробуйте «перелить» его в другую «тару» и придайте ему еще одну форму, раскройте перед читателем еще одну его грань.

Если вы думаете над тем, что герой должен уйти, то сделайте это. Ведь вода – это не только источник жизни, но и гробница всего сущего во Вселенной.

Антитотем родниковой воды – болотная вода.

Если карта находится в перевернутом виде, это может означать засуху в сюжете, смерть либо жажду.

12. Дом

СИМВОЛ: ЗАЩИТА, ОПОРА, УБЕЖИЩЕ, ЗДАНИЕ

Это символ благополучия и самой Вселенной. Кроме того, через дом мы можем проявить гостеприимство или же его получить, сделать акценты на богатстве, ощутить центр мира.

Дом – это наша крепость, условная утроба, в которой мы чувствуем себя в безопасности.

Здание может быть как местом лечебным, так и моргом, офисом, полицейским участком, дворцом бракосочетания либо просто дворцом, палатой лордов или даже ощущением.

СОВЕТ

Вам нужна условная (или нет) локация, в которой будет происходить нечто меняющее сюжет. Следующая карта покажет и уточнит, к чему именно это приведет. Обратите пристальное внимание на описание выше по этому символу.

Если карта выпала перевернутой, это означает, что дом, каким бы он ни был, может быть разрушен, захвачен, продан, ограблен либо переделан под новых хозяев.

13. Цветок

СИМВОЛ: СВЕЖЕСТЬ, НОВОЕ НАЧАЛО, ОЖИВЛЕНИЕ

Цветок – это символ совершенства, утонченной самодостаточной красоты, а также возрождения. Прежде чем придет время появиться плоду на дереве, ему предшествует пора цветения. Это символ совершенства, радости, весны, любви, чистоты, страсти, женственности.

СОВЕТ

Не спешите описывать «плод» сюжета, поглощая его «мякоть», если ему не предшествовала «пора цветения». Добавьте сюжету утонченности, аромата и красоты.

Перевернутая карта может означать уродство, несовершенство, грязь и потерю идеалов.

14. Олень

СИМВОЛ: СОЗИДАНИЕ, ДУХОВНОСТЬ, ВОСХОД

Олень – это один из самых древних и узнаваемых символов солнца, доблести, возрождения, чистоты, отваги и благородства. Это воплощение духовности, силы, смелости, решительности и вместе с тем глубокого благоразумия.

СОВЕТ

Пусть ваш персонаж будет отважен, а его действия – стремительны, но не лишены благоразумия. Он может служить посланником сил, пусть и не всегда зримых, но тех, что открывают пути.

Если же карта находится в перевернутом положении, то речь идет об интригах, напукном благородстве, мнимых ценностях, внутреннем или внешнем уродстве и трусости.

15. Птица

СИМВОЛ: СВОБОДА/ПОСЛАНИЕ

Это многогранный символ, воплощающий не только послание или свободу, но и душу человека. В такие моменты мы можем почувствовать, как некто или нечто общается не с земным, а с небесным миром, поскольку считается, что птицы – посланники запредельного, духовного мира.

СОВЕТ

Возможно, вашему персонажу нужна свобода, духовность, легкость или трансформация, время для которой наступило? Может, она дремала в нем все это время? Только вы можете ответить на этот вопрос.

Перевернутая карта говорит об отсутствии и (или) потере свободы и легкости.

16. Змея

СИМВОЛ: ВЕЧНОСТЬ

Змея – это древний амбивалентный символ, противоречивость свойств которого усматривается в том, что он из себя представляет.

Змеи принимают множество форм, а их движения бесшумны и в то же время стремительны. Известный символ уроборос представляет рождение и смерть как бесконечный круговорот жизни.

СОВЕТ

Двойственное отношение к персонажу или персонажам поможет обогатить описываемый сюжет. Позвольте читателю испытать противоречивые чувства от ситуации или человека.

Но в случае с перевернутым символом речь идет о неестественной ситуации, при которой все переворачивается с ног на голову, когда мертвые вдруг восстанут, а поток жизни поворачивается вспять. Кроме того, перевернутая карта может сообщать о змеином укусе, а ядовитый он будет или нет – решать вам.

17. Точка

**СИМВОЛ: СОСРЕДОТОЧИЕ/РАЗДЕЛЕНИЕ/
ПРОДОЛЖЕНИЕ/НАЧАЛО И (ИЛИ) КОНЕЦ**

Точка лежит в основе всего и любого символа, будь то запятая, многоточие, вопросительный или восклицательный знак.

В представлениях, берущих свое начало из древних времен, точка – это символ первичного созидания, начала, центра самой жизни и ее источник.

СОВЕТ

Реализуйте идею, которую обдумывали уже давно. Если же вы приступили к ее описанию, то сосредоточьтесь на главном. Однако есть и третий путь – завершение сюжетной линии, если пришло время поставить точку.

Перевернутая карта может говорить о том, что ставить точку пока рано.

18. Глаз

СИМВОЛ: ПОЗНАНИЕ/ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО

Глаз – это не просто орган зрения, с помощью которого мы познаем этот мир. Этот символ непосредственно связан со светом, способностью заглянуть внутрь себя. Используя ясновидение или духовное видение, мы открываем и познаем истины, существующие вне времени и пространства.

СОВЕТ

Сделайте героя «зрячим», одарите его ясновидением и (или) чуть большей властью. Придайте ему внутренний свет.

Перевернутая карта говорит об обратном, в том числе о слепоте персонажа в прямом или в переносном смысле, а также о зимнем холоде, пробирающем до костей, потере силы, энергии и власти.

19. Многоликость

СИМВОЛ: «ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ДВЕ – ЛУЧШЕ»

Разнообразие, множественность.

То, что состоит из множества лиц, каждое из которых заключает в себе большой перечень вероятностей, возможностей, проявлений и форм.

СОВЕТ

Поздравляю! У вас большой выбор. Покажите персонажа с неожиданной стороны. Или же пусть он продемонстрирует неприятные многим черты лицемерия.

Перевернутая карта говорит о демонстрации истинного лица персонажа, сброшенных масках или даже беззащитности. Еще тут может идти речь о шизофрении, внутренних голосах и потере собственного «Я».

20. Роза ветров

СИМВОЛ: ПРЕОБЛАДАНИЕ

Если вкратце, то роза ветров – это движение доминирующего ветра, с позиции которого, как правило, приходит воздушный поток.

СОВЕТ

Убедитесь, что выбранное вами направление для персонажа или персонажей не разрушает, а господствует над всем, что вы создаете.

Но если по сюжету все ведет именно к разрушению, то урагану тут самое место.

21. Рука

СИМВОЛ: УДЕРЖАНИЕ/ОБЛАДАНИЕ/ЗАЩИТА

Один из самых древних символов, с которого началось самопознание человека. Пять чувств, с помощью которых человек познает этот мир; пять стихий, за помощью к которым он обращается.

СОВЕТ

Познание становится главенствующим в сюжете. Выберите способ или способы, посредством которых может происходить познание, и добавьте их в историю.

При перевернутой карте познание мира невозможно, поскольку речь идет о потере одного или более чувств.

22. Медуза Горгона

СИМВОЛ: ВЕЛИКАЯ МАТЬ, НАВОДЯЩАЯ УЖАС; ВЕЛИКАЯ МАТЬ С ПОЗИЦИИ РАЗРУШИТЕЛЯ

Символ порабощения, враждебности, разрушения. Одна из ипостасей Великой Матери. По другой версии, змеи на голове Горгоны олицетворяют коварство, мудрость и предательство.

СОВЕТ

Попробуйте привнести в сюжет элементы преследования, порабощения, несправедливого отщечения, коварства, предательства или даже убийства.

Перевернутая карта, как и карта «Плодородие», символизирует персонификацию Матери-Земли, верность, преданность и справедливое возмездие.

23. Трискелион

СИМВОЛ: ЕДИНСТВО ТРЕХ

Трискелион – символ триединства. Данная символика указывает на цельность, состоящую из трех основополагающих элементов: три пространственных измерения (высота, длина, ширина) и три измерения времени (прошлое, настоящее, будущее).

СОВЕТ

Не забывайте о гармонии с «природой» того мира, о котором вы пишете. Найдите источник энергии, безмятежности и жизненной силы. Он может быть сокрыт в человеке, животном, месте, событии.

В перевернутом виде карта говорит о потере равновесия, о резком, а не последовательном изменении хода истории и расколе.

24. Стрела

СИМВОЛ: ПУТЬ/ДВИЖЕНИЕ

Стрела с давних времен служила оружием дальнего боя. Сила стрел-молний была столь велика, что со временем стала символом божественной карающей силы.

Тибетский буддизм, напротив, через символ с обозначением стрелы демонстрирует момент духовного прозрения. А в древнеегипетских, славянских, индуистских и зороастрийских обозначениях стрелы, падающие с неба, символизировали небесный, божественный свет солнца.

СОВЕТ

Прозрение, ниспосланное свыше и озаряющее путь персонажа, – это то, чего ему, возможно, может сейчас не хватать. А может, герою пора вызвать в ком-то влечение? Или же сам персонаж нуждается в увлечении кем-то? Как насчет наказания «нечестивцев»? Пришло время развить мысль и ту самую идею, которая уже приходила вам на ум. Ей сейчас самое место и время.

Если же символ перевернут, это может указывать на то, что ваш персонаж сбился с пути. Возможно, ему или ситуации стоит вернуться назад.

25. Дверь

СИМВОЛ: ПЕРЕХОД

Дверь символизирует переход из одного положения, состояния, обстоятельства в другое. Он всегда происходит закономерно, даже если на первый взгляд кажется неожиданным. Это вход в новое пространство или переход туда, где персонаж уже успел побывать.

Дверь можно не только открыть, но и закрыть в ситуации, когда человек нуждается в защите, покое, обдумывании проживаемого опыта, если ему нужно попрощаться с чем-то на время или навсегда. А еще с помощью двери можно удержать кого-то или что-то – по ту ее сторону.

В какую дверь войдет и какой путь выберет ваш персонаж?

СОВЕТ

Возможно, герой на пороге чего-то нового, и, кажется, он к этому готов. Откроет персонаж или приоткроет, захлопнет, закроет или же выломает двери – зависит только от вас. А открыта эта дверь или же, напротив, закрыта, покажет положение карты или ваше воображение.

26. Колесо

**СИМВОЛ: САНСАРА/КОЛЕСО ЖИЗНИ/ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ/
БЕСКОНЕЧНЫЙ ЦИКЛ**

Эта карта говорит о бесконечном цикле перерождений в круговороте перемещений в мирах, ограниченных кармой. Карма же переключается с пороками. Но так ли порочен этот круг перерождения или все же он необходим в образовательных целях?

Как узнать щедрость без жадности, а милосердие без жестокости?

СОВЕТ

Как уже было сказано выше, просветление, достигаемое чередой перерождений, невозможно в отрыве от самой жизни и от проживания каждого нового дня.

27. Колесница

СИМВОЛ: ДИНАМИКА

Колесница – не просто средство передвижения. С древних времен колесничие составляли класс привилегированных войск с особым видом навыков и высоким социальным статусом. Колесницей управляли герои, представители знати, цари и аристократы. Благодаря этому она быстро перешла из разряда средства передвижения в символ с сакральным, божественным значением.

СОВЕТ

Привилегированность, победа, демонстрация величия – это наглядный результат приложенных усилий. Однако важно помнить, что в большинстве подобных процессов

участвуют минимум двое. К примеру, в бою принимает участие не только колесничий. Помимо возничего, управляющего лошадьми, на колеснице находился еще и лучник.

Впрочем, если вытянутая карта перевернута, то речь скорее не о победе и величии, а о поражении, падении и прямо противоположном – ничтожности и пресмыкании.

28. Стоглазый Аргус

СИМВОЛ: ЗВЕЗДНОЕ НЕБО

В древнегреческой мифологии Аргус – это стоглазый великан, олицетворяющий звездное небо; сын богини Земли – Геи. Этого неусыпного стража часто называли всевидящим.

СОВЕТ

Как бы вы описали неусыпность и практически божественную, а порой и опасную способность всевидения и наблюдения за людьми, вселяющую ужас в их сердца? Что вы думаете о полезном навыке как бы приподниматься над обстоятельствами

для того, чтобы увидеть картину целиком? Может быть, у вас есть такой герой? А возможно, это несколько персонажей?

29. Фортуна

СИМВОЛ: СЧАСТЬЕ И УДАЧА

Древнеримская богиня Фортуна, изначально символизирующая удачу, счастье и изобилие, позднее стала наделяться еще и качествами непостоянства этой самой удачи. Она щедро одаривает своих избранников, но случайным образом.

СОВЕТ

Недостаточно вовремя почувствовать удачный момент. Важно, как говорил древнегреческий историк Геродот, еще и «быть внимательным, чтобы не попасть под колесо чьей-либо фортуны».

Перевернутая карта говорит о потере удачи в настоящем или в ближайшем будущем.

30. Разменная монета

Кто-то в вашей истории оказался или окажется в ситуации, в которой он послужит разменной монетой в делах людей, что выше его по статусу и наделены властью или богатством. В данную минуту ваш персонаж стоит на перекрестке собственной судьбы.

31. Мастер

Настало время того, кто мастерски владеет словом, голосом или руками. В чьих силах изменить ход истории либо просто вызвать восхищение, поделиться опытом и, может быть, чему-то научить. Совсем не важно, будет в учениках кто-то один или все общество целого города либо страны.

Подумайте, каким будет мастер в вашей истории, и используйте то или иное его качество во благо сюжета.

Перевернутая карта, напротив, говорит о шарлатане, лжепророке или самопровозглашенном лидере, явно или неосознанно, но преследующем разрушительные цели ради сиюминутной выгоды.

32. Армия

СИМВОЛ: СИЛА/ВООРУЖЕНИЕ

Итак, что же такое армия? Если в двух словах, то это вооруженные силы. На суше, в воздухе или на море эти силы направлены на защиту или нападение. Однако не стоит забывать, что даже защита в военном деле подразумевает также наступление во имя собственных интересов.

Но как этот символ соотносится с сюжетом?

СОВЕТ

Оттолкнитесь от того самого латинского слова *armare*, чтобы «вооружить» свой сюжет либо персонажей тем или иным видом условного оружия (будь то слово, возможность, материальные блага, проект, внешний лоск, сексуальность, особый шарм) ради достижения глобальной цели. Однако совсем необязательно воспринимать этот символ аллегорично, если речь идет о самом настоящем вооружении.

В перевернутом виде эта карта может означать еще и войну, нападение.

33. Дар

СИМВОЛ: ПОДНОШЕНИЕ

Как и любой символ в этой колоде, «Дар» несет в себе амбивалентное значение. С одной стороны, под этим словом можно понимать что-то позитивное, будь то подарок, пожертвование, способность или талант. Однако не все так просто.

СОВЕТ

Подумайте, каким будет подношение и предполагает ли оно продолжение. Часто один и тот же подарок может приводить сперва к одному впечатлению, затем к диаметрально противоположным последствиям (из плюса в минус и наоборот).

Дар необязательно имеет исключительно материальную форму. Это может быть как талант и гениальность, так и способности метафизического толка.

При перевернутом значении карты речь идет об обращении дара во зло, об условном троянском коне либо потере дара.

34. Огонь

СИМВОЛ: ЖИЗНЬ

Огонь – это не просто один из четырех первоэлементов. С ним связано само развитие человечества. Он получил религиозное, мистическое значение.

Двойственная природа огня может созидать и разрушать, согревать и сжигать, если на время забыть о бдительности и элементарной технике безопасности.

СОВЕТ

Не стоит забывать, что, несмотря на свою силу и мощь, огонь отступает, стоит ему столкнуться с водой или отсутствием кислорода.

35. Страх

СИМВОЛ: ПОРАБОЩЕНИЕ

Даже самые сильные герои испытывают страх, потому что это не что иное, как эмоция, возникающая в случае опасности.

Говоря о страхе, не лишним будет напомнить о том, что практически у каждого человека присутствует фобия. Мы знаем некоторые распространенные виды фобий, будь то страх высоты, замкнутого пространства или смерти. Однако типов фобий куда больше.

СОВЕТ

Подумайте, какую ситуацию тут можно описать. Испытает ли герой паническую атаку или испугается за близкого ему человека, а может, ему и самому будет угрожать опасность?

Если же говорить о положении карты, то в перевернутом виде она может говорить о победе над страхом.

36. Стена

СИМВОЛ: ОПОРА

Карта с весьма простым определением, впрочем, не так проста. Для начала следует вспомнить, что есть целых три вида стен.

1. Несущие.
2. Самонесущие.
3. Ненесущие.

СОВЕТ

Вытянув эту карту на конкретного персонажа, спросите себя: какую из трех стен он олицетворяет? Тогда его поведение будет вполне объяснимо и подарит вам новый виток для сюжета.

Перевернутая карта с этим символом говорит о потере опоры и (или) разрушении.

37. Слон

СИМВОЛ: УМ

Несмотря на свой внушительный размер, слоны обладают любопытным характером и к тому же не против поиграть с тем, в ком не видят угрозы. Слоны выбирают своего лидера не за большую силу, а за его умение решать возникающие проблемы.

И второе: слон в шахматах ходит только по диагонали на любое количество клеток. Он не может перепрыгивать через фигуры на шахматной доске. К тому же он ограничен полями своего цвета. Сила шахматного слона – в его скорости.

СОВЕТ

Самое главное в предстоящем событии – это умение персонажа демонстрировать свои блестящие мыслительные способности, думая на несколько ходов вперед.

Перевернутая карта говорит о глупости, безэмоциональности, отсутствии лидерских качеств и слабых или разрушенных семейных связях.

38. Смерть

СИМВОЛ: КОНЕЦ И НАЧАЛО

Эту карту можно воспринимать в прямом или в переносном смысле. Но главное, что смерть – это никогда не конец, а просто завершение. А оно, как известно, может наступать перед новым началом.

СОВЕТ

Каким бы ни было завершение – мрачным, внезапным, подготовленным, вынужденным или даже долгожданным, – попробуйте не обходить стороной последнее желание того, кто собирается уйти за кулисы.

Перевернутое значение карты, напротив, говорит о бессмертии, воскрешении, возобновлении, инициации.

39. Свеча

СИМВОЛ: МАЯК

Издавна люди используют свечи не только для освещения пространства вокруг себя, но также в целях создания подходящей атмосферы. Атмосфера могла быть самой разной: от праздничной до похоронной. Но во многих культурах свеча – еще и оберег. Может, это то, что требуется персонажу, дому или государству?

Если же вы вытянули перевернутую карту, то тут речь об испуге, внезапности или мраке. Помните свои ощущения от того, когда гасла свеча в темноте?

Карта, которую вы вытянули, в прямом положении? Тогда речь идет об избавлении.

СОВЕТ

Постарайтесь «подсветить» ситуацию, которую вы описываете, усиливая ее эффект, чтобы читатель увидел то, чего ранее не замечал.

Если же в ваших руках оказалась перевернутая карта, это может означать неисполнившееся желание, глупость, отсутствие познания. Это также может означать, что «огонь» погас, погрузив человека, людей или даже целый мир в условную (или нет) темноту. Надолго ли? Время покажет.

40. Гармония

СИМВОЛ: БАЛАНС

Если исходить из перевода слова «гармония», то это связь и соединение различных и даже противоположных элементов, создающих вместе полноценную картину бытия. Слаженность и целостность – вот основные качества гармонии.

СОВЕТ

Будете ли вы демонстрировать гармонию в семейной паре, в коллективе или дома, а может, напротив, решите показать ее отсутствие – решать только вам.

Впрочем, совсем необязательно рисовать сюжет с участием гармонии. О ней можно просто поговорить, поднимая вопросы ее достижения или воспоминаний о ней. А еще гармонию можно разрушить, испытать или научить ощущать ее в ком-то еще. К ней можно стремиться или, напротив, ее можно отрицать.

Хаос, беспорядок, диссонанс – вот значение перевернутой карты с этим символом.

41. Любовь

СИМВОЛ: ПРИНЯТИЕ

Когда мы говорим о любви, то подразумеваем любовь не только к человеку, но и к животному, культуре, стране, эпохе... Выразить это чувство словами крайне

сложно, поскольку это по-настоящему глубокая привязанность и устремление к объекту своей любви, невзирая на обстоятельства.

Любовь можно вырастить, ей можно научить, сделать своим примером, объектом восхищения и вдохновения, но ею также можно манипулировать, ее можно высмеять, не сумев по достоинству оценить ее силу. А еще ее можно потерять.

42. Надежда

СИМВОЛ: ОЖИДАНИЕ

Разве можно представить надежду без ожидания чего-то долгожданного? Предвкушая получение желаемого, человек живет этим чувством.

Но страшнее этого – быть захваченным ложными надеждами вследствие обещаний, которые третья сторона дает в угоду собственным интересам.

Если карта, которую вы вытянули, в перевернутом виде, тогда это означает потерю надежды или говорит о том, что надежда ложная.

43. Вера

СИМВОЛ: ДОВЕРИЕ

Что значит вера? Если вкратце, то это глубокое признание чего-либо истинным. И принятие его таковым. Вера неотделима от эмоций человека, от его психотипа, от желания, внутренних переживаний и зачастую пережитых сильных потрясений. Одних людей подобный опыт заставляет верить, а других, напротив, эту веру терять.

Помимо фанатизма, обратная сторона веры – догматизм. То, что не подлежит критике, а должно быть принято безоговорочно и слепо. Это уже несвобода и посягательство в прямом смысле слова.

Перевернутая карта может говорить о потере веры или отсутствии веры у персонажа, который вовлечен в процесс внутренней трансформации. Но также она напоминает еще и об антониме слова «доверие» – подозрительности, недоверии, скепсисе, догматизме. А значит, фанатизме и слепоте.

44. Изгой

СИМВОЛ: ОДИНОЧЕСТВО/НЕПРИНЯТИЕ

Для начала нужно определиться с этим устаревшим понятием.

Изгой – это человек и даже государство с любым достатком и положением, выпавшие из своего прежнего социального состояния ввиду изгнания их большинством.

Приступая к написанию сюжета в данном ключе, можно пойти классическим путем отторжения персонажа обществом, с которым он сосуществует, либо же выбрать менее популярный подход, описывая другую причину превращения в изгоя. Хотелось бы отметить, что и поныне существуют люди, национальности, расы и целые касты, которые большинством воспринимаются именно так.

СОВЕТ

Прежде чем определить сюжетную линию в данном направлении, следует решить, станет ли такой человек, общество или даже целая страна отстаивать свои права по возвращении или же составит собственный свод законов. Редко, но изгоем становятся и по собственной воле. Вспомните Симбу из «Короля Льва».

Путь героя – это не всегда личный выбор, но также и стечение обстоятельств. Перевернутое значение карты говорит о том, что в вашем сюжете есть условный изгой, более остальных отторгаемый обществом. Возможно, ему пора вернуться, вступить в свои права, заполучить влияние или стать любимчиком народа.



КАРТЫ-КОНСТРУКЦИИ

1. Башня дженга

У дженги есть и другое название – «Падающая башня». Эта игра, рассчитанная на смекалку, внимание и ловкость рук, заканчивается в тот момент, когда построенная из деревянных брусьев башня упадет без подходящей опоры. Если же последнему игроку удастся положить единственный оставшийся брус на самый верх башни и она не рухнет, он будет считаться победителем.

Поскольку одиннадцать карт-конструкций – это часть системы под названием «Оракул писателя», то смысл их сводится к тому, чтобы помочь автору выстраивать свою историю в ключе концепции, описанной одной из этих карт.

Если следовать этой логике, то какие ассоциации вызывает у вас карта с изображением столь неустойчивой башни? И какая в этом случае возникает история? Лично мне на ум приходят такие понятия, как конфликт, утопия, иллюзия, а также мнимый, формальный мир. Но еще и смекалка, ловкость и внимательность.

Ваша задумка как писателя может лежать в плоскости утопии, конфликта или драмы либо в контексте разбитых надежд, мечты или разрушенного брака. Чтобы вы ни выбрали – сделайте это, сейчас самое время.

2. Домино

У этой игры не так много правил, однако основная ее задача – выстроить цепь костяшек таким образом, чтобы одинаковое количество точек на пластинах в распоряжении игроков соприкасалось друг с другом.

В домино играет от двух до четырех человек. Назовем их основными персонажами. Допустим, ваша задача как писателя, к примеру, детективной истории – выстроить цепь событий, показав читателям, кто же все-таки преступник и каким был его основной мотив.

Сделать это чаще всего не так-то просто. Если у «игрока домино» нет подходящих «костей» – иными словами, средств, – то он будет вынужден «идти на базар» до тех самых пор, пока ему не посчастливится найти подходящую «кость» с нужным числом.

Но какой бы ни была ваша задумка, главное в этой «игре» – постараться не привести ее к ситуации, при которой персонажа, или игрока, «набравшего 101 очко» в вашей истории, объявили бы «козлом отпущения» или «проигравшим».

3. Карточный домик

Как мы все знаем, цель подобного игрового развлечения очень проста – возвести конструкцию из игральных карт без участия клея и прочих вспомогательных приспособлений таким образом, чтобы это сооружение не обрушилось, а простояло по возможности долго.

Несмотря на то что сооружения из карт могут достигать в высоту более двух метров, их конструкция лишена прочности. Тем не менее карточные домики представляют из себя восхитительное зрелище. И «зрители», наблюдающие подобную конструкцию, просматривая фильм или читая книгу, чаще всего испытывают чувство восхищения и удивления при мысли о том, сколько требуется терпения, чтобы соорудить то, что может рухнуть в любую минуту.

4. Дуэль

Разве может дуэль казаться игрой? Да. Вспомните русскую рулетку – в какой-то мере это тоже дуэль, дошедшая до наших дней с некоторыми изменениями.

Если же брать основной замысел этого поединка, то дуэль – это прежде всего вызов, борьба двух оппонентов посредством регламентированных правил ведения боя. И хоть дуэль с применением оружия и с участием секундантов, какой мы ее помним из классической литературы, уже давно в прошлом, ее более бескровный (хоть и не всегда) вариант поединка до сих пор присутствует в различных историях, начиная от противостояния двух директоров крупных компаний, не согласных с мнением друг друга, и заканчивая обычной потасовкой на кулаках где-нибудь на задворках города.

5. Мельница

Думаю, следует начать с того, что цель обоих игроков в этой стратегической игре заключается в том, чтобы расположить три фишки одного цвета в ряд. Если же одному из игроков это удастся, то он вправе забрать одну фишку соперника себе. Задача каждого из участников – захватить как можно больше костей противника, чтобы у того не осталось возможности сделать ни единого хода. Но даже с тремя камнями у игрока появляется возможность отыгаться, перемещая их на свободную клетку на какое угодно дальнейшее расстояние в пределах доски.

Что отличает эту игру от игры в карты или рулетку? В играх типа «Мельницы» или Го нет места везению и случайности. Только стратегия и расчет. А игра, в которую каждый из нас играл хотя бы раз в жизни и которая, пусть и отдаленно, но напоминает «Мельницу», – это «Крестики-нолики».

6. Сенет/Книга мертвых

Сенет – своего рода символ круговорота перерождений на пути от человеческого к божественному, от земного к небесному. Древние египтяне верили, что в этом путешествии их душа получает оценку, и в случае положительного исхода она навсегда останется бессмертной.

Стратегия этой древнейшей гоночной игры, как и вашей, – в том, чтобы сделать выбор: продвигать своих «участников» по очереди, делая ставку на скорость, либо выступить одной связанной командой, блокируя тем самым своего соперника.

А что же удача? Случай в сенет хоть и вносит свою лепту, но все же ведущей силой выступить не будет.

7. Чатуранга

По мнению некоторых исследователей, чатуранга является прародительницей шахмат, другие же в это не верят. Совершенно точно известно, эта игра зародилась еще в Древней Индии много столетий назад.

Четыре пешки рассчитаны на четыре комплекта фигур, среди которых также присутствуют четыре короля, четыре слона, четыре коня и четыре ладьи. Однако, в отличие от классических шахмат, в чатуранге используются еще и две игральные кости, бросок которых определяет, какой фигурой игрок должен будет сделать следующий ход.

Использование костей в чатуранге показывает, что в этой игре упор делается не только на стратегию, но и на стечение обстоятельств или судьбу, которая влияет на разворачивающееся действие с элементами борьбы и противостояния. Кости придают этой увлекательной игре большую долю азарта и увлеченности с желанием положиться на фортуна.

Какую историю вы будете писать и о ком? Четыре семьи, четыре державы, четыре стихии, четыре короля в борьбе за единовластие? Или же эта история расскажет о том, что даже маленькая пешка имеет все шансы вырасти, а смерть «короля» не говорит

о смерти всего «королевства»? А может, эта книга о чем-то другом, о чем вы задумывались, наблюдая за людьми и их внутренней борьбой. Когда я смотрю на фишки в чатуранге, то думаю о том, что это довольно забавно – понимать, что хоть у них и есть различие в цвете, но форма все же идентичная. А что приходит на ум вам?

8. Жребий

У понятия «жребий» есть как минимум две трактовки.

В первоначальном виде под жребием понималась судьба, назначение, воля небес, удел, выпавший на долю человека. В давние времена люди верили, что при помощи жребия можно также предсказать будущее. В наши дни его понимают как предмет, который вынимается на удачу для разрешения спора или в момент прохождения состязания.

9. Го

Игра Го, придуманная еще в Древнем Китае, – это логически-стратегическая игра. Задача игрока (их двое) – захватить как можно больше территорий.

Играют в Го черными и белыми фишками, не используя при этом никаких камней на удачу. Первыми играют черные фишки. При этом, что очень важно, отдельно стоящая фишка или группа одинаковых по цвету камней считается захваченной в плен, если ее окружили фишки цвета соперника. Взятая в плен фишка снимается с доски незамедлительно.

Особенность Го в том, что у игрока есть возможность заранее продумать свой план, попробовав реализовать его в игре.

Игра в Го, как и ваша история, – про стратегию, планирование рисков и умение верно их оценить, а также логику. Движение к победе не всегда понятно сопернику. Несмотря на то что вы можете видеть перспективу, соперник поймет это только в самый последний момент.

10. Царская игра Ура

Эта древняя игра, которую называют еще шахматами Вавилона, зародилась в Месопотамии. В ней участвовали двое игроков. Как и «Псы и шакалы» или сенет,

она является гоночной игрой и состоит из игрового поля, фишек черного и белого цветов по семь штук и костей в форме пирамид.

Пожалуй, царскую игру Ура можно назвать «игрой своих правил», которые возможно разработать, опираясь на уже существующие.

Эту игру пытались разгадать, выдвигая самые разные гипотезы. Хоть игроков тут двое, используют и условно манипулируют они сразу несколькими фишками до того момента, пока кто-то из них первым не доведет все свои фишки до финиша. Фишки могут уйти с доски на подходе к финишной клетке только в результате точного броска с наличием соответствующей цифры. К примеру, если для того, чтобы пройти финишную прямую, у вас остался один квадратик на игровом поле, то только выпавшая на кости единица может подарить фишке такую возможность, а если осталось два квадратика, то идти к последней клетке можно, только если на костях выпадет цифра два.

В царской игре Ура есть как возможность дополнительного броска, так и вероятность свернуть с пути, вернуться на срединную линию и двинуться в обратном направлении, как и у персонажа выбранной вами истории. При этом условная «фишка» получает дополнительный бросок или смену движения в лице такой же

условной «розетки» (квадратик с цветочком на игровом поле) через каждые четыре квадрата. На этих же «розетках» находятся островки безопасности, с которых вашего героя никто не может сдвинуть или причинить ему какой-либо вред, пока он там находится. Что же это, как не помощь? Тогда кого с закономерной периодичностью станет встречать на своем пути ваш персонаж?

11. Псы и шакалы

В отличие от более древней египетской игры сенет, имевшей еще и сакральное значение для людей прошлого, игра «Псы и шакалы», или «Гончие и шакалы», была и остается игрой в догонялки, проходившей по расчерченным линиям с изогнутыми дорожками. Бонусные и штрафные пути, по которым двигались фишки, давали фору или, напротив, тормозили игрока в его желании дойти до финала первым.

Итак, вы вытянули эту карту и познакомились с ее содержанием. Какой будет ваша история? Будет ли она о преследовании? Или о противостоянии? А может быть, обо всем сразу? Или вы захотите показать, что не все в мире так однозначно,

а добро и зло – весьма относительные понятия? Я надеюсь, что в этом описании вы найдете подсказку и направление, куда двигаться дальше.

Не забывайте, что после выбора карты-конструкции вы также можете вытянуть дополнительную карту, чтобы узнать, каким будет герой вашей истории.



**КАРТЫ ДЛЯ
КРАТКОГО ОТВЕТА**

1. Развитие сюжета

Как мы знаем, развитие сюжета разделено на этапы. Это пролог, завязка, развитие действия, кульминация, развязка и эпилог. Что же касается совета этой карты, то он прост: события и сюжетные линии, которые вы описываете в вашем художественном произведении от завязки до кульминации, требуют дополнительной эмоциональной окраски.

Перевернутая карта может говорить о том, что сюжету не хватает развития или один из этапов вашего повествования требует доработки.

2. Больше деталей

Деталь – это условная часть целого, которая создает художественный образ и картину в целом. Деталь помогает читателям лучше понять и представить то, что вы хотите до них донести.

Но иногда за большим количеством деталей, описывающих внешнюю среду, не видно чего-то внутреннего.

Перевернутая карта может намекать на то, что сюжету недостает деталей. А каких конкретно, может рассказать следующая вытянутая карта.

3. Пустая карта

Эта карта говорит о том, что вам следует подождать. Время для ответов на ваши вопросы еще не пришло.

4. Белая карта (новая страница)

Карта нового начала, новых перемен, абсолюта, гармонии, высшего «Я». Карта того, что нельзя потрогать, но можно ощутить в момент вашего с ним диалога. Жизнь с чистого листа... Звучит интригующе, правда? Как новый шанс начать все заново. Такое дается не каждому, но всегда ко времени. Но начиная жизнь с чистого листа, не забудьте изменить «почерк».

5. Черная карта

Возможно, в вашей истории есть персонаж – необъяснимый, загадочный, с плохой репутацией, но обладающий невероятным притяжением. Может показаться, что все, что попадет под его влияние, безжалостно перемелется и превратится в фарш. Но подумайте: не является ли на самом деле эта личность регенератором и фильтром в галактике вашей истории или в галактике любого из ее героев?

Конечно, у этой карты масса непостижимого и не всегда понятного с первого раза смысла той мощи, которая в ней заключена. Но вместе с тем значение такого явления, как черная дыра, трудно переоценить, поскольку она так же необходима для жизни, как и все во вселенной создаваемого вами мира.