

# ВВЕДЕНИЕ

---

## Что такое Таро?

---









Таро — это карточная игра, дошедшая до нас из глубины веков. Раньше карты чаще всего использовались для предсказаний, хотя в различных мистических школах, спиритических ложах и так называемых тайных сообществах высоко ценилось духовное значение карт. Люди собирались, чтобы постигать древние учения и богатейший символизм Таро. В картах они обнаружили запись основной структуры мистической инициации. Однако завоевать весь мир Таро удалось благодаря более светскому применению — в качестве инструмента, отвечающего на насущные вопросы обычной жизни.

---

## Структура карт

---

Около 1600 года Таро обрели структуру, существующую по сей день. Колода состоит из 78 карт, разделенных на две группы: Старшие Арканы\*, так называемые козыри, и Младшие Арканы. 56 карт Младших Арканов формируют четырехцветную колоду, знакомую нам по другим карточным играм. Символ, объединяющий каждую из четырех подгрупп, называется цветом или мастью. Символы Таро соответствуют современным игральным картам следующим образом:

Таро		Французские карты		Немецкие карты	
Жезлы		Трефы		Желуди	
Мечи		Пики		Листики	
Кубки		Черви		Червы (сердечки)	
Пентакли		Бубны		Бубны (алмазы)	

Каждая масть состоит из десяти номерных карт: Туза (единицы), Двойки, Тройки и так до Десятки, и четырех фигурных карт — Короля, Королевы, Рыцаря и Пажа. Кроули дал фигурным картам свои собственные названия: Рыцарь, Королева, Принц и Принцесса.

---

\* От латинского слова «тайна». — *Примеч. авт.*

## Происхождение Таро

Известно, что карты появились в Европе примерно в XIV веке и вскоре получили широкое распространение. Первое письменное упоминание о них датируется 1337 годом: о некой карточной игре писал в своем «Tractatus moribus et disciplina humanae conversatione» доминиканский монах Брат Джон. Перечень, который мы приводим ниже, убедительно говорит о быстроте и широте распространения карт\*.

1377	Флоренция	1380	Перпиньян
1377	Париж	1381	Марсель
1377	Базель	1382	Лилль
1377	Сиена	1384	Валенсия
1378	Регенсбург	1389	Цюрих
1379	Витербо	1390	Венеция
1379	Брабант	1390	Голландия
1379	Сент-Галлен	1391	Сицилия***
1379	Берн**	1391	Аугсбург
1379	Констанс	1392	Франкфурт
1380	Барселона	1397	Ульм
1380	Нюрнберг	1397	Лейден

Многие даты взяты из постановлений о запрете, время от времени налагаемом на карточные игры. Однако до сих пор неясно, запрещалось ли использование карт для гаданий или же речь шла о простых игральных картах. Исследователи подтверждают последнее. Мы склонны думать, что четырехцветная колода, являющаяся основой современных игральных карт, а также Малых Арканов Таро, пришла в Европу из исламского мира в XIV веке и первоначально предназначалась исключительно для развлечений.

Происхождение же гораздо более значимых карт — 22 Старших Арканов — до сей поры покрыто мраком. Нет ничего удивительного в том, что гипотезы их появления зачастую диаметрально противоположны. Одни уверены в том, что держат в руках ни больше, ни меньше чем Книгу Мудрости, записанную в таком виде жрецами Древнего Египта. Другие с такой же уверенностью заявляют, что уставшему от скуки художнику просто захотелось дополнить уже существующую колоду из 56 карт и нарисовать что-нибудь «этакое».

Настолько же противоречива и этимология названия карт. Впервые название «Таро» «всплыло» лишь в XVI веке в Италии, где карты назывались

\* Взято из книги Майкла Даммета «Игра Таро от Феррара до Солт-Лейк-Сити». — *Примеч. авт.*

\*\* Между 1367 и 1391 годами, скорее всего в 1379 году. — *Примеч. авт.*

\*\*\* Между 1377 и 1391 годами. — *Примеч. авт.*

«тарочки». Однако общепринятым является французское написание этого слова, и, соответственно, ударение в нем делается на последнюю букву — это единственное, что не вызывает разногласий среди исследователей Таро. Так, существует мнение, что название карт происходит от итальянской реки Таро, притока реки По. Окультисты же круги соотносят слово «Таро» с еврейской Торой, Пятикнижием Моисея, где записаны каноны иудейской религии. В эзотерике слово «Тора» стало синонимом божественного закона.

Но сколь древними ни были бы сами карты, история, которую рассказывают 22 Старших Аркана, уходит своими корнями в глубины первобытного человеческого сознания. В поразительной простоте образов ранних карт мы распознаем основную структуру большинства мифов, сказок, повествований о путешествиях различных героев, самых древних из всех существующих на земле легенд. Поскольку карты отражают первичные образы, одинаковые для всех людей (Карл Густав Юнг называл их архетипами), у нас есть все основания предполагать, что карты (так же, как и сны) разговаривают с нами на образном языке человеческой души.

---

## Различные колоды Таро

---

Ранние колоды довольно сильно отличались друг от друга по структуре. Колода, состоящая из 78 карт, сформировалась к концу XVI века. В своей первоначальной версии она распространена и сейчас под названием «Марсельское Таро». До начала XX века в мире существовало всего лишь две заслуживающие внимания колоды: Таро Эттейллы, созданное магом по имени Аллиете, который не сумел достаточно громко заявить о себе, а также Таро Освальда Вирта — колода умеренной популярности, которая, однако, в некоторых профессиональных кругах до сих пор считается лучшей.

Решительные перемены в Таро произошли благодаря Артуру Эдварду Уэйту (1857—1942), американцу, жившему в Англии. Он состоял в одном из самых влиятельных эзотерических орденов того времени — Ордене Золотой Зари, и даже какое-то время возглавлял его. Уэйта называли «ходячей энциклопедией» ордена, поскольку он обладал огромным багажом знаний. Совместно с Памелой Колман Смит, американкой с Ямайки, Уэйт создал новое Таро. Их колода увидела свет в 1908 году. Она существенным образом отличалась от своих предшественниц. Одна ее особенность помогла ей завоевать весь мир. В более ранних колодах лишь 22 карты Старших Арканов, фигурные карты (Короли, Королевы, Рыцари и Пажи) и иногда Тузы имели свои образы. На всех остальных картах были нарисованы символы масти в количестве, соответствующем номеру карты. На Тройке Кубков (Чаш) можно было видеть лишь три чаши, а на Восьмерке Мечей — восемь мечей. Интерпретировать такие

карты было так же легко и одновременно так же трудно, как, например, говорить о значении Тройки Червей или Восьмерки Пик. Качественно новым элементом, привнесенным Уэйтом и Памелой Смит, были иллюстрации к каждой карте Младших Арканов, отображающие их значение.

К сожалению, имя Памелы Смит не фигурирует в названии колоды, известной как Таро Райдера (Уильям Райдер был издателем мистера Уэйта) или Таро Райдера—Уэйта, хотя она и заслужила это по праву.

В 40-х годах XX столетия была создана вторая по своей популярности колода — Таро Кроули. Ее автор — Алистер Кроули (1875—1947). Образы карт разработаны художницей леди Фридой Харрис (1877—1962). Колода была издана в 1944 году под названием «Книга Тота». Это имя уже использовалось Эттейллою добрых 150 лет назад. Последний «обнаружил», что за 3953 года до того времени, в котором он жил (точкой отсчета стал 1783 год), а «точнее» — через 171 год после Всемирного потопа, семнадцать магов под руководством легендарного бога Гермеса Трисмегиста (обычно ассоциировавшегося с богом Тотом из египетской мифологии) создали Таро, выгравировав его на небольших золотых пластинках. К сожалению, Эттейлла так и не рассказал, откуда он почерпнул столь интригующие познания.

В 70-х годах прошлого века вокруг Таро разразился настоящий бум, принесший им небывалое признание. Все новые и новые колоды обретали и обретают свое существование. В наши дни насчитывается более 500 различных версий Таро. Но лишь немногие из этого изобилия достойны внимания. К их числу относятся две версии, созданные знаменитыми художниками: прекрасно оформленное Таро Хейндля, а также карты, вышедшие из-под кисти самого популярного художника XX столетия Сальвадора Дали. Оба художника следовали традиции, используя образы Альбрехта Дюрера, перенесшего на бумагу рисунки Мантеньи, которые были выгравированы на медных пластинах 500 годами ранее.

---

## Особенности карт Таро Кроули

---

В ранних колодах Таро тема той или иной карты передавалась с помощью простых и ясных образов. Кроули же сделал мотивы карт абстрактными, выражая значение Арканов сложной символикой, берущей начало в мире магии, астрологии, алхимии, каббалы, Средиземноморских и Кельтских традиций, а также в тайной мифологии Древнего Египта. Его карты обладают огромной притягательной силой. Однако их не так-то просто интерпретировать. Книга, в которой он с готовностью разъяснял туманные, трудные для понимания символы, была издана одновременно с колодой. Но его разъяснения не очень-то помогли: число вновь возникших вопро-

сов значительно превзошло количество полученных читателями ответов. Кроули не стал использовать образы Младших Арканов, разработанные Уэйтом, которого вообще не поддерживал, резко высмеивая его работы. Кроули постарался привести образы Младших Арканов в максимальное соответствие с астрологическими знаками. Тем не менее понимание астрологии Кроули отличается от того значения, которое мы вкладываем в астрологические символы сегодня. Поэтому попытки соотнести его карты с астрологией еще более все усложняют. Таким образом, являясь наиболее популярной колодой в мире, она наименее доступна для интерпретации.

### Три Мага

Три Мага, входящие в колоду из 80 карт (новую версию Таро Кроули, значительно улучшенную по качеству печати в 1986 году), стали предметом жарких споров и дискуссий. Размышления по поводу возможного значения и тайного происхождения двух «новых» Магов привели к появлению множества различных, довольно изобретательных объяснений: начиная версией о трех магах, следовавших за звездой Вифлеема, и заканчивая версией о Черном и Белом Магах и о том, кто их объединяет. На наш взгляд, верным является следующее простое и достаточно «приземленное» объяснение. Издатель карт сообщил нам, что ответственным за новое издание карт являлся человек по имени Вернер Ганзер. Просматривая оригинальные рисунки в Варбургском университете в Лондоне, он обнаружил, что колода состоит из 80 карт. Дело в том, что леди Фрида Харрис сделала три рисунка, изображавших Мага, из которых Кроули выбрал один. Но поскольку и два «других» Мага обладали богатейшей символикой, Вернер Ганзер предложил присоединить их к колоде в качестве дополнительных карт, предоставив покупателю право самому выбирать, каким Магом пользоваться. По словам Вернера, он вовсе не собирался расширять колоду до 80 карт.



Маг



Два «новых» Мага

Мы благодарим Гаральда Шульц-Тайлера из Мюнстера за эзотерическую версию появления Магов. В своей книге «Judas und sein Sohn Ser» («Иуда и его сын Гер») он рассказывает о глубинах эзотерического символизма и о двух невидимых картах Таро. Шульц-Тайлер обращается к колоде Освальда Вирта в версии Элизабет Хайх, которая, по его мнению, является единственно верной. Однако он пришел к выводу, что по аналогии с «тремя сумасшедшими днями» (которые в соответствии с его всемирным календарем мы сейчас переживаем) две недостающие карты должны быть Шутами. Подобные соображения довольно легко перенести на трех Магов современного Таро Кроули. Суть версии Шульц-Тайлера сводится к тому, что во всех нумерологических традициях сумма целого составляет 24, и обычно 10 процентов из них — невидимые. Так, астрономические расчеты длительности мировых эпох (эра Рыб, Водолея и т. д.), насчитывающие 2160 лет, отражают лишь 90 процентов «реальности». На самом деле эпоха длится 2400 лет, из которых тот же процент, то есть 240 лет, невидим ( $2400 - 240 = 2160$ ). Таким образом, всегда существовало 24 карты Старших Арканов, из которых 10 процентов (примерно 2 карты) оставались вне поля зрения. А их проявление соответствует духу нашего времени, когда тайное знание, тщательно оберегаемое и передаваемое лишь посвященным, становится доступным большинству. Однако совершенно неважно, что послужило причиной появления дополнительных Магов. Эти карты еще слишком новы, и их значение для нас пока туманно. Каждому придется самому решать, использовать их или оставить систему в первоначальном виде.

Три Мага помогают нам понять, каким образом осуществлялось совместное творчество Алистера Кроули и леди Фриды Харрис. Он давал ей идеи, а она превращала их в настоящие шедевры изобразительного искусства. Хотя композиции трех карт разные, все же многие их элементы совпадают. Поэтому мы не стали включать дополнительных Магов в раздел интерпретаций. О значении их символики вы можете прочесть в описании карты Мага, утвержденной самим Кроули.

### *Дальнейшие изменения*

Кроули называл карты Старших Арканов «Ату» и некоторым из них дал свои названия. Так Справедливость (VIII) стала Регулированием, Колесо Судьбы (X) — карта, которую в англосаксонском прочтении называли Колесо Фортуны, была «сведена» до просто Фортуны, Сила (XI) превратилась в Вождение, Умеренность (XIV) трансформировалась в Искусство, а Мир стал называться Вселенной. Но наиболее фундаментальные изменения претерпела карта XX Аркана «Суд»: прежняя тема искупления грехов и освобождения уступила место идее о новой эре.

В картах Младших Арканов масть монет Кроули назвал дисками, заимствовав это название из более ранних колод. Масть монет (денег)

всегда ассоциировалась со стихией земли, в Средневековье считавшейся плоским диском. Это объяснение кажется нам исчерпывающим, хотя и не имеет доказательств. Кроули также изменил названия фигурных карт, что привело к огромной путанице, поскольку наименования переиспользуются, но не соответствуют друг другу. Так, традиционных Короля, Королеву, Рыцаря и Пажа Кроули поменял соответственно на Рыцаря, Королеву, Принца и Принцессу.

---

## Каббала и Древо Жизни

---

### *Происхождение*

Древо Жизни — это основной символ древнееврейского учения, так называемой каббалы. С XII века на основе каббалы (изначально передававшейся из уст в уста) постепенно формируются своя школа и своя литература.

Своими корнями каббала уходит в глубь самой развитой культуры Средиземноморского региона — культуры Древнего Египта, где находились наиболее известные места посвящения в тайные знания. Несмотря на то что истоки египетской традиции до сих пор не ясны (многие эзотерики видят в ней наследие Атлантиды), мы с уверенностью можем сказать, что ведущие представители всех философских учений древности проходили инициацию именно там, принося дух Древнего Египта на родные земли. Самыми известными из них были, без сомнения, Пифагор и Моисей. Пифагор первым назвал пространство космосом, в цифрах и гармонии сфер он увидел мировой порядок и выступил защитником учения о реинкарнации. Моисей вырос в египетской семье, в которую случайно попал еще младенцем. Именно он считается автором еврейской Торы. Каббала же является эзотерической частью Пятикнижия (Торы). Первая книга Моисея начинается так:

«Вначале Бог создал небо и землю. Земля не имела формы и была пуста.

И тьма покрывала лицо глубины, и Божий дух носился над водами. И сказал Бог: „Да будет свет“. И случился свет.

И Бог увидел, что свет — это хорошо. И отделил Бог свет от тьмы».

### *Между Корнями и Макушкой*

Считая свет божественным, или духовным (Кетер), а тьму — материей (Малькут), в которую падает искра божья, мы видим две отдельные половины целого, стремящиеся вернуть друг другу священную идею творения, то самое напряжение полюсов, на котором держится весь физический мир, говоря современным языком, — ту самую «модель восприятия», ко-

торая позволяет нам интерпретировать реальность. Искра света, упавшая со своих вершин на самый низкий уровень материального, естественным образом стремится вернуться к Богу. Мы же находимся почти на середине Древа Жизни, где-то между его корнями и макушкой, осуществляя взаимодействие света и тьмы в ходе творения. Для каббалиста история Творения не является ни выдумкой, ни подлинной реальностью. Древо Жизни для него — лишь своеобразная карта или «расписание» движения энергии, помогающее запечатлеть непознаваемое. Знатоки каббалы, скорее всего под влиянием Пифагора, полагали, что познать непознаваемое можно только с помощью крайней абстракции, к которой наиболее близки цифры. На Древе Жизни «предельная реальность» изображена в виде десяти кругов (сефир, или сефирот), которые не складываются в какое-то одно общее утверждение, а скорее описывают определенные циклы, основывающиеся друг на друге. Каждый из них становится понятным лишь после того, как пройдены предыдущие уровни. Каббала — это не просто философско-религиозное учение, это модель Вселенной, вписанная в еврейскую традицию. Элементы этой модели мы впервые находим у Пифагора. Основные понятия о ней содержатся также в восточном учении об эманациях. Известный французский эзотерик, автор лучших книг о каббале и одной из самых противоречивых книг о Таро, Папюс писал: «Каббала — это наука о душе и Боге, а также об отношениях между ними. Она учит и доказывает, что все есть в одном и одно — во всем».

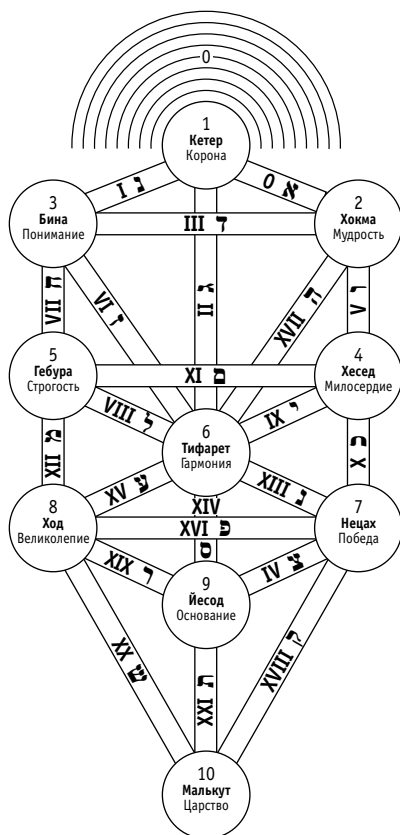
### *Десять сефирот*

Каббалисты верят, что реальность является результатом постоянного процесса творения, непрерывно связывающего десять уровней влияния, или сефир, между собой, подобно пауку, плетущему паутину. По их мнению, судьбу формирует не сам человек, а коллективный дух человечества, которым проникнуты все поступки каждого отдельно взятого индивида. В то же время дух оказывается путем, по которому движутся все коллективные идеи и концепции (Дух времени). Океан бессознательного, который всегда присутствует в человеческой психике, относится к тому, что выходит за пределы обычной жизни. Здесь правит некая высшая сила. Кетер — первая сефира на Древе Жизни — символизирует форму вечности, адаптированную к реальности. Другими словами, Кетер — это первоначало, откуда происходит все сущее. Но поскольку формы вечного остаются невидимыми (0), а желание ощутить хотя бы тень духа, правящего за пределами видимой реальности, сильно, мы все же попытались определить Кетер как символ реальности, приближающейся к непознаваемому, или символ человечества, стремящегося к целостности.

Видимая часть (1) скрытого от нас божественного начала (0) начинает развиваться и приходит к осознанию себя, становясь «самоосознающей формой», или Хокмой (2), сознательной силой, умеющей различать и



творить. Хокма соответствует «ребру Адама», из которого Бог сотворил Еву, или Бину (3). Хесед (4) — форма, получившаяся в результате духовного акта творения (1, 2 и 3) в пространстве. Хесед — это сила роста и стабильности. Гебура (5) — сила разрушения, поскольку жизнь может существовать только посредством движения и изменений во времени. Тифарет (6) — посредник между верхом и низом, то, что приводит систему в гармоническое равновесие, некое эмоциональное зеркало, отражающее духовный уровень Кетер. На более низких уровнях Древа Жизни контраст между разрушением и разумно выстроенной структурой символизируют Нецах (7) и Ход (8). Сефиры (6, 9, 10) на центральной колонне полярностей являются выражением божественного (0) на соответствующих уровнях. Кетер (0) можно сравнить с гармоничной серединой Вселенной, а Тифарет — с центром души. А вот на физическом уровне центральной точкой является Йесод (9) — это выражение веры в некий смысл творения (1), проявленного в более концентрированной форме в корневой сефире Малькут (10).



22 пути, соединяющих сефиры, соответствуют 22 буквам еврейского алфавита и 22 картам Старших Арканов

### Десять цифр (Сефиры и Младшие Арканы)

Десять сефирот в Таро связываются с Младшими Арканами, обладающими номерами от 1 до 10 и разделенными на четыре масти по четырем стихиям (Жезлы — огонь, Кубки — вода, Мечи — воздух, Диски — земля). Таким образом, Туз Жезлов соответствует формуле «Кетер через огонь» или на символическом уровне — «первая творческая искра как первоисточник творческой идеи». Двойка Кубков соответствует «Хокме через воду», или «поляризации эмоций». Тройка Мечей говорит о «Бине через воздух», или «опасной депрессии». Четверка Дисков соответствует «Хеседу через землю», или «определенной форме» и т. д.

## **Двадцать два пути (Еврейский алфавит и Старшие Арканы)**

В еврейском алфавите 22 буквы. Это число путей в «Сефир Йецире», то есть в «Книге творения», которая является частью каббалы. Книга рассказывает о создании мира по аналогии буквами еврейского алфавита. Существуют три «материнских» буквы для стихий, семь «двойных» букв для планет и двенадцать «простых» букв для зодиака. Двадцать два пути на Древе Жизни ассоциируются со Старшими Арканами Таро. Древо становится многомерным образом, в котором пути отражают взаимосвязи всего сущего. Если, к примеру, мы ощущаем себя в «ловушке» социальной структуры (Ход), а нашей целью является обретение первоисточника или обновление (Малькут), то нам необходимо выбрать путь, соединяющий эти сефиры, то есть Путь трансформации. Процесс, характеризующий этот путь, отражен в карте «Эон», а в еврейском алфавите буквой «Шин». В обратном направлении Аркан «Башня» и буква «Пе» символизируют разрушение устаревшей структуры, поскольку соединяют Ход (структура) и Нецах (разрушение). Сцена пуста и готова для новой пьесы — предыдущие декорации разрушили и убрали. Пути — это направления развития жизни. Важно понимать их значение в контексте целого. Людям нужны модели, в которые они могли бы верить, а Древо Жизни является неким зеркалом, образом космоса, построенным в соответствии с принципом древнееврейского учения «Что вверх, то и вниз».

---

## **Как научиться понимать карты?**

---

Карты говорят с нами на языке образов. А образы — это язык души. Тот, кто хочет познать язык образов (подобно толкователям снов), должен научиться понимать душу. Это похоже на изучение иностранного языка — преодолев первоначальное стеснение, мы начинаем говорить, и у нас получается. Мы на седьмом небе! Однако для того, чтобы результаты оказались устойчивыми, необходима практика. Только с практикой мы будем чувствовать себя уверенно и научимся выражать себя разными способами.

В западных школах, прежде всего, учат мыслить абстрактно, логически, почти не уделяя внимания развитию образного мышления. Мы с легкостью можем описать проблему словами или понять ее, если кто-то нам о ней расскажет. Нам также не сложно найти обобщающую формулу, характеризующую происхождение проблемы. Мы твердо верим, что способны найти причину и следствие. Все это язык сознания, стремящегося к ясности.

Язык бессознательного другой. Душа выражает себя через символы, образы, картины. Сны — яркий тому пример. Образы невозможно заменить словами. Слова со временем устаревают, теряют или меняют свое