

СЕРИЯ «ПОСЛЕДНЯЯ БИБЛИЯ ТАРО»

# ПОСЛЕДНЯЯ БИБЛИЯ ТАРО

---

история через призму таро



*«Все империи уже лежали на столе,  
просто тебя не было за карточным столом.»*

---

**Елизавета Исламова**

# Елизавета Исламова

# ПОСЛЕДНЯЯ БИБЛИЯ

# ТАРО: ИСТОРИЯ

# СКВОЗЬ ПРИЗМУ ТАРО

*<https://litres.ru/74568712>*

*SelfPub; 2026*

## Аннотация

Двадцать две карты Старших Арканов не лгут — они лишь позволяют лгать нам. Это не предсказательная колода и не каталог предрассудков: Таро — древнейшая сохранившаяся символическая «операционная система» человеческого сознания, код, который тысячелетиями описывает одно и то же: как человек обретает власть, теряет её, верит, боится, любит, разрушает и пересоздаёт мир по своему образу.

Каждый правитель, каждая идея, каждая война и каждая великая книга предстают здесь как архетип, а архетипы — как живые герои, которые повторяются в разные века в новых обличьях. 111 глав, 78 карт, 56 сюжетов, 4 масти власти — и одна попытка услышать последний вопрос истории: прямую или перевернутую карту держит сейчас в руке сам человек.

Духовность без пафоса. Аналитика без сухости. Тайна без мистицизма. Книга для тех, кто хочет видеть историю не как

список дат, а как драму архетипов, в которой мы всё ещё играем свою сцену.

# Содержание

ПРОЛОГ Ч.1

5

Конец ознакомительного фрагмента.

62

# **Елизавета Исламова ПОСЛЕДНЯЯ БИБЛИЯ ТАРО: ИСТОРИЯ СКВОЗЬ ПРИЗМУ ТАРО**

## **ПРОЛОГ Ч.1**

### **ПОСЛЕДНЯЯ БИБЛИЯ ТАРО**

История через призму Таро

*Пролог «Ключ» (главы 0.1–0.7)*

**Глава 0.1. Почему Таро — это не про гадание**







Дело начинается не с картинок в пёстрой колоде и не с лёгкого шороха перемешиваемого картона. Всё, что вы слышали о Таро и считали его сутью — гадание, судьба, сбывающиеся предсказания, — появилось позже, много позже, и почти случайно. Настоящая история Таро — это история

о том, как европейское Возрождение попыталось упаковать весь известный ему мир в семьдесят восемь образов, и что из этого вышло. Прежде чем мы двинемся дальше и начнём читать историю человечества сквозь эти семьдесят восемь карт, нам придётся разобраться, что такое Таро на самом деле. А это, пожалуй, самое трудное — потому что готовый ответ, который лежит на поверхности, гарантированно ошибочен.

В этой главе мы сделаем четыре вещи. Во-первых, разберём парадокс самого имени и убедимся, что даже оно не намекает на мистику, а уводит в историю Пармы и миланских герцогов XV века. Во-вторых, проследим, как игральная колода стала «энциклопедией образов» в интеллектуальном климате Ренессанса, у которого были свои причины кодировать знание не в книгах, а в местах и картинах. В-третьих, покажем момент, когда всё перевернулось: как французский оккультист XIX века придумал легенду о египетских жрецах, как она завоевала мир и приклеила Таро к гаданию. И наконец — самое важное для всей этой книги, — мы сформулируем, почему Таро следует читать не как книгу предсказаний, а как словарь архетипов, который Карл Юнг описал терминами психологии пятьсот лет спустя. Поняв это, мы получим ключ, которым будем читать все остальные главы.

## **Парадокс имени**

Начнём с противоречия, о котором почти никто не говорит, потому что оно разрушает слишком красивый миф.

Слово «Таро» не имеет внятной этимологии. Это редкость: у большинства древних символов и практик есть хотя бы правдоподобная легенда происхождения, даже если она ложна. У Таро нет даже толковой легенды. За несколько веков было предложено множество версий, и одна изящнее другой.

Кто-то выводил «таро» из египетского — дескать, «тар» значит «дорога», а «ро» значит «царь», и вместе они образуют «царскую дорогу», тайный путь посвящённых. Красиво, но безнадёжно: древнеегипетский язык ничего подобного в этом словосочетании не содержит, а сама идея восходит к эзотерикам XIX века, которые выдавали желаемое за историю. Другие связывали слово с древнееврейской «торой» — книгой Закона, якобы зашифрованной в картах. Эта версия тоже популярна в оккультных кругах и тоже не выдерживает критики: ни одно раннее упоминание колоды с евреями не связано. Третьи вспоминали латинское «rota» — колесо, — напоминая, что старший аркан «Колесо Фортуны» есть в самых ранних колодах; от «рота» до «таро» один шаг, и его охотно делали. Наконец, существовала и греческая тратсия — игра, которой будто бы забавлялись в харчевнях античных греков, и из названия которой будто бы выросло итальянское «тарочки».

Все эти догадки проваливаются с одинаковой элегантностью, потому что ни одна не подтверждается ни одним документом. Ранние итальянские рукописи XVI века, где колода уже упоминается, называют её «тарокки», «тарочи», «тарок-

ко» и «тароккир» — по-разному, но всегда через это общее корневое гнездо. И самое правдоподобное объяснение — самое скучное. В северной Италии, в области, где эти колоды впервые появились, протекает река Таро, которая течёт через Парму и впадает в По. Неподалёку — Болонья, Феррара, Милан, те самые города, где колода и родилась. Слово «тарокки» очень похоже на то, как итальянская устная речь могла обозначить «карты из края реки Таро» или просто «карты, как в нашем крае». Никакого тайного смысла. Река. Город. Обыденность.

Запомните этот парадокс. Он станет ключом ко всей книге, и мы будем возвращаться к нему снова и снова. Символ, вокруг которого человечество выстроило целый мир значений, целую философию и целую индустрию, начинался как игральная карта без всякого мистического подтекста. Таро не откроет нам тайн, пока мы не перестанем искать в нём тайну и не посмотрим на него как на документ эпохи — как на свидетельство того, как люди XV века представляли себе устройство мира. И когда мы это сделаем, мы обнаружим, что этот документ ценнее любой легенды, потому что он настоящий.

## **От игры к энциклопедии**

Теперь — самое важное для истории: какие колоды дошли до нас, как они выглядели и что означали. И здесь нас ждёт ещё одно разочарование для любителей романтики и огромный подарок для любителей истории.

Первые дошедшие до нас колоды — это не мрачные оракулы с потемневшими ликами и не тайные книги жрецов. Это предметы роскоши. Флорентийские и миланские герцогские дворы заказывали рукописные колоды у придворных художников и платили за них, как за ювелирные изделия, — золотом, тканями, землями, благосклонностью. Каждая такая колода была уникальна, расписана вручную, часто на специально выделанном пергаменте, и стоила немислимо дорого. Это была собственность человека, который мог позволить себе искусство.

Самая известная и лучше всего сохранившаяся — колода Висконти-Сфорца, созданная в середине XV века для миланского правящего дома. Название составное не случайно: она переходила между двумя семьями — Висконти и Сфорца — и вобрала в себя их гербы, их вкусы, их амбиции. Карт в первоначальном комплекте было, вероятно, семьдесят восемь, как мы привыкли, но до нас дошли лишь фрагменты: где-то шестьдесят семь карт, рассеянных по музеям и частным коллекциям мира. Это не потому, что кураторы нерадивы. Это потому, что колода ценилась как сокровище: её дарили, закладывали, делили при разводах и наследованиях, и она разбредлась по свету, как разошлась бы любая драгоценность.

Что на этих картах? Не те образы, к которым мы привыкли, и не те, что мы воображаем, думая о «древних картах судьбы». Там фигуры знати: придворные дамы и кавале-

ры в богатых одеждах, лица реальных людей, иногда откровенно портретные. Там аллегории: Триумфы, Добродетели, Смерть в виде всадника, Колесо Фортуны. Там сцены охоты и двора. Там христианские мотивы вперемешку с античными. Всё это — дорогой аксессуар аристократической игры, часть придворной культуры, а не книга тайн. И самое главное: в этих ранних колодах отсутствовали номера на старых картах, изображения были неустойчивы, значение не было закреплено догмой. Колода ещё не говорила — её читали так, как удобно владельцу.

И здесь происходит первая по-настоящему важная вещь, которая превращает игру в идею. Дело в том, что XV век — это эпоха, когда Европа переживает невероятный интеллектуальный подъём. Заново открывается античность: греческие и латинские авторы, которых века считали утраченными, возвращаются в оборот через Византию и арабские переводы. Строятся по-новому искусства и науки: перспектива в живописи, экспериментальный метод в философии, первые университеты нового типа. Изобретается книгопечатание — Гутенберг печатает первую Библию около 1455 года — и знание начинает распространяться со скоростью, которую прежде никто не мог вообразить. Это кипящий, взрывной момент, когда человек оказался способен охватить мир мыслью.

Именно в этом климате рождается мысль, что колода может быть больше, чем игрой. Больше, чем набором карти-

нок. Что она может быть энциклопедией — сжатым каталогом всего сущего.

Чтобы понять, почему это так естественно возникло именно тогда, надо вспомнить об одном малоизвестном, но важном феномене — о мнемотехниках, или «театрах памяти». Ренессансные эрудиты и маги, такие как Джулио Камилло из Венеции, строили настоящие деревянные «театры памяти» — сложные конструкции из трибун и ярусов, на которых размещались символические образы всей вселенной: от планет и стихий до частей тела и добродетелей. Идея была предельно практичной: если нужно запомнить огромный объём знания, разместить его образы в воображаемых «местах» — комнатах, зданиях, аркадах, — а затем мысленно проходи по этим местам, и память сама разматывает нужные сведения. Это была не магия, а техника, у неё были свои учителя, свои школы, свои теоретики, и она процветала именно потому, что в эпоху до печатной массовой книги запоминание было профессиональным навыком учёного и проповедника.

Таро выросло в этом же климате и по этой же логике. Старшие Арканы — Шут, Маг, Императрица, Император, Жрица, Звезда, Мир, Смерть — это не столько предсказания, сколько каталог всех сил, что, по мнению человека XV века, двигали человеческим миром. Власть — Император и Императрица. Знание и тайна — Жрица и Маг. Любовь — Влюблённые. Вера и институт — Иерофант. Война и триумф

— Колесница. Судьба и время — Колесо Фортуны и Звезда. Конец и преображение — Смерть. Гармония — Умеренность. Искушение — Дьявол. Крах — Башня. Просвещение — Солнце. Подведение итогов — Суд. Награда и завершение — Мир. Это космос в двадцати двух образах, разложенный по двум рядам десяти и одного, обрамлённый сверху и снизу.

Семьдесят восемь карт — это сжатая до колоды энциклопедия философии, этики и истории, сочинённая в XV веке. С некоторой натяжкой, но именно так её и следует читать. Не как карту судьбы одного человека, а как карту устройства всего человеческого мира. Именно этот потенциал мы и развернём в этой книге на материале тысячелетий реальной истории.

### **Младшие Арканы: четыре масти как четыре оси**

Часто, говоря о Таро, люди видят только Старшие Арканы — те самые двадцать две «большие» карты с говорящими именами. Между тем колода устроена тоньше и экономнее. Её костяк — пятьдесят шесть «младших» карт, разделённых на четыре масти по четырнадцать в каждой: от Туза до Десятки плюс четыре придворные карты — Паж, Рыцарь, Королева, Король.

И вот здесь обнаруживается связь, о которой следует знать, читая эту книгу. Эти четыре масти не случайны и не выдуманы: они прямо наследуют европейские игральные колоды, а через них — средневековую космологию четырёх стихий. Чаши, или Кубки — это Вода, чувство, вера, интуи-

ция, эмоциональная жизнь. Мечи — это Воздух, мысль, конфликт, разум, реформы, война идей. Жезлы (в некоторых колодах — посохи, жезлы-дубины) — это Огонь, воля, власть, амбиция, первопроходчество, действие. Пентакли (в русской традиции — монеты, денари, диски) — это Земля, материя, деньги, тело, труд, экономика, всё телесное и плотное.

Четыре масти — это четыре параллельных оси, по которым разворачивается любая цивилизация. У истории, прочитанной через Таро, всегда четыре измерения: кто правит и завоёвывает (Жезлы), во что верит и что чувствует (Кубки), о чём думает и чем спорит (Мечи), чем владеет и что производит (Пентакли). Каждая масть охватывает целую сторону человеческого существования, и только вместе они дают полную картину эпохи. Именно поэтому в этой книге Часть II посвящена младшим арканам как «сферам власти»: без внимания к мастям чтение истории неполно. Император в Жезлах и Император в Кубках — это разные фигуры, хотя оба называются властью.

Эта четырёхчастная структура — ещё одно подтверждение «энциклопедической» природы Таро. Колода не просто перечисляет великие силы (Старшие Арканы), она раскладывает их на инвентарь повседневного устройства (Младшие), и каждая часть отвечает за свою грань реальности. Подобно тому как средневековый схоласт делил мир на четыре стихии, а античный врач Гиппократ — человеческое тело и темперамент на четыре соответствия, Таро делит историю на

четыре великие оси. Мы будем пользоваться этим всё время.

## **Когда вмешалась тайна**

Если бы пятнадцатый и шестнадцатый века определяли, чем Таро станет навсегда, мы бы получили игровую и мнемотехническую колоду — энциклопедию образов, у которой был свой расчётливый и практичный смысл. Возможно, со временем она стала бы просто старинной забавой, курьёзом в музеях, вроде старинных шахматных фигур. Но история пошла другим путём, и это определило всё, что мы знаем о Таро сегодня.

Долгое время, вплоть до восемнадцатого и начала девятнадцатого века, Таро оставалось ровно тем, чем было: игрой, распространённой особенно во Франции, и, в кабинетах эрудитов, мнемотехническим словарём. Единой традиции «гадания на Таро» не существовало. Были народные способы гадания на обычных картах — для этого не требовалось ни особой колоды, ни особого учения. Была карточная игра тарок, популярная у дворян. Но никто не считал колоду священной, никто не выводил её к египетским жрецам, никто не связывал её с каббалой. Это было, если угодно, обычное интеллектуальное и развлекательное наследие.

Настоящий поворот случился в середине — второй половине девятнадцатого века, и случился он не на Востоке, где искали мудрости поклонники тайн, а в Париже, в среде французских оккультистов и литераторов, увлечённых модой на спиритизм, каббалу и «восточную мудрость».

Ключевая фигура этой истории — Элифас Леви, урождённый Альфонс-Луи Констан, бывший семинарист, священник расстриженный, социалист-утопист и, в конечном счёте, один из самых влиятельных оккультистов XIX века. Леви обладал редким даром: он умел соединять разрозненные традиции в связную, красивую систему и писал об этом с такой убеждённостью, что его читатели принимали его построения за древнее знание. Именно Леви связал Таро с каббалой, наложил двадцать две карты Старших Арканов на двадцать две буквы еврейского алфавита и на десять сефирот Древа Жизни, объявив колоду «ключом ко всем тайнам». И именно Леви, в книге «Догма и ритуал высшей магии», впервые громко заявил, что Таро происходит от египетских жрецов, что это зашифрованная книга всех наук и что в ней спрятана вся мудрость древнего мира.

Любой профессиональный историк скажет вам: ни одного подтверждения этой легенде нет и не было. Самые ранние колоды XV века прекрасно известны, их происхождение прослеживается документально, и никакого Египта в них нет. Египетская тема — это художественный вымысел, интеллектуальная мода на «восточную мудрость», которой болела Европа XIX века, когда Шампольон только-только расшифровал иероглифы, а публика восторгалась всем египетским, от обелисков до пирамид. Леви не ошибся — он сочинил. И его сочинение оказалось гениально успешным.

Легенда о египетских жрецах была неотразима по цело-

му ряду причин. Она придавала колоде древность и сакральность, которых у неё не было. Она объясняла, почему в картах так много мудрых образов — якобы потому, что они зашифрованы жрецами для посвящённых. Она обещала, что тот, кто разгадает колоду, обретёт доступ к тайной мудрости, предшествующей всем известным религиям. И она идеально ложилась на психологическую потребность людей девятнадцатого века в «тайном знании» в эпоху, когда наука, казалось, отнимала у мира всё волшебное.

После Леви эстафету подхватили другие. Во Франции — Жерар Анкосс, писавший под псевдонимом Папюс, врач и оккультист, который популяризовал «египетское Таро» и написал целые труды о гадании и о «пророческом значении» карт. Папюс упростил и систематизировал Леви, сделал его построения практичными, пригодными для гадания, и именно Папюс во многом превратил Таро из предмета философских спекуляций в инструмент повседневного предсказания. В Англии же возник более влиятельный и организованный центр — Орден Золотой Зари, герметический орден, основанный в 1888 году Уильямом Робертом Вудменом, Уильямом Уэсткоттом и Сэмюэлем Лидделлом Макгрегором Мазерсом. Члены Ордена разработали собственную эзотерическую систему соответствий между Таро, каббалой, астрологией и розенкрейцерским учением. Они считали себя наследниками древних тайных обществ и уверенно опирались на легенду, созданную Леви.

Именно внутри Ордена Золотой Зари, в самом начале двадцатого века, родилась самая знаменитая колода современности — колода Райдера-Уэйта, созданная в 1909 году. Её сделала художница Памела Колман Смит, талантливая ирландская иллюстраторка, по заказу и под руководством Артура Эдварда Уэйта, британского поэта, масона и видного члена Ордена Золотой Зари. Уэйт и Смит сознательно перерисовали колоду так, чтобы наполнить её оккультной символикой и, главное, впервые проиллюстрировать младшие арканы сюжетными сценами, а не просто наборами мастей. Это колода с добрым десятком знакомых каждому образов: женщина, отпирающая пасть льву на карте «Сила»; всадник на белом коне на «Смерти»; ангел, переливающий воду между кубками, на «Умеренности»; Колесо Фортуны с фигурами и зверями. Именно эти картинки сегодня считаются «классическими», именно их представляют, думая о Таро. И именно они — не Средневековье, а продукт воображения людей начала двадцатого века, осознанно строивших «возрождение» тайны.

С тех пор мы живём в легенде. Оккультная версия Таро не просто прижилась — она затмила историческую версию настолько, что большинство людей и не подозревают о существовании второй. Гадания на Таро, онлайн-расклады, тарологи, «древние знания», «энергия карт» — весь этот мир вырос из сочинения Леви и систематизаций Папюса и Золотой Зари. И это огромная ирония, к которой мы будем воз-

вращаться не раз: колода, созданная как инструмент порядка, запоминания и энциклопедического охвата мира, стала символом непредсказуемого и мистического. Энциклопедия превратилась в оракул. Карта мира стала картой судьбы.

## **Словарь архетипов — до Юнга**

Теперь — самое главное, ради чего мы вообще начинаем эту книгу, и ради чего вся эта глава должна была разрушить красивые мифы, чтобы построить на их месте прочную историческую основу.

В начале двадцатого века, примерно в те же годы, когда Памела Колман Смит рисовала колоду Райдера-Уэйта, швейцарский психиатр Карл Густав Юнг развивал учение, которое навсегда изменило представление о человеческой психике. Юнг пришёл от своего учителя Фрейда — тот объяснял человека сексуальным бессознательным — к гораздо более широкой картине. Юнг утверждал: под личным бессознательным, где хранятся личные вытесненные воспоминания и комплексы, находится коллективное бессознательное — общий для всего человечества слой психики, населённый архетипами.

Что такое архетип в понимании Юнга? Это первичный, врождённый образец восприятия и поведения, устойчивая форма, которая проступает в мифах, сказках, религиях, сновидениях и даже бреде людей разных культур, никогда не контактировавших между собой. Юнг называл целый ряд таких фигур: Мудрец — старый учитель, дающий совет; Вели-

кая Мать — питающая и поглощающая сила; Герой — тот, кто проходит испытания; Тень — тёмная, отвергнутая сторона личности; Персона — общественная маска; Анима и Анимус — внутренние мужское и женское начала; Ребёнок — символ обновления; Старик — грань мудрости. Эти образы, по Юнгу, не придуманы — они найдены, они живут в глубинах каждой души и всплывают на поверхность с неизбежностью.

Теперь сопоставьте этот список с колодой Таро. Мудрец — это, очевидно, Маг или Иерофант. Великая Мать — Императрица. Герой — Колесница, Рыцарь. Тень — Дьявол и, отчасти, Смерть. Ребёнок и обновление — Шут, а также Повешенный как парадоксальная переоценка. Анима — Королевы, женские карты. Анимус — Короли и Рыцари. Старик-мудрец — Отшельник. Всё это есть в колоде.

Ключевой момент, который надо понять: Юнг не опирался на Таро. В своих работах он описал архетипы, исходя из анализа мифологии, религии, пациентской клинической работы и собственного опыта. Он не строил свою систему на картах. Но тем поразительнее результат: Юнг, описав в терминах психологии ровно то, что Таро кодировало в образах уже пять столетий, дал нам академический, строгий язык для того, что колода всегда делала интуитивно и образно. Таро, если угодно, — это «словарь архетипов до Юнга»: система, сложенная из общих мест человеческой жизни, задолго до того, как психология заговорила о них научно.

Почему это так важно для нашей книги? Потому что архетипы не существуют только в кабинете психотерапевта или на картинках в колоде. Они существуют в истории. Они — действующие силы общественной жизни. Император как архетип — это не только карта; это устойчивая форма власти, которая воспроизводится в каждом государстве, у каждой династии, в каждую эпоху. Римский император, византийский василевс, османский султан, российский царь — разные люди, разные эпохи, разные миры, — а архетип один: единоличная власть, порядок, границы, законы, жёсткая структура, в которой всё держится на опорах снизу и вершине сверху. Их империи похожи не потому, что кто-то списывал у кого-то, а потому что императорская власть — архетип, и каждый, кто её получает, неизбежно воспроизводит одну и ту же форму.

Так же и все остальные карты. Революция — это всегда Башня: внезапный крах, молния, бьющая в самое высокое, обрушение того, что казалось вечным. Эпидемия, упадок, конец эпохи — это Смерть: карта отсечения старого, болезненного, но необходимого для нового. Рост и изобилие — Императрица. Тайное знание, скрытая власть — Жрица. Возрождение и надежда — Звезда. Расцвет и ясность — Солнце. Искусительное и пленяющее — Дьявол. Отшельническое и одинокое хранение смысла — Отшельник.

Таро, прочитанное так, — это не про предсказание конкретной судьбы. Это про узнавание: искусство видеть, какой

архетип сейчас вышел на сцену истории, в каком обличье он действует и к чему эта роль ведёт. Научиться читать Таро таким образом — значит научиться видеть устройство эпохи, пружины власти, природу перемен. Это не гадание — это диагноз, исторический диагноз.

Именно так мы будем читать эту книгу. Не как карту будущего одного человека, а как карту повторяющегося человеческого опыта, разложенного по семидесяти восьми архетипическим формам. Каждая следующая глава возьмёт одну карту — или одну масть, — и покажет, как этот архетип снова и снова проявлялся в реальной истории: в империях, революциях, религиях, экономиках, войнах, идеях. Мы будем двигаться не по хронологии, а по архетипам, потому что колода так устроена: она делит мир не по времени, а по сущностям.

### **Ключ, а не приговор**

Потому и называется эта книга «Последней Библией Таро». Не потому что она последняя книга о Таро — книг о нём тысячи, и их будет ещё больше. А потому что она читает Таро не как книгу предсказаний, а как книгу истории: как самый стойкий из когда-либо созданных человеком словарь повторяющихся форм человеческой жизни.

Семьдесят восемь карт — это семьдесят восемь способов, которыми человечество снова и снова разыгрывает одну и ту же драму. Прочитанная так, колода перестаёт быть гадательной принадлежностью и становится инструментом: ост-

рым, точным, иногда неудобным. Инструмент не предсказывает. Инструмент показывает. Молоток не говорит вам, что стена рухнет — но если вы умеете им пользоваться, вы видите трещины, опоры и слабые места. Так и Таро: читая историю сквозь него, мы перестаём видеть в событиях хаотичный шум и начинаем видеть структуру — какой архетип в действии, почему он обречён на определённый поворот, что отсекает Смерть и что строит Император.

Таро не лжёт. Это я повторяю здесь, потому что это сердце всей книги. Таро не лжёт — оно лишь позволяет лгать нам. Если читать его честно, как архетипическую карту истории, где каждая эпоха — это прямое или перевёрнутое явление одной из карт, — оно начинает показывать вещи, которые прячутся за датами и именами. Устройство империй. Пружины революций. Экономику веры. Материю власти. Скрытые зависимости, которые люди называют свободой, и освобождения, которые оказываются новым пленом. Всё это уже записано в колоде — надо только научиться читать.

Возможно, читатель спросит: зачем вообще вести историю через метафору карт? Разве историки не делают это точнее и строже? Делают — и прекрасно делают. Но у архетипического чтения есть то, чего нет у строго академического: оно заставляет видеть связи там, где профессиональный взгляд видит отдельные факты. Когда вы смотрите на римского императора и российского царя через архетип Императора, вы начинаете замечать закономерности, которые иначе

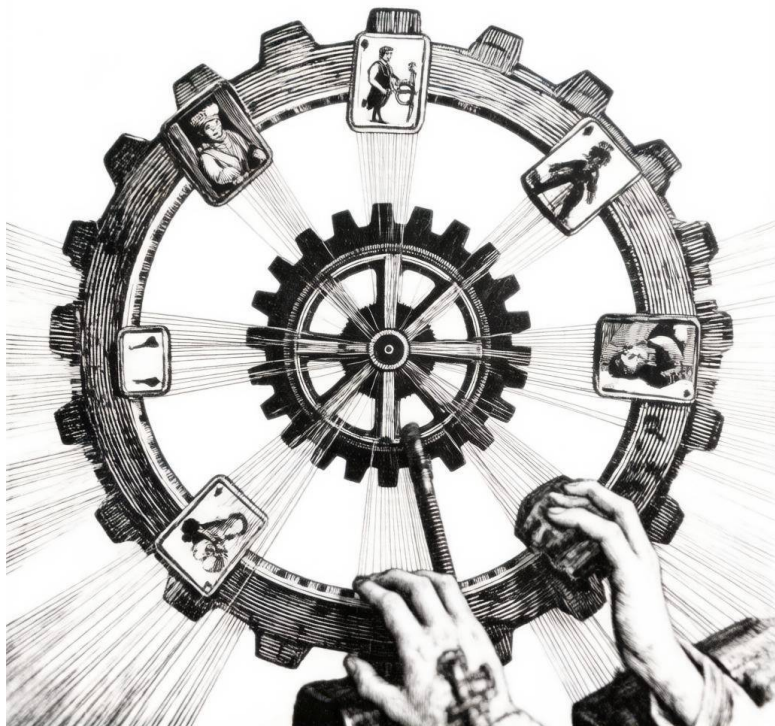
тонут в хронологической пыли. Когда вы видите Революции 1789 и 1917 годов как одну и ту же карту Башни, вы понимаете, почему тирании возвращаются и почему рушатся. Архетипы — это леса, на которых стоит познание. Они упрощают — любая модель упрощает, — но именно в этом их польза. Они позволяют увидеть то, что прячется за хаосом деталей.

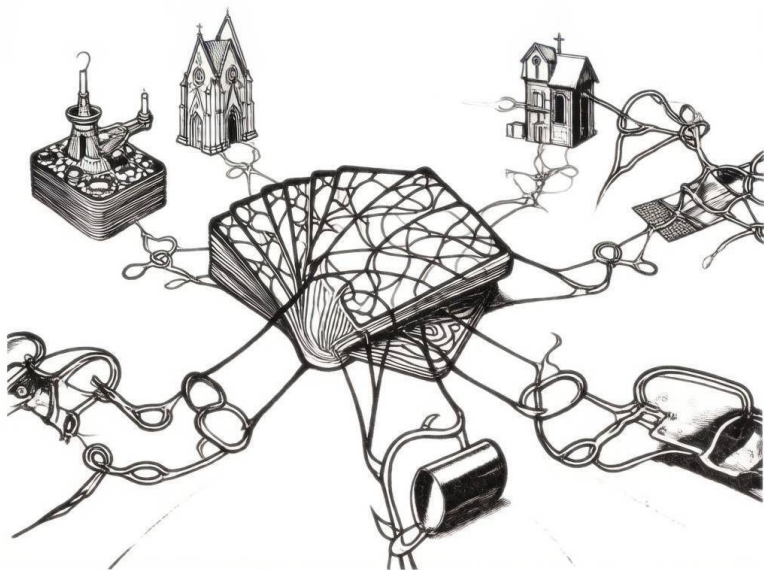
Поэтому эта книга — не энциклопедия дат. Это попытка вскрыть архетипический скелет истории, показать, что за великими событиями и судьбами стоят давно известные формы, и что, зная эти формы, можно читать прошлое — и настоящее — иначе: яснее, глубже, трезвее.

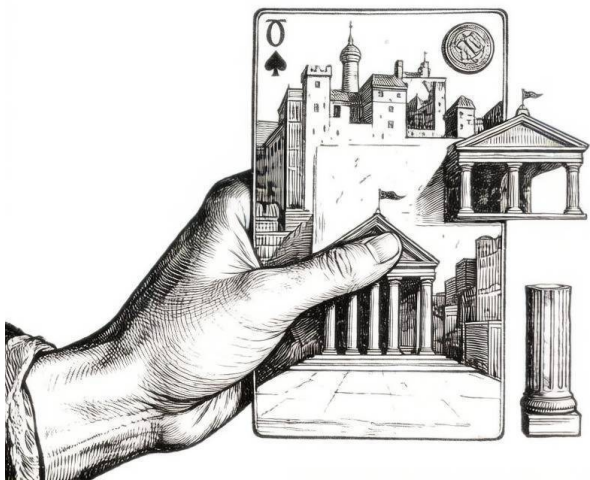
Игра уже началась. За столом — вся история человечества. Семьдесят восемь карт разложены и перетасованы миллионы раз. Осталось понять, какие карты лежат сейчас на столе, в каком порядке и у кого в руках. И главное — помнить, что мы не просто наблюдатели за этим раскладом. Мы тоже карты. Как и все эпохи до нас, мы прямое или перевёрнутое явление какой-то из семидесяти восьми форм. Осталось узнать — какой именно.

С этого мы и начнём. Дальше колода будет раскладываться сама — карта за картой, эпоха за эпохой, архетип за архетипом.

## **Глава 0.2. Колода как операционная система истории**







В предыдущей главе мы установили важную — для многих неожиданную — вещь: Таро начиналось не как оракул, а как энциклопедия, сжатая до семидесяти восьми карт. Мы разобрали, как игральная колода миланских герцогов переросла себя, став в руках эпохи Возрождения каталогом сил,

двигавших человеческим миром. Мы проследили, как столетиями позже оккультизм XIX века наложил на неё красивую легенду о древних жрецах и приклеил её к гаданию. И мы наметили главный метод этой книги: читать Таро не как предсказание, а как словарь архетипов — а архетипы как действующие силы реальной истории.

Теперь настало время построить на этом фундаменте нечто большее. Если в предыдущей главе мы спросили «что такое Таро на самом деле», то здесь мы спросим: а что такое история, если читать её правильно? И предложим ответ, который пронизывает всю эту книгу: история — это не хаотичная цепь уникальных событий, а система повторяющихся программ. И Таро — лучший из когда-либо созданных человеком языков для описания этих программ.

### **История — это не перечень уникальных событий**

Есть старая шутка, которую приписывают разным людям и разным эпохам: «история не повторяется — она рифмуется». В этой шутке больше правды, чем в половине академических трудов, потому что она ухватывает странную, тревожную и неоспоримую закономерность: события, разделённые веками и континентами, не совпадают в деталях, но совпадают в скелете. Римская республика и Франция перед революцией — разные страны, разные века, разные люди. И всё же и там, и там мы видим одно и то же: нарастающее неравенство, ослабление старых институтов, радикализацию, казнь главы государства, террор, потом консул или император, ко-

торый обуздывает хаос. Восстания в Вавилонии, Крестьянская война в Германии, революционные потрясения в Европе и Азии — разные даты, разные имена, один повторяющийся рисунок.

Почему так происходит? Казалось бы, если каждое событие определяется бесконечной комбинацией причин, они не должны повторяться. Но они повторяются, и с поразительной настойчивостью. Официальная историография часто объясняет это отдельно для каждого случая: здесь сработали одни причины, там другие, сходство — случайное. Но если сходств слишком много, если они образуют систему, случайность становится неправдоподобным объяснением. Значит, есть что-то в устройстве человеческих обществ, что заставляет их снова и снова разыгрывать одни и те же сценарии.

Ответ, который предлагает эта книга, прост и радикален: человеческие общества устроены так же, как программы на языке повторяющихся образов. Они состоят из устойчивых, передаваемых, воспроизводимых форм — тех самых, что Тарро кодирует в картах. Римская республика и Франция перед революцией разыграли одну и ту же «карту» — Башню, только в разных декорациях и в разном темпе. Разные «марсельские колоды» одной и той же программы.

### **Язык образов против языка дат**

Академическая история по достижимой и уважительной причине говорит на языке дат, документов, имён, причин и

следствий. Этот язык точен, но он фрагментарен: он описывает каждое событие как особый случай. Когда историк пишет о падении Западной Римской империи, он перечисляет варварские вторжения, экономический упадок, уход легионов, гражданские войны, демографический спад. Когда историк пишет о конце ханьского Китая, он перечисляет совсем другие вещи: жёлтые повязки, ослабление династии, распад на три царства. Специфика разъедает параллель. Пока мы прикованы к деталям, мы не видим общего.

Язык образов работает иначе. Он ищет не что разделяет эпохи, а что объединяет. Он спрашивает не «какие имена стояли во главе», а «какой архетип вышел на сцену». И тогда сотни конкретных дат, имён и причин складываются в горсть повторяющихся форм. Это не отмена академической истории — это её надстройка. Точный язык дат отвечает на вопрос «что и как случилось». Язык образов отвечает на вопрос «что случилось по сути, какой архетип сработал». Оба нужны, но второй — предмет этой книги.

Возьмём империю. Если читать историю по датам, есть Римская империя, Византийская, Османская, Британская, Российская, империя Чингисхана, империя Карла Великого — и это десятки отдельных сюжетов. Если читать по архетипам, есть одна и та же «карта Императора»: фигура единоличной власти, которая обосновывает себя порядком и законом, строит границы, выстраивает иерархию, создаёт опоры снизу и вершину сверху, и — почти неизбежно — сталки-

вается с повторяющимся набором опасностей: перенапряжением, внутренним распрями, окостенением, бременем собственного веса. Культуры разные, декорации разные, а программа одна. Именно эту программу и описывает карта Императора. Поняв её, вы начинаете видеть империи — все империи — с пугающей предсказуемостью.

Семьдесят восемь карт — это семьдесят восемь таких программ. Семьдесят восемь устойчивых форм, в которые история снова и снова отливает себя. Задача этой книги — научиться их распознавать, а распознав, — читать и настоящее, потому что программы никуда не делись. Они работают и сейчас, просто узнать их за новыми декорациями труднее, чем за старыми.

### **Что такое «программа» в устройстве общества**

Слово «программа» сегодня прочно связано с компьютерами, и это не помеха, а подспорье — аналогия точнее, чем кажется. Компьютерная программа — это последовательность шагов, которые при определённых исходных данных дают определённый результат. Программа не возникает из ниоткуда — её передают, она воспроизводится, она может сбоить, она может эволюционировать.

Социальные «программы» устроены похоже. Возьмём, например, карту Башни — архетип внезапного краха. Развёрнуто в действие это выглядит так: в обществе накапливается разрыв между тем, что люди считают устойчивым (институты, статус, привычный порядок), и реальной слабостью этих

опор (неравенство, коррупция, утрата легитимности, долговая нагрузка). Разрыв растёт незаметно — это стадия отрицания. Затем приходит триггер: кризис, война, скандал, паника, — и вся казавшаяся вечной конструкция рушится разом, как башня от удара молнии. Крах радикальнее, чем кто-либо ожидал, потому что скрытая слабость была глубже, чем признавали. Так работают и финансовые пузыри, и революции, и империи на изломе. Это программа. Её шаги повторяемы: накопление → отрицание → триггер → обвал.

Или возьмём карту Императора — архетип порядка. Программа: создать или заявить верховную власть, выстроить правила, наказать нарушителей, установить границы, назначить наместников, кодифицировать закон, определить столицу и центр, окружить трон символами легитимности. Если шаги выполнены — получается устойчивое государство на время жизни одного-двух поколений. Если какой-то шаг сорван — например, закон не следует за властью или власть не может защитить границы, — программа вырождается. Так Император превращается в тирана: порядок без законности, контроль без защиты. Это не метафора политиков — это исходный текст архетипа.

Императрица — программа роста и изобилия. Общество, разыгрывающее её, вкладывается в умножение ресурсов, плодovitость, культ жизни, торговлю излишками, комфорт. Отсюда — неолитическая революция, культы Великой богини, сельскохозяйственные циклы. Колесо Фортуны — про-

грамма цикличности: взлёт и спад, подъём и упадок, чередование фаз. Смерть — программа отсечения: чтобы новое родилось, старое должно уступить место; эпохи, отказывавшиеся пройти через смерть, — застревали в застое. Умеренность — программа синтеза и меры, баланс между полюсами, дипломатия, «золотой век», который держится на бережливости усилий.

Вся эта книга построена на предположении: история — это работа таких программ, а колода — их каталог. Мы не гадаем. Мы распознаём.

### **Инерция программ и «перевёрнутые карты»**

У социальных программ есть одна особенность, ради которой в следующей части книги появится целый раздел — Часть III о «перевёрнутых картах». Программа может работать в свою штатную меру, а может вырождаться, искажаться, обращаться против самой себя. Это и есть смысл перевёрнутой карты в Таро: не «плохая» версия карты, а та же сила, схваченная в извращённом, избыточном или обращённом против смысла виде.

Разберём четыре главных способа такого вырождения, потому что они будут нужны дальше.

Первый — инерция. Программа отказывается меняться, когда меняется реальность. Мудрец-Отшельник, который по сути должен хранить и передавать знание, при инерции превращается в закорюченный хранитель пустого ритуала, который повторяет формулы, давно потерявшие смысл. Инсти-

тут, созданный для одной цели, доживает до эпохи, где цель исчезла, но продолжает существовать по привычке, высасывая ресурсы. Так работает «застывшая» социальная программа: она уже не служит, а только воспроизводит себя.

Второй — ложный двойник. Сила ставится на службу противоположному смыслу. Маг, который по сути должен создавать и превращать, при ложном двойнике становится имитатором: он не созидает знание, а тиражирует иллюзию знания. В XX и XXI веках это уже не метафора — это технология: пропаганда, манипуляция, стилизованное «всеведение», которое на самом деле есть фабрика заблуждения. Двойник выглядит убедительно — потому он и опасен.

Третий — обмен знака. Спасение превращается в плен, а освобождение — в зависимость. Дьявол как архетип — это не внешний враг, а добровольно надетые цепи: зависимости, кумиры, идеологии, соблазны, которые человек сам выбирает ради мгновенного удовольствия или объяснимой выгоды. Каждая эпоха создаёт свои цепи и уверяет, что это свобода. Цифровая эра — не исключение, а самая свежая иллюстрация: инструменты, созданные для расширения человека, оказались способны держать его в плену внимания, времени, привычки.

Четвёртый — отрицание. Катастрофу отказываются видеть, хотя она уже стучится. Революционная карта Башни, «падающая» по своей природе, при отрицании становится «не падающей»: трещины уже есть, но их заделывают, от-

рицают, переименовывают. Финансовый пузырь, экологический предел, социальный кризис — все они проходят стадию, когда общество травмировано перспективой краха и предпочитает не замечать нарастания трещин. Отрицание отсрочивает удар и делает его разрушительнее.

Эти четыре механизма — инерция, ложный двойник, обмен знака, отрицание — будут систематически использоваться дальше. Они же показывают, почему чтение истории через Таро не сводится к наивному приклеиванию ярлыков. Прямая карта и перевёрнутая — это не «хорошо» и «плохо», это два режима одной программы, и история человечества сплошь состоит из смены режимов. Эпоха прогресса — это когда карты стоят прямо: Император строит, Звезда ведёт, Смерть корректно отсекает. Эпоха кризиса — это когда карты переворачиваются под действием инерции, двойников и отрицания. Современность, как мы увидим в Части III, — особая плотность перевёрнутых карт.

**Почему это работает: архетип как общее устройство психики**

Скептик вправе спросить: почему вообще человеческие общества, столь разные, должны воспроизводить одни и те же формы? Откуда взяться общему рисунку, если культуры развивались изолированно много тысяч лет? Ответ лежит в природе самого человека, и здесь нам снова помогает Юнг, на этот раз не как теоретик карт, а как антрополог бессознательного.

Человек — биологический вид со стабильными потребностями, страхами и мотивациями. Он боится смерти, хочет порядка, стремится к обладанию, ищет принадлежности, желает знать и быть знаемым. Эти базовые координаты психе — не национальные, не культурные, не исторические. Они общие, потому что заданы самой конструкцией вида. Из них с неизбежностью вырастают устойчивые социальные формы. Императорская власть отвечает на тревогу о порядке. Императрица — на потребность в изобилии и продолжении. Отшельник — на потребность одиночества и смысла. Дьявол — на нашу же уязвимость к соблазну и зависимости. Смерть — на непреложность конца, которую всякая культура обязана как-то оформить.

Психе человека и общество, из этих психе собранное, образуют своего рода резонанс: базовые образы одних и тех же переживаний снова и снова оформляются в похожие социальные структуры. Вот почему египетский фараон, римский император, средневековый король и современный автократ, не имея ни малейшего контакта друг с другом, воспроизводят удивительно похожие жесты: коронация, символы власти, двор, наместники, закон, представление о божественной или исторической миссии. Они не подражают — они реализуют один архетип, заданный устройством человека.

Это же объясняет, почему колода, сочинённая в XV веке, до сих пор узнаваема и актуальна. Пятнадцатый век кодировал в ней не прихоть своего двора, а глубокие, устойчи-

вые формы человеческой жизни, которые не зависят от моды. Поэтому Таро и выдержало переход от ренессансного кабинета к современности: его «энциклопедия» описывала не преходящее, а постоянное. Обновились декорации — колесницей сменился космический корабль, факелом — экран, — а программа осталась. Это и делает колоду рабочей для чтения истории через столетия.

### **Пример: как работает колода на одном государстве**

Язык образов станет осязаемым, если приложить его к конкретному примеру — к судьбе одной империи, прочитанной как развёртывание нескольких карт. Возьмём для наглядности Рим — от республики до падения, — ведь его история достаточно известна, чтобы проверять чтение на фактах.

Рождение Рима как государства — это карта Императора в становлении: порядок, закон (двенадцать таблиц), структура (сенат, магистраты, легионы), границы, священный счёт республики. Здесь карты стоят прямо.

Расцвет — карта Императрицы и Умеренности: Pax Romana, «римский мир», изобилие, дороги, торговля, долгий период, когда государство не воюет на уничтожение, а воспроизводит богатство и порядок. Золотой век, сколько бы пафоса ни вкладывали в эти слова, — это действительно фаза, когда prime-программа меры работает.

Кризис третьего века — карта Башни в отрицании: экономическое истощение, частые смены императоров, развал

на части — но ещё держит внешняя форма, римляне отрицают глубину разложения. Затем реформы Диоклетиана и Константина — попытка починить Императора: разделение власти, налоговая перестройка, перенос столицы, привязка к новой религии (христианству) как к новому клею легитимности. Это попытка перевернуть карту обратно. Частично удаётся — Восточная империя выживает ещё тысячу лет.

Падение Запада — карта Смерти в действии: отсечение измождённой, окостеневшей формы, уступившей место новым политическим телам варварских королевств. Не «гибель цивилизации» — историки всё менее к себе сводят это пафосно выражение, — а необходимая смерть программы, которая исчерпала себя. Новое, что выросло из руин, было уже другой программой — другой колодой, если угодно.

Тысяча лет спустя та же «карта Императора» была передана вновь — но уже с другим рисунком: в Византии, в Каролингской империи, в Священной Римской империи, в национальных государствах Нового времени. Разные люди, разные декорации, одна программа. Вот что имеет в виду эта книга: история — это не линейная цепь, а колода, время от времени пересдаваемая огромными руками цивилизаций, с той лишь поправкой, что карты в руках меняются, добавляются новые, но базовые архетипы остаются.

### **Умеренность метода без ухода в фантазию**

Важно сразу поставить рамку, чтобы читатель не заподозрил этот подход в желании подменить науку магией. Мы

не утверждаем, что карты «влияют» на события или что история движима потусторонней силой. Мы используем Таро как аналитическую модель, как язык — и только. Утверждение книги более скромное и одновременно более строгое: человеческие общества воспроизводят ограниченный набор устойчивых форм (архетипов), этот набор удобно описывать образами колоды, и такое описание позволяет увидеть закономерности, которые теряются в перечислении уникальных подробностей.

Модель всегда упрощает — это её работа. Архетип Императора не исчерпывает ни одну конкретную империю: у каждой есть своя история, свои случайности, своя неповторимость, которые академическая историография фиксирует точно. Модель и не должна их исчерпывать. Она должна дать скелет, каркас, сетку координат, по которой читается и уникальное, и повторяющееся. Академическая история и архетипическое чтение — не соперники, а партнёры: первая описывает конкретность, вторая — закономерность. Только вместе они дают объёмную картину, в которой видно и уникальное, и общее.

Ещё одна рамка осторожности: мы не утверждаем, что «всё в истории повторяется» в смысле полной предопределённости. Люди — носители свободы и случая; в истории хватает и того, и другого, и никакая программа не отменяет непредсказуемость конкретного человека и конкретного дня. Программы задают тяготения, тенденции, формы — но

не рок. Между «так происходит всегда» и «так происходит всегда, когда» есть огромная разница, и мы будем держаться второй формулировки. Карта не предсказывает дату удара молнии — она описывает, как устроены конструкции, в которые молния бьёт. Остальное — дело обстоятельств, выбора и случая.

## **Скелет книги**

Раз модель готова, обозначим скелет книги, потому что глава 0.2 — это своего рода паспорт всей конструкции, и читателю полезно держать его перед глазами.

Колода делится на две большие группы. Старшие Арканы — двадцать две крупные карты, с которых мы и начнём развёртывание. В этой книге им посвящена Часть I. Каждая старшая карта — это архетипическая сила, «большая программа» человеческой жизни и истории. Мы будем читать их прямо: Шут как начало пути, Маг как мастерство, Император как порядок, Башня как крах. И мы будем сопоставлять их с реальными эпохами: каждый архетип будет проверен на конкретных исторических примерах.

Младшие Арканы — пятьдесят шесть карт, четыре масти, четырнадцать в каждой. Им посвящена Часть II. Четыре масти — Жезлы, Кубки, Мечи, Пентакли — это четыре оси, четыре направления, по которым разворачивается любое общество: война и власть (Жезлы), вера и чувства (Кубки), мысль и конфликт идей (Мечи), материя и экономика (Пентакли). Здесь «большие программы» старших карт рас-

крываются в повседневную работу: союзы, оборона, голод, деньги, реформы, цензура — всё то, из чего состоит реальная ткань истории.

Часть III посвящена перевёрнутым картам и современности. Здесь мы будем читать старшие арканы в их извращённых режимах — тех самых, что мы описали выше: инерция, ложный двойник, обмен знака, отрицание. Современная эпоха, как мы увидим, необычна именно плотностью перевёрнутых карт: технологии-имитаторы вместо Мага, порядок-тирания вместо Императора, цифровые цепи вместо добровольной свободы, отрицаемые катастрофы вместо честной Башни. Читая эти главы, важно помнить: перевёрнутая карта — не приговор и не проклятие, это сигнал о том, что программа изменила режим. А любую программу можно переписать.

В Прологе, где мы сейчас находимся, мы закладываем этот фундамент: что такое Таро исторически, что такое история как система программ, каков наш метод. После — колода раскладывается сама, карта за картой.

### **От описания к распознаванию**

Завершив главу тем, с чего начинается практика. История как система программ звучит то ли слишком абстрактно, то ли слишком мрачно. Но на деле это умение — вполне практичное и живое. Это способность распознавать в рассказах новостей, в хрониках далёких держав, в спорах современников не случайный шум, а повторяющийся сценарий. Это спо-

способность спросить: «какая карта сейчас на столе?» и получить в ответ не предсказание, а диагноз.

Когда вы слышите о государстве, которое стремительно богатеет, но копит огромный внешний долг и окружает себя символом вечного величия, вы распознаёте приближение перевёрнутой Башни — пузыря, который отрицается до последнего. Когда вы видите движения, что обещают вернуть стране «утраченное величие», вы распознаёте перевёрнутое Колесо — ностальгию по фазе, которая уже прошла, и программу, которая пытается повернуть время назад. Когда человек говорит вам, что «наконец-то можно всё», вцепившись в экран, вы распознаёте обмен знака: освобождение, которое оказалось цепью.

Умение видеть это — не мракобесие, а трезвость. Самое ценное, что может дать архетипическое чтение, — это не уверенность в судьбе, а неприятная, но драгоценная ясность о том, в каком режиме работает мир вокруг. Прямая это карта или перевёрнутая? Программа работает в меру или выродилась? Что сейчас строит Император и что отрицается во имя Башни?

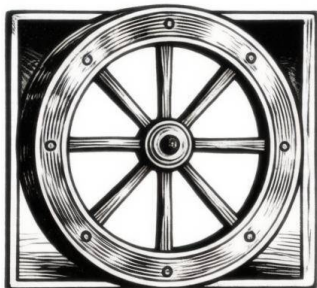
Распознавание — начало действия. Только поняв, какая программа запущена, человек или общество могут решить: поддерживать её, переписать или выйти из игры. Слепой к программам плывёт по течению, считая поток случайностью. Зрячий видит русло — и может выбрать, куда плыть.

В этом и состоит смысл всей «Библии»: колода не гадает

о будущем, она просвечивает настоящее и прошлое. Семьдесят восемь карт — семьдесят восемь способов распознать, что происходит. И следующая глава покажет, как именно эти способы устроены внутри колоды — как пятьдесят шесть карт младших и двадцать две крупных образуют единую систему чтения, где каждая карта говорит на языке всех остальных.

### **Глава 0.3. Как читать «прямую» и «перевёрнутую» карту**







Мы подошли к центральному техническому вопросу всей книги — к тому, как вообще устроено чтение карты. В первой главе мы установили историческую природу Таро, во второй — поняли историю как систему повторяющихся программ, а колоду — как их каталог. Теперь настало время на-

учиться всматриваться в саму карту: из чего она состоит, что означает её «прямое» положение, что — «перевернутое», и как из этого складывается навык, которым мы будем пользоваться на всём протяжении книги.

Эта глава — практическая. Здесь не будет новых легенд и новых исторических сюжетов; вместо этого мы разберём инструмент изнутри, чтобы дальше, начиная с первого Старшего Аркана, уже читать, а не объяснять, как мы читаем. Тот, кто пропустит эту главу, всё равно поймёт книгу — но тот, кто её освоит, увидит, что за каждым «очевидным» прочтением карты стоит связная и проверяемая грамматика.

### **Карта как суждение**

Самое важное, что нужно понять о чтении карты, — это то, что карта не картинка и не иллюстрация. Карта — это суждение. Утверждение о том, как устроена некая сторона реальности. Империю, революцию, веру, экономику, идею — любую вещь — карта не показывает, а высказывает о ней определённый тезис.

Возьмём старшую карту Императора. Как картинка это фигура на троне с атрибутами власти: корона, скипетр, держава, твёрдый взгляд. Как суждение это утверждение: «порядок достигается через единоличную власть, структуру и границы». То есть чтение карты — это перевод изображения в тезис, а тезиса — в конкретный исторический анализ.

Теперь главное следствие. Любое суждение, чтобы быть полным, должно допускать отрицание. Утверждение «поря-

док достигается через единоличную власть» не имеет смысла без подразумеваемого «а при нарушении хорошей работы этой власти — что?». Именно здесь рождается двойственность прямой и перевёрнутой карты: это не две разных карты, а одно суждение, взятое в своих двух модусах — «программа работает» и «программа работает неправильно». Прямая карта отвечает на вопрос «как сила действует, когда исполняет своё предназначение». Перевёрнутая — на вопрос «как та же сила действует, когда вырождается, искажается или обращается против себя».

Если удержать это в голове, большая часть «мистики» Таро рассыпается. Никакой двойной истины здесь нет. Есть одно суждение с двумя режимами, и чтение любой эпохи начинается с простого вопроса: в каком из двух модусов сейчас работает архетип, стоящий на сцене.

## **Из чего складывается карта: трёхслойная грамматика**

Чтобы читать уверенно, полезно разложить любую карту на три слоя, которые дают три разных типа информации. Эти слои есть у каждой карты, старшей и младшей, и, прочитав их вместе, мы получаем объёмное суждение.

Первый слой — архетипическое имя. Это главный, «смысловой» слой: о какой силе идёт речь. Император — о порядке и власти, Смерть — о преображении через отсечение, Звезда — о надежде и путеводном свете, Дьявол — о пленении и зависимости. Архетипическое имя задаёт суть: то, о чём

карта высказывается. Без этого слоя нет ничего.

Второй слой — стихия и масть. Этот слой говорит о том, в какой области жизни сила действует. Старшие арканы тоже тяготеют к стихиям, но особенно явно этот слой виден в младших: Жезлы — огонь, сфера воли и власти; Кубки — вода, сфера чувств и веры; Мечи — воздух, сфера мысли и конфликта; Пентакли — земля, сфера материи и экономики. Если имя говорит «что это за сила», то стихия говорит «в какой области она сейчас работает». Одна и та же «жажда порядка» может проявиться в управлении государством (Император в Жезлах), в устройстве веры (Иерофант в Кубках), в логике законов (Справедливость в Мечах) и в экономической дисциплине (Пентакли). Слой стихии настраивает чтение на нужный «регистр» реальности.

Третий слой — число и фигура. У младших карт число и придворный ранг несут дополнительную информацию о масштабе и стадии. Числа от Туза до Десятки можно читать как стадии: Туз — чистое начало, искра; тройка — первое расширение, союз; четвёрка — устойчивость и структура; семёрка — вызов и оборона; десятка — завершение и предел. Придворные карты — Паж, Рыцарь, Королева, Король — это не конкретные люди, а модусы силы: Паж — юная, ученическая, ещё неопытная; Рыцарь — активная, движущаяся, ищущая; Королева — зрелая, внутренняя, питающая; Король — господствующая, внешняя, завершённая. Третий слой отвечает на вопрос «на какой стадии и в каком модусе

сила действует».

Три слоя вместе дают суждение. Например, «Пятёрка Мечей» — это сила конфликта (Мечи), на стадии незавершённого, напряжённого столкновения (число пять), доведённого до пирровой победы, где выигрыш ниже цены. «Король Пентаклей» — материя и экономика (Пентакли) в модусе господства и завершённой зрелости (Король). Свернув три слоя, мы получаем тезис, который можно приложить к конкретной эпохе или явлению.

### **Прямое чтение: сила в исполнении**

Прямая карта — это архетип, работающий в своём предназначении. Читать прямую карту — значит увидеть, как сила исполняет свою задачу в чистом, неискажённом виде. Это не обязательно «хорошо» в моральном смысле, и это не обязательно «успех» — прямое чтение лишь фиксирует, что программа выполняется по своему исходному коду.

Так, прямая Смерть — это не какая-то трагедия, а отсечение старого, необходимое для нового. В истории эпохи, когда «работает» прямая Смерть, — это переломы, после которых старое, изжитое уступает место новому: конец формации, роспуск отжившего института, болезненный, но оздоравливающий разрыв. Прямая Смерть действует в пользу истории, даже если сопровождается болью.

Прямой Император строит устойчивые порядки: кодифицирует закон, устанавливает границы, выстраивает опоры управления. Прямая Звезда ведёт вперёд надеждой, пита-

ет науку и Возрождение, даёт путеводный свет. Прямой Отшельник хранит и передаёт знание, оберегая его от толпы, которая не готова его понять. Прямой Маг создаёт и превращает: открывает письменность, науку, технологию, превращает хаос в форму.

Важно подчеркнуть: прямое чтение не означает, что в эпохе нет страданий или противоречий. Оно означает лишь, что на своём уровне архетип исполняет своё предназначение и потому «передан правильно». Государство может быть суровым и всё же «правильно Имперским»; наука может быть сложной и всё же «правильно вести нас вперёд». Прямой модус — это вопрос о функционировании, а не о нравственной оценке. Это нужно держать в голове, чтобы не путать архетипическое прочтение с морализаторством.

### **Перевёрнутое чтение: сила вне себя**

Перевёрнутая карта — это тот же архетип, но выведенный из своего назначения. Здесь важно повторить и уточнить то, что было заложено во второй главе как задел на будущее: перевёрнутая карта не «плохая», она «выродившаяся» — или, точнее, она работает за пределами того сценария, который ей соответствует.

Разберём механизм на знакомом примере — на Императоре. Прямой Император даёт порядок, закон, защиту. Его перевёрнутый режим — это тот же порядок, но сжавшийся до одного свойства: контроля. Порядок ради контроля, закон ради подавления, защита границ ради изоляции. Тирания —

это не «отсутствие Императора», а Император без его созидательной функции. Вся сила, вся энергия архетипа сохранена — но отсечена от цели. Отсюда удивительная живучесть тираний: они обладают полной мощью архетипа, лишённой его смысла.

Такое же вырождение происходит с каждой картой. Прямая Смерть отсекает старое ради нового; перевёрнутая — или отказывается отсекать вовсе (застой, зомби-структуры, отказ отпустить прошлое), или отсекает всё без разбора, превращая перерождение в уничтожение. Прямая Звезда ведёт надеждой; перевёрнутая — или гаснет (кризис веры в будущее), или начинает излучать ложную, оторванную от реальности иллюзию. Прямой Отшельник хранит знание; перевёрнутый запирает его в герметичную касту или, напротив, теряется в толпе, где хранить некому. Прямой Маг превращает; перевёрнутый имитирует превращение, фабрикуя видимость вместо сути.

Именно эту разницу важно научиться чувствовать: прямой модус отвечает за «делает», перевёрнутый — за «избыток», «недостаток», «подмену» и «обращение вспять». Четыре способа выхода из себя — инерция, ложный двойник, обмен знака и отрицание — были описаны во второй главе как задел; здесь мы будем считать их готовой рамкой, которую будем применять на практике.

### **Чтение перевёрнутой карты не равно приговору**

Здесь необходимо остановиться и снять очень опасное за-

блуждение. Перевернутая карта в популярном гадании часто читается как категорично «плохая»: не повезло, жди беды, всё рухнет. Для нашей книги такая интерпретация непригодна и вредна — и вот почему.

Перевернутый модус — это режим времени, а не приговор вечности. Программа, вышедшая из себя сегодня, может вернуться в себя завтра. Государство-тирания может одуматься, технология-имитатор может стать честным инструментом, замороженная структура может растаять. Перевернутая карта фиксирует состояние, а не судьбу. Читать её как приговор — значит превращать анализ в предсказание, чего мы принципиально избегаем.

Более того, перевернутая карта — это ещё и ценнейший сигнал о том, ЧТО делать. Диагноз вырождения — первый шаг к исправлению. Общество, которое честно увидело, что его Император стал тираном, что его Башня треснула и отрицается, что его Звезда гаснет, — получило в руки точку приложения силы. Беда не в перевернутой карте как таковой, беда в отрицании перевернутой карты: в том, чтобы жить дальше, как будто карта стоит прямо, когда она уже перевернута. Любая катастрофа в истории — это не работа перевернутой карты, а отказ вовремя это признать. Предупреждение, прочитанное вовремя, — единственная форма «предсказания», которую признаёт эта книга, и она же — самая полезная.

**Грамматика расклада: как карты складываются в картину эпохи**

Чтение одной карты — навык первого уровня. Реальная история никогда не даётся в виде одной карты: в любой эпохе на столе лежат сразу многие карты, разной масти, в разных модусах. Поэтому второй, более высокий навык — это грамматика расклада: умение собрать из нескольких карт связное суждение об эпохе.

Для этого стоит освоить несколько простых, но мощных правил.

Первое правило — «карта в действии». Любая карта в конкретной эпохе редко работает в одном модусе. Государство может «прямо» строить порядок (прямой Император) и одновременно «перевернуто» подавлять инакомыслие (перевернутый Император в сфере мысли). Чтение эпохи требует различать регистры: в одной сфере карта стоит прямо, в другой — перевернута. Не стоит натягивать одну интерпретацию на всё государство; надо читать по сферам.

Второе правило — «наложение». Эпоха — это всегда наложение нескольких архетипов: действующий Император (власть), действующая Императрица (экономика и рост), действующая Луна (страхи и пропаганда) и т.д. Чтение эпохи — это не поиск «одной главной карты», а выявление нескольких и их отношений. Какие карты на столе одновременно? В каком модусе каждая? Кто кого пересиливает?

Третье правило — «смена модуса». Самые интересные исторические моменты — это переходы: момент, когда карта переворачивается. Эпоха может выглядеть стабильной (кар-

та стоит прямо), но жить в преддверии переворота (трещины уже есть). Чтение истории в динамике — это чтение именно таких переходов: когда и почему программа выходит из себя, что становится спусковым крючком.

Четвёртое правило — «фон и фигура». Не все карты на столе одинаково значимы в данный момент. Часть карт — фон: устойчивые, долгоиграющие структуры, которые почти не меняются (например, тысячелетние формы земледелия). Часть — фигура: активные, меняющие ситуацию силы (революция, новая идея, новый правитель). Читая эпоху, надо уметь отличить фоновые карты от активных и сосредоточиться на тех, которые двигают перемены.

Пятое, сквозное правило — «от суждения к вопросу». Каждая карта-суждение должна быть проверена вопросом о конкретной эпохе. «Император строит порядок» — в каких именно институтах, у какой именно династии, в какую именно эпоху? Архетип даёт скелет, но вопрос наполняет его плотью конкретики. Карта отвечает на вопрос «что по сути происходит», но не отменяет необходимости спрашивать «в каких конкретных формах». Чтение без вопросов вырождается в навешивание ярлыков.

Собрав правила вместе, мы получаем процедуру чтения эпохи, которую будем неявно применять во всех главах от Старших Арканов до современности: определить, какие архетипы сейчас на сцене; развести их по сферам; определить модус каждого (прямой или перевёрнутый); выявить, кто из

них фон, а кто фигура; проследить, где и когда происходит смена модусов. Именно так «колода» превращается в инструмент исторического анализа, а не в повод для эффектных метафор.

### **Ошибки чтения, которых следует избегать**

Ни один навык не осваивается без знания типичных ошибок. Чтение карт по этой схеме тоже имеет свои ловушки, и перечислить их — значит сберечь читателя от десятков неверных прочтений в дальнейшем.

Первая и главная ошибка — «навешивание ярлыка». Это когда карту используют как готовый штамп, не сверяясь с конкретикой. «Это государство — тирания, значит, перевёрнутый Император» — и всё, анализ закончен, хотя в реальности карта может работать по-разному в разных сферах. Ярлык закрывает вопрос, тогда как карта должна его открывать.

Вторая ошибка — «морализация». Чтение карты как «хорошо» или «плохо», вместо того чтобы читать её как «функционирует» или «выродилось». Прямой Император может быть жесток по меркам современной этики; перевёрнутая Звезда может быть уютной в иллюзии. Мораль — это отдельный слой анализа, и его не стоит подмешивать в архетипический.

Третья ошибка — «плоскость». Это когда читают эпоху по одной карте, игнорируя остальные слои грамматики: стихию, число, модус, фон, фигуру. История — объёмна; чтение, сводящее её к одному образу, обедняет и искажает.

Четвёртая ошибка — «фатализм». Это когда карте приписывают предопределение: раз перевёрнута, значит, так и будет. Как мы уже сказали, перевёрнутый модус — это состояние, а не приговор. Фатализм приносит вред двойной: искажает реальность (как будто нет выбора) и подрывает практическую пользу чтения (зачем исправлять, если всё решено?).

Пятая, самая тонкая ошибка — «путаница модусов». Это когда не различают, в каком именно смысле карта прямая, а в каком перевёрнутая. Государство может быть прямым Императором в устройстве порядка и перевёрнутым — в свободе мысли. Одна и та же сила, разведённая по сферам, даёт разные модусы. Смешивать их — значит грубо исказить картину.

Освоив чтение карты как суждения, его модусы, трёхслойную грамматику и процедуру расклада, читатель получает инструмент, который дальше будет работать сам. Осталось только пустить его в ход — начать с самого начала пути, с первой и самой простой, и одновременно самой загадочной карты колоды.

### **Порог перед первой картой**

Мы стоим перед порогом. Первый Старший Аркан, с которого начнётся Часть I, — это Шут, карта нуля, карта начала. И здесь стоит сделать последнее замечание о методе, прежде чем перейти к содержанию.

Колода — это не просто набор отдельных суждений. Колода — это ещё и порядок, если угодно, маршрут. Старшие

Арканы выстроены в последовательность, которую можно читать как развёртывание большого целого: от Шута, выходящего на дорогу, через Мага (мастерство), Императрицу и Императора (порядок), через трудности, испытания и преобразования — к Звезде, Солнцу, Суду и, наконец, Миру. Этот порядок — не произвольный список, а сюжет: большое путешествие силы от начала к завершению.

Мы будем читать колоду именно так — как большой маршрут, а не как разрозненную энциклопедию. Восхождение от Шута к Миру — это не только перечисление двадцати двух архетипов, но и карта того, как большая сила разворачивается: как из хаоса начала вырастает мастерство, из мастерства — порядок, из порядка — трудности и испытания, из испытаний — надежда и расцвет, из расцвета — итог и завершение. Читая историю по этой траектории, мы увидим в ней не хаотичную цепь событий, а большое движение — движение колоды от нуля до завершения, от Шута до Мира.

С этой рамкой мы и завершим техническую часть Пролога восхождением к первой карте. В следующие главы мы будем читать колоду как большой маршрут, а не как разрозненную энциклопедию. Восхождение от Шута к Миру — это не только перечисление двадцати двух архетипов, но и карта того, как большая сила разворачивается: как из хаоса начала вырастает мастерство, из мастерства — порядок, из порядка — трудности и испытания, из испытаний — надежда и расцвет, из расцвета — итог и завершение. Читая историю по этой

траектории, мы увидим в ней не хаотичную цепь событий, а большое движение — движение колоды от нуля до завершения, от Шута до Мира.

Пока же нам осталось достроить последние опоры этой траектории. Мы уже знаем, что карта — это суждение о силе, осталось понять, как большие силы соотносятся с конкретными сферами жизни, как устроены четыре оси, по которым разворачивается история, и как, наконец, эпохи сравниваются между собой по единому образцу. Пролог довершит эти опоры; после него мы и подойдём к первому Старшему Аркану.

Перед нами — дорога. И первая карта на ней уже лежит лицом вверх.

# 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.