

СОДЕРЖАНИЕ

Часть I. Введение в Таро	5
Вступление.....	5
Пейзажи бездны.....	7
История.....	8
Старшие и Младшие Арканы вместе.....	11
Структура Таро.....	12
Идеальная двусмысленность.....	13
Часть II Старшие Арканы	14
Часть III Младшие арканы	62
Часть IV Карты Двора	127
Часть V. Использование Таро	155
Расклады Таро	155
Ежедневный расклад.....	156
Расклад на вопрос отношений.....	157
Расклад на «Да» или «Нет» ответ.....	159
Расклад «Прошлая жизнь».....	160
Расклад «Тетрактис».....	161
Интерпретация.....	163
Вывод.....	165
Об авторе.....	165

*Книга посвящается трем моим блестящим
и талантливым детям – Софи, Рексу и Фрейе –
светочам моей жизни.*

БЛАГОДАРНОСТИ

*Я хочу поблагодарить всех людей, кто сопровождал меня в процессе написания и создания представленной книги и колоды. Прежде всего, моих прекрасных детей, за то, что они были моими музами и научили меня тому, чем на самом деле является жизнь, и за то, что дали мне надежду на человечность и доказательство божественности, просто будучи яркими, иногда непослушными, но всегда идеальными детьми. Майклу Уайту, который оказывал большую поддержку во всем. Моей семье, в частности моей маме Маргарет и моей сестре Стефани, за помощь и поддержку на протяжении многих лет, и Хизер Секрист, я люблю тебя, малыш. Моей второй семье, всем тем людям, которые увлечены Таро и делают его центром своей жизни и бизнесом – и это лишь некоторые из тех, кто сопровождал меня в решающих точках, Барбара и П.Дж. Герлингс, Таласса Тереза, Джина Пейс и Ферол Хамфри. Рэнди Крэггин, что я могу сказать, вы дали начало многим вещам и идеям в моей жизни; вы волшебник. Ян Бьорн Бергер Урра, *gracias mi chilean amigo* (перевод: спасибо, мой чилийский друг). Джейсон Дэниелс, спасибо, друг. И наконец, Шиффер Пабблишинг (Schiffer Publishing) за то, что сделали возможным этот проект и за то, что с ним так приятно работать.*

ЧАСТЬ I

Введение в Таро



ВСТУПЛЕНИЕ

Искусство – это язык души.

Эта книга призвана открыть секреты арканов Мэри-Эль Таро. Она расскажет вам о чудесных сокровищах, которые вы найдете в скромных, но интригующих 78 кусочках окрашенного картона. Для познания данной колоды вам придется копаться в грязи, сажать семена, а затем смотреть, как они изо всех сил пытаются прорасти через темные воды, а затем всплывут на поверхность, где они преодолели напряжение, вырвутся в бледный лунный свет и станут томиться в нем. Я хочу, чтобы арканы поразили вас чудесными истинами, которые они скрывают, великолепными узорами, которые пронизывают их иконографию, историей и инновацией.

Старшие Арканы начинают свою историю в псевдо апокалиптическом средневековье глубоко в тисках Черной Смерти. Они впервые изображаются среди одного из наиболее художественно творческого времени всего человечества. Таким образом, задействуется универсальный ключ, алфавит, с помощью которого можно написать могущественное имя каждой вещи, предмета, даже Бога.

А поэзия, написанная этим алфавитом, составляет Младшие Арканы. Однако хочу отметить, что они являются насколько значимыми, как и Старшие Арканы. А так как между ними существует совершенная, красивая симметрия, они представляют мир духа и материальный мир. Кроме того, они заставляют друг друга течь друг через друга, а на самом деле представляют собой одно целое, как два круга лемниската. На одном уровне Малые Арканы представляют различные аспекты вашего тела и души. На другом – отправляют вас в путешествие по развитию различных аспектов вашего «Я», по-

иску, росту, уравниванию, созреванию. Однако в конечном итоге, все эти аспекты собираются вместе в кипящем тигле *prima materia* (философ. «внутренняя сущность») вашего тела, а затем сливаются воедино в божественном воздержании, трансформируясь в просветленное существо, которое выполнит свою волю в этой жизни.

В первую очередь Таро – это отражение нашей собственной души, которая сама по себе является отражением мудрости Вселенной.

ПЕЙЗАЖИ БЕЗДНЫ



Ницше сказал: «Не сражайтесь с чудовищами, чтобы не превратиться в чудовище, и если вы долго смотрите в бездну, бездна смотрит и в вас». Таким образом, он выражает врожденный страх перед бездной, которую мы не должны даже задевать, не то что касаться, потому что, как бы хороши ни были наши намерения, она испортит нас. Бездна – это в основном, но не только, самоанализ – заглядывать внутрь себя. Сначала это звучит легко, но, как и в случае с бездной, спокойная поверхность обманчива, и на самом деле это бездонная яма, в которой обитает множество демонов и монстров. Но она также содержит вашу собственную истинную волю, все, что вы когда-либо хотели знать, и ваше спасение, но вы должны быть готовы погрузиться внутрь или быть достаточно глупыми, чтобы споткнуться и «случайно упасть» туда.

Похожим образом строится история Старших Арканов. Здесь Дурак спускается с горы на открытый воздух. Он продолжает мигрировать и развиваться на протяжении всех 21 карт старших арканов, переходя от состояния чистой невинности к состоянию божественного опыта. И далее через 56 карт Младших Арканов, где он рождается на Земле в виде колесницы и престола (и сандала) божественного.

Пейзаж Бездны – это пейзаж Луны, Верховной Жрицы; это геометрия храма, это форма Древа Жизни, Меркабы, кадуцея! Это проход между Небом и Землей, между микрокосмом и макрокосмом, между миром вечности и бесконечности. Это горизонт во всех смыслах.

Бездна – это мир жизни и смерти, в который мы прыгаем как дураки, чтобы испытать всю эту великолепную прекрасную жизнь.

ИСТОРИЯ



Вы встречаете на дороге трех трупов, и они говорят вам: «*Quod fuimus, estis; quod sumus, vos eritis* (Кем мы были, ты есть; кем мы были, ты будешь)».

Мы не знаем всех нюансов разработки первого создателя арканов Таро, но мы можем изучить популярное искусство того времени, чтобы обнаружить некоторые подсказки. Большую роль здесь сыграло христианское искусство с подспудным эзотеризмом, мрачным и болезненным, как это видно в «*Danse Macabre*» («Пляска смерти» или «Пляска макабр») и «*memento mori*» («Помни о смерти»).

«*Memento mori*» было жанром искусства, популярным в средние века, в котором основное внимание уделялось смерти, трупам, ангелам, скелетам и прочему. Такие изображения преобладали с целью напомнить кому-то об их смертности, также как и фраза «*memento mori*», что переводится как «помни о своей смертности».

«*Danse Macabre*» – это жанр искусства, в котором на иллюстрациях, картинах, фресках, и в литературе, показывают Смерть персонифицированной как танцующий труп, который приглашает иерархию людей танцевать с ним, по одному за раз – прямо в их неизбежные могилы. Макабры брали младенцев и девушек, купцов, королей и даже Папу; не имело значения положение в обществе, возраст и пол, кто вы, что вы чувствовали, что вы имели или не достигли, на сколько правы или невиновны вы были; Когда приходило ваше время, Смерть приходила за вами. В её глазах и в могиле все были равны. Подобно тому, как младенец рождается ни с чем, вы возвращаетесь в могилу ни с чем; нет выхода и нет пощады. «*Memento mori*», «*Danse Macabre*», другое болезненное искусство того времени и, возможно, даже Таро служили напоминанием о том, что люди должны быть готовы в любой момент, если за ними придет Смерть.

В средние века, 1300-е и 1400-е годы, было довольно жестокое и сложное время: перенаселение; голод; Столетняя война; политические, социальные и религиозные потрясения; и Черная смерть прокатилась по людям волнами. В конце концов, танцевали с макаброй две трети Европы.

Смерть:

Мистер Император, мы должны танцевать!

Император:

О Смерть, твоя ужасная фигура

меняет для меня всю мою натуру.

Я был могущественным и богатым,

самым могущественным,

не имеющим себе равных.

Короли, принцы и лорды

должны были кланяться мне и уважать меня.

Теперь ты пришла, ужасающая фигура,

приготовить мне пищу для червей.

Смерть отвечает:

Вы были избраны, понимаете ли вы,

чтобы защищать и сохранять

святые церкви христианства

мечом справедливости.

Но надменность ослепила вас,

вы не узнали себя.

Вы не думали о моем приезде!¹

В тот же период возникло Таро, в котором 22 козыря почти идентичны персонажам Танца Смерти. Должно быть, казалось, что Бог играет в игры с жизнями людей, настолько они были расходными материалами, и в ответ на это черным юмором, болезненностью и мрачными навязчивыми идеями прониклись культура и искусство.

Сколько храбрых мужчин, сколько прекрасных дам завтракают с родными и в ту же ночь ужинают со своими предками в загробном мире! Положение людей было плачевно. Они

¹ Из Любека 1463 г., церковь Святой Марии в Любеке, Германия, художник Бернт Нотке.

претят тысячи ежедневно и умерли без присмотра и без посторонней помощи. Многие умерли на улице, другие – в своих домах, о чем стало известно по зловонию их гниющих тел. Освященных кладбищ было недостаточно для захоронения огромного множества тел, которые были сложены сотнями в огромных траншеях, как товары в трюмах корабля, и покрыты небольшим количеством земли.

—Джованни Боккаччо

Между арканами Таро и Danse Macabre была заметная разница. В Danse Macabre никто не избегает Смерти, и иерархия заканчивается смертью, но в Таро иерархия продолжается и после смерти, включая такие вещи, как Солнце и Луна, Дьявол и Искупление, и поэтому в Таро также была надежда на жизнь после этого и акцент на вещах, которые считали более значимыми, чем жизнь и смерть.

СТАРШИЕ И МЛАДШИЕ АРКАНЫ ВМЕСТЕ



Затем в Италии эпохи Возрождения 22 козыря Старших Арканов были добавлены к стандартной колоде из 56 игральных карт, и родилась прекрасная «carte da trionfi», ныне известная как колода Таро.

В течение многих лет, Таро использовалось в основном в качестве настольной игры, а затем в середине 18 – го века, человек по имени Эттейлла (псевдоним для Жана-Батиста Альетт) разработал систему прорицания и стал первым профессиональным тарологом своего времени. Он опубликовал свои методы и обучил им сотни адептов. Его идеи широко используются и сегодня.

Затем Таро привлекло внимание великих викторианских оккультистов, которые увидели его ценность как универсального ключа и начали использовать его как инструмент, на котором можно было базировать оккультные и эзотерические философии. В этот период появились две колоды, оказавшие огромное влияние на современные Таро: колода Райдера-Уэйта и Книга Тота. Колода Райдера-Уэйта стала особенно влиятельной и популярной, потому что на изображениях Малых Арканов искусно иллюстрировалась гамма повседневных жизненных событий, что придавало особый шарм гаданию и позволяло довольно легко и быстро толковать сюжеты арканов.

В конце 20-го века, когда Таро стало более широко доступным и известным, количество колод Таро резко возросло, равно как и их использование. Таро начали считать музой художники, писатели, язычники, исследователи Нью Эйдж и психологи. Таро даже стало рамкой для символов поп-культуры и желанным предметом для коллекционеров, которые наслаждались разнообразием искусства и символов на необычном знакомом узоре. Традиционные старые колоды, вроде Марсельского Таро, мистической колоды Райдера-Уэйта или оккультной книги Тота, стали тремя столпами, на которых базируются и вдохновляются более поздние и современные создатели Таро.

СТРУКТУРА ТАРО



Таро – это колода, состоящая из 78 карт. Она разделена на две условные части: 22 иерархических козыря, или Старших аркана, и 56 Младших арканов. Малые арканы делятся на 4 масти, как современная колода игральных карт. В представленной вариации масти называются следующим образом: Жезлы, Кубки, Мечи и Пентакли. Каждая масть содержит по 14 карт; от туза до 10, а затем 4 карты двора: Паж, Рыцарь, Королева и Король.

Старшие Арканы

0 Шут	XI Справедливость
I Маг	XII Повешенный
II Верховная Жрица	XIII Смерть
III Императрица	XIV Умеренность
IV Император	XV Дьявол
V Иерофант	XVI Башня
VI Влюбленные	XVII Звезда
VII Колесница	XVIII Луна
VIII Сила	XIX Солнце
IX Отшельник	XX Суд
X Колесо Фортуны	XXI Мир

Младшие Арканы

ЖЕЗЛЫ	МЕЧИ	КУБКИ	ПЕНТАКЛИ
Туз	Туз	Туз	Туз
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10
Паж	Паж	Паж	Паж
Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь	Рыцарь
Королева	Королева	Королева	Королева
Король	Король	Король	Король

Идеальная двусмысленность

В течение времени люди добавляли в Таро всевозможные системы, и у Таро большой талант их принимать и адаптировать. Многие системы противоречат друг другу, а некоторые по-разному интерпретируются различными людьми. Остатки такого подхода еще предстоит передать последующим поколениям создателей Таро и тарологов. Люди видят «что-то хорошее» в символах и расположениях, сознательно или подсознательно, и продолжают вписывать их, и таким образом иконография Таро расширяется. В конечном счете, синкретизм плюс включение различных основных элементов, которые так сильно влияют на нас, людей, например, как числа, слова и изображения, сделали Таро совершенно двусмысленным с глубоким духовным уклоном. Все эти противоборствующие системы собрались вместе, чтобы отшлифовать грубую структуру Таро до идеального зеркала человеческой души. Благодаря символике карт мы можем смотреть сквозь плоть, заглядывать в более глубокие области, где есть ответы на наши вопросы.

Мэри-Эль Таро базируется на трех столпах: Марсельском Таро, колоде Райдера-Уэйта, и арканах Таро Тота. Сюжеты карт созданы с глубоким уважением к их мудрости и традициям, а также в условиях развивающейся иконографии, которая медленно проявляет себя, как и делают многие произведения искусства, чтобы отразить внутреннюю правду, которую мы, люди, несем в себе.

ЧАСТЬ II

Старшие Арканы



0. ДУРАК

*Где ты споткнешься,
там и твоё сокровище.*

~ Джозеф Кэмпбелл

В сумке дурака он сам. Сначала он легко ходит, ступает, несет свой груз. В конце он гремит, когда идет; Земля содрогается и трясется. Но, несмотря на всю свою мощь и вес, Дурак продолжает биться глубоко внутри, в маленькой сумке.

Дурак – это живой кадуцей, живое Древо Жизни, начало и конец, двойная спираль ДНК, Кундалини,

вьющаяся в позвоночнике, колесница единства, душа человека. Сам образ является универсальным ключом ко всем элементам творения, нисхождению духа во плоть и восхождению плоти обратно к духу и, что наиболее важно, сосуществованию всех одновременно в волнообразной, мерцающей, живой, движущейся метафоре Вселенной. Это Айн Соф, безграничная мудрость, безграничное ничто, бесстрашно прыгающее со скалы в бездну, где излучающее солнце со свободной волей превратится в прекрасное земное существо.

Вначале Дурак не имеет числа, он свободен и безграничен, затем он нулевой, начало. Если посчитать все карты в Старших Арканах, Дурак будет 22-м. Если затем пересчитать все карты во всей колоде, Дурак станет 78-м. Хотя Дурак может занимать любую позицию, он, естественно, делится на четыре числа: ничто (Айн Соф), 0, 22 и 78. Вместе они составляют число 100,

которое уменьшается до 1, цель каждой души – стать полноценным человеком, выполняющим свою задачу при жизни.

Драконы – это змеи-близнецы, которых держит шумерский бог Энки; это были живые реки, которые Энки изливал из своих кувшинов, Тигр и Евфрат, которые протекали вокруг первых цивилизаций Месопотамии. В небе он был созвездием Водолея, носителем воды, и в Эон которого мы сейчас движемся. Его символом был кадуцей.

Бабочки – символы трансформации души и, в частности, бабочки-монархи – символы мигрирующей души, поскольку они – единственный вид бабочек, который совершает ежегодную миграцию, часто для достижения места назначения требуется не одно поколение.

Когда Дурак прыгает, спотыкается, толкается или падает, он делает первый шаг в очень долгом путешествии, и то, что начинается с глупости, может оказаться самым глубоким путешествием из всех. Возможно ли, что когда Дурак прыгнет, появится Бездна?

Сам дурак, прыгающий с горы богов, является вестником развертывающегося творения вселенной.

Ключевые слова:

В прямом положении: начало. Прыгайте в неизвестность. Отправляйтесь в новое приключение. Сойдите с проторенной дороги (упадите, споткнитесь, столкнитесь и прочее). Следуй своему любопытству. Радостный отказ.

Перевернутое значение: колебания, сомнения, страх. Придерживайтесь безопасного и проторенного пути. Статус-кво.



I. МАГ

Подобно тому, как Дурак – ничто, Волшебник или Маг – все. Он содержит все, и все вытекает из него. Маг стоит между изначальной матерью, скрытой под поверхностью воды, и изначальным отцом с его солнцем и бесконечной лемнискатой.

Два дерева – это проход между духовным и телесным миром, и Маг, окутанный Землей, вручает вам Куб Метатрона (или яйцо Феникса). Куб по-арабски означает ка (квадрат), ба (дом). Но для египтян Ка был жизненной силой, а Ба – душой. Волшеб-

ник передает вам вашу жизнь и душу.

Метатрон – архангел, упомянутый в нескольких древних апокрифических мистических текстах. Никто точно не знает, откуда он и что означает его имя, и это необычно тем, что оно не оканчивается суффиксом «эль», который связывает других ангелов с волей Бога. Он особенно фигурирует в Книге Еноха, древнем мистическом тексте Каббалы / Меркабы / Хехалот. Енох был писцом, которого Бог взял к себе через вознесение, а не через смерть. Пережив все невероятные видения и действия Небес и Ада, прошлого, настоящего и будущего, он сам превратился в ангела Метатрона, а затем заменил Михаила в качестве принца ангелов. Метатрон – вознесенный человек, и, как Тот и Гермес, он был писцом Богов и представлял Логос или Слово Бога. Другое его имя – Малый ЯХВХ, осторожное указание на двойственность, которая может объяснить его исключение из канона. Имя Енох означает «просветленный».

В мистической этимологии Метатрон может означать позади трона или того, кто обитает за пределами трона. Это могло относиться к его месту за престолом Бога. Данная этимология также может относиться к пребыванию за пределами престола Бога или за пределами физического тела, то есть вознесение, просветление.

Эта история прямо говорит о потенциале человечества и отдельных людей. Нам не нужно умирать, чтобы испытать рай и ад или увидеть лицо Бога. Примечательно, что Енох был писцом. Если вы хотите знать, какова ваша цель в жизни, посмотрите, каковы ваши дары, данные вам Богом, в чем вы действительно хороши; они – величайший ключ к разгадке. Как вид, наши сильные стороны – это наш мозг, интеллект и сознательная способность преодолевать нашу инстинктивную природу, и нашим самым большим эволюционным скачком стало развитие богатого языка устно, а затем и письменно. Мы все вместе писцы богов; мы записываем все, что происходит, и тем самым создаем постоянно растущую библиотеку знаний, которыми мы делимся между собой.

Поскольку микрокосм и макрокосм одинаковы, как только что-то существует или создается в одном, оно существует в другом. Когда что-то создается в Малкут, оно существует также и в Кетер, а Кетер не привязана к пространству и времени, поэтому то, что существует там, вечно. Когда вы зачаты, вы также вечно существуете в своем полном потенциале. Маг – призрак вашего полного потенциала, мудрого, всезнающего, вечного и воплощает вас самих. Даже если вы рождены и являетесь чистой невиновностью, существует полная судьба и потенциальный аспект вас самих, представленный в виде этого куба Метатрона.

Еще одним источником вдохновения для этой карты стал древнескандинавский бог Один. Он, как и Тот и Гермес, связан с планетой Меркурий и писательством. Один закутался в плоть и скитался по Земле, взаимодействуя с людьми. И от Одина исходит идея двух волков-компаньонов и двух воронов-компаньонов, которых вы найдете в изображениях арканов представленного Таро. В шумерских преданиях упоминаются бык, лев, ангел и орел; а в скандинавских преданиях – два волка и два ворона. Мировое древо Иггдрасиль называлось «Лошадь Одина». Один принес себя в жертву, провисев на дереве в течение девяти ночей, аналоге девяти месяцев, когда ребенок развивается в утробе матери, и в это время он приобрел знание рун.

Один глаз у Одина остался сиять, как Солнце, а другой он принес в жертву, чтобы испить из Колодца Мудрости, который

находился под корнями мирового древа. С тех пор его глаз оставался на дне колодца. Подобно Магу, Один имел доступ к знаниям о Солнце и Луне, корнях и ветвях Древа, Макрокосме и Микрокосме или духовном и материальном мире. Отец Всех, Владыка четырех миров, Логос, Бог языка, магии и общеная, психопомп, обитатель и путешественник всех миров, это Маг. Он – видение вашего вечного «Я».

Ключевые слова:

В прямом положении: инструменты, навыки и ресурсы для сбора. Ваши навыки и дары. Потенциал. Судьба. Защита. Обретение. Направление мощности вашей судьбы. Доброе олицетворение вашей судьбы. Навыки, которые используются во благо.

Перевернутое значение: нереализованный потенциал. Неиспользованные навыки. Не в состоянии выразить свою истинную сущность. Не раскрывая потенциал. Навыки используются во зло. Хитрый шарлатан, обманщик или негодяй.



II. ВЕРХОВНАЯ ЖРИЦА

Я – все, что было, есть и будет, и мою одежду еще не обнажил ни один смертный.

Э-бзу, Храм Бездны, Э-агура, Храм Подземных Вод. Она жрица девственной плевы, хранительница ворот жизни и смерти с покровом из плоти. Она отделяет пергаментный свиток или столбчатые ножки, чтобы раскрыть внутреннюю мудрость. Если вы отодвинете ее вуаль, то может быть заметите несколько капель крови, похожих на малиновые зерна

граната, показывающие, какой сложный путь был проделан.

Верховная Жрица – двойник Мага; он – мужская энергия, ян, а она – женская пустота, инь. Он день, она ночь. Он – излучение, блеск и озарение; она тьма и тайны. Он снаружи, она

внутри. Вместе они составляют наших духовных отца и мать, а также Царя и Царицу Небесных.

В библейской истории Бытия Ева была не первой женщиной, которую сотворили. На самом деле первой была Лилит. Имя Лилит происходит от Lilitu (Лилиту), шумерских штормовых демонов. Лил означает «ночь», «луна» или «ветер». История гласит, что Лилит отказалась лечь под Адама, подчиниться ему (как и следовало ожидать от Небес в отношении Земли) и покинула Эдемский сад, где она родила демонов, убила младенцев и искушала мужчин. Она – змей в Эдемском саду. Она знание, искушение, тьма. Она темная мать и темная богиня хаоса, разрушения, смерти.

Сравнивать ее с Императрицей – все равно что сравнивать Дурака с Магом. Дурак – ничто (0), а Маг – все (1). Точно так же Верховная Жрица – женское ничто в (не) форме хаоса, пространства, пустоты, пустоты, вакуума и прочее. Она – лоно, в котором может иметь место плодородие. Она воплощает пустое пространство, в котором нет Бога. В то время как Императрица – это все, жизнь, щедрость, изобилие, наполненное и переполненное чрево Матери-Земли.

Египетский создатель Бог Атум (Адам?), что означает «завершить или закончить», однажды стоял на Бенбен, черной пирамиде в первозданных водах, и мастурбировал себе рукой, которая известна как богиня Иусасет, «она которая приходит и растет», и взял сперму в рот. Он выплюнул семя в темноту, создав Шу, бога воздуха или сухости, и Тефнут, богиню влаги.

У меня был союз с моей рукой, и я обнял свою тень любовными объятиями; Я вылил семя в свой рот и послал из себя исход в форме Богов Шу и Тефнут.

Атума часто изображают с пенисом во рту. Символически это Уроборос, змей бесконечности с хвостом во рту, постоянно создающий и разрушающий себя. Атум, создавший свой собственный круг, также создал пространство в центре сферы, которая может действовать как утроба для творения, подобно сефирот на Древе Жизни. «Рука» – это имя 10-й буквы еврейского алфавита, Шекина или невесты Бога. В Таро 10 – это карта Колесо Фортуны, акцент на колесе, которое имеет ту же бесконечную форму и производит творение из своего центра. Пирамида Бенбен также является птицей Бену или Фениксом,

которая вновь восстает из пепла и изображена на карте номер 20, Правосудие, и замыкает большой круг, найденный в Таро.

Поскольку Маг – это светлый и сияющий аспект изначальной вселенной, а Верховная Жрица – темный и внутренний аспект, они вместе создают прототипы черных и белых башен, которые будут повсеместно использоваться в колоде Мэри-Эль Таро. Они являются самой сутью двойственности.

Если мы углубимся в себя, нашу психику и психологию, то обнаружим много страхов и отталкивающих переживаний. Например, страх темноты может появляться снова и снова. Это очень естественный и хороший страх. Дети боятся темноты, и она не дает им навредить им, пока их родители спят. Взрослые боятся темноты, и она удерживает нас от ситуаций, в которых мы уязвимы. Страх окрашивает все символы, относящиеся к ночи, луне, тьме, совам, летучим мышам и т. д. И из-за наших естественных циркадных ритмов наше состояние ночью меняется, наше сознание приближается к состоянию сна и, следовательно, открывается дверь для фантастических событий и впечатлений.

Внутри нас есть тьма, места, которые нам нелегко увидеть. Это наше подсознание и наше бессознательное, места, которые не освещены Солнцем. Если бы сознание было океаном, бодрствующее сознание было бы маленьким островком на поверхности. Подсознание было бы всем, что находится под водой, чему нет конца; это бездонная бездна. Таков обитель Верховной Жрицы, и, будучи темной, некоторых людей он пугает. Арканы Таро, в которых используются символы, которые работают напрямую с подсознанием, также могут вызывать у некоторых людей чувство страха или трепета. Отражая этот страх, это место было названо Ямой и Адом, но это также подсознание, океан и корни Мирового Древа.

Верховная жрица – это Кракен, морское чудовище, голова которого находится в бездонном океане, а щупальца выходят за его пределы. Жизнь передается по наследству. Вы происходите от ваших матери и отца, и они оба внесли свой вклад в ваши ДНК и жизненную силу. Каждая из этих вещей берет начало в непрерывной цепочке, восходящей к началу жизни. Мужчина и женщина вместе, энергия и тело от каждого, и во всей нашей жизни и опыте мы становимся распорядителями

этой жизненной силы и наследственной памяти. Эти линии жизни – щупальца похожих на Кракена темных рек, текущих во времени, связанных между собой. Символы этой жизни, которые содержит Верховная Жрица, – это пламя с еврейскими буквами, обозначающими слово «Тора».

Архетип Верховной Жрицы выражается в четырех земных элементах в четырех двойках. Двойка Жезлов – это дверь, родовой канал. Двойка Мечей – разделение, решение, или война. Двойка Кубков являет объединение, Coagula (коагула) или воссоздание, и любовь. Двойка Пентаклей – это завеса из плоти, которая не только охраняет дверной проем, но и отделяет все индивидуальные вещи.

Ключевые слова:

Прямое положение: беременность с хорошими перспективами. За вуалью, за кулисами. Тайны и загадки. Внутренний голос, интуиция, проницательность. Божественное послание. Сообщение из вашего подсознания. Ваше тело – это ваш храм.

Перевёрнутое значение: выявлено, раскрыто, разоблачено. Тайное становится явным. То, что было неизвестно, становится известно. Знаков не видно. Невозможно узнать секреты. Невозможно получить сообщение.