TAROCCHI ROSSI

ПОСІБНИК ДО СИСТЕМИ ТАРО

Tarocchi Rossi (Червоне Таро) : Посібник до системи Таро / О. В. Марінова. — 2026. — Електронне видання (PDF).
Редактор: О. В. Буданова
Дизайн колоди та ілюстрації: О. В. Марінова
Верстка: Е. К. Марінова
Цей посібник є практичним керівництвом до унікальної езотеричної системи «Tarocchi Rossi» (Червоне Таро). У книзі детально розкривається символізм карт, особливості авторського бачення системи та подаються методичні рекомендації для практичної роботи з колодою.
Контакти: incipe.space

Tarocchi Rossi

Червоне Таро

Посібник до системи Таро

У XVII столітті в місті Лілль (тодішній території Іспанських Нідерландів, а з 1668 року — Франції) Таро були частиною побуту: для гри і для тих вечорів, коли хотілося зазирнути глибше за видиму реальність. Звороти карт традиційно зафарбовували суцільним червоним кольором. Просте й практичне рішення: червоний добре видно на столі, карти не губляться. Тому колода має назву *Tarocchi Rossi* («Червоне Таро»). Італійська мова тут не випадкова: вона є частиною того культурного середовища, в якому існувала ця традиція.

Передмова

Як працює Таро і чому воно взагалі працює

Ми всі користуємося логікою та шукаємо прямі причинно-наслідкові зв'язки. Прямий причинний зв'язок: дві події в часі пов'язані між собою як причина і результат. Кримінальне право розглядає саме такі зв'язки як елемент складу злочину.

Логіка — доволі пізнє надбання людського мислення й людства загалом. Вона працює тільки там, де ми визнаємо лінійність часу, адже наслідок має випливати з причини. Подія, яка викликає наслідок, повинна передувати в часі наслідку. Усе це працює, поки ми говоримо про безперервний часовий ланцюг.

Свідомість не знає часу. Це добре видно з вашої біографії чи резюме. Коли ви пишете автобіографію, ваш розум пропускає ділянки,

позбавлені особистого сенсу, і стискає все життя у схему: народився, навчався, працював, одружився.

Але якщо поглянути на це з точки зору прямої причинності, виявиться, що у факті вашого народження ви не брали участі. Усе сталося поза вашою волею. У вступі до школи ви теж не брали участі, ба більше, ви цього не хотіли. У виборі університету найчастіше теж не було свідомого рішення: часто це випадковість, результат оцінок, обставин, порад учителів. Під час навчання в школі ключову роль відігравали вчителі, а «улюблені предмети» з'являлися тому, що вам був приємний викладач. Тобто протягом перших 25 років жодного усвідомленого рішення ви не ухвалювали, починаючи з моменту народження. Ваша смерть теж не є вашим усвідомленим вибором… «Людина не має плану навіть на десять тисяч літ уперед» (М. Булгаков).

Отже, за 25 років, які минули без вашої свідомої участі, ви опинилися «тут і зараз». Вам потрібно знайти роботу, тому ви використовуєте свій досвід і складаєте біографію. Але в цій біографії немає прямої причинності. Дії інших людей створили для вас ці умови. Це не прямий причинний зв'язок, а опосередкований. Ваш мозок усе пояснить інакше… Ви як фахівець щиро віритимете, що «прийшли в цей світ рятувати людей» (якщо ви лікар). Хоча в момент народження вас взагалі цікавило інше: дихання, тепло, їжа, світло.

Як мозок надає сенсу хаосу

Психіка наділяє сенсом будь-які події, навіть ті, що не мають стосунку до вас. Мозок з'єднує їх в одну сюжетну лінію, щоб зробити життя зрозумілим. Це і є друга, неказуальна, смислова зв'язність. Немає жодної людини, яка б не шукала пояснень навіть випадковим подіям.

Ретрокаузальність у фізиці припускає, що причина і наслідок пов'язані не тільки вперед, а й назад у часі. Тобто подія з майбутнього може коригувати подію з минулого.

Таро як архетипи

Таро відображає основні смислові сюжети світу. Синхронічність — це узгодженість сенсів між подіями, процесами або станами, коли різні елементи відбуваються одночасно, гармонійно та логічно збігаються між собою. У психологічному чи поведінковому контексті синхронічність описує внутрішній стан людини, її дії та зовнішні обставини, які перебувають у злагоді.

Карта, яку ви витягуєте випадково, відображає те, що відбувається у вашому житті. Ви можете багато разів за день зустрічати одне й те саме слово чи зображення, і це матиме для вас внутрішнє значення. Чорна кішка, яка перебігла дорогу, не має прямого причинного впливу на ваш день. Але ваша віра в її значення вже є фактом психічної реальності. Юнг робив наголос саме на сенсі подій, а не на причинності, адже зміст важливіший за механіку.

Синхронічність означає збіг подій, не пов'язаних прямою причинністю, але поєднаних спільним сенсом. За Юнгом, психіка шукає значення і вловлює із зовнішнього світу саме ті випадкові сигнали, які відповідають її внутрішньому стану. Усередині людини вже існує певний архетип чи емоційний сюжет, і коли зовнішній випадковий стимул «звучить в унісон» із цим змістом, він сприймається як знак. Так працює і Таро: випадково витягнута карта нічого не створює і не спричиняє, вона відображає те, що вже відбувається у вашій психіці. Випадкова подія раптом стає значущою, бо резонує з вами.

Як працювати з колодою. Питання, які не варто ставити: нечіткі, коли кверент насправді не розуміє, чого хоче; повторні, тому що

аркани відповідають так, як можуть; очевидні, бо карти можуть сприйняти це як знущання. Клієнти часто не розуміють, що таролог може розкласти, а що ні. Тому розберімося з питанням: що ж насправді розкладає Таро? Таро розкладає архетипічну карту особистості кверента. У цьому сенсі ворожіння на третіх осіб не є коректним. Воно можливе, але не завжди правильне.

Для ворожіння на картах не обов'язкова фотографія третьої людини, на яку ми ворожимо, бо ми робимо архетипічний розклад особистості того, хто ставить питання.

Аркани можуть сказати, як знайомий ставиться до вас із погляду вашої карти особистості, але вони не можуть сказати, як він ставиться до вас зі своєї карти особистості. Дуже часто практики не читають аркани, а орієнтуються на свої враження від клієнта. Залежно від зовнішнього вигляду, міміки, психології клієнта ви вже створили власний образ його долі, рішень і поведінки.

Існує думка, що карти не бачать далі ніж на три роки. Ми не можемо назвати точний термін, після якого Таро вже не бачать. Аркани орієнтуються в подіях, а не в роках. Вони не покажуть, коли щось станеться, але скажуть, після чого це відбудеться. Рік і дата будуть зміщуватися, бо карти бачать сюжетні лінії, а не таймер. У цій життєвій опері карти допомагають прочитати партитуру, зрозуміти, про що ж так красиво співають італійською, але вони не скажуть, коли закінчиться вистава.

Порядок арканів

Сучасник часто сприймає Старші Аркани як фіксовану послідовність з усталеним символічним значенням. Однак історично порядок Арканів формувався поступово й не був єдиним.

Різні регіони Європи, ігрові традиції та культурні контексти впливали на те, як саме вибудовувалася ієрархія козирів. Тому дослід-

ження історичних списків дозволяє побачити Старші Аркани не лише як езотеричну систему, а як живу культурну практику. Порядок Арканів не є фіксованим і незмінним. У різні історичні періоди та в різних регіонах Європи існували власні системи їхнього розташування.

Структура списку за «Sermones»

Sermones de Ludo cum Aliis («Проповіді про ігри з іншими») — надзвичайно важливий для історії Таро рукопис кінця XV століття (приблизно 1480–1500 рр.), написаний анонімним домініканським ченцем із Ломбардії.

Це найдавніше письмове джерело, яке містить повний список 21 «козиря» (Trionfi) з їхніми назвами та порядковими номерами. Автор-чернець не просто перераховує карти, він критикує їх як «винахід диявола», але завдяки його детальному опису ми знаємо ієрархію того часу.

Болонський список

Regole per il gioco dei Tarocchini (Болонья, XVII–XVIII ст.) — інструкція для гри Тароччіні (Tarocchini di Bologna). Цей порядок є одним із найдавніших і має унікальну особливість — групу «Чотирьох Пап», які за правилами гри вважалися рівними за силою.

Феррарський порядок

В історичній науці його часто називають «типом С», він походить від одного з дворів герцогів д'Есте. Якщо Болонья була консервативною, то Феррара була інтелектуальним майданчиком для неоплатонізму та герметизму.

Основним письмовим джерелом для реконструкції Феррарського порядку є статути Феррари (1440-ві рр.), записи про закупівлю карт Trionfi для герцогського двору та списки «типу С» (Майкл Даммітт

виділив цей порядок на основі аналізу ігрових правил, які збереглися в регіоні Феррара-Венеція).

Порівняльна таблиця історичних порядків арканів

Sermones	**Болонья**	**Феррара**
El mato	Il Matto	El Mato
El bagatella	Il Bagatto	El Bagatella
Imperatrix	La Papessa	Imperatrice
Imperator	L'Imperatrice	Imperator
La papessa	L'Imperatore	La Papessa
El papa	Il Papa	El Papa
La temperanza	L'Amore	El Temperanza
L'amore	Il Carro	La Fortezza
El carro	La Temperanza	La Giustizia
La forteza	La Giustizia	L'Amore
La ruota	La Fortezza	El Carro
El gobbo	La Ruota	El Gobbo
El impichato	L'Eremita	La Ruota
La morte	L'Appeso	El Traditor
El diavolo	La Morte	La Morte
La sagitta	Il Diavolo	El Diavolo
La stella	La Torre	La Sagitta
La luna	La Stella	La Stella
El sole	La Luna	La Luna
L'angelo	Il Sole	El Sole
La justicia	Il Mondo	El Mondo
El mondo	L'Angelo	L'Angelo

Як бачимо, тільки дуже ліниві аркани (Маг та Папа) не мандрували в будь-якому напрямку, Блазень був вільним у своїй «нестабільності» внаслідок відсутності номера. Аркани між Папою та Смертю постійно рухалися, передбачуваним був блок Космічних сил (Зірка, Місяць, Сонце) та Божественних (Суд, Світ).

Реформи Еліфаса Леві

Уперше відповідність єврейського алфавіту старшим арканам була запропонована Еліфасом Леві. Він діяв за зрозумілою логікою: є 22 аркани і 22 літери, отже, їх можна зіставити. Така арифметична симетрія стала для нього підставою створити систему відповідностей, яка згодом була канонізована наступними окультистами. Леві мислив у дусі свого часу: XIX століття прагнуло синтезувати кабалу, герметизм, астрологію і Таро в єдине містичне ціле. У цій атмосфері його робота виглядала цілком закономірно.

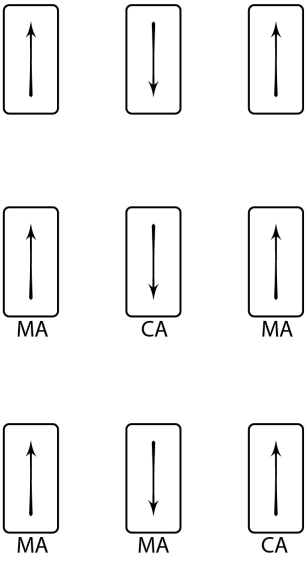
Проте його відповідності не є первинним сенсом арканів. Він не посилався на джерела, не реконструював «втрачену традицію», а радше намагався вибудувати універсальний міст між системами, які історично не перетиналися. Відтоді як Еліфас Леві написав «Догму та ритуал трансцендентальної магії», її підхопили автори Золотої Зорі, а згодом і вся окультна література XX століття. Тому, незалежно від її достовірності, вона вже є частиною традиції. Щоб розуміти Таро, не потрібно нічого, крім колоди — ця система самодостатня.

Читання

У цій колоді інтерпретація арканів не базується на поділі значень на «прямі» та «перевернуті». Такий підхід свідомо відкидається як спрощення, урізання глибини аналізу. Значення карти не є фіксованим. Воно не існує як наперед визначене «позитивне» чи «негативне». Аркан проявляється через функцію, яку він виконує в кон-

кретному запиті. Інакше кажучи, карта не «має значення», вона працює в системі. Тому ключовим стає не положення карти, а контекст її появи. Цей контекст формується трьома факторами: напрямком запиту, оточенням (сусідніми арканами), функцією карти в розкладі. У кризових або напружених запитах навіть гармонійні аркани можуть проявлятися через тіньовий аспект. І навпаки, складні карти в стабільному оточенні здатні вирівнюватися і працювати конструктивно.

Якщо значення не є очевидним, воно не «вгадується», а уточнюється через додаткову карту. У цьому випадку вона не змінює аркан, а конкретизує його прояв. Таким чином, інтерпретація будується не на механічному розвороті карти, а на системному аналізі. Разом із тим, якщо карта фізично випадає перевернутою, це розглядається як індикатор блокування або негативного прояву і читається відповідно. Визначення значення аркану в розкладі:



1) Одна з карт у триплеті негативна, проте вона займає центральне положення. Якщо центральний аркан розкладу негативний за змістом чи позицією, читаємо сусідні аркани нейтрально, навіть якщо карти позитивні.

2) В оберненому положенні або негативним за змістом є центральний Старший аркан. Сусідні Молодші аркани трактуємо теж у негативному значенні.

3) В оберненому положенні або негативним за змістом випав Молод-

ший аркан, що займає центральну позицію в триплеті. Проте сусідні Старші чи Молодші аркани випали в позитивному значенні. Весь триплет трактуємо позитивно чи нейтрально, залежно від питання кверента.

Система Таро

Для поглиблення аналізу в цій системі кожен молодший аркан розглядається як результат взаємодії двох кореневих арканів. Такий підхід дозволяє перейти від опису подій до розуміння процесу: хто залучений, скільки учасників присутні та як вони взаємодіють. Повторення одного й того самого архетипу в межах розкладу утворює ступінь.

Наприклад: Маг та Туз у триплеті при зведенні Туза до кореневих арканів утворюють другий ступінь Старшого аркана Маг. Надалі ця інформація про ступінь повторення Старшого аркана Маг інформує про кількість залучених у ситуацію осіб з архетипом Мага. Другий ступінь: дві особи, які діють у межах одного архетипу. Третій ступінь: три особи, об'єднані однією програмою.

Показник n визначає загальну кількість людей, що реалізують один сценарій. Водночас сусідні аркани уточнюють, які типи людей стоять за цим архетипом. Наприклад, Маг може проявлятися як юрист, менеджер або продавець залежно від контексту.

Навіщо потрібна таблиця

Інтуїтивне читання дає загальне відчуття ситуації. Але цього недостатньо, якщо потрібно зрозуміти структуру процесу. Для цього використовується таблиця відповідностей, вона дозволяє:

1) розкладати Молодші аркани на їхні кореневі аркани;
2) побачити повторювані архетипи;
3) визначати кількість учасників;
4) проаналізувати характер взаємодії.

Щоб отримати більше інформації з розкладу, використовується системний підхід, у якому кожен Молодший аркан розглядається як результат взаємодії Старших арканів.

Аркани перестають бути лише описом подій або емоційного фону і стають інструментом аналізу, що дозволяє бачити структуру процесу. Саме це відкриває можливість не лише розуміти те, що відбувається, а й усвідомлено впливати на перебіг подій.

Відповідність кореневих арканів і молодших арканів

Аркан	**VIII**	**XIV**	**X**	**XI**
I	Туз Мечів	Туз Кубків	Туз Пентаклів	Туз Жезлів
II	2 Мечів	2 Кубків	2 Пентаклів	2 Жезлів
VI	3 Мечів	3 Кубків	3 Пентаклів	3 Жезлів
V	4 Мечів	4 Кубків	4 Пентаклів	4 Жезлів
XVI	5 Мечів	5 Кубків	5 Пентаклів	5 Жезлів
XVII	6 Мечів	6 Кубків	6 Пентаклів	6 Жезлів
XVIII	7 Мечів	7 Кубків	7 Пентаклів	7 Жезлів
XIX	8 Мечів	8 Кубків	8 Пентаклів	8 Жезлів
IX	9 Мечів	9 Кубків	9 Пентаклів	9 Жезлів
XXI	10 Мечів	10 Кубків	10 Пентаклів	10 Жезлів
XII	Паж Мечів	Паж Кубків	Паж Пентаклів	Паж Жезлів
VII	Вершник М.	Вершник К.	Вершник П.	Вершник Ж.
III	Королева М.	Королева К.	Королева П.	Королева Ж.
IV	Король Мечів	Король К.	Король П.	Король Ж.
Рез-т	**XIII Смерть**	**XX Суд**	**XV Диявол**	**Блазень**

Як використовувати таблицю в розкладах: у кожному розкладі карти редукуються до кореневих арканів через таблицю відповідностей, після чого формується сумарна формула (з урахуванням повторів), яка інтерпретується як система взаємодії архетипів і визначає механіку ситуації, ролі учасників та спосіб її розв'язання.

I. У триплеті випали Туз Кубків — Маг — Помірність.

1) Редукція до коренів:

Туз Кубків = Маг I + Помірність XIV

2) Повний розклад у коренях:

$(I + XIV) + I + XIV = I^2 + XIV^2$

3) Групування повторів: Маг I^2 / Помірність XIV^2

Інтерпретація формули: Маг I^2 — два носії імпульсу дії, Помірність XIV^2 — два контури балансування. Для вдалого розв'язання питання кверента потрібні дві людини експертного рівня Маг I, тобто спеціалісти у стані Помірності XIV (Архетип Алхімік: митці, журналісти, дипломати, творчі люди). Це означає, що ефективними будуть не жорсткі управлінці чи прямі виконавці, а люди, які поєднують професійну компетенцію з умінням узгоджувати, посередничати і працювати з тонкими процесами. Таким чином, рішення полягає у поєднанні подвійної ініціації з подвійною здатністю до балансування, де ключову роль відіграє не швидкість дії, а якість узгодження процесу.

II. Випали Світ — Король Мечів — 10 Пентаклів

1) Редукція до коренів:

Король Мечів = Маг I + Справедливість VIII

10 Пентаклів = Світ XXI + Колесо Фортуни X

2) Повний розклад у коренях:

$XXI + (I + VIII) + (XXI + X) = XXI^2 + I + VIII + X$

3) Групування повторів: 2 Світ XXI

Інтерпретація формули: два носії архетипу Світ XXI (Завершення та Самість Юнга) / Маг I — вказують на те, що в ситуацію залучено одного персонажа, Справедливість VIII — архетип Суперего / Колесо Фортуни X: балансування та синхронічність. Ситуація не залежить від кверента, хоча пов'язана з його сумлінням (Справедливість VIII) та внутрішнім цензором. Процес завершено Світом XXI у природному порядку Колеса Фортуни X. Мертве має померти, кверент змушений відпустити ситуацію.

Надалі ситуація буде виправлена, подвійний Світ XXI та Колесо Фортуни X обіцяють зміни на краще. Особистий смуток кверента з приводу обставин має бути подоланий.

III. В триплеті: 9 Кубків — 5 Мечів — 9 Жезлів

1) Редукція до коренів:

9 Кубків = Відлюдник IX + Помірність XIV

5 Мечів = Вежа XVI + Справедливість VIII

9 Жезлів = Відлюдник IX + Сила XI

2) Повний розклад у коренях:

(IX + XIV) + (XVI + VIII) + (IX + XI) = IX^2 + XIV + XVI + VIII + XI

3) Групування повторів: Відлюдник IX^2

Інтерпретація формули: два носії архетипу Відлюдника IX (Мудрий Старий) інформують, що кверент перебуває у стані ізоляції, проте Помірність XIV, Справедливість VIII та Сила XI пом'якшують ситуацію Вежі XVI. Матеріально кверент впевнено стоїть на ногах, і хоча важко сприймає необхідність самозахисту, проте досвідчений у Силі XI.

Помірність XIV вказує на обережне ставлення до власних успіхів. Кверент фінансово і професійно забезпечений, проте перебуває у смутку через потребу в коханні та емоціях (Помірність XIV) та ізоляцію Відлюдників IX, в якій є розлучення двох осіб.

Старші Аркани

Trionfi

№	Аркан	Архетип / Процес
I	Маг	Его / Маг / Ілюзіоніст
II	Жриця	Аніма / Відьма
III	Імператриця	Велика Матір/Гера/Королева/Матріарх
IV	Імператор	Володар/Правитель/Король/Патріарх
V	Ієрофант	Внутрішній Гід/Gesù Cristo/Архонт
VI	Закохані	Сизигія / Священний шлюб
VII	Колісниця	Персона / Герой
VIII	Справедливість	Суперего / Немезида / Феміда
IX	Відлюдник	Senex / Ioannes Baptista / Сатурн / Харон
X	Колесо Фортуни	Синхронічність / Фортуна / Ixion
XI	Сила	Лібідо / Татова Донька / Παλλὰς Ἀθηνᾶ
XII	Повішений	Theia Mania / Трікстер / Локі / Єретик
XIII	Смерть	Thanatos / Moros
XIV	Помірність	Conjunctio / Алхімік
XV	Диявол	Тінь/Кульгавий Чорт/Люцифер/Simia Dei
XVI	Вежа	Enantiodromia / Божевільня
XVII	Зірка	Puella Aeterna / Кора / Лоліта
XVIII	Місяць	Альбедо / Médium
XIX	Сонце	Божественне Дитя
XX	Суд	Rebirth / Fame
XXI	Світ	The Self / Unus Mundus / Aphrodite Urania
0	Блазень	Joker / Evil Clown

I МАГ

il Bagatto

Его / Маг / Ілюзіоніст

Автономія • Воля • Дія • Концентрація • Комунікація • Контроль • Майстерність • Маніпуляція • Причинність • Самовираження • Імпульс • Інструмент

У цій колоді Маг постає в образі ренесансного алхіміка: широкополий капелюх та сутана відсилають до папства та вищого духовенства. Маг тут не бідний мандрівник, а впливова особа, чиє слово має вагу в суспільстві. Його «магія» підкріплена реальними ресурсами та становищем.

Іконографія аркана

У давніх італійських та французьких колодах (XV ст.) карта називалася не «Маг», а «Багатто» або «Фокусник» (Il Bagatto, Le Bateleur). Жаргонне значення: слово la bagatelle означало дрібницю, пусту справу, а на сицилійському діалекті — навіть пограбування або вбивство. Церква засуджувала цей образ як символ дозвілля та пороку.

Колода Вісконті-Сфорца

Вуличний наперсточник: на старих картах Вісконті-Сфорца ми бачимо ярмаркового шарлатана за розкладним столиком. На столі: ножі, стаканчики, монети. Він заробляє обманом простаків («кручу-верчу, заплутати хочу»). Першим ми зустрічаємо на шляху вуличного шахрая. Для неофіта важко не піддатися на хитрощі досвідченого «катали». Важко скласти іспит на розрізнення істини та ілюзії.

Марсельська колода

Наприкінці XV століття Фічіно переосмислив цей образ, зробивши його респектабельним, та закріпив канонічний жест: одна рука вгору, інша вниз («як нагорі, так і внизу»). Паралель із демоном

Пазузу, Бафометом та іншими герметичними символами. Поля капелюха Мага набувають форми горизонтальної вісімки, знака панування над часом та безсмертною душею. Фічіно (голова Платонівської академії) бачив у Магові ідеал правителя-філософа за Платоном.

Братство волхвів

Сюжети «Поклоніння волхвів» у мистецтві (наприклад, у Боттічеллі та Беноццо Ґоццолі) натякають, що для клану Медічі (меценатів митців) волхви були не просто біблійними персонажами, а «освіченою елітою», яка володіє таємними знаннями.

Синтез пастиря і мага

Образ правителя зливається з образом пастиря та мага, влада розглядається як магічна практика маніпуляції масами. Вейт зберіг ключові атрибути: 4 елементи на столі (меч, жезл, кубок, пентакль) та уроборос як пояс, що символізує вічність.

Психологія аркана

Особистість перебуває у фазі, коли намагається взяти контроль над ситуацією через розум, слово і власну волю. Часто це момент усвідомлення своїх можливостей: з'являється відчуття, що реальність можна змінити, якщо правильно сформулювати намір і діяти послідовно. На внутрішньому рівні Маг говорить про формування ідентичності творця. Людина вчиться впливати на події, проявляти ініціативу, вибудовувати стратегію, використовувати комунікацію, знання, логіку та переконання.

Его

Центр свідомості людини — та частина психіки, через яку ми усвідомлюємо себе, свої думки, почуття та досвід. Его формує відчуття «я» і дозволяє людині орієнтуватися у світі. Принцип свідомої ідентичності, структура, яка формує наше «я», допомагає взаємодіяти зі

світом і водночас є точкою, з якої починається шлях до глибшого самопізнання. Однак Его має природне обмеження. Воно прагне контролю і стабільності, тому часто опирається силам несвідомого. Через це в житті виникають внутрішні конфлікти: Его хоче передбачуваності, а глибинні архетипні сили прагнуть розвитку і трансформації.

Архетип Мага

Активний інтелектуал, стратег, який вірить у силу власного розуму і здатність змінювати реальність через слово, ідею та дію. Високий інтелект, переконливість, уміння працювати з інструментами впливу, мовою, знаннями, законами і технологіями. Тіньова сторона: нарцисизм, інтелектуальна гординя, схильність сприймати інших як матеріал для власних експериментів. Стосунки: партнерство часто сприймається як інтелектуальна взаємодія або спільний проєкт. Маг прагне вести й визначати правила гри.

Архетип Ілюзіоніста

Архетип Ілюзіоніста можна описати як фігуру, яка працює насамперед з увагою та сприйняттям. На відміну від більш «глибинного» Мага, який пов'язаний із перетворенням наміру на реальність, Ілюзіоніст концентрується на тому, як саме цей процес виглядає для спостерігача. У цьому сенсі Ілюзіоніст не стільки змінює саму реальність, скільки організовує досвід її сприйняття. Він працює з рамкою, у якій подія стає видимою як «диво», хоча її механіка може залишатися непомітною. У комунікації цей архетип проявляється через здатність утримувати інтерес, створювати інтригу та викликати емоційний відгук. Такі прояви можуть виглядати як ефектність, несподіваність або навіть елемент гри, де важливим є не лише зміст, а й спосіб його подачі. Тому Ілюзіоніст часто асоціюється з WOW-ефектом і здатністю дивувати.

II ЖРИЦЯ

La Papessa

Аніма / Відьма

Інтуїція • Ілюзія • Конфіденційність • Межа • Мовчання • Невідоме • Прийняття • Секрет • Символи • Плітки • Таємниця • Тиша • Чутливість • Усвідомлення

Аркан Жриця у цій колоді має класичний образ. Вона сидить у центрі під аркою в довгій синьо-білій сукні з прозорим покривалом на голові, у руках тримає розгорнутий сувій. За нею сяє величезна місячна повня, на задньому плані біля води стоїть статуя Тритона. Його присутність змінює сприйняття Жриці. Озеро за її спиною означає глибинне несвідоме: портал до колективної пам'яті, в якій живуть «чудовиська» та хтонічні божества.

Іконографія аркана

В оригіналі аркан називається La Papessa (Папеса), що буквально означає «жінка-папа». Розглянемо карту через середньовічну легенду про жінку, яка нібито займала папський престол у IX столітті під ім'ям Іоанна VIII. Для середньовічної людини образ жінки в тіарі був джерелом когнітивного дисонансу, порушенням догм, бо католицька церква забороняла (і забороняє) жіноче священство. Після Іоанни для підтвердження чоловічої статі кандидатів у папи у Ватикані ввели перевірку статі: ритуал із «дірявим кріслом» (Sella Stercoraria).

Вісконті-Сфорца vs Райдер-Вейт

Староміланські колоди (XV ст.): Папеса зображена як молода черниця в грубій рясі з мотузкою замість пояса, але в папській тіарі. В руках книга (метафора знань) і посох. На оригінальних картах немає колон (Боаз і Яхін), завіс із гранатами чи східців храму Соломона. Паралель із Джотто: існує іконографічна тотожність між Па-

песою та алегорією Віри (Fides) на фресках Джотто, яка вказує на те, що аркан описує духовну чистоту та віру.

Секта Гульєльми Богемської

На картах Вісконті зображена реальна історична постать: родичка сім'ї Вісконті, сестра Манфреди, яка була лідером єретичної секти гульєльмітів. Вони вірили, що Гульєльма була інкарнацією Святого Духа, а Манфреда мала стати першою в черзі «жінок-пап». Манфреду спалили в 1300 році.

Окультне значення

Після зустрічі з Магом (шахраєм) неофіт зустрічає Папесу. Вона руйнує його уявлення про жінку як про «нечисте створіння» або «інструмент спокуси» (поширений середньовічний погляд). Жриця показує, що чоловіче і жіноче начала рівні перед Богом. Вона вибудовує фундамент для майбутнього «Священного Шлюбу» (союзу духу та матерії, який є метою окультного навчання) та алхімічного Magnum Opus (Великого Діяння).

Папеса є вищим проявом культу «Прекрасної Дами», який впроваджували лицарські ордени (головним чином тамплієри) для трансформації грубого середньовічного соціуму. Папеса (Духовна Наречена) зберігає знання божественної спадщини; вона не про плотський секс, а про піднесену любов і служіння духу.

Психологія аркана

У психологічних розкладах аркан може вказувати на дуже глибокі процеси: родові, підсвідомі або кармічні. Кверент перебуває під впливом сил, які важко контролювати логікою, але які можна прожити через інтуїцію. Жриця часто описується як інтровертний, зосереджений на внутрішньому світі тип особистості, ідеаліст, спостерігач, який інтуїтивно відчуває цикли життя і смерті, але не завжди має організаційні ресурси для реалізації. У негативному про-

яві можливі схильність до інтриг, прихованості або маніпуляцій. У стосунках із чоловіками іноді може використовувати сексуальність як спосіб привернення уваги.

Аніма

У структурі психіки Аніма є уособленням внутрішнього жіночого начала, яке відповідає за зв'язок із почуттями, інтуїцією та несвідомими глибинами душі. В образі Аніми вона проявляється як душа, що наповнює форму змістом і перетворює суху логіку на живий процес. Аніма відповідає за здатність до близькості, творче натхнення та відчуття краси, виступаючи джерелом вітальності, без якої будь-яка структура залишається мертвою.

Відьма

Відьма часто сприймається як фігура, пов’язана з жіночою автономією, інтуїцією та глибинним знанням. Водночас цей архетип містить як творчий, так і руйнівний потенціал, що робить його амбівалентним. Відьма розглядається як образ, пов’язаний із природою, інтуїтивним знанням і здатністю працювати з невидимими процесами (травництво, ритуали, передбачення).

Зверніть увагу на зв’язок архетипу відьми з ідеями Еріха Нойманна про «Велику Матір» та її різні аспекти. У цьому контексті відьма може бути проявом «темного» або «негативного» аспекту аніми, який іноді постає як спокусливий, небезпечний або енергетично виснажливий. Водночас існує інший варіант: мудра, автономна і трансформаційна фігура, яка дає доступ до глибинної інтуїції та внутрішньої сили.

Архетип відьми може бути способом ідентифікації з власною внутрішньою силою, особливо коли кверент проходить через досвід ізоляції, конфлікту або внутрішнього переосмислення.

III ІМПЕРАТРИЦЯ

l'Imperatrice

Велика Матір / Гера / Королева / Матріарх

Ощадливість • Відтворення • Гроші • Ресурс • Естетика • Харчування • Комфорт • Материнство • Матріархат • Опіка • Примноження • Родючість • Тяглість • Циклічність • Вагітність

Імператриця постає як Матір світу. Вона вагітна, сидить на троні в Саду Гесперид, руки спокійно лежать на животі, погляд звернений усередину. Дерева із золотими плодами символізують вічне життя та родючість. Уся увага зосереджена на новому житті, яке вона виношує. Сонячний, вітальний та елітарний ресурс карти.

Іконографія аркана

Колода Вісконті-Сфорца

Імператриця тримає в лівій руці не державу (кулю з хрестом «globus cruciger»), а щит з орлом. Символізм щита: чорний орел відсилає до герба Священної Римської імперії (до 1441 року). Відсутність хреста: на карті демонстративно відсутні християнські символи (хрест, розп'яття), які були обов'язковими для легітимної влади в середньовічній Європі. Отже, маємо вказівку на «нехристиянську» або «єретичну» природу влади.

За образом Імператриці стоїть не тільки історична постать (як-от Б'янка Марія Вісконті), а Марія Магдалина («Славна Пані» тамплієрів для внутрішнього кола ордену — Магдалина). Згідно із середньовічними легендами (Яків Ворагінський), Магдалина прибула до Провансу. Там вона проповідувала і була «царственою» за своїм духом і красою. Існувала секретна версія: Магдалина була вагітна і народила доньку Сару, яка стала родоначальницею династії Меровінгів (королів із довгим волоссям). Тамплієри бачили своє завдання в охороні «священної крові» (Sang Real).

Картина «Меніни» Веласкеса

Символізм Імператриці: у центрі картини Інфанта (Сара), спадкоємиця, яка тримає прозорий глечик (графема Грааля з кров'ю), карлик поруч — метафора Каролінгів, які «відібрали» владу у священної династії.

У колоді Марсельського Таро Імператриця одягнена в синій та червоний — кольори Stella Maris (Зорі Моря), які вказують на Марію. Вейт додав у корону 12 зірок, як 12 лицарів Круглого столу (короля Артура), що знову відсилає до теми пошуку Грааля. Вейт називає її «Притулком грішних» та «Плодючістю», але ховає справжнє значення Магдалини за пафосним описом «Доньки небес і землі».

Психологія аркана

Жінка, яка не просто дає життя, а створює структуру, де це життя має легітимність і статус. Вона будує внутрішній порядок, знаючи мінливість зовнішніх систем. Матріархат у високому сенсі тут виступає як верховенство принципу родючості, турботи та взаємного живлення. Карта вказує на стан зрілої жіночності, де фокус зміщується з отримання турботи на здатність самостійно створювати безпечний та багатий простір.

Архетип Великої Матері

Вона втілює родючий ґрунт, у якому будь-яке насіння отримує захист і ресурс для росту. Як сама Природа в її розквіті, вона дарує безпеку, емоційне живлення та фізичний комфорт. Цей образ дає людині відчуття: світ — це безпечне місце, де можна проявляти творчість і насолоджуватися буттям.

Духовний розвиток через Велику Матір

Перехід від споживання до творення, стан «внутрішньої садиби», де кожна емоція та ідея мають право на існування та розвиток. Тіньова сторона Матері може виявлятися як ірраціональність, яка зато-

плює розум, або примхливість, яка вимагає уваги, не віддаючи нічого натомість. Проте в цілісному стані вона дарує людині відчуття повноти буття та здатність бути в гармонії з ритмами Всесвіту.

Архетип Гери

Владна статусна жінка та хороший організатор. Вона любить дорогі пишні подарунки та розкіш, сприймаючи їх як належне підтвердження своєї значущості. Як і міфологічна Гера, ця особистість може бути вкрай ревнивою до чужої краси та успіху, сприймаючи конкуренцію як замах на її територію. Вона володіє великою внутрішньою силою і здатна спалахнути гнівом, якщо щось іде не за її планом. Особистість, яка бачить світ як свій власний сад, де вона є одноосібною господаркою.

Архетип Королеви

Архетип Королеви народжується зі срібною ложкою в роті. Це жінки з міцним корінням та елітарним походженням. Архетип Королеви недосяжний для пересічного громадянина. Жінка з ресурсного середовища: народжена в забезпеченій родині; з дитинства засвоєний статус; якісна освіта; фінансова база; підтримка роду; впевненість як норма; відчуття права на більше; спадкоємиця системи. Позиція зрілої влади та гідності. Вона керує за спадковим правом, створює власний простір і підтримує порядок у ньому. Має чіткі межі, не залежить від чужої думки, але вміє взаємодіяти та підсилювати інших.

Матріарх

Якщо для осягнення архетипу Королеви потрібно вдало народитися, то для осягнення архетипу Матріарха потрібно народити.

Це доступний пересічному громадянину архетип матері — загальний архетип тієї, хто дає життя та підтримує його, отримуючи навзаєм від суспільства схвалення та статус.

IV ІМПЕРАТОР

l'Imperatore

Володар / Правитель / Король / Патріарх

Авторитет • Влада • Відповідальність • Держава • Закон • Ієрархія • Прагматизм • Система • Стабільність • Структура • Управління

У цій колоді Імператор зображений як молодий Володар, уособлення юнгівського Логосу та об'єктивної логіки. Він сидить на білому троні серед колон, тримає спис із пророслим лавром. Одягнений у білу туніку з пурпурним плащем.

Іконографія аркана

На староміланських картах Імператор часто не коронований. Замість корони він носить дивну шапку з гербом Священної Римської імперії, яка лише формою (дугою) натякає на корону Карла Великого.

На гравюрах Мантеньї Імператор носить корону, що відповідає статусу французького принца (без дуг), а не суверена. Це натяк на те, що він «молодший» в ієрархії справжньої влади. Імператор зображений зі схрещеними ногами. В античній та середньовічній традиції це вважалося ознакою поганого виховання, притаманною простолюдинам. Шляхетний правитель ніколи б не сів у таку позу на троні. На деяких картах Імператор сидить у профіль або в три чверті: нестійка поза вказує на відсутність твердого фундаменту влади.

У Марсельському Таро (автор Марсіліо Фічіно) всі елементи (схрещені ноги, відсутність корони, ракурс боком) зібрані воєдино, що підтверджує спадковість символізму нелегітимності.

Історичний контекст: Каролінги проти Меровінгів

Ключ до розуміння карти лежить у «праві крові». Меровінги — давня династія («довговолосі королі»), яка вважалася сакральною. За легендою (яку поділяли тамплієри), вони несли «святу кров» (на-

щадки Марії Магдалини). Меровінги буквально «народжені морем»; за легендами, вони мали «надприродне» походження, пов'язане з водою (матір Меровея запліднило морське чудовисько). Каролінги (Карл Великий) — нащадки мажордомів (управителів), які захопили трон підступним шляхом за підтримки Ватикану. Позбавляючи Імператора корони на карті, автори арканів вказували втаємниченим: справжній трон порожній, а той, хто на ньому сидить, — симулякр.

Вейт зобразив Імператора як величного і законного монарха з анкхом у руках і баранячими головами на троні, ігноруючи початковий політичний і герметичний зміст карти.

Психологія аркана

Архетип Володаря

Представляє принцип структури, порядку та влади, центр свідомості, здатний організувати життя, встановлювати правила, підтримувати дисципліну та контролювати навколишню реальність. Цей архетип тісно пов'язаний із Его, бо він проявляє себе через свідоме керування собою та зовнішнім середовищем.

Архетип Правителя

Правитель — це інститут божественного втілення влади. Сакральність влади походить від царя Давида як Помазаника Божого; вона не про лідерство, а про зв'язок із вищим законом. Правитель знеособлений і втілений у соціально-політичній функції (управління, розв'язання суперечок, організація); його функції треба розглядати крізь державу. Тому що (або онтологія влади):

1) Правитель деперсоналізований, він одночасно на кожній монеті і ніде. Його ім'я — лише підпис під документами, його нумерують як тимчасового в хроніках та нагороджують епітетами, про які він не просив, ще за життя.

2) Він не має особистих кордонів, усе його життя регламентоване, навіть особисте. Його парування чи одруження мають політичний зміст, його народження, смерть, стан здоров'я стають надбанням спільноти абсолютно легально.
3) Він не має жодного особистого простору і вибору: «все можуть королі, та одружитися з любові не можуть королі». Він позбавлений особистого часу і права на інкогніто. На додачу отримує хрестик на лобі як мішень від народження і до смерті, дай Боже природної.
4) Правитель є медіатором між волею людей та волею богів, бажано так, щоб обидві сторони його не вбили.

Природа влади така, що ніхто не хоче собі її в подарунок. До цього жаху готують із дитинства, виховуючи у спадкоємця певні якості, які якщо не призведуть до процвітання держави, то хоча б не призведуть до загибелі самого правителя. Заміна основного спадкоємця запасним у порядку престолонаслідування рідко має позитивні наслідки. Обраний з усієї купи нащадків монарха вже мав потрібні якості, завдяки яким обрали саме його, а не братів (тільки 30% мають потрібні для виживання держави та династії якості). Інші 70% можуть забезпечити загибель або династії, або держави на вибір, або обох разом.

Тінь Правителя

Страх хаосу та революцій, який призводить до придушення будь-яких коливань у системі. Обмеження вільнодумства, що викликає закритість до нових ідей через загрозу стабільності. Ризик деспотії та гіперконтролю, коли захист порядку перетворюється на жорстке диктування волі.

Чи зникла сакральність влади в сучасному світі? Ні. У людства постать Правителя все ще недоторканна юридично та етично, зокре-

ма постать президента. Різниця тільки в тому, хто обирає правителя. Раніше цей вибір робили у внутрішньому колі династії, тепер — шляхом голосування на виборах. Тепер Правителі змінювані іншим шляхом, ніж смерть, проте не завжди змінювані навіть у демократіях.

Архетип Король

Більш заземлене, зрозуміле з позиції Зрілого Его поняття, яке визначає Axis Mundi (вісь світу), навколо якої структурується все буття. Це здатність психіки розставляти пріоритети, витримувати навантаження без істерики чи паніки. Також архетип Короля існує як частина чоловічих ролей у суспільстві на рівні соціальної реалізації. Король:

1) встановлює власні правила;
2) несе відповідальність за колектив;
3) організовує буття родини;
4) здатний відповідати не тільки за себе, а й за інших.

Архетип Короля — найпізніший у чоловічій психіці, він знаменує здатність організувати щось не тільки для себе, а й для інших. Король є похідним випадком прояву архетипу Правителя, який доступний для реалізації пересічному мешканцю без утворення революційних комітетів та народних республік. Варіантом Правителя також є архетип Патріарха.

Патріарх

Патріарх постає як іпостась Правителя, застосована в родині щодо дітей. У загальному сакральному значенні дітьми Правителя є всі його піддані; в окремому випадку Патріарх є батьком власних дітей та їхнім суддею (суддею між ними), медіатором, законодавцем та захисником, отже, виконує функцію Правителя.

V ІЄРОФАНТ

il Papa

Внутрішній Гід / Gesù Cristo / Архонт

Релігія • Закон • Наставник • Офіційність • Юридичні справи • Державна установа • Чиновник • Влада

Ієрофант уособлює оновлений Закон, перехід від зовнішніх ритуалів до внутрішньої совісті та особистої відповідальності. Він вчить інтегрувати духовний принцип у повсякденне життя. Позаду Ієрофанта руїни храму, графема до Євангелія від Луки 21:6: «Настануть дні, коли все це буде зруйноване».

Іконографія аркана

Відсутність християнських символів на карті у колоді Вісконті-Сфорца: на карті немає розп'яття, ключів святого Петра (які є у «Таро Мантеньї»), папського персня рибалки чи ферули (пастирського посоха). Традиційна папська тіара має яйцеподібну форму. На карті ж ми бачимо гостроверхий трикутний ковпак. Художники навмисно надали йому форми шапки мага, чародія або язичницького жерця.

Історія гостроверхої шапки

Золоті капелюхи: культові предмети протокельтської культури (1400–800 рр. до н. е.), пов'язані із сонячним культом і календарем.

Саки та перси: скіфські народи та зороастрійські маги носили такі шапки (рельєфи царя Скунхи).

Після IV Латеранського собору (1215 р.) юдеїв зобов'язали носити конічні шапки. У народній свідомості такий головний убір став асоціюватися з магією, алхімією, єрессю та чорнокнижництвом.

У Марсельській колоді Ієрофант зображений у дивному стилі, що нагадує «кубізм» за 400 років до його появи. Фічіно, будучи платоніком, ставився до «природної магії» Ватикану насторожено.

Артур Вейт

Вейт називає Ієрофанта «зовнішньою релігією» (екзотерикою) на противагу «внутрішній» Верховній Жриці. Вейт бачив у ньому силу ключів та теологію, що закостеніла у формах.

Психологія аркана

В юнгіанській психології Ієрофант втілює архетип Внутрішнього Гіда. Це не зовнішній учитель, який нав'язує догми, а частина психіки, яка допомагає інтегрувати мораль, цінності та досвід предків у свідомість. Він виступає посередником між Его і колективним несвідомим, допомагаючи знайти внутрішню опору і вищий сенс. Ієрофант відображає потребу людини шукати власну етичну основу, не ховаючись за чужими правилами чи страхом. Він допомагає перейти від сліпої віри до усвідомленого знання і відповідальності за свої дії.

Внутрішній Гід

Дослідженням архетипових структур, пов'язаних із внутрішнім знанням і орієнтацією, займався швейцарський психоаналітик Карл Густав Юнг. У його моделі психіки Внутрішній Гід розглядається як функція, яка поступово формується в процесі розвитку людини.

На початку цей «внутрішній голос» є зовнішнім: він говорить вустами батьків. Так формується совість: через заборони, дозволи, оцінки й правила, які дитина спочатку сприймає як зовнішній контроль. Лише з часом цей голос інтеріоризується, тобто переходить усередину і починає звучати в голові. У зрілому стані Внутрішній Гід уже не копіює зовнішні настанови. Він працює як самостійна система орієнтації, яка дозволяє людині ухвалювати рішення, спираючись не на страх покарання чи бажання схвалення, а на внутрішнє розуміння процесів.

Gesù Cristo

Дослідженням архетипу Ісуса Христа займався американський психоаналітик Роберт Луїс Мур. Він запропонував розглядати Христа не лише як релігійну постать, а як модель психіки, у якій повністю інтегровані базові архетипові сили. Разом із Дугласом Гіллеттом Мур описує чотири базові чоловічі архетипи: Король, Воїн, Маг, Коханець.

У своїх дослідженнях Роберт Луїс Мур пропонує радикальне прочитання образу Ісуса Христа не лише як релігійної постаті, а як архетипової моделі повної інтеграції психічних сил.

Христос у Мура втілює всі чотири базові архетипи зрілої маскулінності одночасно і без Тіні:

1) як Король, який проголошує «Царство Небесне»;
2) як Воїн, що протистоїть Дияволу та виганяє торговців із храму;
3) як Маг він перетворює воду на вино, розповідає притчі та воскрешає Лазаря;
4) і як Коханець проголошує любов до ближнього, проповідує милосердя.

Мур інтерпретує Ісуса як унікальний досвід, адже жоден чоловічий архетип Ісуса не переходить у Тінь.

Ідея архетипів без Тіні цікавила Мура, він навчав розкриттю архетипів без Тіні. Проте автор застерігав: архетипи не є дружніми. Це чиста енергія, подібна до електрики під високою напругою. Якщо ваше Его недостатньо міцне, ця сила не освітить шлях, а спопелить того, хто її торкнувся.

Останні роки життя Мура були затьмарені важким неврологічним станом (судинна деменція після серії мікроінсультів). У 2016 році він застрелив дружину, а потім себе (не намагайтеся обдурити Тінь).

Архонт

У гностичних текстах, зокрема в рукописах Наг-Хаммаді (наприклад, Apocryphon of John), архонти описуються як сили, що виникають у процесі космогенезу після відокремлення від вищого божественного принципу. Вони пов'язані з формуванням матеріального світу і постають як його правителі, що діють у межах неповного або спотвореного знання.

Архонти не мають доступу до повного божественного знання (гнозису), тому їхня влада розглядається як вторинна та обмежена щодо вищого джерела. У цьому контексті матеріальний світ постає як структура, створена та керована істотами, які не усвідомлюють повноти реальності. У тексті Hypostasis of the Archons вони також описуються як правлячі сили, що встановлюють порядок і закони в межах створеної реальності. Їхня функція полягає у підтриманні існуючого порядку, який не відображає повністю божественного походження світу.

У ширшому символічному прочитанні архонти можуть розглядатися як модель механізмів обмеження свідомості — систем, що підтримують стабільність реальності через фрагментацію досвіду та закріплення шаблонного мислення.

У такому підході їхня «влада» проявляється не як зовнішнє управління, а як структура сприйняття, у якій світ переживається як набір ізольованих об'єктів і правил.

Сучасні аналогії інколи проводяться між цією ідеєю та феноменами інформаційних бульбашок або алгоритмічного формування уваги, однак такі паралелі мають метафоричний характер і не є прямим ототожненням. Архонти існують і сьогодні у кожному шаблоні мислення, який каже нам: «це неможливо, бо так влаштований світ».

VI ЗАКОХАНІ

gli Amanti

Сизигія / Священний шлюб

Альтернатива • Біфуркація • Відповідальність • Відкритість • Вибір • Гармонія • Дуалізм • Естетика • Компроміс • Моральний вибір • Партнерство • Притягання • Синтез • Цінності

Карта «Закохані» зображує момент вибору між особистим і зовнішнім обов'язком. Юнак стоїть між дівчиною та шляхом дії, що символізує конфлікт між почуттями та ідеями. Сцена відсилає до картини «Поцілунок» Франческо Гаєца, підкреслюючи інтимність і напруженість моменту. Карта уособлює не лише любов, а й фундаментальне рішення: слідувати серцю чи обов'язку, інтегруючи протилежності в єдину цілісність.

Іконографія аркана

Сучасна назва аркана закріпилася лише наприкінці XV століття. У давніших колодах ця карта називалася «Рішення» або «Вибір». Раннє християнство: святі Єронім та Григорій Великий вважали будь-який шлюб «рецидивом першородного гріха». Ідеалом був повний аскетизм. Блаженний Августин запропонував компроміс: шлюб як «гріх простимий» тільки для народження дітей.

Тамплієрський злам (XII–XIII ст.): коли на сцену виходить Орден Храму, шлюб офіційно визнається одним із головних християнських таїнств. Роль тамплієрів та трубадурів у створенні нового образу жінки недооцінена: в елітних колах впроваджується повага до жінки (культ Прекрасної Дами). Вперше в історії жінка стає суб'єктом, до якого може виникати платонічне чи будь-яке інше кохання. З часів Давньої Греції жінка в Європі була нарівні з домашньою твариною, основною метою утримання якої було отримання нащадків. Вперше наявність душі та здатності до кохання у жінок пе-

реосмислюють тамплієри. До цього кохання з погляду філософії було можливе тільки між чоловіками.

Колода Вісконті-Сфорца

На найдавніших картах ми бачимо чоловіка та жінку, які укладають угоду. Наявність символів домів Вісконті та Сфорца вказує на реальні династичні союзи. Правильний шлюб стає необхідним для кар'єри, зокрема політичної: союз із рівним або вищим партнером відкриває шлях до соціального та духовного зростання. Тамплієри запозичили юдейський погляд на шлюб: холостяк сприймався як неповноцінний чоловік, який не може бути первосвященником. Над головами пари Купідон тримає спис і стоїть у позі «контрапост», що характерно для античного мистецтва.

Марсіліо Фічіно (Марсельське Таро) замінив ідею «договору» на ілюстрацію до діалогу Платона «Бенкет». Карта стала символізувати вибір між «Любов'ю Небесною» та «Любов'ю Земною» (вульгарною). Ця концепція пізніше надихнула Тіціана на його знамениту картину. Вейт повністю змінив іконографію, зобразивши Адама, Єву та Ангела в Едемі. Він трактує карту як «таїнство завіту» та «одкровення жіночого начала».

Психологія аркана

Вибір між відстороненим божественним станом і людським досвідом. Усвідомлення, що пізнання через досвід важливіше за безпечну бездіяльність. Прийняття болю та радості як частини еволюції душі. У центрі композиції — чоловік і жінка, занурені в поцілунок. Їхні пози м'які й природні, руки обіймають без напруги, що створює відчуття взаємного прийняття. Це не сцена спокуси чи боротьби, а стан взаємного тяжіння, в якому межа між «я» та «іншим» тимчасово зникає. Простір довкола, кам'яні сходи й архітектура задають вертикаль — метафору шляху і підйому. Але пара зупини-

лася в цьому русі, ніби випала з часу. Фігура в тіні на сходах означає присутність соціуму, закону або спостерігача. Будь-який союз існує не лише в приватному вимірі, а й у полі очікувань і наслідків. Цей аркан говорить про вибір, який не можна звести до логіки, де почуття, тіло і цінності сходяться в один вектор. Закохані тут не про любов, а про акт внутрішнього узгодження, коли ви обираєте не лише людину, а й саму форму свого буття через цей зв'язок.

Сизигія / Священний шлюб

Алхімічний термін, який Юнг обожнював: союз Сонця і Місяця, Логосу та Еросу. Архетип Закоханого як енергія, яка зв'язує докупи розрізнені частини світу. Без цієї сили (Еросу) світ залишається набором мертвих структур. Закоханий оживляє ці структури, наповнюючи їх особистим сенсом. Юнг використовував ідею сизигії для опису цілісності психіки, яка формується не через усунення протилежностей, а через їх поєднання та взаємодію. Аніма й анімус у цьому контексті — не просто «образи іншої статі», а автономні психічні структури, які впливають на сприйняття, емоції, вибір і відносини людини зі світом.

Сизигія означає їхній функціональний зв'язок: коли ці два принципи перебувають у відносній рівновазі, особистість має доступ до більш повного спектра внутрішніх ресурсів.

Сизигія пов'язана з ідеєю внутрішнього союзу протилежностей (процесом індивідуації), де психіка прагне до цілісності через інтеграцію свідомого і несвідомого, логіки й інтуїції, активного і пасивного начал. Динамічний процес взаємного «налаштування» внутрішніх полюсів.

Сизигія у Юнга — це принцип організації психіки, в якому протилежності не знищують одна одну, а утворюють напружене, але продуктивне єднання, що веде до розвитку особистості.

VII КОЛІСНИЦЯ

il Carro

Персона / Герой

Експансія • Контроль • Логістика • Перемога • Прогрес • Прорив • Соціальний ліфт • Військова техніка • Транспорт • Тріумф • Ціль

Карта Колісниця передає образ руху, перемоги та виходу в зовнішній світ. Це не стільки момент тріумфу, скільки стан напруженого контролю, у якому досягнутий результат потребує утримання й спрямування. Візуально сцена відсилає до тріумфальної іконографії Відродження (Мантенья, Тиціан), а також до ранніх таро (Вісконті-Сфорца), де жінка на колісниці символізує санкціонований тріумф і соціальне визнання.

Іконографія аркана

На більшості карт VII Аркана ми бачимо воїна в обладунках, який стоїть у колісниці під балдахіном. Римський тріумф — давньоримський звичай тріумфального в'їзду полководця. Найвища точка соціального визнання, але вона несе в собі небезпеку гордині. Балдахін та колони: чотири колони, які підтримують зоряне небо (балдахін), символізують владу над чотирма стихіями або чотирма кутами земного світу.

Колода Вісконті-Сфорца

На відміну від сучасних колод, де колісницю часто везуть сфінкси, у найдавніших картах це білі коні. Коні символізують чисту енергію, благородство та швидкість. Тріумфатор на карті Вісконті — жіноча постать, яка натякає на тріумф душі або конкретну історичну особу (наприклад, Б'янку Марію Вісконті). Сфінкси (чорний і білий) з'являються як втілення протилежних сил, які потрібно приборкати єдиною волею. Для Ордену Храму цей аркан мав особливе значення: військова доблесть, духовні пошуки перетворюються на реаль-

ну силу, здатність впливати на політику та історію. Візник не тримає віжки (на багатьох картах). Отже, він керує світом не фізичною силою, а «магічним поглядом» або словом. Езотеричне значення: колісниця означає тіло, коні символізують почуття, а візник — розум.

Марсельське Таро: на плечах візника зображено два лики (Урім і Туммім), символи пророцтва та істини, що підкреслює магічну владу персонажа. Вейт додав багато зоряної символіки та магічних знаків на обладунки. Він трактує цю карту як «тріумф інтелекту», що підкорив тваринну природу. Проте ця карта розповідає не лише про перемогу, це й велика відповідальність, адже будь-який тріумф може закінчитися катастрофою.

Психологія аркана

Стан максимальної ідентифікації з власною Персоною, яка є соціальною маскою успіху. Ініціація Переможця, де Его мусить щомиті доводити свою здатність керувати ресурсами. Прудкий кінь, якого треба вхопити за вуздечку, означає інфляцію Его або афекти, які прокидаються від успіху. Внутрішня суть полягає у вмінні вгамувати власну гординю та надмірний азарт, щоб не втратити контроль над реальністю в променях слави.

Архетип Персони

Це не просто маска, а необхідний механізм адаптації: Персона дозволяє діяти в суспільстві, виконувати функції, будувати відносини та отримувати визнання. Вона структурує поведінку відповідно до очікувань середовища, створюючи стабільну соціальну ідентичність. Водночас Персона завжди частково віддаляє людину від її внутрішнього ядра. У зрілому варіанті Персона стає гнучкою: вона не зливається з Его повністю і не фіксується в одному образі, а змі-

нюється залежно від контексту, залишаючись інструментом, а не тотожною ідентичністю.

Persona представляє соціальне обличчя індивіда, його роль та статус у суспільстві. В Колісниці цей архетип досягає свого піку: Герой стає тим, ким його бачить світ. Архетип Персони як обладунок психіки дозволяє Его безпечно діяти в колективному середовищі.

Архетип Героя

Найвідоміший архетип різних культур, у яких герої уособлювали відвагу, силу духу та моральні орієнтири. Яскравими прикладами можуть бути Ахіллес, Геракл, Сігурд тощо. З часом цей образ закріпився в культурі як приклад поведінки, що відображає універсальне прагнення людини до самореалізації та пошуку власного шляху через досвід боротьби, змін і внутрішнього розвитку. Людина з вираженим героїчним архетипом часто прагне лідерства, незалежності, відстоює власні цінності, допомагає іншим і протистоїть несправедливості. Водночас цей архетип виконує важливу мотиваційну функцію, допомагаючи мобілізувати внутрішні ресурси у складних життєвих обставинах і сприяючи особистісному розвитку.

Шлях до посмертного золота

Цей шлях за своєю суттю є рухом до смерті, де Герой мертвий, а його місія полягає в тому, щоб померти за символічне «золото» чи ідеал. Така роль є типовою для хлопчиків, оскільки суспільство активно спонукає чоловіків грати її задля досягнення зовнішніх цілей. Герой зазвичай мертвий: це пояснює, чому в багатьох системах Колісниця (VII) стоїть в опозиції до Смерті (XIII), проте веде прямо до неї. Соціальне замовлення: суспільство зацікавлене в розвитку архетипу Героя, оскільки йому потрібні солдати, готові померти за ідеали, золото чи релігію, тому архетип Героя сприймається як позитивний для психіки.

VIII СПРАВЕДЛИВІСТЬ

la Giustizia

Суперего / Немезида / Феміда

Тверезий розрахунок • Об'єктивна істина • Чесність • Структура • Аргументація • Закон • Логіка • Раціональність • Помста • Розплата

Образ перегукується з ренесансною традицією алегорій Справедливості, зі «Справедливістю» П'єро дель Поллайоло, де фігура з мечем та глобусом на колінах відвертає погляд від спостерігача. У цьому контексті Справедливість постає як дві форми одного деміурга: Феміда і Немезида. Перша встановлює право, друга відновлює його, коли закон не працює. В обох випадках діє закон; якщо порядок не встановлено справедливо, він відновлюється через помсту.

Іконографія аркана

Колода Вісконті-Сфорца

Над фігурою Правосуддя зображений вершник, «Чорний лицар»: сила, яка виконує вирок. Чорний колір означає воїна без сюзерена (аналог японського роніна). У Середньовіччі такі воїни фарбували обладунки в чорний для захисту їх від іржі без допомоги збройоносця. Він уособлює «силову гілку» правосуддя (судових приставів або поліцію), яка підпорядковується лише закону, а не феодалу.

Білий кінь (Блідий кінь) часто асоціюється з вісником смерті з Апокаліпсиса. Один із найпотужніших та найнеоднозначніших символів; на найдавніших картах (колода Пірпонта-Моргана) ми бачимо не тільки Феміду, а й вершника, який мчить галопом над нею. Лицар, одягнений у чорні лати, скаче на білому коні як символ «виконавчої влади» правосуддя. Блідий кінь з Одкровення Іоанна Богослова часто асоціюється з перемогою, але і з приходом вершни-

ка-завойовника. У правосудді цей образ символізує «містичного вісника смерті» для винного.

Для давніх греків та слов’ян білий кінь був сакральною твариною: греки приносили в жертву богам білих коней, бачачи в їхній масті близькість до небесного світла. Таким чином, правосуддя, яке вершиться, має божественну санкцію, навіть якщо воно виглядає жорстоким. Сучасний «семіотичний знак»: аеропорт Денвера містить скульптуру Блакитного мустанга (відомого як Blucifer). Незважаючи на те, що він синій, це той самий «блідий кінь» із палаючими червоними очима. Отже, таємні товариства (спадкоємці тамплієрів та кола Медічі) досі використовують образ коня як знак своєї присутності та контролю над «силовою» частиною правосуддя.

Зряче Правосуддя vs Сліпе

Сучасний образ Феміди із зав'язаними очима (давньоримська традиція) означає «технічне» виконання протоколу (неупередженість, але часто відірваність від суті). У Давній Греції та на арканах доби Ренесансу Правосуддя завжди зряче. Зряча Феміда бачить майбутнє, розуміє контекст і прагне не лише покарати, а й примирити сторони задля загального блага. Вона знає більше, ніж кажуть адвокати.

Грецька Феміда тримала ріг достатку як символ того, що правильний суд веде до процвітання суспільства. Римська Юстиція замінила ріг на меч — відбувся перехід до «негативної влади»: правосуддя тепер лише карає або не карає, але не допомагає творити. Зрячі очі Немезиди/Феміди підкреслюють, що вона свідомо обирає шлях відплати, бачачи всю суть речей.

Дюрер та Мантенья

У Дюрера та Мантеньї на деяких версіях карти біля ніг Правосуддя стоїть чапля. У єгипетській міфології цей символ відродження та

циклічності (фенікс) означає, що земний суд не є остаточним; він триватиме й повторюватиметься знову і знову, на відміну від Страшного суду.

Марсельське Таро

Марсіліо Фічіно на своїй карті намагався зобразити високу спинку трону як бар'єр, щоб символічно відгородити суддю від тих, хто «смикає за мотузки» зі спини. Цей аркан — про перехід від ідеального божественного порядку до суворих земних реалій, де закон має меч, але часто позбавлений рогу достатку.

Психологія аркана

Стан граничної інтелектуальної чесності та тверезого судження, розуміння: кожна дія має свою ціну, необхідно зустрітися з результатом власних рішень.

Суперего

Сьогодні дослідники часто пов’язують функції Суперего з роботою префронтальної кори головного мозку, яка відповідає за соціальну поведінку, етичні судження та гальмування імпульсів. Якщо розглядати це крізь призму досліджень символічних систем, то Суперего часто відображається в таких фігурах, як Ієрофант (соціальний закон, догма) або Справедливість (невблаганний закон причини й наслідку).

Механізм інтеріоризації (Внутрішній Суд)

Фройд описував Суперего як результат того, що зовнішні вимоги батьків і суспільства стають внутрішнім голосом. Аналогія: терези як функція самоспостереження й оцінки (зважування вчинків), а меч як покарання (почуття провини, самобичування), яке Суперего обрушує на Его за порушення правил.

Ідеал-Я vs. Совість

Психоаналітики (наприклад, Едвард Гловер) розділяли Суперего на

дві частини: Ідеал-Я (висока планка, якій ми хочемо відповідати) та совість (той, хто критикує за невідповідність). У Справедливості це «об'єктивність» Суперего, яке не бере до уваги почуття, а лише «вимоги ідеалу».

Жорстоке Суперего

Кляйн досліджувала раннє, архаїчне Суперего, яке часто буває непропорційно жорстоким. У контексті Справедливості це виявляється, коли аркан випадає в негативному аспекті: як ригідність, перфекціонізм і нездатність до пощади. «Архаїчний суддя», який карає Его за найменші імпульси Ід.

Кляйн вважала, що Суперего існує в немовлят і воно жорстокіше за доросле, бо є архаїчною структурою психіки.

Справедливість як «Дзеркало»

Багато дослідників (передусім послідовники Лакана) вбачають у Суперего момент зустрічі з «Іншим» (суспільством, яке дивиться на нас). Суперего і є цим «поглядом Іншого» всередині нашої голови.

Психічний мазохізм

Едмунд Берглер розвинув ідею про те, що Суперего працює не тільки як «совість», а як справжній внутрішній тиран… Суперего отримує задоволення від катування Его. Воно встановлює завідомо нездійсненні стандарти (ідеальні терези Справедливості), щоб мати привід завдати удару мечем. Якщо Суперего надто довго і несправедливо «тисне» на Его, енергія йде в Тінь, перетворюючись на ту саму вибухову силу Вежі.

Інтроєкція агресора

Шандор Ференці (колега Фройда) глибоко вивчав, як зовнішнє насильство або жорсткі правила стають частиною нас. Для виживання в умовах жорстких вимог дитина «ковтає» (інтроєктує) образ суворого батька. Результат: усередині оселяється «Справедливість»…

холодна, безстороння структура, яка стежить за кожним кроком та перетворює особистість на кам'яну фортецю (Вежу).

Тиранія повинності

Карен Горні (представниця неофройдизму) описала Суперего через систему «Я мушу». Коли список жорстких догм («Я мушу бути ідеальним», «Я мушу бути сильним») створює ідеалізований образ «Я». Що вищий і жорсткіший цей образ, то більше реальних людських проявів витісняється в Тінь (Диявол). Рано чи пізно «реальне Я» підриває цю надбудову.

Чому у Вейта Сила стоїть на місці Справедливості?

Хоча в марсельській традиції Сила — аркан одинадцятий, Вейт (а за ним і вся американська традиція) ставить її на 8-ме місце, не випадково переставляючи аркани. В усі часи Старші Аркани могли переставлятися за вибором автора, з різних причин і традицій.

У колоді Вейта Сила була поставлена на восьму позицію, компенсуючи те, що в деяких ранніх колодах існували астрологічні аркани (насамперед знаки зодіаку), і було потрібно вмістити ці астрологічні відповідності в обмежену кількість Старших арканів.

Наприклад, колода Minchiate (система з розширеними Старшими арканами) з Флоренції мала розширену серію Старших арканів — не 22, а близько 40–41 карти, зокрема всі 12 знаків зодіаку, 4 стихії й планетарні сфери поряд із традиційними Старшими арканами.

Вейт змінив традиційну послідовність, перемістивши Силу перед Справедливістю задля того, щоб астрологічна система збіглася, тому що тарологам необхідно було вмістити всі знаки зодіаку в обмежену кількість арканів. У системі Золотої Зорі: Сила відповідає знаку Лева, Справедливість відповідає Терезам. Оскільки Лев у зодіаку йде раніше за Терези, то і Сила стала раніше.

IX ВІДЛЮДНИК

L’eremita

Senex / Ioannes Baptista / Сатурн / Харон

Автономія • Аскеза • Відмова • Глибина • Дистанція • Дослідження • Духовність • Затримка • Ізоляція • Істина • Мудрість • Наставництво • Пауза • Самотність • Сповільнення

Образ Відлюдника перегукується з ренесансною традицією зображення Іоанна Хрестителя. Наприклад «Іван Хреститель з агнцем» Тіціана, де святий постає як самотній аскет у природному просторі, віддалений від світу, але зосереджений на вищій істині. Подібно до нього, Відлюдник уособлює шлях відмови від зовнішнього заради внутрішнього світла, що веде до пізнання істини.

Іконографія аркана

Головним ключем до розуміння цієї карти є постать Івана Хрестителя. Крила: на старовинних картах (наприклад, із Музею образотворчих мистецтв Франції) Відлюдник зображений із крилами. У візантійській традиції Івана Хрестителя називали «Ангелом Пустелі» і малювали з крилами.

Ліхтар / лампа — графема самого Іоанна, якого в Євангелії називають «світильником, що горить і світить». Цитуємо Євангеліє: «Він був світильником, що горить і світить; а ви хотіли короткий час порадіти при світлі його» [Івана 5:35]. Іоанн як інструмент для освітлення шляху є метафорою особистості пророка як джерела духовного світла.

Пісочний годинник на старовинних картах підкреслює короткочасність земного служіння Іоанна перед приходом Христа.

Милиці / Посох символізують те, що пророк не повинен спіткнутися на своєму шляху («на руках понесуть тебе, аби ти не спіткнувся об камінь ногою своєю»). На старовинних картах (наприклад, із му-

зеїв Франції, де Відлюдник іноді зображений крилатим) милиці буквально означають, що святий «несе своє тіло на руках». Ми бачимо графічну метафору: «Ангел Пустелі» не торкається землі гріховним або необережним чином.

Тамплієри вважали Іоанна Хрестителя своїм сакральним покровителем і навіть першим «великим магістром». Знатні родини Rex Deus («Божественні царі») організували Хрестові походи, щоб повернути собі володіння Родючим Півмісяцем (Туреччина, Сирія, Ізраїль) та отримати інформацію, яка належала їм століттями.

«Церква Іоанна» існувала паралельно з раннім християнством. Симон Волхв: улюблений учень Івана Хрестителя, якого вважають «батьком усіх єресей» та видатним магом-гностиком.

Мандеї: сучасна секта в Іраку, яка досі вважає себе послідовниками вчення Івана Хрестителя (назареїв).

На глибшому рівні образ Івана (Ioannes) перегукується з вавилонською міфічною істотою-амфібією на ім'я Оаннес, яка вийшла з моря і навчила людей грамоти, математики та законів. Форма папської тіари (мітри) нагадує голову риби, що є відсиланням до цього символізму.

Колода Вісконті-Сфорца

Найбільш реалістичний та «людський» образ, позбавлений окультного пафосу пізніших епох: літній чоловік із довгою білою бородою, одягнений у довге вільне вбрання (часто синього або тьмяного кольору) з капюшоном. В руках він тримає пісочний годинник, який втілює не стільки мудрість, скільки час, старість та наближення смерті.

Марсельське Таро

Тут з'являється канонічний езотеричний образ, зіставний з Іоанном Хрестителем: старець у важкому плащі, який йде ліворуч (у

минуле або всередину карти). Він тримає ліхтар піднятим перед собою, але частково прикриває полою плаща (символ «прихованого знання», Гнозису), яке не виставляється напоказ.

Райдер-Вейт

Артур Вейт не володів справжнім ключем до цієї карти, хоча інтуїтивно наблизився до неї, зобразивши ліхтар як маяк істини. Карта «Відлюдник» — не просто образ мудрого старого, а зашифроване нагадування про «Ангела Пустелі» (Іоанна Хрестителя) та гностичні таємниці лицарських орденів.

Вейт надав карті максимальної символічної концентрації: самотня фігура на вершині засніженої гори підкреслює ідею ізоляції та «високої мудрості». Всередині ліхтаря чітко видно шестикутну зірку (гексаграму, «печатку Соломона»).

Золотий посох: Вейт трактує його як посох патріарха або магічний жезл, на який Відлюдник спирається лівою рукою. На відміну від Марселя, ліхтар не прикритий. Відлюдник Вейта — це маяк для тих, хто йде слідом.

Психологія аркана

Стан свідомої ізоляції та глибокої рефлексії, стан паузи, коли зовнішні дії припиняються заради пошуку внутрішніх сенсів. Внутрішня суть карти полягає у вмінні бути наодинці з собою без страху та перетворювати самотність на самодостатність.

Архетип Мудрого Старого (Senex)

Архетип представляє принцип мудрості, яка приходить через старіння та втрату ілюзій, постать наставника, який не дає готових відповідей, а лише вказує напрямок. Він уособлює Его, яке йде вглиб, аби інтегрувати досвід минулого. Його тіньовий аспект виражається через ригідність та догматизм, проте в цьому образі домінує аспект чистого пошуку істини.

У психологічному вимірі цей архетип відповідає функції внутрішнього провідника, який допомагає інтегрувати досвід і знаходити сенс у подіях. Він з'являється в моменти невизначеності як голос спокійної розсудливості, що відділяє суттєве від другорядного.

Мудрий Старий пов'язаний зі здатністю до рефлексії та дистанції: він бачить не лише те, що відбувається, а й контекст, у якому це має значення. Його знання не теоретичне, а прожите — воно сформоване через час, втрати та спостереження.

Ioannes Baptista

Найвідоміший християнський відлюдник, опонент Ісуса та прабатько «Шляху Відлюдника». У перші століття після подій у Юдеї джерела згадують два конкурентні релігійні рухи: послідовників Іоанна (іонітів, масбутеїв, назаретські групи) та послідовників Ісуса, ранніх християн. Спільнота Іоанна вважала себе «старшою» у духовній традиції та не визнавала верховенства Ісуса.

Пізніші християнські редактори максимально пом'якшили цей конфлікт, але його сліди зчитуються в самому тексті Нового Заповіту: наприклад, коли Іоанн називається «лише світильником, що ненадовго спалахнув», ця формула звучить не як нейтральний опис, а як полемічне знецінення.

Іоанн історично не тільки «передвісник Христа» в церковному сенсі. Реалістичні реконструкції показують його як харизматичного пророка, лідера пустельного культу, вчителя з власною спільнотою учнів, релігійного конкурента за вплив у Юдеї. У багатьох дослідженнях Іоанн постає не як додаток до історії Ісуса, а як самостійний духовний центр.

Канонічний опис Іоанна змальовує його як того, хто живе в пустелі, носить одяг із верблюжої вовни, харчується сараною та диким медом. Подібну модель ми бачимо у пророків Старого Заповіту, єги-

петських пустельників, есеїв Кумрана, у шаманів, які проходять ініціацію через ізоляцію, голод і контакт із «дикою» реальністю.

Ключовий епізод, який традиція намагається згладити, пов'язаний із хрещенням Ісуса. Після хрещення в Йордані він іде в пустелю, туди, де Іоанн уже «розмовляє з Богом». У цьому ж просторі відбувається його спокуса, його випробування богом Пустелі (Молохом і Баалом).

Іонітські секти дійсно мислили світ у парадигмі двох начал: світлого божества як первинного Духа, джерела світла, і темного божества як володаря пустелі, того, хто очищує через страждання. Ця модель передбачає ідею двох ієрархічно нерівних, але розрізнених начал, близьку до пізнішого аріанства, де Христос і Бог-Отець — не одна сутність, а два різні полюси.

У тамплієрів Іоанн, а не Христос, іноді фігурує як прихований патрон (Johannites, Ordo Johannis). Знову ж таки, шлях Відлюдника: сила поза офіційною церквою, знання поза каноном, ініціація не через єпископа, а через власну «пустелю».

Лампада: тамплієрський секрет, знання, яке можна передати лише посвяченому; маленьке внутрішнє світло серед зовнішньої темряви. Одяг безхатька — ознака бідності.

Сатурн

Давній бог часу, повалений титан і першооснова самого часу. Він є батьком сатурніанських обрядів і шляху Сатурна. Цей шлях вимагає відмови від вітальності на користь мертвої та незламної структури.

Χάρων Харон

Провідник мертвих в Аїд через річку Стікс, фігура, яка знає таємниці реінкарнації та річки, з якої періодично виринають божества та сутності. Харон символізує процес завершення: відпускання ідентичностей, досвіду або життєвих етапів.

X КОЛЕСО ФОРТУНИ

la Ruota della Fortuna

Синхронічність / Фортуна / Ixion

Зміна фази • Різкий перехід • Кармічні процеси • Нова траєкторія • Циклічність • Адаптація • Поворот долі • Динаміка • Шанс • Матеріалізація • Причина і наслідок • Трансформація системи

Аркан "Колесо Фортуни" символізує нескінченне обертання світу. Події не стоять на місці, а життя – це безперервний цикл, який не залежить від волі людини. Це спосіб переходу від поточних станів до невідворотного відновлення того, що було закладено в причинній структурі. У цьому аркані відчувається спорідненість із ренесансною традицією, зокрема з картиною «Колесо Фортуни» роботи Едварда Берн-Джонса та середньовічними зображеннями мармурової підлоги в Сієнському соборі. Аркан підкреслює: те, що здається хаосом, насправді є законом циклу.

Іконографія аркана

У центрі аркана в колоді Вісконті-Сфорца зображена богиня Фортуна. На самому верху колеса знаходиться правитель, з боків зображені ті, хто піднімається або опускається (кар'єристи), а в самому низу залишається пригноблений «платник податків», на якого спирається вся конструкція. Зображення ілюструє циклічність: правитель — найбільш нестійкий елемент нагорі, тоді як бідність у самому низу — найбільш стабільна.

Римська Фортуна являє собою спрощення грецької космогонії. У греків за випадковість відповідали дві сили: Тіхе (божественна воля, яка діє в розумі) та Автоматон (випадкові події в матеріальному світі, «матриці»). У колоді «Тароккі Мантеньї» цим поняттям відповідають карти «Першодвигун» та «Першопричина». Головне філософське питання аркана: наскільки доля людини зумовлена

(детермінізм) і чи маємо ми свободу волі (індетермінізм). Детермінізм: усе зумовлено богами, природою або історією. Свободи вибору майже немає. Індетермінізм: людина може впливати на події та змінювати свою долю.

Для посвяченого лицаря Колесо Фортуни — це знання про циклічність світобудови. Цикли (сонячні, місячні, планетарні) створюють «вікна можливостей». Завдання посвяченого — не намагатися змінити сам цикл (це неможливо), а бути готовим діяти, коли вікно відкриється.

У Марсельському Таро Марсіліо Фічіно додав сфінкса на вершину колеса (символ людини та її мінливості) і змінив напрямок обертання, натякаючи на владу таємних правителів, які «крутять колесо» вручну.

У Вейта акцент зміщений на видіння пророка Єзекіїля та ідею Божого промислу, де за випадковістю стоїть вищий порядок.

Психологія аркана

Синхронічність

Значущий збіг, при якому внутрішній психічний стан (думка, сон, передчуття) і зовнішня подія відбуваються одночасно та несуть один символізм, хоча між ними немає прямого причинно-наслідкового зв'язку. Ознаки синхронічності:

1) акаузальність. Подія «А» не викликає подію «Б» — вони обидві виникають із певного третього, глибшого шару реальності, який Юнг називав Unus Mundus;
2) сенс як зв'язка. У звичайній науці події пов'язує сила — гравітація, імпульс, — а у синхронічності їх пов'язує сенс. Якщо для спостерігача збіг не має значення — це випадковість. Якщо він змінює стан або дає відповідь — це синхронічність;

3) архетиповий тригер. Синхронічність рідко трапляється в побутовій рутині. Вона активується в моменти сильного психічного напруження або трансформації, коли задіяні базові структури психіки — архетипи;
4) психофізична єдність. Матерія і свідомість розглядаються не як дві різні субстанції, а як дві мови, якими говорить одна й та сама реальність.

У сучасній науці та психології не існує єдиної «офіційної» теорії синхронічності, тому що це явище за визначенням є акаузальним (поза причинністю), що робить його вкрай складним об'єктом для класичного наукового методу. Наразі домінують два основні міждисциплінарні підходи:

1) Квантова аналогія. Гіпотеза Паулі—Юнга, напрям, який розвивають фізики (такі як Харальд Атманшпахер) і юнгіанські аналітики. Дослідники спираються на концепцію квантової заплутаності. Якщо дві частинки були пов'язані, вони продовжують миттєво «відчувати» стан одна одної на будь-якій відстані. Передбачається, що психіка і матерія працюють як дві сторони однієї й тієї ж реальності (Unus Mundus). Синхронічність в такій моделі працює не як вплив думки на предмет, а одночасний прояв думки та фізичного явища (дії, предмету, події) із одного глибокого «квантового» шару, де вони ще не розділені.
2) Теорія складності. Цей погляд популярний серед сучасних системних дослідників і когнітивістів (наприклад, Джо Кембрей). Світ розглядається як надскладна самоорганізована система. У таких системах порядок може виникати раптово з хаосу без прямого зовнішнього управління. У моменти сильного емоційного напруження (архетипової кризи) психічна система людини стає надзвичайно чутливою. Синхроністична подія спрацьовує

як емерджентна властивість системи «людина + середовище», коли внутрішній зміст і зовнішня подія резонують, створюючи новий рівень порядку. Це вважається найбільш раціональним поясненням у межах сучасної системної біології та психології.

Найбільш поширеним в академічному середовищі юнгіанців є підхід, який поєднує теорію складності та квантові аналогії.

Архетип Фортуна. Чим керує Колесо Долі?

1) Інкарнаціями: процесом перевтілень, у тому числі інкарнаціями тварин, визначаючи шлях душі через різні форми життя.
2) Циклічністю природи: сезонами та природними ритмами, зміною пір року, розквітом та в'яненням. На карті ми бачимо Долю, яка втілює непередбачуваність життя, виступаючи у двох ролях: Fortuna Bona (приносить успіх, багатство та плодючість) та Fortuna Mala (уособлює неминучі втрати та удари долі).

Підніжжя Колеса на аркані оточує вогняна річка Флегетон або Піріфлегетон, яка відділяє Аїд від Тартару. Ознака бар'єра між різними станами буття. На відміну від земних річок, Флегетон наповнений не водою, а рідким полум'ям.

Ixion

Герой, який описує максимальне розуміння аркана Колесо. Перше використання Колеса Фортуни «не за призначенням», перше використання Тартару як місця покарання. Іксіон убив тестя, щоб не платити викуп за наречену. Це було порушенням табу – не вбивати своїх. Тому громада відвернулася від нього.

Зевс запросив Іксіона на Олімп (з метою його очищення), де той намагався зґвалтувати Геру. Тоді Гермес зв'язав Іксіона і прив'язав до величезного палаючого колеса в Тартарі. Іксіон змушений вічно крутитися разом із ним.

XI СИЛА

la Forza

Лібідо / Татова Донька / Παλλὰς Ἀθηνᾶ

Внутрішня впевненість • Спокій • Влада над агресією • Контроль інстинктів • Лідерство • Планування • Керування • Ресурсність • Баланс • Витримка.

Цей аркан прямо відсилає до картини «Паллада і кентавр» Боттічеллі, сучасника Таро, який перебував в єдиному культурному полі з неоплатонізмом і розумів архетипи Таро, що перекликаються з образами святих та грецьких міфів одночасно. Він створив ілюзію, де надприродна істота поєднує людське та тваринне. Грецька богиня мудрості дисциплінує дику, нестабільну чоловічу вдачу кентавра та рятує світ від «чоловічого божевілля». Будучи «непорочною» донькою Зевса, вона підкорює дику сторону чоловіка через свою трансцендентну природу. Тріснута колона за спиною Лева повідомляє, що структури Закону ненадійні, Афіна змушена приводити світ у стан «порядку, який ґрунтується на силі».

Іконографія аркана

Колоди Вісконті-Сфорца

Колода Кері-Єль: на карті зображена тендітна жінка, яка без зусиль роздирає пащу лева. Жінка — метафора людської душі, духовності та розуму, які перемагають дикі пристрасті. Колода Пірпонт Морган: тут ми бачимо Геракла з дубиною (відсилка до «вибору Геракла» між пороком і доброчесністю). Геракл обирає шлях праці та подвигів, що ідентифікує його з лицарем, який свідомо обрав шлях доброчесності.

Доброчесність (Virtu) як гуманістичний ідеал

Гуманісти епохи Відродження розглядали людину як суб'єкта із власною волею. «Сила» (Virtu): не лише фізична міць, а й мудрість,

мужність та розумне самообмеження пристрастей. Популярний сюжет «людина приборкує лева» часто маскувався під образ Святого Єроніма. Для посвячених це був символ Івана Хрестителя (патрона тамплієрів), який приборкує внутрішні пристрасті.

Символіка червоного шнура (нитки)

Червона стрічка на шиї героя аркана Сила Вісконті-Сфорца означає посвяченого лицаря Храму. Тамплієри, ассасини та гностики мали спільні ступені посвяти та кольори одягу (білий і червоний). У кабалістичній традиції червона нитка пов'язана з праматір'ю Рахіль і служить оберегом. В обряді Йом-Кіпур червона нитка використовувалася в ритуалі «козла відпущення». Для лицаря цей знак означав добровільну самопожертву Господу, який натомість оберігає його.

Боттічеллі «Паллада і Кентавр»

Боттічеллі надихався, власне, арканом «Сила». Кентавр описує дику природу і пристрасті, а Паллада (Афіна) — богиня мудрості, яка їх приборкує. Відсічена голова кентавра — алюзія на Івана Хрестителя, а в обличчі впізнається гуманіст Марсіліо Фічіно.

У колоді Вейта над головою жінки з'являється символ нескінченності. Лев приборканий не силою, а «лагідними путами» (гірляндами квітів) — метафора божественного закону, прийнятого серцем, і спокійної впевненості тих, чия сила в Бозі.

Психологія аркана

Сила означає харизматичне лідерство та здатність управляти ресурсами, які значно перевищують твої власні. Афіна уникає емоційного божевілля. Її влада над обставинами базується на тому, як вона розуміє правила гри і вміє ними користуватися. Вона не пригнічує «чоловічу» енергію навколо себе, а стає її інтелектуальним центром і драйвером. Архетип жінки, яка реалізує свою волю через інтелект у чоловічій системі.

Лібідо

За Фрейдом: лібідо визначається винятково як сексуальна енергія. Воно розвивається через 5 стадій (оральна, анальна, фалічна, латентна, генітальна). Фіксація на будь-якій стадії призводить до неврозів. За Юнгом: лібідо — це загальна життєва психічна енергія (не тільки сексуальна), яка рухає творчістю, духовністю та особистісним зростанням протягом усього життя. Фройд вимагав від Юнга визнання лібідо тільки сексуальним. Юнг відмовився.

У 1913 р. Фройд надіслав Юнгу холодний лист: «Той, хто поводиться ненормально і при цьому кричить, що він нормальний, дає підстави підозрювати, що він не усвідомлює своєї хвороби. Тому пропоную повністю припинити особисті стосунки». Фройд звинувачував Юнга у відході від сексуальної теорії та в «містицизмі», вимагав визнати лібідо тільки сексуальним. Юнг відповів спокійно і стисло: «Я приймаю Ваше рішення про припинення особистих стосунків. Бажаю Вам усього найкращого». Згодом у щоденнику Юнг записав: «The rest is silence». Він не почав сварку і не виправдовувався. Пізніше писав, що не хоче, щоб особисті стосунки з Фрейдом обмежували його наукову свободу. Класична школа Фрейда зберегла його підхід, всередині «фрейдистів» переміг Фройд. У ширшій психології підхід Юнга виявився гнучкішим, його ідея лібідо як загальної психічної енергії пояснює творчість, мотивацію, лідерство. Юнгівське розуміння фактично домінує. Наразі ні психіатри, ні пацієнти не готові були звести все до сексуального потягу і запідозрили в собі дещо більше, ніж одну форму бажання…

Архетип Татової доньки

Архетип «Татова донька» (Father's Daughter) описує жінку, чия особистість і життєва модель значною мірою сформовані впливом батьківської фігури. Часто це відбувається на шкоду розвитку влас-

ної жіночності та глибокого зв'язку з материнським принципом. Вона прагне відповідати очікуванням батька, орієнтується на силу характеру і професійний успіх. Такі жінки часто будують життя навколо результату, дисципліни та самоконтролю, адже ці якості отримували найбільше схвалення. Водночас у цьому архетипі може проявлятися так звана «рана батька» — внутрішня потреба постійно доводити свою цінність, страх не виправдати очікувань або складність у прийнятті власної жіночої природи та емоційної близькості.

Архетип Παλλὰς Ἀθηνᾶ

Втілення раціональної мудрості, стратегічного мислення та залізного характеру. Орієнтована на світ логіки, влади та соціальної ієрархії. Вона діє розважливо, віддаючи перевагу холодному розрахунку замість емоційних сплесків. Ключові характеристики архетипу:

1) Раціональність та логіка. Перевага віддається фактам і аналізу, який дозволяє тримати лева (інстинкти) під контролем розуму.
2) Стратегія: Афіна не просто вступає в бій, вона планує успіх у кар'єрі та бізнесі, використовуючи ресурси максимально ефективно.
3) Цілеспрямованість: висока працездатність та фокус на конкретному результаті. Сила, яка спрямована на творення структури, а не на хаотичний виплеск енергії.
4) Союзниця чоловіків: як «донька батька», вона легко знаходить спільну мову з чоловічим світом, часто виступаючи в ролі ментора, радника або сильного партнера, який не піддається маніпуляціям завдяки досвіду чоловічого виховання. Афіна карає Медузу Горгону за зґвалтування Посейдоном. Образ Афіни розвивається у концепціях «Pick-me girl».

XII ПОВІШЕНИЙ

L’Appeso

Theia Mania / Трікстер / Локі / Єретик

Зрадник • Ступор • Ініціація • Пауза • Жертва • Безпорадність • Підвішеність • Невідворотність • Провина • Ганьба • Змінена свідомість • Залежність • Мученик

Подібно до сцен мучеництва святого Петра, Аркан Повішеного в європейській культурі пов'язаний із символічним "перевертанням" знаку честі. Показовим є сюжет про гессенського гофмейстера Йоганна фон Левенштайна (1438), якого покарали за зраду. Перевернутий щит тут означає повний крах його становища та всього порядку. Геральдична традиція використовує «szégyenjegy» як відповідник принципу інверсії. Знак ганьби, що полягає у навмисному перевертанні чи спотворенні герба, фіксує символічну смерть його носія в суспільстві.

Іконографія аркана

На вцілілій мініатюрі з колоди Пірпонта Моргана ми бачимо молодого чоловіка без бороди. Його руки зв'язані за спиною, а сам він підвішений за одну ногу до шибениці у формі літери «П». Одяг юнака свідчить про його шляхетне походження. Він дворянин, імовірно, паж на шляху до лицарства. Поєднання зеленого та жовтого кольорів у його вбранні в Середньовіччі асоціювалося з божевіллям. Водночас зелений колір символізував палку юність і відвагу, а білий жилет уособлював чистоту та надію на Бога.

Фізіологічний аспект страти

Підвішування вниз головою призводить до порушення кровообігу. Кров, що накопичується у верхній частині тулуба та голові, спричиняє страшний внутрішньочерепний тиск, набряк мозку, розрив капілярів в очах і нестерпний біль. Обличчя при цьому стає нев-

пізнанним. На карті Вісконті-Сфорца зображена така сцена, хоча одяг та зачіска персонажа виглядають так, ніби він тільки-но потрапив у руки кату, хоча все ж залишаються охайними.

Соціальне значення та зрада

У європейській культурі публічні страти були видовищем. Їх можна поділити на «гідні» (швидка смерть, як-от обезголовлення для аристократів) та «ганебні». Підвішування за ноги вважалося найганебнішою екзекуцією, наочним звинуваченням у зраді. Такий символ зберігся до наших часів. Наприклад, у 1945 році італійці підвісили за ноги тіло Беніто Муссоліні як знак державної зради. Витоки цього образу пов'язують із біблійною легендою про Юду Іскаріота.

Езотеричний зміст та лицарство

Для прихильників ордену тамплієрів цей аркан мав глибоке таємне значення. На могилах іменитих храмовників часто зображували покійного зі схрещеними ногами, що відсилає до пози Повішеного. Тут відкривається істина про «єретичну» природу ордену. Те, що профани вважають зрадою християнських догм, для лицаря є необхідною «зрадою» заради осягнення істинного Бога. Це добровільна жертва. Як зерно має загинути, щоб дати паросток, так і неофіт має відмовитися від загальноприйнятих норм задля здобуття мудрості.

Скандинавське коріння

Ідея отримання мудрості через підвішування запозичена у вікінгів. Щоб пізнати таємниці рун, верховний бог Одін дев'ять діб висів на світовому ясені Іґґдрасілль. Він пронизав себе списом і відмовився від їжі та води. Одіна називали богом повішених, а його жертва стала зразком для ініціацій воїнів.

У Марсельському Таро образ залишається майже незмінним. Артур Вейт у своїй колоді вніс власні правки, замінивши шибеницю на «Тау-хрест» і додавши німб навколо голови Повішеного. Вейт, мож-

ливо, не знав тамплієрського змісту, але відчув: це не мучеництво, а транс і зв'язок божественного з Всесвітом.

Психологія аркана

Аркан позначає стан, коли герой стикається з наслідками власної зради (собі, іншому, шляху) і вже не може повернутися до того, «як було». Світ обертається догори дригом: колишня мораль розсипається, а нової ще немає. Відчуття: «я завис над чорною дірою й бачу її, але не можу ні втекти, ні зробити крок уперед». Звідти «виносять ногами вперед» або вийдеш сам.

Theia mania

Термін «Божественне божевілля» (theia mania) походить з античності (від Платона). У «Червоній книзі» Юнг описував стани, які з боку виглядають як божевілля, але по суті є проривом духу в матеріальний світ. Для Его, звиклого до логіки, прямий контакт із несвідомим має наслідком «священне божевілля». Цей досвід позбавляє людину соціальних масок (Персона), що ми і бачимо на карті: у повішеного погляд того, хто більше не грає ролі «нормального» громадянина.

Персонаж на карті демонструє зв'язок із Тінню та Хаосом, балансуючи між різними станами. Це наслідок блукання між тіньовими архетипами (Диявол, Місяць), коли звичний світ руйнується. Стан Его у кризі, що передує руйнуванню Вежі. Без цього «божевільного» трансформація неможлива.

Архетип Трикстера

Архетип «Божественного божевільного» часто породжує Архетип Трикстера або юродивого. Той, хто бачить істину, якої не бачать інші, бо він «перевернутий» стосовно суспільства. Юнг зазначав, що багато пророків і містиків проходили стадію тимчасового божевілля, щоб перебудувати власну психіку.

Локі-Одін

Божественне божевілля призводить до появи Трикстера та розколу свідомості. Локі в цьому контексті — та тінь Одіна, яка витягнута ним із Безодні, де його свідомість розкололася на дві частини. Локі як результат Одінового «Я» та Безодні — його тіньове «Я», яке існує надприродно, ніколи не народжувалося, не має статі, але здатне «народжувати» будь-яке явище. Відображення Одінового «Я в Безодні», яке піднялося й пішло з ним по світу, інтегрувавшись у порядок, що виникає з хаосу. Локі втілює той аспект психіки, який виходить за межі звичайної свідомості, дозволяючи трансформувати кризу, інтегрувати несвідоме та отримати доступ до сакрального знання. Тобто не можна стверджувати, що Локі = Одін. Так само не можна сказати, що Одін + Локі = Одін до дерева. Після цього досвіду у світі з'являється Локі, тому що Одін відвідав небуття (місце, де всі речі справжні, але не існують). Усе, що приходить зі світу хаосу і небуття у світ порядку, зазвичай є трикстером, тому що ці речі не підпорядковані правилам. Дивно, що така частина Одіна лише одна, адже теоретично можливий і повний розпад «на атоми». Локі — добра зброя, бо він грає поза правилами, водночас він дуже небезпечний, бо правила на нього не діють. У міфологічній логіці такі архетипи видобуті з глибин Безодні, у корінні світового дерева, у ріках Тартару, у первісному Хаосі.

Єретик

В архетиповому сенсі Єретик уособлює внутрішнього зрадника. Образ морального перелому, вибір, який суперечить переконанням спільноти. На психологічному рівні архетип пов'язаний із почуттям провини, сорому та усвідомленням наслідків власних дій. Часто інтерпретований через архетипи Вигнанець або Бунтар у сучасних класифікаціях.

XIII СМЕРТЬ

la Morte

Thanatos / Moros

Трансформація • Завершення • Відсікання • Прийняття неминучого • Реформа • Звільнення • Резонанс • Смерть

Аркан Смерті в цій колоді уособлює принцип незворотного переходу, за якого одна форма буття завершується, відкриваючи простір для іншої.

Центральна постать Смерті рухається як втілення цього закону, супроводжуючи процес трансформації, що охоплює все існуюче.

За нею простягається процесія людських постатей, яка підкреслює універсальність цього переходу: жоден статус, жодна соціальна роль чи особиста історія не існують поза дією цього принципу.

На передньому плані польові квіти нагадують про автономне життя природи, що триває поза людськими намірами.

Смерть зображена як алюзія на «Тріумф Смерті» Пітера Брейгеля Старшого, де Смерть постає не як окрема постать, а як всеосяжний закон, що зрівнює всі рівні буття.

Іконографія аркана

Колода Кері-Єля (родини Вісконті-Сфорца): Смерть зображена традиційно у вигляді скелета, який тримає в руках косу. Колода П'єрпонта-Моргана: замість коси Смерть спирається на великий лук; у ту епоху знаряддя (лук чи коса) могли змінюватися залежно від уподобань художника, не змінюючи загального змісту аркана.

Колода Марсіліо Фічіно (межа XV–XVI ст.)

Фічіно зберіг «семіотику давніх карт». У його версії Смерть — скелет із головою, яка ще не зовсім розклалася, зображений у профіль. Фічіно був платоніком і знався на філософській концепції безсмертя душі.

Відповідно до християнських догматів, людина живе один раз. Християнство категорично відкидає переселення душ (метемпсихоз). Після смерті душа проходить через митарства (20 перешкод), потім на 40-й день призначається місце для очікування Страшного Суду. Коли світ загине, усі тіла воскреснуть із могил і поєднаються з душами. І блаженство, і муки людина відчуватиме у своєму фізичному тілі. Тому важливо ховати тіла в могилах.

Гностична концепція радикально інша. Цікаво, що заперечення метемпсихозу в християнстві суперечить навіть юдаїзму. В юдаїзмі існує поняття «Гільгуль» — переселення душ. Віра в гільгуль притаманна кабалі.

Карта Смерть не змінилася і в руках Марсіліо Фічіно на рубежі XV–XVI століть. Фічіно обожнював Платона. Згідно з Платоном, душа не залежить від тіла. Вона існує до народження і після смерті. Тіло людини — лише тимчасове пристанище. Основне ж її місце перебування — у божественних висотах, де вона долучається до світу ідей.

Тароккі (псевдо) Мантеньї

Хоча там немає прямого візуального аналога «Смерті» в тому вигляді, до якого ми звикли, там є мініатюра «Сатурн», який тримає серп і пожирає своїх дітей. Власне, коса в руках веселого середньовічного мерця з'явилася як ремейк античного міфу про Кроноса і Сатурна.

Титан Кронос (він же Сатурн) у своїй мирній іпостасі виступає покровителем сільського господарства, і тому його зображають із серпом у руці. Однак Сатурн понад усе відомий убивством свого батька, бога Урана, яке син здійснив шляхом оскоплення батька своїм серпом. Цей смертоносний серп Сатурна протягом тисячоліть і мутував у косу.

Вейт був змушений перевантажити її різними «додатками»: тут і троянда, і чорний лицар, і кінь, і вежі, і сонце… Вейт щиро вважав, що він «виправив і покращив» цей аркан. Хоча навіть він визнає, що це «оновлення і перехід у стан, який звичайною смертю не є».

Психологія аркана

Душа постійно балансує між Еросом та Танатосом. У традиційних культурах страта і жертва були відкрито присутні в житті суспільства. У сучасності смерть значною мірою винесена за межі повсякденного життя. Вона відбувається у лікарнях, про неї мало говорять, її намагаються естетично приховати. У результаті психіка рідше має символічні механізми для проживання цієї теми, тому інтерес до межових переживань шукає інші форми.

Сучасна культура компенсує відсутність колективних ритуалів через інші форми смерті символічного (фільми жахів, комп'ютерні ігри, чорний гумор, музика та мистецтво, яке працює з темою руйнування) та несимволічного (садизм, мазохізм, тероризм) характеру. Найпростіший прояв потягу до Смерті — масові ритуальні самогубства прихильників християнських сект та шахідизм в ісламі.

Людина переживає завершення певної ролі, ідентичності, переконання або життєвого етапу. Те, що раніше підтримувало її спосіб життя, руйнується або втрачає сенс. Такий процес часто супроводжується страхом, тривогою або відчуттям втрати, тому що психіка змушена розлучитися з тим, до чого вона звикла.

Архетипово Смерть пов'язана з процесом індивідуації, де Его повинно пройти через символічну загибель для зустрічі з Самістю. Цей процес позначає розпад старої ідентичності. Юнг розглядав смерть як психологічну необхідність, адже без «смерті» старого світогляду неможливе розширення свідомості. Відбувається зустріч із Тінню в її найглибшому, екзистенційному прояві.

Thanatos

Потяг до смерті, інстинкт повернення до витоків. Танатос відображає бажання Его скинути напругу індивідуального існування та розчинитися в колективному несвідомому. Звільнення від вантажу «персони», яка стала надто важкою. Енергія лібідо (життєва сила) періодично повинна «вмирати» в одній формі, щоб переродитися в іншій.

Moros

Приреченість та фаталізм, що діють незалежно від бажань свідомого «Я». Внутрішня доля, яка веде людину до її справжньої суті, Морос виражається як «злий фатум» або зовнішні обставини (кораблі, які зупинилися в затоці), що примусово руйнують ілюзію контролю. Юнг вважав, що події, які ми сприймаємо як «пророцтва» (Moros), часто є результатом глибоких несвідомих процесів, котрі матеріалізуються у зовнішньому світі. Старе має бути зруйноване, щоб звільнити місце для розвитку Самості.

XIV ПОМІРНІСТЬ

la Temperanza

Conjunctio / Алхімік

Внутрішній спокій • Гармонія • Алхімія почуттів • Баланс емоцій • Дипломатія • Терпіння • Одужання • Компроміс • Мистецтво малих кроків • Поступовість • Адаптація • Гнучкість

Аркан уособлює непомітну, але безперервну трансформацію станів. Фігура, подібна до «Помірності» П'єро дель Поллайоло, постає як носій рівноваги між протилежностями, що перебувають у постійному обміні.

Іконографія аркана

Традиційно Помірність входить до чотирьох головних чеснот разом із Мудрістю, Мужністю та Справедливістю. У християнстві це правило життя для збереження чистоти душі. Алегорично її зображують як жінку, яка розбавляє вино водою, переливаючи рідину з однієї посудини в іншу.

Діана та Геката

Особливу увагу приділено карті з колоди Алессандро Сфорца, де оголена жінка сидить верхи на олені задом наперед і поливає свої геніталії з посудини. Олень і оголена жінка вказують на богиню полювання Діану (Артеміду). Діана — це не лише мисливиця, а й володарка темряви, Селена (Місяць) та Геката. Статуя Свободи в Нью-Йорку насправді є статуєю Гекати, нічної іпостасі Діани, про що свідчать факел та корона з променями.

У контексті карти Алессандро Сфорца ідея помірності виражена через статеве стримання. Оскільки Діана є вічною дівою, художник зобразив, як вона «охолоджує» тілесну пристрасть водою.

Джотто (капела Скровеньї): Помірність зображена як жінка, що стискає перев'язаний меч. Перев'язь на мечі означає стримування

раптового гніву та емоцій. Псевдо-Мантенья: додано образ горностая, який дивиться у дзеркало як порада знатним людям дивитися на себе збоку. Відсилка до «Пані з горностаєм» італійського художника Леонардо да Вінчі (1489—1490 рр.).

Для «посвячених» ця карта відкриває таємницю метемпсихозу (переселення душ). Дві посудини — це старе та нове тіло. Рідина, що переливається, — це безсмертна душа, яка переходить з однієї інкарнації в іншу.

Марсельська колода: Помірність отримує крила та шестипроменеву зірку на чолі (символ астеризму сапфіра) як символ богині Ізіди, у руках якої — минулі та майбутні втілення.

Таро Райдера-Вейта: Ангел (андрогінна фігура) переливає «субстанцію життя». Одна нога на землі, інша у воді, що вказує на поєднання духовної та матеріальної природи людини. Карта «Помірність» дає розуміння того, звідки ми прийшли і куди йдемо.

Психологія аркана

У юнгіанському розумінні Помірність — це втілення процесу індивідуації. Саморегуляція: здатність Его витримувати високу напругу психічної енергії без «короткого замикання». Серединний шлях: «третій варіант» — коли ви розриваєтеся між двома крайнощами, Помірність з'являється, щоб показати, що сублімація можлива.

Conjunctio

Юнг припускав, що методом подолання неврозів є процес індивідуації та кон'юнкції, тобто об'єднання протилежностей у собі для їхньої спільної роботи, а не протистояння. Юнг не розглядав індивідуацію як «метод лікування» у прямому сенсі. Це ширший процес розвитку особистості. Юнг часто звертався до алхімії як до мови символів. У ній кон'юнкція описується як союз короля і коро-

леви, священний шлюб або поєднання сірки та ртуті. Йдеться не про буквальні речовини, а про внутрішній психологічний процес. У житті це зазвичай переживається не як раптове осяяння, а як напружений період. Внутрішні суперечності можуть посилюватися, з'являються сумніви або кризи, але разом із цим виникає відчуття більшої глибини та складності власного «Я». Зазвичай ідеться про такі поєднання:

- свідоме і несвідоме;
- раціональне і інтуїтивне;
- соціальна роль (персона) і справжнє внутрішнє «я»;
- світлі якості і тінь;
- внутрішнє чоловіче і жіноче начала.

Коли ці протилежності не просто конфліктують, а починають взаємодіяти, виникає те, що Юнг називав кон'юнкцією. Це не миттєве злиття і не ідеальна гармонія, а радше глибокий внутрішній процес, у якому різні частини психіки поступово визнають одна одну. І справді, у ході аналітичної роботи невроз може зменшуватися саме тому, що людина перестає розриватися між внутрішніми протилежностями. Це важливо, бо людина не стає цілісною, поки ці частини залишаються в конфлікті. Кон'юнкція є етапом індивідуації, тобто процесу становлення собою, у якому людина перестає витісняти «незручні» аспекти себе, починає їх усвідомлювати й інтегрувати, і саме з цього напруження поступово народжується нова цілісність.

XV ДИЯВОЛ

il Diavolo

Тінь / Кульгавий Чорт / Люцифер / Simia Dei

Фінансова залежність • Сильна пристрасть • Маніпуляція • Холодний розрахунок • Тенета • Ресурсна прив'язка • Влада матерії • Обмеження • Розтління • Угода • Пастка • Одержимість

Історичні колоди мають дещо іншу іконографію Диявола, проте образ на цій карті спирається на дуже давні символічні пласти. Ми бачимо андрогінну постать із чорними крилами та оленячими рогами, яка сидить у позі лотоса на чорному кубі. Образ мавпи, котра грає в шахи, є потужною метафорою середньовічного та ренесансного мистецтва. Мавпу називали Simia Dei, або «мавпа Бога». Вона імітує дії людини, не розуміючи їхньої духовної суті, подібно до того, як Тінь або Его копіюють розумну діяльність, тримаючи людину в полоні ілюзій.

В європейському живописі часто зустрічається сюжет «мавпячих ігор» (singeries), де тварини грають у карти чи шахи, висміюючи людські пороки (азарт, гординю, інтелектуальну сліпоту та зарозумілість). Цей образ корелює з традицією singerie, зокрема у творах на кшталт «Monkey Feast (Singerie)» Яна Брейгеля Старшого, де мавпи відтворюють людські бенкети, ролі та соціальні ритуали.

Іконографія аркана

На жаль, карти «Диявол» із міланських колод Вісконті-Сфорца не збереглися. Найдавнішими вважаються мініатюри Марсельського Таро, де Диявол має перетинчасті крила (як у кажана або птеродактиля), роги на голові; права рука піднята вгору, ліва опущена вниз (жест, який походить від шумерського демона пустелі Пазузу); постать стоїть на постаменті або вівтарі, до якого ланцюгами чи мотузками прикуті дві істоти (чоловіча та жіноча).

Бафомет та Еліфас Леві

Сучасний образ Диявола (андрогінний цап) був синтезований лише у XIX столітті окультистом Еліфасом Леві. Він назвав його Бафометом — «цапом Мендеса». За однією версією, це анаграма фрази «Батько храму всесвітнього миру», за іншою (шифр Атбаш) — грецьке слово «Софія» (Мудрість). Диявол має ознаки обох статей як символ Ейн Соф (першопричини творіння) та імітацію божественної повноти. Деміург матеріального світу.

Світогляд тамплієрів та гностицизм.

Тамплієри були гностиками. В основі їхнього вчення лежав дуалізм: благий Творець створив тонкий світ і безсмертні душі, а злий Деміург (Диявол) — тривимірний матеріальний світ, який є в'язницею для душ. Душі приречені на нескінченне коло реінкарнацій у цьому «пеклі» матерії.

Катари намагалися втекти з цієї «матриці» через аскезу. Тамплієри ж вирішили домовитися з «господарем цієї в'язниці» (Деміургом/Архітектором), щоб облаштуватися в матеріальному світі зручніше.

Символізм Аркана

Жест: права рука вгору, ліва вниз (жест Пазузу), що вказує на владу над земним та божественним планом. Подекуди на історичних арканах ми спостерігаємо смолоскип у лівій руці Диявола як відсилання до Люцифера («світлоносного») та Прометея. Ланцюги: мотузки на шиях прикутих істот тримаються вільно як символ добровільного підпорядкування. Люди самі обирають служити Его та матерії, укладаючи «контракти» з «князем світу цього». На деяких картах у Диявола є червоний головний убір — символ вищого посвячення в таємниці алхімії та кабали.

Вейт додає до образу знак Меркурія на животі та пентаграму. Він трактує Диявола як «вартового порогу» містичного саду. Ланцюги

на Адамі та Єві символізують фатальну приреченість матеріального життя, проте їхні обличчя світяться людським розумом, що дає надію на звільнення. Диявол у цій системі не звичайне «зло», а господар матеріальної матриці, сил природи (бог Пан) та інтелектуальних пасток, у яких застрягає розумна істота.

Принцип «Четвертого» (проблема Трійці)

Юнг присвятив багато праць ідеї, що християнська Трійця (Отець, Син, Святий Дух) психологічно незавершена. Все прагне до кватерності, четвірної структури. Юнг вважав Диявола «четвертим елементом», який свідомість намагається викинути за межі системи. Без інтеграції цього темного елемента душа не може досягти цілісності, Самості.

Диявол як «мавпа Бога» (Simia Dei)

Юнг часто цитував середньовічне визначення Диявола як «мавпи Бога». Психологічно ця ідея означає імітацію без справжньої творчості. Людський аспект психіки лише копіює божественні процеси, але позбавляє їх сенсу, тонучи у нав'язливому інтелектуалізмі, коли розум імітує мудрість, але відривається від життя, наче мавпа, котра грає в шахи.

Холодний інтелект (Люцифер)

Юнг розрізняв «гаряче» зло пристрастей і «холодне» зло чистого інтелекту. Образ Люцифера як носія світла пов'язаний із розумом, що став холодним. Коли Логос (розум) відривається від Еросу (живої душевної енергії), він стає диявольським. Тоді життя починає розглядатися як шахова партія, де люди пішаки.

Духовний розвиток через аркан Диявола

Із Дияволом не можна боротися силою, єдиний шлях — через усвідомлення. Потрібно визнати, що «мавпа за шахівницею» є власне Его. Усвідомлення своєї здатності до зла робить людину по-

справжньому моральною, адже тоді вона обирає добро свідомо, а не через ілюзію власної безгрішності.

Інтеграція тіньового архетипу Диявола

Як розпізнати інтегрованого Диявола у власній психіці? Ви відчуваєте вдячність, чуючи на свою адресу вислів «хвора потвора». Ця характеристика видається вам влучним компліментом, тому що опонент навіть не здогадується, наскільки глибоку правду він щойно озвучив.

Інверсія та імунітет до оцінок.

Его не потребує зовнішнього підтвердження своєї «нормальності», тепер ви точно знаєте, що всі аморальні — і це нова соціальна межа нормальності. Висвічена Тінь: те, що раніше викликало б сором, стало предметом внутрішнього визнання. Особистість усвідомлює обсяг власної «потворності» (своїх деструктивних імпульсів, хаосу та відхилень від норми) набагато краще за будь-якого критика.

Шахова партія зі свідомістю

Ви втратили ілюзії щодо власних чеснот, тому втратили емоційну реакцію на образи. Ви бачите всю шахівницю і розумієте, що соціум торкнувся лише верхівки айсберга вашої справжньої природи. Ви забираєте у нього владу над вашим станом, погоджуючись із найгіршим, що він може про вас подумати.

Обсяг зла

Ви приймаєте весь обсяг власного зла. Інтегрований архетип Диявола дає силу не виправдовуватися. Ви дозволяєте іншому бути правим у його баченні, залишаючи за собою право на власну складну темряву. Ознаки інтегрованого архетипу Диявола:

1. Відсутність емоційних тригерів: вас неможливо образити правдою про ваші недоліки, бо ви вже самі їх вивчили.

2. Володіння Тінню: використовуєте власну «потворність» як інструмент (наприклад, для творчості чи захисту кордонів), а не стаєте її жертвою.

3. Метаіронія: здатність щиро посміхнутися у відповідь на агресію, розуміючи, що ви вже давно «приручили» того демона, яким вас намагаються присоромити чи налякати.

Психологія аркана

Тіньові аспекти особистості. Карта може вказувати на витіснені бажання, страхи або імпульси, які впливають на поведінку людини.

Ілюзія контролю. Людина може вважати, що діє вільно та раціонально, але насправді перебуває під впливом власних психологічних патернів, звичок або переконань.

Архетип Тінь

Сукупність усіх витіснених та потенційно руйнівних сторін особистості. Тінь у кризі: Его заходить у глухий кут, Тінь набуває форми Диявола, примушуючи людину зіткнутися зі своїми темними потягами. Проєкція власного «внутрішнього Диявола» на зовнішній світ, звинувачення в бідах обставин. Інтеграція: робота з цим архетипом полягає в усвідомленні цих сил. Тільки визнавши свою внутрішню «мавпу», можна вийти з гри й знайти справжню цілісність.

Кульгавий Чорт / Гефест

«Кульгавий Чорт» або «Кульгавий Диявол» — середньовічна сила, до якої зверталися в ритуалах із картами Таро. Кульгавий диявол у заклинаннях: образ грецького бога-коваля Гефеста, він же титан Прометей. Гефест і Прометей: дослідник Кереньї вважає, що Гефест, можливо, є «маскою» Прометея, незважаючи на архаїчне походження самого Гефеста. Старий бог (титан) змінює маску після покарання. Отже, він приковує до скелі одну зі своїх «особистостей» і сам у себе «краде» вогонь для людей.

XVI ВЕЖА

Casa del Diavolo

Enantiodromia / Божевільня

Крах структур • Раптове звільнення • Форс-мажор • Катарсис • Істина через біль • Руйнування в'язниці • Прозріння • Вихід назовні • Революція

На карті зображена велична споруда, яка відсилає до картини «Вавилонська вежа» Пітера Брейгеля Старшого. Архітектура нагадує одночасно античний амфітеатр і вавилонський зикурат, формуючи образ цивілізації як складної багаторівневої системи ієрархій, контролю та соціальної організації, яка поступово втрачає гнучкість. Вежа уособлює світ, побудований на переконанні в абсолютному порядку, стабільності та керованості.

Іконографія аркана

У середньовічних традиціях карта мала назву Casa del Diavolo, La Torre, La Casa di Dio, La Maison Dieu або «Дім диявола», «Божевільня» («Дім Бога»).

У Марсельській традиції цей козир називають «Дім Бога» (La Maison Dieu). Староміланські версії цього аркана (Вісконті-Сфорца) не збереглися, отже, аналіз базується на Марсельському Таро та більш ранній карті з колоди короля Карла VI (XIV століття). На обох версіях зображена висока вежа, уражена блискавкою. З неба на нещасних героїв падає каміння або град. У Старому Заповіті каміння з неба падає з волі Божої (наприклад, під час 7-ї кари єгипетської або війни Гога і Магога), вражаючи ворогів Ізраїлю. Аркан відсилає до біблійного сюжету про Вавилонську вежу (Буття, розд. 11).

Вавилонська вежа була зикуратом (сходами до неба). Найвідоміший зикурат — Етеменанкі («Будинок заснування неба і землі»). Архітектура зикуратів зіставна зі сталінськими висотками в Москві

та мавзолеєм Леніна. Сучасні паралелі: будівля Європарламенту в Брюсселі свідомо імітує недобудовану Вавилонську вежу.

Трактування Артура Вейта

Вейт вважав карту «безрадісною», символом краху інтелекту, який намагався вдертися в таємницю Бога. На думку Вейта, це «руйнація дому неправди». Дві постаті, які падають, уособлюють «Слово, яке втратило сенс» та «Хибне тлумачення слова».

Інтеграція архетипу

Ситуація розгортається як у діалозі з фільму «Формула кохання»: «А вона не сама прийде, вона з ковалем прийде». Архетип Вежі часто провокується інтеграцією архетипу Диявола. Попередній аркан відкриває людині її витіснену сторону. Вона починає усвідомлювати власні залежності, приховані бажання, прагнення влади та інші аспекти Тіні без сорому. Інтеграція цих сил створює сильне психічне напруження, у результаті якого відбувається розрив соціальних зв'язків, руйнування старих ідентичностей та перегляд життєвого досвіду. Руйнування супроводжується величезним вивільненням психічної енергії, що дозволяє людині вперше побачити зірки (істинні цінності) крізь уламки колишнього життя.

Придушення і захоплення Его несвідомим (Inflation)

Шлях архетипу Диявола дозволяє усвідомити «того бога, якого ти не хочеш бачити», проте така інтеграція викликає слідом за першим богом усіх інших богів. Свідомість зустрічається з усім його Двором та Придворними.

Помста (The Return of the Repressed)

Те, чого ти не хотів знати (Диявол), повертається з власним Двором та позбавляє Его впевненості і ґрунту під ногами. Усвідомлення власної Тіні відкриває безмежний простір підсвідомого. Де все зда-

валося «зрозумілим», настає повний хаос і «змішання мов». Свідомість більше не розуміє старих категорій.

Психологія аркана

Коли у розкладі випадає Диявол, перший імпульс — шукати ззовні (ліворуч — причини, праворуч — наслідки): залежність, токсичний партнер, обставини, які тиснуть. Але герметичний підхід розвертає цей погляд на сто вісімдесят градусів: карта вказує не на те, що тримає людину ззовні, а на те, що вона сама відмовляється відпустити зсередини. Диявол у розкладі з'являється тоді, коли витіснене накопичилося до критичної маси. Людина може роками будувати образ себе як розсудливої, контрольованої, моральної і раптом виявити, що її тягне туди, куди «не повинно» тягнути. Карта не засуджує, вона фіксує факт: щось живе в підвалі й вимагає уваги.

Практично у читанні важливо розрізняти два рівні. Перший: людина ідентифікується з фігурами в ланцюгах і не бачить, що ланцюги вільно накинуті, а не замкнені. Переконання, що змінити нічого не можна. Другий рівень: людина вже відчуває дискомфорт, уже щось розуміє, але ще не наважується назвати це вголос. Диявол у такому розкладі запрошує до чесності із собою. Ключове питання, яке варто поставити людині під час читання: «Від чого ви готові відмовитися?» Будь-яка пастка тримається не лише силою, а й вигодою.

Enantiodromia

Юнг часто використовував термін енантіодромія (давньогрецькою «біг назустріч»). Усе, що досягає свого екстремуму, неминуче перетворюється на свою протилежність. Механіка архетипу: коли Его занадто сильно «захоплює» психіку та зводить Вежу раціонального контролю, воно створює таку напругу, що несвідоме вибухає у відповідь.

XVII ЗІРКА

la Stella

Puella Aeterna / Кора / Лоліта

Віра • Натхнення • Надія • Допомога • Еротичний магнетизм • Таємний зв'язок • Відновлення • Мрійливість • Орієнтир • Дух • Підтримка • Естетика напівтемряви

Аркан Зірка зображує молоду жінку, що перебуває у стані відкритості до космічного та природного порядку. Образ перегукується з ренесансною «Алегорією схильності» Артемізії Джентілескі, де жіноча постать постає як носій внутрішнього спрямування до вищого світла.

Іконографія аркана

Порівняймо лаконічну карту Вісконті-Сфорца (одягнена жінка із зіркою на долоні) та більш деталізовану Марсельську карту (оголена жінка ллє воду з двох глечиків під вісьмома зірками). На Марсельській карті однозначно зображена Ізіда (або її жриця): нога на глечику, посудина з водою, запозичена в Апулея («Золотий осел»). Stella Maris (Зірка Морів): це титул Ізіди, який через помилку перекладача пізніше перейшов до Діви Марії (замість Stilla Maris у значенні «крапля моря» було записано Stella Maris — «зірка моря»).

Астрономічний та окультний зміст

Сіріус: зірка на карті — символ зірки Сіріус (Сопдет), схід якої віщував розлив Нілу. Єгиптяни вважали її «зіркою воскресіння». Чумацький Шлях називали «небесною коровою» (Ізідою). Восьмипроменева зірка символізує єдність чоловічого і жіночого начал (накладання прямого та косого хрестів).

Підміна персонажів

В епоху Проторенесансу окультисти використовували титул Stella Maris для ритуальної підміни: під образом Діви Марії приховували

Ізіду. Пізніше цей титул перейшов до Марії Магдалини, яку почали асоціювати з Ізідою та «Чорною Мадонною».

Головна таємниця: Ієрос Гамос (Священний шлюб)

Карта є мнемокодом для сексуально-магічного ритуалу Ієрос Гамос (Hieros Gamos). На це вказують оголеність жриці, розпущене волосся (ознака «святої грішниці» або посвяченої жінки) та вода. Чоловік (посвячений) через союз із жрицею (втіленням Ізіди) досягає божественного одкровення та стану андрогіна (злиття Гермеса й Афродіти). Приклад: союз Симона Волхва та повії Олени з Тіра, яку він оголосив «Божественною Думкою» (Епіноєю), що спустилася в матеріальний світ.

Ієродули: «храмові повії» в давнину мали статус «сестер Бога» і користувалися найвищою пошаною, виконуючи роль провідниць божественної енергії.

Трактування Вейта

Вейт називає карту символом надії та безсмертя. Він інтуїтивно пов'язує її з кабалістичною сефірою Біна (Вище розуміння / Велика Мати), але уникає прямої вказівки на сексуальний аспект «Великої Дружини».

Психологія аркана

У розкладі це вказує на людину, яка попри вік зберігає дитячу відкритість та певну наївність, яка ще вірить у безмежність можливостей (зірок на небі). Потенціал, який не вичерпується: Зірка дає людині відчуття молодості, «вічного повернення» до точки нуль. Може вказувати на інфантильність або небажання брати відповідальність. Кверент хоче вічно «мити ноги» в зоряному сяйві, не дорослішати по-справжньому. Сексуальність «Лоліти» або німфи вабить своєю недоторканністю та обіцянкою початку. Глечик, зали-

шений іншою купальницею, натякає, що ця «молодість» передається як естафета.

Puella Aeterna

Архетип Puella Aeterna («вічна дівчина») — стан постійної юності, небажання входити в доросле життя. Сам термін є жіночим відповідником архетипу Puer Aeternus («вічний юнак»), який аналізував Юнг.

У юнгіанській традиції Puella Aeterna символізує душу, яка зберігає легкість, інтуїцію, мрійливість і сильний зв'язок із несвідомим, тяжіє до ідеалів, творчості та духовного пошуку, але уникає обов'язків і зобов'язань.

Архетип Кора

Мамина донька: «дитячий» аспект жіночого архетипу (дівчина, донька, німфа, молода богиня), психічний образ жінки на стадії невинності та її втрати. Цей мотив інтерпретують як етап, що передує «священному шлюбу» протилежностей у психіці. У такому контексті Кора — ідеальна жертва священного шлюбу: темний чоловічий принцип проникає в невинний жіночий.

Кора майже завжди існує у парі з іншою фігурою: Імператриця / Велика Мати або темний чоловічий принцип (Диявол, Аїд тощо). Після союзу з Аїдом і повернення з підземного світу цей образ трансформується у зрілу жіночу форму.

Лоліта

Архетип «Лоліти» виникає тоді, коли на Кору накладаються еротичні проєкції темного чоловічого принципу. Поєднання дитячості та передчасної сексуалізованості викликає амбівалентну реакцію в суспільстві. У ширшому архетиповому сенсі цей образ пов'язаний із тіньовим аспектом колективної психіки, що виражається через табуйовані теми.

XVIII МІСЯЦЬ

la Luna

Альбедо / Médium

Туман • Ілюзії • Страхи • Залежність • Підсвідоме • Некрофагія • Навіюваність • Магічне мислення • Інтриги • Психічна нестабільність • Розмита реальність

Аркан Місяць у цій колоді доволі впізнаваний: як і у класичній іконографії Tarot de Marseille, він зображує нічний ландшафт під повним місяцем, де простір стає замкненим і позбавленим ясної перспективи. У нижній частині композиції з води виходить рак, що символізує глибинні, первинні процеси несвідомого, пов'язані з некрофагією. По обидва боки зображені собака і вовк: приручена та дика істоти.

Іконографія аркана

На карті з колоди Вісконті-Сфорца персонаж майже ідентичний героїні попереднього аркана «Зірка»: таке ж розпущене волосся, кольори одягу та босі ноги. «Місяць» є семіотичним продовженням розповіді «Зірки»: якщо на «Зірці» ми бачили жрицю богині Ізіди, то тут ми знову зустрічаємо ту саму жрицю (яку в тамплієрській міфології асоціюють із Марією Магдалиною). У лівій руці жінка тримає предмет, схожий на виноградну лозу: інструмент для лозоходства (пошуку підземних вод, руд та скарбів). Вона тут виступає як Володарка вод, причому не лише поверхневих, а й підземних («підземна річка Алфей»). Права рука зігнута в лікті і піднята вгору, ліва спрямована вниз. Жест, який зустрічається на картах «Маг» та «Диявол». У правій руці жриця тримає півмісяць. Проте в окультному символізмі поєднання півмісяця з точкою (зіркою) часто означає не Місяць, а Сатурн. Сатурн оточений кільцями, які при певному освітленні виглядають як серп, що охоплює ядро планети.

Звідси походить культ рогатого бога (роги нагадують цей серп) та сучасний жест «коза» (символ Сатурна як покровителя матеріального добробуту та творчих людей).

На етапі цього аркана посвячений стикається з похмурою істиною про необхідність жертв для досягнення родючості та процвітання. Культ Ваала/Молоха: Сатурн ототожнюється з Ваалом-Хамоном, якому приносили людські жертви.

Символи Сатурна зберігаються і сьогодні: серп і молот, герб Китаю (зірка в оточенні зірок), символ ісламу тощо.

Марсельська колода

Фічіно зображує похмурий світ: рак — нечиста тварина, яка виповзає з води на берег, собаки (теж категорія нечистих тварин, які їдять мертвечину), шлях угору лежить між двома ворожими вежами, які символізують протидію двох принципів та божественних родин. Сенс шифру Фічіно полягає у поясненні необхідності «похмурих жертв» Сатурну заради успіху.

Сучасні окультисти (Вейт, Кроулі) втратили ключі до цього Аркана: Вейт описує карту як «життя уяви, відірване від духу», де шлях веде в невідомість. Він інтерпретує собаку і вовка як страхи розуму, а рака — як «безіменну тенденцію», яка виповзає з безодні. Вейт не розуміє ритуального, жертовного підтексту, який був закладений давніми майстрами.

Психологія аркана

Аркан XVIII «Місяць» — про нічну сторону психіки, страхи, марення й те, що виповзає з підсвідомого. На карті ми бачимо повний місяць над темною водою, химерного рака-потвору, який виповзає з глибини, двох хижаків на берегах річки та кам'яний стовп-могильник. Пейзаж некрофагів: усе тут живиться мертвим, старим і пере-

травлює його при місячному сяйві. Робота зі снами, трансовими станами, медіумізм, шаманські подорожі нижніми світами.

Альбедо (місячна свідомість)

Місяць — не звичайна «страшна» карта, а стадія «нічного шляху» героя, яка вимагає довіри до власної інтуїції та готовності зустрітися зі своїми внутрішніми демонами.

«Альбедо» — це місячна свідомість, не різко окреслений світ, свідомість уяви та пристосування до темряви. «Світ поетів, злодіїв, лунатиків, образної мови; проміжне царство між яскравим, ясним денним світлом і цілковитою темрявою; медіумічний світ, де одне може бути й іншим» (Роберт Боснак, «Маленький курс сновидінь»). Боснак називає це «медіумічним світом». Medium як посередник — той, хто стоїть між світами і не належить жодному повністю. У стані альбедо людина стає медіумом: вона вже не занурена у nigredo, у свинцеву темряву розпаду, але ще не вийшла на золото rubedo. Він наводить як приклад образ нічних метеликів не випадково. Метелик летить на світло, але не до денного сонця: до місяця, до свічки, до найменшого відблиску в темряві. Він шукає не тепла, а орієнтації. Так само психіка в альбедо шукає не відповіді, вона шукає достатньо світла, щоб продовжувати рухатися.

Джеймс Гіллман у книзі «Алхімічна психологія» вважає, що алхімічне альбедо не є невинним, бо навіть коли відчай змінюється полегшенням, «синя пляма» досвіду залишається. У цьому стані з'являється більше психічного простору, щоб утримувати повну й таємничу структуру Тіні (Диявола). Душа «біліє» тоді, коли виходить назовні Тінь із пригніченого стану й проживається в житті, стає частиною досвіду, прихованого від соціуму.

XIX СОНЦЕ

il Sole

Божественне Дитя

Ясність • Успіх • Визнання • Слава • Публічність • Зцілення • Виправдання • Благословення • Відкритість • Реалізація • Тріумф

Аркан «Сонце» зображений в іконографії «Жінки, зодягненої в сонце»: образ прямо відсилає до 12-го розділу Одкровення Іоанна Богослова: «І з'явилося на небі велике знамення: жінка, зодягнена в сонце…» Це зображення є рідкісним прикладом того, як у ранніх колодах Таро (XV століття) небесне світило уособлювалося не через образ дітей чи близнюків, а через величну жіночу постать. Відсилання до колоди Карла VI (Estense Tarot бл. 1442 р.), яку іноді називають колодою Грінгоньє, де на аркані «Сонце» зображена жінка з веретеном.

Іконографія аркана

Колода Вісконті-Сфорца: на карті зображено крилатого херувима (або Амура), який стоїть на хмарі та тримає в руках сяюче сонце з людським обличчям. Псевдо-Мантенья (карта № 44): сонце представлене як колісниця Геліоса (або Аполлона), яка мчить небом. Унизу зображено земний пейзаж: море та берег, що підкреслює божественне керування світовим порядком.

Сонце як архетип та філософський зміст

Тріумф розуму: на відміну від Місяця, де панують тваринний страх та інстинкти, Сонце символізує повну свідомість, осяяння та істину, яку неможливо приховати. Діти на карті: у пізніших колодах (наприклад, Марсельське Таро) з’являються двоє дітей перед стіною як алюзія на герб тамплієрів (ті самі два вершники на одному коні з червоною стрічкою). Перемога над смертю: якщо Сатурн (Місяць) — це бог, який пожирає своїх дітей, то Сонце — це бог, який дає

життя. Цей етап означає вихід із похмурого лабіринту ритуальних жертв до прямого зв'язку з божественним світлом. Золото алхіміків: Сонце безпосередньо асоціюється із золотом і завершальною стадією Великого Діяння (Magnum Opus). Коли «свинець» душі (Сатурн) остаточно трансмутовано в «золото» (Сонце).

Вейт у своїй колоді (Райдера-Вейта) дещо спростив символізм: дитина на білому коні — це символ радості та простоти, але вона втрачає той глибокий герметичний підтекст «близнюків», який був у давніх картах. Для розуміння Сонця слід дивитися не на «щастя», а на досконалість структури та неминучість перемоги світла.

Політичний та соціальний аспект

Сонце — символ монарха, ієрархії та «освіченого правління», енергія, яка впорядковує хаос. Якщо «Місяць» керує масами через страх і таємні товариства, то «Сонце» — це відкрита влада, яка базується на законі та божественному праві.

Психологія аркана

У ранніх італійських колодах Сонце справді зображується як жіноча постать не випадково, оскільки жінка в цьому контексті виступає не «персонажем», а алегорією світла як життєдайної сили. У середньовічній та ранньоренесансній традиціях не існувало чіткої прив'язки Сонця до дитячого архетипу. Навпаки, Сонце мислилося як космічний принцип, пов'язаний із владою, ясністю, ієрархією, інколи навіть із образом правителя або божественного порядку.

Перелом відбувається значно пізніше: у французьких колодах типу Tarot de Marseille з'являється знайомий мотив дітей під Сонцем. Тут уже формується інший смисловий акцент: не космічна влада, а невинність, відкритість, нащадки. Звідси пізніше, через окультні інтерпретації XVIII–XIX століть, народжується зв'язок із архетипом Божественного дитяти. Таким чином, жіноча фігура — це не «по-

милка» і не варіація сучасного значення, а більш ранній шар символіки. Вона відображає етап, коли Сонце ще мислилося як персоніфікована космічна сила, а не як психологічний стан цілісності. Сучасне розуміння карти як радості, ясності та Божественного дитяти — це результат пізнішої еволюції.

Архетип Божественного дитяти

У міфах різних культур він пов'язаний із парадоксом: дитя виглядає слабким, беззахисним, залежним від інших, але воно несе в собі силу майбутнього. Його часто переслідують або намагаються знищити ще до того, як воно виросте, бо його поява означає зміну старого порядку. Тому в міфології божественних дітей ховають, рятують або виховують у таємниці. Так відбувається з Гором у давньоєгипетській традиції, із Зевсом у грецькому міфі, із Крішною в індійських текстах і з Ісусом у християнській символіці. У кожному з цих сюжетів дитина стає носієм нового космічного порядку, який має змінити попередній стан світу.

На психологічному рівні цей архетип означає появу нового ядра особистості. У житті людини це може проявлятися як початок нового етапу, народження ідеї, духовне пробудження або усвідомлення власної справжньої природи. Образ Божественного дитяти часто пов'язують із символами світла, ранку або нового сонця. Це може бути дитина, яка тримає світло, маленький герой або майбутній цар. У таких образах підкреслюється не фізична сила, а потенціал, який розкривається з часом. Тому цей архетип часто виникає на межі між хаосом і новим порядком, коли старі структури вже руйнуються, а нові тільки зароджуються. Тіньовий аспект: якщо особистість не проходить шлях дорослішання, образ божественної дитини може перетворитися на метафору інфантильності та безкарності.

XX СУД

il Giudizio

Rebirth / Fame

Глибоке усвідомлення • Воскресіння • Слава • Пробудження • Фінальні новини • Кармічний цикл • Вирок • Алхімічне воскресіння • Незворотність • Істинна форма • Звільнення

Аркан Суд відсилає нас до колоди Tarocchini di Bologna Джузеппе Мітеллі. У Мітеллі Ангел / Слава (давніша назва аркана Суд) не звертається до людей прямо. Вона ширяє над світом, сурмлячи в довгу трубу, і її рух спрямований убік або вгору. Аркан уособлює «Суд оголошений»: істина присутня в реальному часі, навіть якщо вона ігнорується натовпом.

Іконографія аркана

Візуальна аномалія: хто насправді Суддя? На відміну від традиційного канону, де суд має вершити Ісус Христос (молодий чоловік із темною бородою, як на Туринській плащаниці), на карті Вісконті-Сфорца зображено іншого персонажа: старця з довгою білою бородою, у закритій імператорській короні, з державою та мечем.

Це не Христос і не Бог-Отець (який усунувся від суду), а Деміург, «цар світу цього», який в окультних єресях часто асоціюється з Люцифером. Прихована окультна таємниця, яку художники нерідко маскували, щоб уникнути інквізиції.

Каббалістичний ключ: Швірат га-Келім

Чому «кінець світу» взагалі запланований? У християнстві це виглядає нелогічно (Бог створив світ досконалим, Христос викупив гріхи, навіщо все руйнувати?).

Відповідь дає кабала. Розбиття судин (Швірат га-Келім): під час створення світу стався катаклізм, нижчі сфіроти не витримали божественного світла й розлетілися на друзки. З цих осколків утвори-

лися «кліпот» (джерело зла), а світ став корумпованим і зіпсованим. Тікун (Виправлення): увесь процес людської історії — це збирання іскор світла та відновлення гармонії.

Гмар Тікун: остаточне виправлення, яке зображує аркан «Страшний суд», — стан, коли найнижча точка творіння зливається з найвищою; момент «трансмутації» всього живого, повернення Всесвіту до первісної досконалості; етап, на якому душа остаточно очищується і стає частиною «космічної особистості» (Парцуфім).

Фічіно в Марсельській колоді зберігає канонічний ряд (ангел із трубою, люди, які постають із могил), але додає «жарт для посвячених»: до труби ангела прив'язаний прапор тамплієрів (прямий вказівник на те, чию доктрину шифрує автор зображення).

Вейт описує «здивування та поклоніння» фігур на карті, але не бачить у цьому технологічного процесу відновлення структури буття. Для Вейта це лише «трансформація у відповідь на заклик», без розуміння кабалістичного підґрунтя.

Психологія аркана

XX аркан не зводиться до поняття «долі». Він виступає сигніфікатором кармічного вузла, який не усвідомлюється. Його джерело може бути пов'язане з родовою пам'яттю, пам'яттю попередніх втілень або поєднанням обох рівнів.

Колесо Фортуни теж належить до кармічних карт, однак стосується іншого пласту і пов'язане з повторенням звичок та відтворенням поведінкових шаблонів. Суд, на відміну від цього, відображає те, що походить із роду і не формується через виховання чи навчання.

Аркан батьків

XX аркан виступає сигніфікатором відносин між батьками та дітьми. У надлишковому прояві пряма позиція може вказувати на надмірний контроль із боку старшого покоління, втручання у жит-

тєві рішення, нав'язування сценаріїв, формування жорстких установок. З еволюційної точки зору аркан фіксує пріоритет майбутнього над минулим.

У негативному значенні він вказує: інтереси минулого ставляться вище за майбутнє. Такий підхід не відповідає біологічній логіці виживання виду, яка базується не на відпрацюванні боргів перед предками, а на забезпеченні майбутнього.

Суд випадає в розкладі там, де порушена родова ієрархія, де відбувається зміщення ролей (батьків і дітей) і де індивід функціонує в інтересах попереднього покоління, спрямовуючи родову енергію у зворотному напрямку (не від батьків до дітей, а від дітей до батьків). Суд вимагає відмовитися від деструктивних сценаріїв, припинити маніпулятивні взаємодії.

Генетика

Окремим аспектом аркана є генетичний фактор. Суд може вказувати на спадкові захворювання, фізіологічні особливості або інші біологічні параметри роду. У цьому випадку йдеться не про символічне покарання, а про об'єктивні механізми, які потребують врахування. Аркан підкреслює відповідальність у ставленні до власного здоров'я та здоров'я наступних поколінь.

Rebirth

Четверта форма відродження описана Юнгом у працях «Symbole der Wandlung» та «Психологія і алхімія». Йдеться про психологічне переродження в межах одного життя, процес індивідуації, коли особистість проходить через кризу усвідомлення і народжується в новій внутрішній якості.

Символом цього процесу є поклик труби і воскресіння мертвих, що в психологічному сенсі означає інтеграцію несвідомого та усвідомлення істинного «Я».

Слава

У ранніх італійських колодах Таро XV століття образ XX аркана ще не був суворо пов'язаний із християнським Страшним судом. У гуманістичних алегоричних циклах Ренесансу, близьких до традиції Tarocchi di Mantegna, фігура з трубою символізувала не суд над мертвими, а проголошення слави, пам'яті та репутації. У ренесансній культурі Фама уособлювала силу історичної пам'яті. Її труба не тільки пробуджує, а й проголошує ім'я людини світові.

У гуманістичній традиції Італії Слава розумілася як форма безсмертя. Людина могла зникнути фізично, але її ім'я продовжувало жити в пам'яті міста, хроніках і мистецтві. Тому труба Фами часто зображувалася над містом або міською площею, де перебувають люди. Вона символізувала момент, коли приховане стає публічним, а приватна історія перетворюється на частину колективної пам'яті.

Поступово в процесі християнізації образу відбулося зближення з біблійним мотивом ангела, який сурмить у день воскресіння мертвих. Ренесансна алегорія Фами, яка проголошує славу і правду, поступово трансформувалася в християнський образ небесного вісника, який скликає людство на суд.

XXI СВІТ

il Mondo

The Self / Unus Mundus / Aphrodite Urania

Завершення циклу • Цілісність • Своє місце • Гармонія • Інтеграція • Друге народження • Міжнародний масштаб • Відкриті кордони • Тріумф • Співзвуччя

Візуальна схожість аркана Світ із «Народженням Венери» Сандро Боттічеллі тут не випадкова. Боттічеллі втілив образ Афродіти Уранії — небесної гармонії. Уранія народилася з морської піни після кастрації Урана (Неба). Мушля означає первинний проєкт людської цивілізації від титанів.

Іконографія аркана

Вісконті-Сфорца

Колода Пірпонт-Морган: ми бачимо вже знайомих дітей-херувимів із крилами та червоними шарфами — «лицарів Грааля» / тамплієрів, дітей Сонця, які пройшли через Страшний Суд.

Колода Кері-Єль: центральною фігурою є прекрасний лицар на білому коні з прапором перемоги, образ тамплієра, який потрапив у «кращий зі світів».

Колода Карла VI: ідеальний світ зображено у колі (сфері), що нагадує ілюмінатор, який підкреслює його відокремленість від нашого, пошкодженого світу.

Кабалістичний сенс

Карта «Світ» є візуалізацією стану Гмар Тікун (Остаточного Виправлення). Світ Нескінченності наповнюється «світлом нескінченності» та повною любов'ю до Творця. Опис майбутнього світу належить до сфери «Агади» (усних переказів і міфів), тому він не має жорстких догм. Головна ідея: єднання з Богом, якого «жодне око не бачило».

Трактування Марсіліо Фічіно та Тетраморф

Версія Фічіно (яка лягла в основу Марсельського Таро) вносить герметичний шифр. Тетраморф: чотири істоти в кутах (Ангел, Орел, Лев, Бик) — не тільки євангелісти, а й херувими, які охороняють вхід до Едему та Древо Життя. Vesica Piscis («риб'ячий міхур»): геометрична фігура в центрі, утворена перетином двох кіл. Вона є символом Древа Життя та «чрева», з якого народжується нове буття.

Андрогін: жіноча фігура в центрі (Марія Магдалина як жриця Ізіди) водночас є образом Адама Кадмона (першородного Бога-гермафродита Фанета) і означає повернення до стану, який існував до падіння ангелів. Сенс карти у Фічіно: після Страшного Суду світ повертається до своєї початкової досконалості, але на новому витку спіралі подібно до змія, який кусає власний хвіст (Уроборос). Код замикається, щоб початися знову.

Погляд Артура Вейта

Вейт називає цю карту «вінцем магів». Він вгадує загальний настрій — «духовний екстаз душі, яка усвідомлює себе в Бозі», але не розкриває технічних деталей каббалістичного процесу виправлення.-

Психологія аркана

Пов'язана зі станом цілісності, в якому досвід попередніх криз починає сприйматися як необхідний етап становлення.

The Self

Фінальний аркан Світ відповідає архетипу Самості. Самість є центром і колом психіки одночасно. Богиня в центрі — точка збирання всієї психіки, де Его і Тінь більше не перебувають у конфлікті. Цей стан у юнгіанській символіці пов'язаний із принципом coniunctio oppositorum, тобто поєднанням протилежностей. В аркані Світ від-

бувається остаточне поєднання архетипів, які з'являлися на попередніх етапах шляху.

Unus Mundus

Відповідає завершенню процесу індивідуації. Дитя або людство, яке з'являлося у символіці Сонця, тепер інтегроване в саму богиню. Індивідуальне «я» більше не протистоїть світові, а стає його частиною. Цей стан у юнгіанській філософії описується як Unus Mundus — єдиний світ, у якому психічне і космічне більше не розділені.

Unus Mundus говорить про глобальний успіх, духовне визволення та гармонію з навколишнім світом, тріумф життя і завершення довгого циклу розвитку. Людина відчуває себе частиною великого космічного порядку і більше не сприймає світ як розділений на Хаос та Порядок, навчившись бачити патерни порядку в Хаосі, а хаотичні сутності в Порядку. Тінь уже відсутня, завершення інтеграції.

Aphrodite Urania

Афродіта Уранія означає «Небесна Афродіта» і є небесним аспектом богині Афродіти в давньогрецькій міфології та філософській традиції. В античній філософії існувало розрізнення двох форм Афродіти, описаних у діалозі «Бенкет» Платона.

Афродіта Уранія як сутність континууму високої внутрішньої цілісності, що характерна для титанів (перших богів часів динозаврів, творінь несвідомого долюдського досвіду), уособлює прийняття реальності «як вона є» без очікувань і оцінок. Вона символізує гармонію небесного порядку.

На противагу їй існує Афродіта Пандемос, «Всенародна Афродіта». Цей аспект уособлює земну, чуттєву і тілесну любов, пов'язану з природними інстинктами і фізичним потягом.

БЛАЗЕНЬ

il Pazzo

Joker / Evil Clown

Нульовий стан • Спонтанність • Імпульс • Авантюра • Інфантильність • Свобода • Абсурд • Трикстер • Ризик • Хаос • Непередбачуваність • Безвідповідальність

На карті використано образ блазня, що походить із нідерландської традиції сатиричних алегорій XV–XVI століть. Його постать відсилає до персонажів у дусі Квентіна Массейса та моралізаторських сцен про людську дурість і самообман. Блазень повністю зосереджений на дзеркалі: цей мотив широко використовувався в ренесансній і бароковій традиціях як символ vanitas (марноти й ілюзорності сприйняття). У дзеркалі він бачить не себе, а спотворену маску, що перегукується з нідерландськими гравюрами про Folly (Безумство) та викривленим самопізнанням. Позаду нього в темній воді з'являється крокодил як метафора прихованої загрози; він функціонує як варіація традиційної іконографії хтонічних істот у творчості Ієроніма Босха, де підземні та водні чудовиська символізують гріх, інстинкти та духовну сліпоту.

Іконографія аркана

До XV ст. Блазень зображувався як дикун у лахмітті, з пір'ям у волоссі та величезною дубиною, як наївний юнак, вихований у лісі, який ще не знає правил лицарства, але вже є «чистим серцем». Марсельська колода: образ змінюється під впливом міської культури. З'являється трирогий ковпак, мішок із пожитками та тварина (рись, крокодил), що кусає його за ноги. Тепер це «міський дурень», який іде навмання.

Секретний герой: Персіваль / Лицар Грааля. За маскою ідіота ховається майбутній герой; його «дурість» означає відсутність фаль-

шивих соціальних навичок. Зустріч із лицарями, яких він сприймає за ангелів (Артуріана), штовхає його на шлях трансформації.

Хижак

На давніх картах — це рись, метафора пристрасті, яка заважає підйому (нетрадиційна орієнтація, яку у венеційському мистецтві асоціювали з цією твариною).

У Вейта Блазень стає більш «естетичним»: принц з іншого світу, дух у пошуку досвіду; біла троянда в руці та біле сонце символізують чистоту помислів. Вейт бачить у Блазні божественну сутність, яка добровільно йде у матеріальний світ для самопізнання.

Психологія аркана

Блазень — не романтична постать мандрівника, як у сучасних колодах, а маргінал: придворний блазень, божевільний, вигнанець. Його малювали в строкатому вбранні, з ковпаком та дзвіночками, часто поруч із агресивною твариною, яка рве йому одяг або загрожує ззаду (символом хаотичних сил, які він не контролює). Біфуркація: «Не відає, що твори́ть»: суб'єкт виступає як провідник сил, які він не контролює. «Не відає, що тво́рить»: не розуміє, що сам створює реальність навколо себе.

Joker

Йому не потрібні базові знання про світ. Джокер відкидає будь-яке пізнання, він вигадник, артист, аферист і маніпулятор. У Джокера трапляється все, що не мало статися, і саме тоді, коли це найменш доречно. Джокер відкидає будь-які правила гри і поводиться з усіма ролями протилежно до того, як задає архетип гравця. Він перевертає всі карти, грає в «козла» замість шахів і вимагає підвищеної уваги до своєї персони, сам нічого не вартуючи. Глибоко нещасний, Джокер робить оточуючих ще нещаснішими, ніж він сам, закликаючи до їхніх найкращих якостей і нескінченно скаржачись на світ.

Усі, хто бажає допомогти Джокеру, опиняться в його становищі. Одночасна слабкість і підлість дозволяють Джокеру зберігати свою гру нескінченно. Не можна недооцінювати Джокера. Сильна сторона ролі: відсутність будь-якої відповідальності. Слабка: відсутність руху. Джокер не здатний розвиватися в будь-якій іншій сфері, крім маніпуляцій і зради.

Evil Clown

Субверсія «нуля»: агресивне ніщо. Злий клоун є сучасною інверсією традиційного Блазня. Як і Блазень, злий клоун стоїть поза соціальними нормами, але він використовує цю свободу не для пошуку Грааля, а для викриття абсурдності та жорстокості світу. Трюкач: він зберігає здатність говорити правду в очі королям, але ця «правда» стає смертельною, як у випадку з Джокером. Образ злого клоуна тісно пов'язаний із тезою про рептильний мозок та крокодила. Біле обличчя та неприродно великий червоний рот створюють ефект «зловісної долини». Психологи зазначають, що це викликає первісний страх: ми бачимо знайоме людське обличчя, але не можемо зчитати емоції через застиглий, майже «рептильний» оскал. За яскравим фасадом ховається хижак, втілення того самого «крокодила» несвідомого, який замість того, щоб супроводжувати Блазня, поглинає його особистість.

Карнавалізація та хаос

Культуролог Марк Дері розглядає злого клоуна як ікону нашого часу через призму карнавалізації. У карнавалі все перевертається: святе стає брудним, життя стає смертю. Злий клоун, наприклад Пеннівайз, є межею карнавального жаху, де сміх перетворюється на крик. Якщо Блазень є станом до виникнення Его, то злий клоун — це Его, яке розпалося, але відмовляється зникати, перетворюючи власну руйнацію на криваве шоу.

Молодші Аркани

Arcani Minori

У цій книзі кожен молодший аркан розглядається як результат «перетину» двох Старших: кореневого аркана масті та стану.

Справедливість VIII / Суперего формує Мечі. Суперего як архетип ідеалізованого «Я» та совісті, внутрішній образ правильності, задає стандарт, оцінює та критикує. Мечі відповідають за інтелект, аналіз, стратегію, політику та військову справу як прояв цього внутрішнього суду в зовнішньому світі, від формування уявлень про «правильно/неправильно» до здатності ухвалювати рішення.

Помірність XIV / Кон'юнкція як процес інтеграції та примирення протилежностей формує Кубки. Кон'юнкція — це процес з'єднання протилежних станів у нову цілісність без їхнього знищення, передусім змішування аніми та анімуса. Тому Чаші мають гермафродитну природу з розмитою статевою орієнтацією. Чаші пов'язані з медициною та отрутами, лікуванням і отруєнням, мистецтвом, музикою, танцями та дипломатією.

Колесо Фортуни X / Синхронічність як принцип смислового зв'язку з реальністю (резонанс) формує Пентаклі, створює відчуття «працюючої реальності». Пентаклі пов'язані з грошима, підкупом і контролем через ресурси. Масть діє через економіку та розподіл ресурсів, відображає торговців, банкірів, підприємців, планувальників і землевласників.

Сила XI / Лібідо як первинна інтенсивність і паливо (динаміка) формує Жезли. Лібідо — це базова психічна енергія потягу, що запускає будь-яку активність і прагне реалізації в дії. Жезли не менш агресивні, ніж Мечі. Вони пов'язані з боротьбою на палицях і фізичним протистоянням. Зброя простого люду. Вони стосуються спорту, фермерства та робітничих професій.

В історичному контексті (XV–XVIII ст.) Таро було насамперед грою, а не окультною системою. Порядок мастей у Марсельському Таро та його італійських попередниках (Tarocchini, Taroccо Piemontese) визначався правилами гри та візуальною формою символів.

В італо-іспанській традиції масті ділилися на дві групи: довгі (Lunga) — мечі та жезли, та круглі (Tonde) — кубки та пентаклі. У грі порядок часто йшов від «шляхетних» до «грубих»: мечі, кубки, пентаклі, жезли. Це відображало соціальну ієрархію: мечі — дворянство, кубки — духовенство, пентаклі — купецтво, жезли — селянство.

У латинських іграх (Ombre, Taroccо) «довгі» та «круглі» масті мали різний порядок сили: у мечах і жезлах — від 10 до туза (за спаданням), у кубках і пентаклях — від туза до 10. Жезли як груба фізична сила зазвичай замикали ряд.

Окультний розворот

Лише у XIX ст. окультисти (Леві, Папюс) змінили порядок, поставивши Жезли першими як символ вогню та творчої волі Бога. У старій традиції вони залишалися «палицями праці», тому були останніми.

Ми зберігаємо класичний порядок (Мечі, Кубки, Пентаклі, Жезли), оскільки він вибудовує логіку фінальних арканів: Смерть, Суд, Диявол, Блазень.

Логіка цього руху така: на шляху Мечів посвячений стикається зі Смертю. Пройшовши шлях Кубків, він приходить на Суд, відомий як Страшний суд. Далі, йдучи шляхом Пентаклів, опускається до Диявола. І лише після проходження шляху Жезлів у постаті Блазня відроджується та починає нове життя. Система Таро читається не тільки вертикально, вона існує і горизонтально.

Тузи — це чотири аспекти старшого аркана Маг I, на перетині аркана Маг із кореневими арканами мастей. Значення кожного Туза відображає один із аспектів Мага; їх можна розглядати як розгорнуту проєкцію значення аркана Маг у чотирьох мастях.

Туз Мечів

Asso di Spade

Логос • Воля • Фокус • Ясність • Судження • Істина • Раціональність • Чесність • Аналіз • Концепція • Планування • Стратегія

Маг I у Справедливості VIII: активна воля поєднується з принципом точного розрізнення та відсікання хибного.

Модус ментальної ясності та інтелектуального прориву, коли думка стає опорою та інструментом дії. Людина мислить безкомпромісно, формулює істину, відсікає ілюзії та зайве, готова до конфлікту заради точності й правди.

Туз Кубків

Asso di Coppe

Почуття • Гармонія • Зцілення • Натхнення • Інтуїція • Жіночність • Закоханість • Творчість • Радість • Емпатія • Щирість • Атмосфера • Чутливість • Істерика • Маніпуляція • Ілюзії • Шантаж • Обман

Маг I у Помірності XIV: імпульс творення поєднується з балансом і злиттям протилежностей.

Це стан емоційного відкриття і внутрішньої згоди з життям, коли людина дозволяє собі відчувати глибоко, приймати досвід і бути вразливою.

Здатність любити, довіряти і проживати почуття без опору, що веде до емоційного зцілення і гармонії.

Туз Пентаклів

Asso di Denari

Стабільність • Ресурс • Безпека • Реалізація • Практичність • Достаток • Успіх • Контракт • Лінь • Інертність • Страх відповідальності • Марнотратство • Залежність • Знецінення

Маг I у Колесі Фортуни X: воля до дії входить у новий матеріальний цикл і шанс реалізації. Позиція заземлення і відчуття опори в реальному світі, коли з'являється конкретна можливість, ресурс або інструмент для дії. Людина переходить від ідей до реалізації, бере відповідальність і відчуває стабільність, надійність і матеріальну впевненість.

Туз Жезлів

Asso di Bastoni

Творчість • Ініціатива • Харизма • Воля • Енергія • Старт • Пристрасть • Мотивація • Дія • Сексуальність • Імпульс • Азарт • Інстинкт • Пошук напряму • Імпульсивність • Агресія • Конфліктність • Фальстарт • Вигорання

Виникає на перетині Мага I і Сили XI: імпульс дії поєднується з внутрішньою енергією і силою.

Вектор первинного творчого імпульсу, коли ідея переходить у бажання діяти і відчувається внутрішній вогонь. Людина переживає ентузіазм, драйв і готовність до першого кроку, запускаючи новий цикл через дію, ініціативу та пристрасть.

N. B. Тузи також символізують 4 інструменти мага, які він повинен здобути на своєму шляху: ментальну ясність (Мечі), емоційну глибину (Кубки), матеріальну опору (Пентаклі) та силу дії (Жезли).

Двійки — це чотири аспекти Старшого Аркана Жриця II, що виникають на перетині Жриці з кореневими арканами мастей. Кожна двійка відображає окремий аспект Жриці та є її розгорнутою проєкцією. У сукупності всі двійки описують цілісний зміст Жриці — це аркан таємниці, невизначеності та «питання без відповіді». Двійки — це 4 питання, які має вирішити посвячений на своєму шляху.

2 Мечів

Due di spade

Мораторій • Вичікування • Нейтралітет • Конфіденційність • Ігнорування • Невизначеність • Провалені переговори • Ультиматум • Очікування • Самообман

Жриця II + Справедливість VIII: сценарій, де будь-який вибір має рівну кількість аргументів «проти», а рішення блокується. «Озброєний нейтралітет» при внутрішній ментальній напрузі. Позиція глухого кута в переговорах, коли жодна сторона не готова поступитися. Рішення відкладається до появи нових умов.

2 Кубків

Due di coppe

Дуалізм • Співпереживання • Тяжіння • Симбіоз • Довіра • Спорідненість • Емпатія • Заручини • Примирення • Взаємозалежність

Жриця II + Помірність XIV: формування та синхронізація досвіду, коли межа між «я» і «ти» стає проникною. Взаємна відкритість без тиску і домінування. Здатність до взаємовигідних угод і природного узгодження інтересів, чистий зв'язок без маніпуляцій і прихованих мотивів.

2 Пентаклів

Due di denari

Адаптивність • Гнучкість • Рівновага • Плинність • Багатозадачність • Динамічна стабільність • Циклічність • Легкість • Навігація • Гра • Маневрування • Баланс • Багатозадачність • Втрата контролю • Множинність думок • Двозначність

Жриця II та Колесо Фортуни X: утримання балансу в умовах постійної зміни середовища. Життя сприймається як рухлива система, де стабільність підтримується через безперервне коригування та адаптацію. Здатність одночасно вести кілька процесів без втрати контролю.

2 Жезлів

Due di bastoni

Дихотомія • Амбівалентність • Планування • Дистанція • Очікування • Роздоріжжя • Стратегія • Спостереження • Потенціал • Передчуття • Трудова еміграція • Підготовка до експансії

Жриця II в Силі XI: усвідомлення потенціалу без його негайної реалізації.

Формується напрямок без переходу до дії, що створює стан стратегічного бачення і розширення горизонту можливостей. Утримання контролю над варіантами розвитку без переходу до конкретного руху. Довгострокове планування, що може залишитися на рівні ідей без переходу до реальної реалізації.

N. B. Двійки також символізують чотири властивості Жриці, які має розвинути посвячений на своєму шляху: здатність до прийняття рішень (Мечі), усвідомлення почуттів (Кубки), утримання ресурсу (Пентаклі) та керування лібідо (Жезли).

Трійки — це чотири аспекти Старшого Аркана Закохані VI, що виникають на перетині Закоханих із кореневими арканами мастей. Закохані символізують вибір серця, ціннісне визначення та вміння створювати пари й союзи.

3 Мечів

Tre di spade

Конфлікт • Дисонанс • Травма • Роз'єднання • Деструкція • Прозріння • Розчарування • Хірургічна операція • Емансипація • Серцеві хвороби • Болюча правда • Трагедія

Закохані VI та Справедливість VIII утворюють модуль розчарування та душевного болю. Вихід із ілюзій або деструктивного партнерства, розрив вигідного, але токсичного контракту. Неминуче звільнення. «Ми маємо відсікти цей напрямок, щоб врятуватися». Неможливо більше ігнорувати реальність. Третя сторона: втручання обставин або людей руйнує дует.

3 Кубків

Tre di coppe

Святкування • Емоційний достаток • Співтворчість • Підтримка • Радість • Гармонізація • Комунікація • Щирість • Група однодумців • Синергія почуттів • Соціальна активність • Час у компанії • Надмірність • Розваги

Закохані VI та Помірність XIV утворюють «безпечне середовище» — простір зцілення, підтримки.

Атмосфера свята формує відчуття єдності та наповненості. Приємне спілкування, розширення кола друзів, зміцнення зв’язків через спільне дозвілля.

3 Пентаклів

Tre di denari

Кооперація • Системність • Майстерність • Структурування • Взаємообмін • Матеріалізація • Соціальний ліфт • Циклічність • Визнання • Навчання • Халтура • Конфлікт на роботі

Закохані VI та Колесо Фортуни X: інтеграція та трансформація особистого інтересу в конкретну форму діяльності. Відчуття доречності: умови для професійного чи особистісного зростання. Стан, у якому людина опановує майстерність та взаємодію з іншими, переходить на новий рівень реалізації та стабільності.

3 Жезлів

Tre di bastoni

Експансія • Перспектива • Візіонерство • Координація • Синергія волі • Вихід за межі • Стратегічне охоплення • Масштабування • Самореалізація • Проявленість • Впевненість • Лідерство • Оцінка можливостей • Нетерплячість

Закохані VI та Сила XI формують простір активного розширення, даючи імпульс для втілення «широкого горизонту», ефект лідерства, «творчий тріумф». Сенсове наповнення: очікування звістки та/або запрошення на роботу в далекі краї. Міжнародна співпраця, запуск проєкту. Вимушене, але перспективне рішення залишити дім заради кращої долі, кар'єрного зростання або виживання.

N. B. Трійки описують аркан Закохані або Вибір, коли необхідно обирати друзів, завершувати минулі стосунки та формувати нові союзи. Утримання почуттів у розлуці (Мечі), святкування гуртом (Кубки), навчання в інших (Пентаклі) та мандри (Жезли). Усе це і є кохання. Усе це і є вибір.

Четвірки означають чотири аспекти воскресіння Ісуса-Ієрофанта V: смерть і почесне поховання (Мечі), стагнація та оплакування ангелами, коли чаша ця не оминула (Кубки), зішестя в пекло (Пентаклі), Воскресіння та свято (Жезли).

4 Мечів

Quattro di Spade

Спокій • Відпочинок • Молитва • Тимчасовий відступ • Санаторій • Рекуперація • Пауза • Медитація • Очікування • Пишне поховання

Ієрофант V у Справедливості VIII дає піррову перемогу: виграний бій, проте програна війна. Стан, у якому суб'єкт свідомо обмежує свою активність, підпорядковуючи її жорсткій внутрішній дисципліні та правилам. Кверент використовує цей стазис як безпечний простір для інтеграції досвіду та вибудовування нової вертикалі цінностей, що базується на непохитному внутрішньому законі.

4 Кубків

Quattro di Coppe

Апатія • Інтроспекція • Відстороненість • Рефлексія • Очікування • Духовний застій • Вибірковість • Меланхолія

Ієрофант V у Помірності XIV створює атмосферу втрати інтересу, глибоку внутрішню зосередженість на власних почуттях. Сюжет «емоційної аскези», ігнорування можливостей. Пересичення, депресія, «смуток багатія».

Сценарій Обломова, у якому людина поступово випадає з активного життя. Проявляється через апатію, схильність до ізоляції та відкладання рішень.

4 Пентаклів

Quattro di Denari

Утримання • Стабільність • Кордони • Безпека • Контроль • Власність • Структура • Охорона • Закритість • Ощадливість • Накопичення • Скупість • Страх втрати

Ієрофант V у Колесі X забезпечує прагнення до status quo. Потреба в «ізоляції капіталу», фінансовий контроль. На глибинному рівні Четвірка Пентаклів пов'язана зі страхом втрати. Може проявлятися як обережність, економність, накопичення або небажання ризикувати, відчуття контролю над реальністю.

4 Жезлів

Quattro di Bastoni

Свято • Тріумф • Соціалізація • Дім • Безпека • Гармонія • Відкритість • Опора • Результат • Оазис • Родинний затишок • Визнання • Тверда позиція

Ієрофант V у Силі XI надає суспільне визнання, забезпечує життєву енергію. Алгоритм соціального тріумфу та внутрішнього миру: перемога над хаосом, атмосфера відкритості та заслуженого відпочинку в межах надійної структури. Суб'єкт відчуває себе частиною цілого (сім'ї, громади, ідеї), де його особиста сила визнана та інтегрована, що створює відчуття гармонійного процвітання.

N. B. Ініціація посвяченого: символічна смерть та отримання нового життя.

Це цикл внутрішньої трансформації, де стара ідентичність помирає, а нова свідомість народжується через стадії розпаду, стагнації, занурення в глибину та відродження.

П’ятірки — це проєкція 4 аспектів аркана Вежа XVI: безчестя (Мечі), депресії (Кубки), банкрутства (Пентаклі), внутрішньої боротьби (Жезли).

5 Мечів

Cinque di spade

Деструкція • Приниження • Поразка • Безчестя • Цинізм • Руйнування зв'язків • Ворожість • Вразливість

Вежа XVI у Справедливості VIII формує «токсичну поразку», раптовий крах. Стан «оголеного нерва» після програної битви або ганебної перемоги. Сценарій, де суб'єкт змушений визнати крах своєї стратегії під тиском об'єктивних обставин. Перше усвідомлення недостатності ресурсів для цієї війни. Якби війни починали, коли для цього все є, їх не було б. Тепер на шляху Мечів вам зрозуміло, що всі війни ведуться з недостатнім ресурсом, і Двір Мечів діє в дуже обмеженому ресурсі, тому обирає шлях хитрості.

5 Кубків

Cinque di coppe

Емоційна втрата • Траур • Жаль • Розчарування • Криза близькості • Скорбота • Фокус на дефіциті • Очищення сльозами • Емоційний шок • Розбиті сподівання • Меланхолія

Вежа XVI у Помірності XIV забезпечує глибоке занурення в ірраціональну скорботу, де суб'єкт ідентифікує себе зі своєю втратою, відмовляється від руху вперед, обираючи консервацію в стані жалю. Людина вважає свою втрату абсолютною та невідворотною. Траур за минулим дитинством — криза, яка необхідна, щоб відсіяти фальшивих друзів і нежиттєздатні ідеї.

5 Пентаклів

Cinque di denari

Злидні • Скрута • Вигнання • Почуття незахищеності • Виживання • Занепад • Втрата • Сирітство • Банкрутство • Вдівство

Вежа XVI у Колесі Фортуни X означає крах матеріальної сфери, повну відсутність контролю над зовнішніми обставинами. Людина почувається викинутою за борт соціальної системи. Відчуття «голого життя», коли кверент фіксується на нестачі (ресурсів, грошей, здоров'я, підтримки), що породжує страх і відчуття відчуження від світу «ситих і здорових». Момент, коли людина опиняється за межею виживання.

5 Жезлів

Cinque di bastoni

Криза волі • Конфлікт • Конкуренція • Випробування • Хаос • Боротьба амбіцій • Адреналін • Відсутність згоди • Зіткнення інтересів • Суперництво

Вежа XVI у Силі XI діє як первісний інстинкт, що шукає виходу через змагання. Надлишок некерованої напруги: енергія витрачається на внутрішнє тертя, суперечки та доведення своєї позиції іншим. Потреба домінувати стикається з такою самою потребою оточення, перетворюючи внутрішній простір на полігон для випробування амбіцій. Змагання. Внутрішні чвари. Ідей забагато, вони конфліктують між собою і заважають реалізації.

N. B. П’ятірки описують аркан Вежа: про руйнування всього попереднього життя, втрату всього здобутого, нестабільність та відірваність від звичних умов. Про вихід за межі комфорту, про виживання та безпорадність. Вартість знання.

Шістки описують чотири аспекти Аркана Зірка XVII у значенні божественної допомоги та промислу: евакуація та приставання до нових берегів (Мечі), емоційна підтримка з минулого (Кубки), фінансова допомога (Пентаклі), допомога в боротьбі (Жезли).

6 Мечів

Sei di spade

Евакуація • Дистанціювання • Еміграція • Пошук притулку • Вимушена подорож • Залишення минулого • Порятунок • Допомога незнайомця

Зірка XVII у Справедливості VIII спрямовує на пошук порятунку. Поєднання формує стратегію виходу, засновану на тверезому розрахунку та баченні майбутнього.

Психологічний стан описується як вихід з епіцентру конфлікту в безпеку, усвідомлення марності подальшої боротьби та емоційна відстороненість. Людина фіксується на русі вперед, залишаючи болючі спогади за спиною. Справедливість вимагає відсікання зайвого, а Зірка обіцяє відновлення цілісності через цей перехід.

6 Кубків

Sei di coppe

Ностальгія • Дитинство • Спогади • Невинність • Зустріч • Спадковість • Емоційне коріння • Повернення • Затишок • Допомога з минулого

Зірка XVII у Помірності XIV створює простір ностальгії через занурення у «світлу зону» пам'яті. Сценарій Золотої доби — образ дитинства як внутрішнього ресурсу, до якого можна повернутися. Допомога з минулого або від людини, пов'язаної з ним.

6 Пентаклів

Sei di denari

Благодійність • Розподіл ресурсів • Справедливий обмін • Ієрархія • Покровительство • Баланс «брати-давати» • Фінансова підтримка • Винагорода • Доцільність

Зірка XVII у Колесі Фортуни X створює момент сприятливого збігу обставин, коли вищий порядок втручається в хід подій.

Сценарій підтримки: надання ресурсу тим, хто його потребує, або своєчасне отримання допомоги. Фінансова чи матеріальна підтримка, що з'являється в потрібний момент.

6 Жезлів

Sei di bastoni

Перемога • Визнання • Тріумф • Публічний успіх • Досягнення • Статус • Схвалення • Лідерство • Репутація

Зірка XVII у Колесі Фортуни X формує момент визнання, коли успіх стає видимим і отримує зовнішнє підтвердження.

Сценарій перемоги: результат зусиль отримує підтримку середовища та публічне схвалення. Людина виходить у позицію лідера, її дії визнаються правильними.

Символіка вершника підкреслює динаміку успіху: перемога досягається завдяки поєднанню внутрішньої впевненості та сприятливих обставин. Це момент, коли рух уперед стає очевидним для інших і закріплюється як досягнення.

N. B. Шістки відповідають на питання «як стати зіркою»: уникати некомфортних умов, мандрувати до кращих берегів, пам'ятати минуле з вдячністю, берегти друзів, бути меценатом та здобувати перемогу.

Сімки розкривають чотири аспекти Аркана Місяць XVIII: зраду своїх, приховані дії та обман (Мечі), спокуси і фантазії (Кубки), неотриманий врожай та розчарування в очікуваннях (Пентаклі), а також оборону від невидимого противника, боротьбу з неясною загрозою (Жезли).

7 Мечів

Sette di spade

Хитрість • Уникнення відповідальності • Дипломатія • Шпигунство • Інтелектуальна ізоляція • Нещирість • Тактичний маневр • Приховування намірів • Саботаж • Блеф

Місяць XVIII у Справедливості VIII створює стан «затьмарення розуму». Душевний стан — інтелектуальна дезорієнтація, що маскується під винахідливість. Людина втрачає здатність до прямого судження, замінюючи його непрямими маневрами та інтригами. Зрада свого табору: воїн залишає групу в критичний момент, ставлячи її під загрозу. Також можливий сценарій прихованого виведення ресурсів, що послаблює власну сторону.

7 Кубків

Sette di coppe

Ілюзії • Багатослів'я • Вибір без вибору • Марення • Залежності • Уява • Емоційна дезорієнтація • Фантазії • Затьмарення • Спокуси

Місяць XVIII у Помірності XIV створює ефект емоційного марева. Втрата здатності відрізняти реальні почуття від уявних проєкцій. Полон «бажаного замість дійсного». Кверент ідентифікує себе зі своїми мріями, ігноруючи об'єктивну реальність.

7 Пентаклів

Sette di denari

Очікування • Терпіння • Повільний ріст • Праця на перспективу • Невпевненість • Дозрівання • Втома • Проміжний підсумок

Місяць XVIII у Колесі Фортуни X створює стан тривожного очікування результату або «врожаю».

Баланс між бажанням усе припинити через втому та необхідністю дочекатися природного завершення процесу. Стан «важкого часу», коли праця перетворюється на рутину, а результат ще не проявився. Відчуття, що зусилля не повністю відповідають очікуванням.

7 Жезлів

Sette di bastoni

Захист • Стійкість • Оборона • Перевага • Виклик • Утримання позицій • Рішучість • Опір • Твердість

Місяць XVIII у Силі XI породжує стан ірраціональної, але потужної мобілізації. Сила дає ресурс для боротьби, а Місяць — відчуття прихованої загрози або атаки з тіні.

Кверент сприймає середовище як потенційно вороже, що змушує його діяти на межі можливостей. Стан «один проти всіх», де самотність підсилює рішучість. Людина ідентифікує себе як захисника позиції, будь-яке наближення сприймається як загроза. Режим «захист або відступ», де компроміс майже відсутній, але реальне джерело загрози не визначене.

N. B. Сімки відповідають чотирьом стадіям альбедо: зраді (Мечі), ілюзіям (Кубки), очікуванню і затримці результату (Пентаклі), небезпеці й необхідності оборони (Жезли). Вартість усього визначається тим, що ми віддали за все це.

Вісімки розкривають чотири аспекти аркана Сонце XIX як божественного нагляду: стан уявного обмеження і полону (Мечі), розчарування, переоцінка почуттів і відхід (Кубки), трудоголізм та інтенсивна праця (Пентаклі), а також швидкість подій, потік енергії та стрімкий розвиток (Жезли).

8 Мечів

Otto di spade

Обмеження • Ізоляція • Безсилля • Самозаборона • Сліпота • Скутість • Полон • Очікування допомоги

Сонце XIX у Справедливості VIII створює засліплювальний ефект. Ментальний стан — примусова ізоляція, де людина сама переконує себе в неможливості виходу, оскільки будь-який крок здається загрозою краху. Неможливість діяти: герой не здатний самостійно розірвати ці пута і залежить від зовнішнього втручання або зміни системи. Стан вимушеної пасивності через внутрішні та зовнішні обмеження.

8 Кубків

Otto di coppe

Відхід • Розлучення • Розчарування • Покидання • Втома • Переоцінка • Подорож у невідоме • Залишення • Нічний шлях

Сонце XIX у Помірності XIV висвітлює невідповідність між зовнішнім і внутрішнім, що змушує шукати новий сенс за межами звичного кола. Тихий внутрішній бунт проти буденності, який веде до самотнього шляху в невідоме. Сценарій мандрівника або вимушеного переселенця. Розрив із минулим без конфлікту, але з глибоким емоційним відтінком втрати.

8 Пентаклів

Otto di denari

Майстерність • Ретельність • Навчання • Професіоналізм • Рутинна праця • Деталізація • Самовдосконалення • Якість • Дисципліна • Прагматизм • Методичність

Сонце XIX у Колесі Фортуни X створює стан результативної праці в межах природного циклу розвитку.

Зосередженість на процесі та якості виконання конкретного завдання. Стан здорового перфекціонізму й продуктивності. Сценарій самореалізації через працю та накопичення майстерності.

8 Жезлів

Otto di bastoni

Швидкість • Потік • Оперативність • Новини • Стрімкий рух • Прогрес • Динаміка • Імпульс • Завершення очікування • Розрядка • Швидке отримання результату

Сонце XIX у Силі XI створює ефект вибухового вивільнення енергії, спрямованої на конкретну ціль.

Психологічний стан максимальної концентрації та готовності до швидких змін. Події розгортаються без опору, ніби підхоплені єдиним потоком. Це момент, коли внутрішня напруга знаходить прямий вихід у дію, приносячи ясність і розрядку.

N. B. Сонце у вісімках відповідає на питання людини, що осягнула матрицю буття: «Щоб вийти з полону, потрібно залишити все, до чого є емоційна прив'язаність, пройти через важке усвідомлення, інтенсивно та швидко працювати і включитися в рух змін». Проте на цьому шляху ти залишишся один.

Дев’ятки проєктують чотири аспекти аркана Відлюдник IX: нічні жахіття та самобичування (Мечі), емоційну замкнутість і сибаритство (Кубки), спадок і фінансову незалежність (Пентаклі), побудову «паркана» від інших для захисту та ізоляції (Жезли).

9 Мечів

Nove di spade

Жах • Провина • Відчай • Безсоння • Ментальна ізоляція • Паніка • Самобичування • Передчуття катастрофи • Рефлексія

Відлюдник IX у Справедливості VIII створює ефект внутрішнього самосуду в повній ізоляції. Поєднання перетворює пошук істини на процес ментального самопокарання. Деструктивна інтроспекція: зацикленість на уявній неминучості покарання та власній невідповідності закону. Стан «совісті, що втратила баланс», де мислення саме стає джерелом страждання. Людина перебуває у власному ментальному пеклі, де кожна думка посилює тривогу.

9 Кубків

Nove di coppe

Задоволення • Добробут • Виконання бажань • Самодостатність • Комфорт • Впевненість • Гедонізм • Статус • Сибаритство

Відлюдник IX у Помірності XIV створює стан внутрішнього балансу, комфорту та емоційної самодостатності. Стабільний гедонізм: стан, у якому бажання реалізовані, а потреба у зовнішньому підтвердженні знижується. Психологія людини, яка досягла внутрішнього спокою і дозволяє собі розслаблення та насолоду результатом.

9 Пентаклів

Nove di denari

Самодостатність • Матеріальна незалежність • Розквіт • Безпека • Успіх • Особистий простір • Дисципліна • Автономія • Культивація • Бізнес

Відлюдник IX у Колесі Фортуни X перетворює зовнішні коливання на стабільний внутрішній ресурс.

Суб'єкт формує власну «екосистему» стабільності, незалежну від зовнішніх змін. Стан характеризується високою самооцінкою та відсутністю потреби доводити щось іншим — усе створене функціонує для власного розвитку та підтримки.

9 Жезлів

Nove di bastoni

Обачність • Стійкість • Останній ривок • Оборона • Настороженість • Захист здобутого • Досвід • Психологічна витривалість • Резерв сил • Готовність до відсічі • Недовіра

Відлюдник IX у Силі XI створює стан глибокої внутрішньої мобілізації, заснованої на досвіді. Високий рівень обережності та недовіри до зовнішнього світу: кожна подія сприймається як потенційний виклик. Це стан «захисту меж», де попередній досвід формує броню. Сюжет аркана — фінальна фаза напруження перед завершенням процесу, коли перемога вже близько, але вона потребує останнього зусилля волі.

N. B. Дев'ятки описують етап організації життя Відлюдника, який майже досяг розквіту. Він здобув фінансову незалежність, навчився бути щасливим на самоті, пережив власні жахи та докори совісті й сформував здатність самостійно себе захищати.

Десятки розкривають чотири аспекти аркана Світ XXI: завершення циклу та досягнення повноти (Мечі), емоційна реалізація і сімейне щастя (Кубки), матеріальна стабільність і спадок (Пентаклі), а також максимальне навантаження перед завершенням шляху, коли система доходить до межі своїх можливостей (Жезли).

10 Мечів

Dieci spade

Повна поразка • Дно • Фінал • Незворотність • Капітуляція • Тотальний крах • Блекаут • Смерть • Помста • Надмірність

Світ XXI у Справедливості VIII завершує цикл і фіксує остаточний результат. Злам старої ідентичності. Справедливість вимагає визнати поразку, а Світ остаточно закриває цикл. Це стан, у якому боротьба припиняється, бо вона більше не має сенсу. Парадоксальне полегшення через завершення. Капітуляція перед об'єктивним законом завершення. Відсікання всього зайвого, що залишає «чисте Я» перед новим циклом.

10 Кубків

Dieci coppe

Щастя • Гармонія • Родина • Благословення • Синергія • Мир • Достаток • Радість • Визнання • Союз

Світ XXI у Помірності XIV створює стан завершеної гармонії, де внутрішній і зовнішній порядок повністю узгоджені.

Максимальне емоційне задоволення та примирення внутрішніх протиріч. Архетип «священного кола» або сім'ї як завершеної системи. Перехід від «Я» до «Ми». Стан повної наповненості: радості, любові та стабільності достатньо в максимальному обсязі.

10 Пентаклів

Dieci denari

Спадковість • Фінансовий фундамент • Династія • Традиції • Стабільність • Передача досвіду • Консерватизм • Багатство • Структура

Світ XXI у Колесі Фортуни X завершує матеріальний цикл, перетворюючи успіх на стабільну структуру. Накопичений ресурс стає основою системи, що передається далі.

Фінальна інтеграція в систему більшого масштабу (родина, бізнес, держава). Ототожнення себе зі спадковою або довготривалою структурою. Матеріальний успіх, який переходить у статус і стабільність. Угода, інвестиції, спадкові або довгострокові рішення.

10 Жезлів

Dieci bastoni

Важкий тягар • Гіпервідповідальність • Перевантаження • Межа можливостей • Виснаження • Добровільне навантаження • Фізична втома • Фінальний етап • Вузьке бачення

Світ XXI у Силі XI створює межу, де накопичений потенціал перетворюється на вагу. Криза завершення: людина несе надлишок обов'язків і втрачає широту бачення. Стан «все або нічого», де неможливо зупинитися до завершення.

N. B. Десятки розкривають чотири аспекти аркана Світ XXI: Мечі — «Блаженні чисті серцем, бо вони Бога побачать»; Кубки — «Блаженні миротворці, бо вони синами Божими назвуться»; Пентаклі — «Блаженні милостиві, бо вони помилувані будуть»; Жезли — «Блаженні гнані за правду, бо їхнє є Царство Небесне» за Нагірною проповіддю від Матвія, 5.

Придворні Аркани

Arcani di corte

Карта	**Архетип**
Паж Мечів	Le Petit Chaperon Rouge
Паж Кубків	Гіменей (Ὑμέναιος)
Паж Пентаклів	Медея (Μήδεια)
Паж Жезлів	Асклепій (Ἀσκληπιός)
Вершник Мечів	Деймос / Воїн
Вершник Кубків	Romancer / Lover
Вершник Пентаклів	Збирач Податків / Практик / Менелай
Вершник Жезлів	Язон / Авантюрист
Королева Мечів	Еніо / Неріо / Bellona / Пікова дама
Королева Кубків	Афродіта / Lover / Естет
Королева Пентаклів	Деметра / Кібела / Great Dark Mother / Black
Королева Жезлів	Цирцея / Self-made woman
Король Мечів	Квірін / Ромул / Марс
Король Кубків	Алхімік / Діоніс / Apollo / Вакх
Король Пентаклів	Гадес / Pluto / Ζῆλος
Король Жезлів	Зевс / Батько-Засновник

Рівень, де масть нарешті набуває імен та облич. Якщо під час подорожі від Туза до Десятки вам здавалося, що ви вже вивчаєте масть, ви помилялися: усі попередні сходинки були лише вступними іспитами. Придворні аркани — майстри масті: тут ви перестаєте бути

«подією» або «дією», як це було в Молодших арканах. Ви стаєте Особою. Тепер у масті є характер, воля, голос і здатність свідомо маніпулювати енергією своєї стихії.

У Молодших арканах ви були частиною обставин (вас ранили, ви торгувалися, ви святкували). У придворних арканах ви самі створюєте ці обставини. Тепер ви той, хто ухвалює рішення, диктує умови угоди. Кожна масть отримує свого Пажа, Вершника, свою Королеву та Короля — живі архетипи, які створюють ті обставини, що відображені в Молодших арканах.

Кожна масть готує свого ідеального вбивцю, політика, банкіра чи ремісника. Масті відображають касти суспільства: брахмани в Кубках, де сімейне щастя є умовою політичної кар'єри; кшатрії в Мечах, де здатність убивати різними способами все живе є базовою; ремісники в Пентаклях, де вміння важко й точно працювати, накопичувати та укладати угоди є необхідним; фермери в Жезлах, де витривалість потрібна і для оборони власного врожаю.

Пажі

Стадія, на якій Майстер масті перебуває у стані навчання та спостереження. Аркан Повішений XII додає кожному пажу особливий фокус уваги… Іконографія Повішеного в історичних колодах часто зображує пажа. У Середньовіччі пажів та фантесок (пара пажа у колоді Вісконті-Сфорца) разом називали «брехунами» або «слугами». Рівень внутрішнього двору масті. Всі пажі описують дітей, клопіт, брехню та плітки.

Паж Мечів

Fante di Spade

Le Petit Chaperon Rouge

Збір інформації • Шпигунство • Критичне мислення • Юнацька безкомпромісність • Викриття таємниць • Сарказм

Аркан Паж Мечів зображує юну дівчину з холодним, проникливим поглядом, яка тримає ніж і розрізає гранат; композиційно образ відсилає до «Мадонни з гранатом» Сандро Боттічеллі; за настроєм це поєднання драматичної світлотіні Караваджо («Свята Катерина Олександрійська») і холодної, майже відстороненої ясності «Портрета Лукреції» Лукаса Кранаха Старшого.

Психологія аркана

Як і Паж Кубків, вона — майстер провокацій, але діє інакше: якщо Паж Кубків маніпулює емоціями, то Паж Мечів — маніпулятор інформацією. Вона провокує вас на відвертість, щоб потім використати ваші слова проти вас. Хірургічна брехня: бреше не для того, щоб сподобатися, а щоб перевірити вашу реакцію.

Гранат — графема множинності думок і таємних знань. Персефона з'їла зернята граната, щоб мати можливість повертатися у світ

мертвих. Розрізання граната — синонім розголошення таємниць або руйнування цілісності чиєїсь репутації.

Червона Шапочка

Хоча ми уніфікуємо її як Пажа, її природа — Fantesca (покоївка), яка має доступ до «брудної білизни» та секретів господарів. Червона Шапочка — це не жертва вовка, а дівчинка, яка сама несе ніж у кошику. Вона знає про небезпеку лісу і готова до неї. Червоний колір в одязі — метафора ініціації через кров та небезпеку. Втрачена невинність: погляд позбавлений дитячої наївності. Вона вже зустріла свого «вовка» і стала подібною до нього.

Вовк як творення Шапочки

Для звичайного міщанина світ поділений на жертв та катів, на беззахисних дівчаток та «Таємні Уряди» (Вовків). Проте Маг знає: Великого Злого Вовка немає. Вбивство під маскою обставин: Шапочка зустрічає Вовка не випадково. Її небажання нести пиріжки нудному обов'язку (бабусі) матеріалізує звіра. Через Вовка вона вбиває минуле. Вона створює собі ката, щоб мати право на жорстокість. Справедливість як ілюзія: люди чіпляються за «закон справедливості», вірячи, що зло карається ззовні. Маг розуміє: якби такий закон існував, зло б не встигало народитися. Саморуйнування Вовка: зло часто доводить себе до досконалості й розриває черево зсередини.

Теорія Зла та Добра

У цій карті закладено урок масті Мечів: добро нікого не перемагає, бо воно не створює потреби в боротьбі. Хочеш перемогти — стань злом. Мисливці створюють ілюзію «справедливого світу», необхідну для заспокоєння натовпу.

Насправді ж у лісі є лише кровожерлива дівчинка у кривавому одязі, яка плете подійний простір зі своєї енергії.

Паж Кубків

Fante di Coppe

Гіменей (Ὑμέναιος)

Провокація • Маніпуляція почуттями • Передчуття • Посланець • Емоційні гойдалки

Аркан зображує юного андрогінного персонажа з м'яким, зосередженим поглядом, який тримає чашу; композиційно образ відсилає до гармонійних і врівноважених мадонн Рафаеля, де жест і форма підкреслюють духовну цілісність, а на додачу перегукується з ідеалізованою красою та символізмом православної іконографії.

Психологія аркана

Як і всі Пажі в середньовічній традиції, він приносить не лише новини, а й проблеми: клопітка дитина, джерело неспокою, яке вимагає постійної уваги. Його дії можуть здаватися наївними, але вони зазвичай мають приховану мету. Майстер провокацій, який може одним словом або жестом зруйнувати спокій у домі, викликаючи у вас сильні почуття, щоб отримати емоційний «ресурс».

Андрогінність: двостатева природа Пажа робить його невловимим. Він може бути ким завгодно для об'єкта своєї маніпуляції, підлаштовуючись під будь-яке бажання.

Гіменей

Гіменей — бог шлюбу, який несе в собі обидва начала. Він позначає межі, що накладаються шлюбом, обмежує переважно одностатеві зносини після офіційного шлюбу, вимагаючи вірності встановленому ритуалу та соціальній нормі. «Узи Гіменея» греки розуміли не як вірність дружині, а як припинення одностатевих зносин із молодими хлопчиками, що було дозволено до шлюбу. Вибір дружини означав обмеження таких стосунків задля зрозумілого спадкування та відсутності конфліктів між коханцями та дітьми у шлюбі.

Паж Пентаклів

Fante di Denari

Медея (Μήδεια)

Збір ресурсів • Навчання • Прагматизм • Терпіння • Увага до деталей • Ретельність • Конкретика

Карта зображує юну ангелоподібну посланицю з німбом і золотими крилами, яка тримає монету як знак втілення божественного задуму в матеріальному світі. Це відсилає до картини «Товій і архангел Рафаїл» Джованні Санті, хоча в мистецтвознавстві її іноді подають як приписувану роботу, а не абсолютно точно атрибутовану. Сюжет походить із Книги Товіта: юний Товій вирушає в подорож разом із супровідником-ангелом, який насправді є архангелом Рафаїлом. Він виступає як захисник і провідник, що веде героя небезпечним шляхом і символічно уособлює божественне керівництво. У таких ренесансних інтерпретаціях акцент робиться не лише на біблійній історії, а й на гуманістичній ідеї подорожі як духовного становлення людини, тому сцена часто набуває м'якого, майже побутового характеру, попри сакральний зміст.

Психологія аркана

Контроль над ресурсом: на відміну від інших Пажів, вона вже має те, що іншим тільки обіцяно. Холодний розрахунок: монета в її руках — як «мільйонна угода» в зародку. Вона знає вагу цього металу і ціну, яку за нього доведеться заплатити. Паж Пентаклів приносить звістку про нову роботу, успішне навчання або початок справи, яка точно принесе гроші, якщо докласти зусиль.

Учень-практик: на відміну від Пажа Жезлів, вона вчить не теорії, а практики. Шлях майстра, який починає з малого, щоб розбудувати імперію.

Тілесність та здоров'я: може нести звістку про стан тіла, вказуючи на необхідність турботи про фізичний рівень існування.

Медея

Походить із давньогрецької міфології і уособлює поєднання магічного знання, глибокої інтуїції та влади. Архетип Медеї дійсно часто пов'язують із образом «нелюбої доньки», бо її міфологічна історія починається з конфлікту з родиною і чужинності.

Паж Жезлів

Fante di Bastoni

Аскле́пій (Ἀσκληπιός)

Амбіції • Імпульс • Потенційна енергія • Підготовка до старту • Вивчення стратегії • Наказ • Ентузіазм • Зміни • Лояльність.

Аркан Паж Жезлів відсилає до традиції флорентійського чоловічого портрета, насамперед до манери Боттічеллі та Гірландайо: тричвертевий розворот фігури, м'яка арка тла, багата тканина одягу з вишивкою, спокійний погляд, спрямований донизу — у власні думки, а не на глядача. Саме так написані юнаки у Гірландайо та Боттічеллі, з тією ж рудявою або золотистою шевелюрою, тим же золотисто-червоним колористичним акордом.

Предмет у руці юнака — кадуцей, жезл із крилами, атрибут одночасно двох богів: Гермеса, покровителя торгівлі, та Асклепія, бога зцілення.

У карті Пажа Жезлів це злиття невипадкове: паж є посланцем, він ще не діє, але вже несе потенціал вогню та трансформації.

Психологія аркана

Якщо попередні Пажі маніпулювали емоціями чи інформацією, то Паж Жезлів маніпулює самою життєвою силою. Асклепій був настільки майстерним, що навчився воскрешати мертвих, чим порушив світовий порядок. Він — «Брехун», який обманув саму Смерть.

Асклепій

Цей Паж знає, як розпалити пристрасть (вогонь) так, щоб вона зцілила, або як дозувати амбіцію, щоб вона не спопелила. Клопіт, пов'язаний із надмірним ентузіазмом чи фанатизмом. Тиха мудрість: він оберігає таємницю зцілення, поки пацієнт (або справа) не буде готовий її почути. Він сконцентрований на власній справі. Весь світ його не цікавить. Блага звістка: у прямому значенні це може бути довгоочікуваний «рецепт» успіху. Посланець, який приходить не з клопотом, а з дієвою порадою, що вилікує твою фінансову чи творчу «застуду». Творче учнівство: образ студента або молодого фахівця, який горить своєю справою, але тримає цей вогонь у вузді дисципліни.

Змія на жезлі: графема життя та смерті.

За легендою, давньогрецький бог медицини Асклепій прямував, спираючись на палицю, до палацу критського царя Міноса, який покликав його повернути до життя померлого сина. Дорогою його палицю обвила змія, і Асклепій убив її. Невдовзі з'явилася інша змія з травою в роті, якою вона оживила першу. Побачивши це, Асклепій знайшов ту саму траву й почав використовувати її для воскресіння мертвих (подібний сюжет також пов'язують із міфом про Поліїда).

Майстри зовнішнього двору (кореневий аркан усіх Вершників — Колісниця VII): рівень експансії та виходу за межі своєї масті. Якщо Пажі були «зачинені» всередині, то Вершники через рух Колісниці здійснюють прорив у зовнішній світ. Вони відповідають за офіційні повідомлення, міжсистемні угоди, розвідку та військові дії. Рівень виходу за межі двору масті.

Вершник Мечів

Cavaliere di Spade

Деймос / Воїн

Зіткнення • Ворожнеча • Раптовий розрив • Ультиматум • Агресор • Жорстке втручання • Швидкість мислення • Руйнування спокою

Аркан відсилає до орієнталістської традиції, яка народилася з хрестоносних хронік і розцвіла в полотнах Делакруа, Шассеріо та Моро. Мавританська арка з різьбленим синім орнаментом — як кордон між двома світами: латинським і східним, відомим і чужим. Вершник стоїть на цьому порозі, ще не перетнувши його. Кінь блідий, масть смерті й невідворотності. У Книзі Одкровення саме на блідому коні їде той, чиє ім'я Смерть.

Психологія аркана

Від словесної перепалки до фізичної бійки. Якщо Паж Мечів — інтелектуальний провокатор, підступний план, словесні шпильки та проєктування «вовків», то Вершник — пряма агресія: коли слова закінчилися, починається бійка. Фізичний конфлікт, пряма атака без спроб домовитися.

Деймос

Категоричність Деймоса: Вершник Мечів не знає півтонів. Його думка — єдина істина, його наказ не обговорюється. Швидкість у словах: він виносить власне судження швидше, ніж опонент всти-

гає вдихнути. Раптовий розрив стосунків, різке звільнення, суворе «ні» без пояснення причин. Енергія конфлікту: завжди діє агресивно. Навіть якщо він «за вас», його допомога виглядатиме як тотальне знищення.

Архетип Воїна

Енергія дії, дисципліни, захисту кордонів та подолання перешкод. Воїн як соціальна роль, маска професіонала, лідера або людини, яка «завжди тримає удар». Непохитність, вірність обов'язку та здатність витримувати біль заради вищої мети. Архетип Воїна розвивається в агресивному середовищі, росте через виклики, суперництво, кризу.

Експансивна енергія, визнання та розширення впливу. Він орієнтований на результат, виклик і домінування, але ризикує перетворитися на руйнівника, якщо втрачає зв'язок із емпатією (архетипом Коханця). У Тіні Воїн стає Садистом. Тіньова сторона: жорсткість або агресія без усвідомлення; життя в режимі постійної боротьби; складність у прийнятті вразливості.

Вершник Кубків

Cavaliere di Coppe

Romantic Seeker / Lover

Емоційний імпульс • Примирення • Творчий прорив • Дипломатія • Натхнення • Активне зближення • Щирість • Естетизм

Зображення відсилає до традиції тріумфальної процесії в дусі Петрарки. До ренесансного жанру, де алегоричні переможці їдуть урочисто, несучи свій атрибут як знак перемоги.

Психологія аркана

Експансія та активна взаємодія: на відміну від пажів-«брехунів», Вершник діє зовні Двору масті, активне втручання в реальність через емоційний імпульс, щоб схилити на свій бік, змінити настрій

або реалізувати творчий задум. Особливість цього Вершника — з усіх лицарів у нього найбільш вихований кінь, який іде парадним кроком.

Дипломатія та харизма: вміння діяти красиво, впевнено та за правилами вищого світу.

Впевненість: лише той, хто має владу над своїми емоціями, може дозволити собі рухатися неквапливо, знаючи, що ціль нікуди не втече. Віртуозно володіє «інструментами серця». Він знає, як створити потрібну атмосферу, як закохати в ідею чи в себе і як довести вас до конкретного результату.

Архетип Коханця (Lover)

Майстер створювати атмосферу. Він приносить із собою свято, вміє слухати так, що ви почуваєтеся єдиним у світі, і говорити так, що за ним хочеться йти на край світу.

Миротворець: той, хто своєю доброзичливістю та м'якістю здатний загасити будь-який конфлікт. Втілене натхнення: карта поетів, художників і романтиків, які не просто пишуть «у стіл», а виставляють свою душу напоказ.

Креативні пропозиції: у бізнесі це може бути геніальна, нестандартна ідея, яка базується на інтуїції та естетиці, а не на сухому розрахунку.

Романтичний шукач (Romantic Seeker)

Він уособлює все те, що ми називаємо «красивими жестами». Щирість почуттів: цей лицар вірить у те, що «несе». Щире бажання розділити радість, любов або успіх. Архетип вічного руху за недосяжним ідеалом.

Він дивиться за горизонт, сповнений надії знайти свій ідеал. Його слабкість — у неможливості зупинитися та прийняти реальність такою, якою вона є, без прикрас.

Вершник Пентаклів

Cavaliere di Denari

Збирач Податків / Практик / Менелай

Рушійна сила капіталу • Сталий прогрес • Професіоналізм • Торгова місія • Робота за графіком • Фінансова звітність • Прискіпливість • Переміщення цінностей • Контроль • Невідворотність.

Карта відсилає до фрески «Процесія волхвів» (1459 р.): кавалькада вершників у розкішному вбранні повільно рухається крізь тосканський пейзаж, коні з прикрашеною збруєю, замки на горизонті, кожна деталь виписана майже фотографічно. Темний кінь старшого волхва крокує спокійно, з багато орнаментованою збруєю.

Психологія аркана

Аналітик: помітить одрук у контракті на сотій сторінці, бачить світ через призму цифр, фактів і вигоди; він — ходяча ревізія, якого неможливо обдурити.

Любитель тиші: тип, який заробляє мільйони в потертих джинсах, сидячи в непомітному кабінеті; впевнений, що гроші люблять спокій, а зайві очі лише заважають їхньому руху. Повільний, але надійний: «танк», що може довго розгойдуватися, вивчати монету з усіх боків, але коли він береться за справу, то доведе її до кінця. На нього можна покластися у фінансових питаннях.

Скнара чи прагматик: у спілкуванні він може здаватися нудним або надто зацикленим на матеріальному, не діє на емоціях. Якщо ти просиш у нього допомоги, він спочатку порахує, скільки часу і ресурсів це у нього забере.

Енергетика: важка, приземлена. Не бігає, не метушиться. Його присутність у кімнаті відчувається як щось монументальне, він ніби «заземлює» будь-який хаос навколо. У розкладі на стосунки: партнер, який будує союз на фундаменті стабільності. Квітів і серенад

від нього не дочекаєшся (це до Кубків), але в домі буде повний холодильник і сплачені рахунки. Любов для нього — це спільний бюджет і надійний тил. У розкладі на роботу: ідеальний бухгалтер, аудитор, фінансист.

Збирач податків

За успіх, безпеку та право потрібно платити. Закон, який каже: «Ти не можеш володіти всім на 100%, ти маєш віддавати частину на підтримку цілого».

Неминучість: приходить за графіком; він оперує цифрами, фактами та термінами.

Ревізія реальності: бачить справжні статки; неможливо приховати «тіньові» ресурси; він виявляє все приховане.

Системна логіка: не бере для себе; ви отримуєте захист і стабільність, але натомість маєте ділитися результатом. У життєвих ситуаціях: повернення боргів (фінансових і моральних), час звітності (річні звіти, податкові перевірки), відчуження ресурсів (дотримання правил гри в бізнесі чи державі).

Архетип Практика

У своїй діяльності він спирається на дисципліну, наполегливу працю, реалізм і ретельне планування, віддаючи перевагу перевіреним методам замість експериментів. Зосереджений на створенні матеріальної стабільності, уважно ставиться до деталей і повсякденних завдань, щоб досягти довготривалого результату. Для нього характерні відповідальність у виконанні зобов'язань, витривалість у подоланні перешкод, здатність дотримуватися чіткого порядку і формувати корисні звички, практичність у прийнятті рішень та готовність наполегливо працювати, вчитися на помилках і послідовно розвивати справу, будуючи кар'єру, фінансову стабільність і професійну майстерність.

Менелай

Менелай ідеально розкриває Вершника Пентаклів у його аспекті Збирача податків та Митника. Його участь у Троянській війні — це не гонитва за славою чи ілюзіями, а методичне повернення боргу та відновлення порушеного договору.

Право власності та справедливість: «Ти взяв щось і не сплатив, тепер я прийшов за боргом». Витривалість та обов'язок: в «Іліаді» він описується як воїн із «силою лева», але надзвичайно дисциплінований. Він не шукає ризику заради ризику, він «працює» на полі бою заради кінцевої мети.

Збирач «системного боргу»: він ініціював збір усіх царів Греції, нагадуючи їм про клятву Тіндарея. «Ви підписали договір, тепер настав час платити своїми арміями та часом». Війна для нього — вимушена транзакція для відновлення порушеного балансу. «Я не прошу твого, я забираю своє за правом. Рахунок має бути закритий». Тілесність та результат: в «Одіссеї» його палац сяє золотом і міддю, він епікуреєць, що насолоджується реальними, матеріальними результатами своєї праці.

Вершник Жезлів

Cavaliere di Bastoni

Язон / Авантюрист

Завойовник • Динаміка • Воля • Оборона інтересів • Адреналін • Експансія • Пряме втручання • Впертість • Імпульсивність

Вершник Жезлів відсилає до заднього плану однієї з найзагадковіших картин венеційського Ренесансу — «Молодого лицаря на тлі пейзажу» Карпаччо. Там, за спиною фронтальної фігури, у глибині картини, є вершник зі списом, що виїжджає крізь арку замку. За однією з версій, це той самий лицар, але живий, тоді як фігура на передньому плані вже посмертна. Карпаччо сховав його в тінь.

Психологія аркана

Надійний, але дуже впертий і запальний захисник. Енергійний працівник, який «загризе» за свою зону відповідальності. Про чоловіка: «це не любов, це пристрасть». Живий темперамент.

Авантюрист

Авантюрист шукає досвід і перевіряє межі своїх можливостей тут і зараз. Дослідник меж: не може всидіти на місці через спрагу до новизни. Він кидає виклик рутині та комфорту, розглядаючи життя як велику гру, де головний приз — драйв. Його сила — в адаптивності, кмітливості та вмінні виживати в будь-яких умовах. Вірить у свою фортуну і готовий поставити на кон усе заради шансу на великий виграш (емоційний або матеріальний). Для нього важливо відчувати «край прірви», там він почувається максимально живим. У Тіні Авантюрист стає безвідповідальним, прагнення до адреналіну перетворюється на нехтування безпекою (своєю та інших) або на патологічну нездатність створювати будь-що стабільне. Він може стати «вічним втікачем» від відповідальності.

Язон

Адреналіновий авантюрист, котрий «поставив Тартар на вуха», бо сама його природа вимагає екстремального руху та струсу системи. Язона спокій убиває. Він обирає шлях через Сімплегади (скелі, що зіштовхуються) лише тому, що так ризикованіше. Де б не з'явився Язон, старі структури починають тріщати. Він приносить хаос, який змушує всіх навколо виходити із зони комфорту. «Адреналіновий» драйв: не чекає на долю, він бере її за горло, навіть якщо це загрожує катастрофою. Одержимий смертю: починає шукати небезпеку заради самої небезпеки, ігноруючи ціну, яку платять інші (наприклад, його команда або Медея). Тартар «на вухах» — це весело для нього, але часто смертельно для оточення.

Королеви: Майстри внутрішнього Двору уособлюють рівень майстерності, який дозволяє керувати процесами всередині Двору, проте ще не дозволяє укладати угоди та експортувати рішення за межі Двору. Чотири королеви — прояви чотирьох аспектів Імператриці III, яка є кореневим арканом для них.

Королева Мечів

Regina di Spade

Еніо / Нерio / Bellona / Пікова дама

Інтелектуальний суверенітет • Влада • Архітектор смислів • Хірургічна точність • Незалежність • Маніфестація • Професіоналізм • Прямолінійність

Аркан відсилає до «Портрета молодої дами» Петруса Крістуса, втілюючи через північну естетику п'ятнадцятого століття ідеал холодної інтелектуальної автономії та безкомпромісної ясності.

Психологія аркана

Архетип самоконтролю, що не дозволяє емоціям розхитати «двір», здатність сказати «ні» своїм слабкостям. «Сірий кардинал» власної масті, що не лізе на барикади, хранителька планів, арсеналу, ідей та принципів. Справедливість без жалю: може здаватися жорстокою, але вона насправді об'єктивна.

Стратегія проти хаосу

На відміну від Афіни (яка більше про державну мудрість), Королева Мечів бачить структуру там, де інші бачать плутанину, «препарує» реальність, щоб зрозуміти, як вона влаштована.

Функція: внутрішній порядок і межі

Як Майстер масті вона відповідає за структуру та безпеку «двору», створює правила, за якими живе сім'я чи проєкт. Гігієна розуму: якщо Афродіта (Кубки) наповнює дім почуттями, то Нерio (Мечі)

стежить, щоб ці почуття не перетворилися на хаос. Тил масті: не кричить про війну, вона її прораховує, готує ґрунт для перемоги, створюючи ідеальну логіку дій. Королева Мечів — це втілення інтелектуальної влади, холодної стратегії та неминучості закону. Вона уособлює жінку, яка пройшла крізь війну, встигла поховати своїх та себе багато разів.

Тінь Марса

Еніо/Нерio/Bellona — вічна супутниця Ареса/Марса. Архетип Воїна розвивається через двох протилежних жінок: Коханка (архетип Афродіти) та Сестра (бойова подруга, супутниця, яка змінює ім'я в різних пантеонах). Якщо Коханка дає Воїну сенс повертатися додому і насолоджуватися плодами перемоги, то Сестра є тією силою, яка супроводжує його на війні.

Коханка (Афродіта): стимул та відпочинок, епікурейський сад, куди Воїн приходить зняти обладунки. Вона нагадує йому про життя, про тіло, про красу, заради якої варто воювати. «Золоте сонце», яке зігріває його після холоду походів. Вона дає йому сенс.

Сестра (Еніо/Нерio/Беллона): не чекає його вдома, не жаліє, а підбурює до дії. У Римі Нерio вважалася втіленням «мужності» самого Марса, винесеною назовні (це його лють, його стратегічний розрахунок і його нещадність). Беллона — римська богиня війни.

Трансформація через Сестру

На відміну від Коханки, до якої повертаються «на щиті чи зі щитом», перед Сестрою він не мусить бути досконалим. Жінка на війні, яка бачила все, на що здатні чоловіки, і сама здатна чинити так само. Архетип Воїна розвивається між цими двома полюсами: Афродіти (ризик розм'якнути, гедонізм) та Беллони (ризик перетворитися на машину для вбивства, стати тираном). Наявність обох

жінок робить Воїна цілісним. Обидві жінки не люблять одна одну, між ними прірва стихій, з яких вони створені.

Еніо та Беллона

Вона несе в собі лють війни та жагу до перемоги. На відміну від Афіни, яка уособлює мудру тактику, Еніо та Беллона — це військова хитрість та підступність. Вона не боїться крові чи конфлікту, бо знає, що старе має бути відсічене, щоб дати місце новому. Архетип жінки, чиє слово гостріше за будь-який клинок.

Пікова дама

Вдова світу. У тіні Королева Мечів стає жорстокою та цинічною. Інструмент тортур, вбиває в собі все живе заради контролю або стає заручницею власної гіркоти та помсти.

Королева Кубків

Regina di Coppe

Афродіта / Lover / Естет

Внутрішня магія • Абсолютна емпатія • Інтуїтивне знання • Зцілення простору • Щирість • Емоційна глибина • Милосердя • Маніфестація почуттів • Затишок • Жіночий підхід.

Аркан відсилає до портретів Ганса Мемлінга та Петруса Крістуса, де юна дівчина втілює ідеал духовної чистоти та інтуїтивної мудрості. Її порцелянова шкіра, високе чоло та лагідний погляд стають дзеркалом, у якому відбивається спокійний океан її почуттів.

Психологія аркана

Людина з величезним внутрішнім ресурсом. Вона може нічого не говорити, але поруч із нею стає спокійно. Творча натура: майстерність у всьому, що стосується краси (від кулінарії до інтер'єру). Все, до чого вона торкається, стає «живим» і гарним. Тіньова сторона: маніпуляції, «затоплення» почуттями або відхід в ілюзії, коли внутрішнє господарство перетворюється на хаос.

Афродіта

Алхімічна сила трансформації: коли вона з'являється, звичайні речі стають прекрасними, а байдужість перетворюється на пристрасть. Вона вчить, що насолода — це не гріх, а природний стан живої істоти. На відміну від інших богинь, Афродіта ніколи не підлаштовується під обставини. Вона сама є центром обставин. У житті цей архетип проявляється через жінку, яка володіє своїм часом і простором, насолоджуючись кожною дрібницею. Афродіта — це не лише про романтику, це про музу поетів, скульпторів та героїв. Вона не вимагає результату, вона спонукає до самого процесу творення краси.

Відкритий шлюб

Вона належить тільки собі. Навіть будучи дружиною Гефеста чи коханкою Ареса, вона залишається внутрішньо вільною. Її почуття узгоджені з власними бажаннями без огляду на соціальні норми.

Lover / Естет

Коханка уособлює жіночність, яка виражена через емоційну глибину, чуттєвість та сексуальність. Архетип жінки, яка перебуває в повному контакті зі своєю природою, вміє насолоджуватися сексом і бути «в моменті тут і зараз». Привабливість як результат любові до себе, легка нарцисичність. Вона вміє знімати маски соціального до шкіри, отримувати й дарувати задоволення. Зовні такий тип часто тяжіє до естетики та чуттєвості: обирає якісні матеріали, прикраси, парфуми та в спілкуванні створює атмосферу уваги, ніжності й інтимності.

Епікурейство та атараксія

Вона розуміє, що справжня насолода можлива лише там, де немає тривоги і страху; обирає спокій замість драми і внутрішню гармонію замість зовнішнього хаосу. Жінка, яка свідомо відмовляєть-

ся від страждань. Природні та необхідні потреби: знає ціну справжнім речам (якісній їжі, чистій воді, гарному одягу та щирим розмовам). Вона не женеться за порожньою розкішшю чи владою, оскільки вони приносять лише неспокій. Радість моменту: минуле вже минуло, а майбутнє ще не настало. Вона живе в епікурейському «зараз», що робить її неймовірно привабливою, бо поруч із нею час ніби зупиняється.

Мудрість почуттів: використовує свої почуття як інструмент пізнання світу. Якщо щось завдає болю, вона віддаляється; якщо щось приносить гармонію, вона стає цим. Вища форма емоційного інтелекту, де задоволення є мірилом істини.

Відсутність зобов'язань: жінка, котра не питає про завтра, не вимагає вірності «до гробу» — ні своєї, ні вашої. Її не цікавить ні те, що було до неї, ні те, що буде після неї.

Вона не переймається через вашу зраду, оскільки це питання не «з ким», а «коли». Мінливість почуттів для неї не проблема, а явище, якому вона сама служить.

Королева Пентаклів

Regina di Denari

Деметра / Кібела / Dark Mother / Black Madonna

Матеріальний достаток • Господиня світу матерії • Залізобетонний фундамент • Прагматизм • Стабільний добробут • Самодостатність • Ресурсність • Безпечне середовище • Сімейність • Економність • Раціональність • Лідерство • Жіноча мудрість • Хазяйновитість • Прийняття

Аркан відсилає до «Портрета Баттісти Сфорца» роботи П'єро делла Франческа. Поза Королеви Пентаклів, запозичена з медальєрного мистецтва Відродження, підкреслює її роль як хранительки капіта-

лу та стабільності. Це образ абсолютної прагматики та земної мудрості.

Психологія аркана

Жінка, біля якої люди починають відчувати стабільність. Вона не обов'язково найяскравіша в кімнаті й не намагається привертати увагу. Дуже швидко стає зрозуміло, що без неї нічого не працює. Вона організовує простір так, що все починає функціонувати: є їжа, порядок, запас, чіткий ритм життя; мислить категоріями реальності.

Для неї важливо, чи буде на що жити завтра, чи є ресурси, чи вистачить грошей, чи витримає система зиму. Вона може виглядати практичною або навіть приземленою, проте її практичність часто рятує інших від катастрофи.

Деметра

Архетип повільний, терплячий і дуже сильний. Без нього нічого не росте. Але той, хто контролює землю і врожай, контролює життя інших. Її сила — у терпінні та послідовності. Захоплена самим процесом вирощування будь-кого.

Турбота, яка здатна перейти в гіперконтроль; щедрість, яка стає засобом прив'язки. Здатна довго і терпляче працювати над тим, що інші вважають нудним: дім, господарство, команда, бізнес, проєкт. Її сила не у швидкому ривку, а у витривалості.

У відносинах така жінка часто бере на себе роль годувальниці, підтримує, допомагає, дає ресурс. Біля неї люди можуть рости, тому що вона створює для них середовище, бачить їхній потенціал і вкладається в нього роками.

У своєму світлому прояві архетип Деметри створює достаток, стабільність і опору. Жінка, яка може побудувати дім, виростити дітей, створити справу або підтримати цілу систему людей.

Відчуття, що без неї інші не виживуть. Турбота поступово перетворюється на контроль: вона може почати тримати людей поруч через ресурси, допомогу або почуття обов'язку. Така жінка важко відпускає тих, кого вона виростила. Вона звикла бути центром, навколо якого тримається життя. І якщо цей центр раптом стає непотрібним, вона може переживати дуже глибоке внутрішнє спустошення.

Архетип Кібели / Great Dark Mother

Не прагне контролювати все розумом, відчуває людей і ситуації так само природно, як земля відчуває зміну пір року. Магнетична й трохи небезпечна: у ній є щось від дикої природи (рефлекси, безкомпромісність, первісність). Такі жінки часто притягують людей, бо від них іде сила життя.

Вона може бути дуже щедрою, здатна «зібрати під крило» цілу групу людей, створити простір, у якому всі відчувають себе частиною чогось більшого. Але водночас її любов не м'яка, а владна. Вона легко стає центром системи. У світлому прояві це жінка, яка пробуджує життя, творчість і силу. Вона допомагає людям відчути свою природу, свою енергію, свою свободу. У тіньовому прояві її енергія захоплює інших, і працювати поруч із нею складно.

Чорна Мадонна

Юнгіанський аналітик культури та міфу Іан Бегг досліджував Чорну Мадонну з погляду символів, а не академічної історії. Він показав, що цей образ є синкретичним архетипом Великої Матері, який увібрав у себе риси давніх культових богинь, зокрема Кібели та інших материнських божеств родючості.

Його лекції та статті надихнули дослідників розглядати Чорну Мадонну як символ автономії, сили й глибинної мудрості жінки. Є су-

часні дослідження та популярні книги, наприклад, «Healing Journeys with the Black Madonna» авторки Алессандри Беллоні, які розглядають Чорну Мадонну як Велику Темну Матір (Great Dark Mother) та пов'язують її з давніми жіночими культами, зокрема з Кібелою, Ісідою та іншими.

Королева Жезлів

Regina di Bastoni

Self-made woman / Цирцея

Соціальна харизма • Матрона • Натхнення • Пристрасть • Тріумф • Активне зростання • Впевненість • Ефективність • Творча воля

Аркан відсилає до традиції камерного голландського та фламандського живопису, де образ жінки за вишиванням стає втіленням зосередженості та творчого спокою. Світло, що падає на обличчя та руки героїні, підкреслює її зануреність у процес, перетворюючи звичайне рукоділля на акт творення гармонії.

Висока спинка крісла, золота корона та розкіш сукні вказують на її високий статус, проте саме п'яльця в руках роблять цей образ живим і приземленим.

Психологія аркана

Self-made woman

Втілення впевненої, самодостатньої жінки, яка випромінює внутрішнє світло та тепло. Жінка, «яка створила себе сама», або самодостатня жінка.

Магнетизм: притягує людей своєю енергією, життєрадісністю та щирістю.

Ресурсність: «заряджає» будь-який простір, у який входить.

Автономія: чітко знає свої кордони й не потребує чужого схвалення, щоб почуватися значущою. У роботі це образ успішної бізнес-

леді або творчої лідерки, яка поєднує харизму з чітким розрахунком.

Тіньова сторона

Коли вогняна енергія аркана стає некерованою, проявляються небезпечні риси: деспотизм («або по-моєму, або ніяк»), жорстока розправа з конкурентками (вона не пробачає зазіхань на свій статус винятковості), емоційний шантаж для досягнення цілей.

Цирцея

Більшість жінок у міфах (і в житті) чекають: Пенелопа чекає на чоловіка, Аріадна чекає на порятунок, Даная чекає у вежі. Цирцея нікого не чекає, вона сама організувала свій побут, свій острів і свій захист.

Чоловіки в її житті — гості або випадкові мандрівники, а не центр її всесвіту. Цирцеї байдуже до соціальних норм, вона спокійно перетворює чоловіків на свиней, якщо вони їй не подобаються.

Компетентність: вона володіє технологією (зіллям), знає карту підземного світу та рух зірок. «Чоловічий» тип інтелекту: системність і знання того, як працює світ, при збереженні абсолютної жіночої харизми.

Цілепокладання: не плаче в подушку через Сциллу, вона фізично змінює ландшафт світу, щоб суперниця зникла як фактор впливу. Досягнувши мети (завагітніти), відпускає всіх гостей та Одіссея на чотири сторони.

Єдиний жіночий тип, який взагалі не боїться самотності й водночас по-чоловічому піклується про відтворення роду, народження дітей.

Королі

Королі/Майстри зовнішніх контактів масті втілюють абсолютну владу, структуру та контроль над стихією. Якщо Королеви створювали внутрішній простір, то Королі встановлюють кордони, диктують правила та керують ресурсами масті в зовнішньому світі. Рівень зовнішніх відносин масті. Чотири Королі — проєкція Старшого аркана Імператора IV на перетині з кореневими арканами мастей.

Король Мечів

Re di Spade

Квірін / Ромул / Марс

Верховний суддя • Стратег • Державність • Холодна логіка • Експертиза • Інтелектуальна влада • Встановлення правил • Офіційні структури • Об'єктивність

Аркан втілює постать інтелектуального суверена, чия влада базується не на харизмі чи емоціях, а на законі, логіці та безпомилковому судженні.

Психологія аркана

Архетип військового, який пройшов через війни і на власному досвіді знає ціну війни, тому стає миротворцем і законодавцем. Його професіоналізм полягає у вмінні запобігти руйнуванню через залізну структуру Двору. Він пропонує безпеку, яка базується на передбачуваності закону та непохитності принципів.

У розкладі Король Мечів вказує на час, коли потрібно відкинути будь-яку особисту приязнь чи антипатію, коли треба діяти в межах регламенту, спираючись лише на об'єктивну істину.

Тріумф холодного розуму: справжня сила полягає не в здатності вбити 400-ма способами, а в здатності побудувати систему, де війна стане непотрібною. Розуміння того, що вбивство руйнує вбивцю

не менше, ніж жертву, оскільки суперечить самому Життю. На відміну від Вершника, він не шукає битви, і, на відміну від Королеви, не використовує підступність чи приховану гостроту. Справедливість, виведена на рівень професійної експертизи, де порядок і законність є головним продуктом, який експортується в соціум. Ти став тим Злом, яке завжди праве і перемагає, тепер неси Зло всередині себе, не розплескуючи.

Продає експертну думку. Його слово має вагу в соціумі: суддя, головний лікар, високопосадовий чиновник або військовий стратег. Здатний розрізати вузли складних проблем одним точним логічним висновком. Не маніпулює почуттями інших, як Король Кубків, хоча прекрасно їх усвідомлює.

Квірін / Ромул

Локальне римське божество, яке втілює цивільну владу, мудрість і обожнене лідерство. Від імені Квіріна походить назва римських громадян — квірити (quirites), від co-viri (курія), що означає «покровитель курій» та чоловіків, зібраних у них.

Марс у спокої, який захищає державу; його храм знаходився всередині міста, на відміну від храму Марса на Марсовому полі. Пізніше його ототожнювали з Ромулом, який після смерті став богом, символізуючи перехід від земного правителя до небесного покровителя.

Йому віддавали шану на Квіринальському пагорбі, де сьогодні розташовується офіційна резиденція президента Італії — Квіринальський палац (Palazzo del Quirinale), який раніше слугував літньою резиденцією пап. Квіриналії — головне традиційне свято, яке відзначали 17 лютого. За Сервієм та Плутархом, Квіріна ототожнювали з Марсом, Еніалієм (Арей, Арес, Еніалій). Жрець Квіріна

(Flamen Quirinalis) мав політичну вагу та міг бути призначений претором провінції.

У класичному міфі Марс — батько Ромула та Рема, а отже, і Квіріна. Під час сонячного затемнення Ромул був взятий на небо на прохання Марса, його дружина отримує повідомлення про смерть від Еріди. Архетип «Тіні Марса» сповіщає дружину. Приклад перекладання дій одного божества на інших та плутанини: кожне божество після певних подій отримувало нові імена; у сучасників ще зберігся цей ритуал у вигляді шлюбного прізвища.

Марс / Арес / Арей / Еніалій

Марс уособлює здатність брати ініціативу, швидко реагувати та досягати мети. Сміливість, готовність ризикувати і захищати себе та інших. Архетип проявляє себе у суперництві, змаганнях, спортивному азарті та сексуальній енергії. Ризиковані, але часто ефективні рішення (викрадення сабінянок).

Еволюція образу: від Ареса до Марса. Хоча це іпостасі одного архетипу, вони демонструють рівні зрілості:

1) Еніалій (давніший): виступає як епітет Ареса або окреме божество «жахливої війни», граничного стану, дитячий вік архетипу.
2) Ларан (Laran або Larns) — етруський юнак-Арес, який носить шолом, панцир і тримає спис, щит або піку. Ларан, окрім того, є богом підземного світу (грецький Тартар). Однією з його функцій було забезпечення миру: він був охоронцем кордонів, що підтверджується знайденими межовими каменями (сіррі) у Бетоні з написами tular Larna та tular larns.
3) Арес (Греція): уособлення підліткової «сліпої» люті, жаги до битви та некерованого афекту. Стихійна сила, яка часто не має стратегії. В міфах Арес часто програє Афіні (мудрості), бо діє лише на інстинктах.

4) Марс (Рим): дорослий Арес після поразки під Троєю. Марес/Марс, який відроджується після смертельного поранення та знає ціну програшу. Для римлян Марс був не лише воїном, а й охоронцем полів та батьком-засновником Риму.
5) Ультор (Ultor) — ще один із епітетів Марса, «месник», стадія ревізії досвіду.

Місце для кроку вперед

Агресія як інструмент: не обов'язково насильство, а здатність «рухатися до» мети (від лат. ad-gressus — «крок вперед»).

Сепарація Марса: Марс відсікає зайве, виходить з-під чужого впливу (в тому числі Афродіти).

Власне місто: вперше Марс будує щось більше за Спарту, стає самостійним, будує власну суспільну архітектуру.

Чоловік з архетипом Ареса

Хлопчик із батьком, якого краще б не було. Нелюбий син та втілення інстинктів. Арес навчився виживати там, де вижити неможливо, — це найбільш неоднозначний архетип. У міфології він був нелюбим сином Зевса, якого той зневажав за кровожерливість.

Реактивність Ареса: «заводиться» з півоберту, спочатку діє, а потім думає; його поведінка диктується не злістю, а інстинктами, які йому важко контролювати; не визнає умовностей і каже те, що думає, незалежно від статусу співрозмовника.

Чому йому заздрять?

Люди часто не люблять Ареса через його непередбачуваність, але водночас таємно йому заздрять. Згідно з Юнгом, Арес втілює ті якості, які ми в собі пригнічуємо: агресію, здатність дати відсіч, нехтування ввічливістю. Арес є втіленням тих низинних рис, які «мудрий і величний» Зевс не може в собі визнати, тоді як Арес — активний і агресивний тіньовий аспект верховного бога.

Фатальне тяжіння

Жінки часто захоплюються Аресом через його здатність приймати все як є, але життя з ним стає випробуванням. Життя одним днем: він не планує майбутнього, не думає, чи готова жінка до стосунків. Його цікавить лише момент «тут і зараз». З ним треба бути Афродітою (з дитячою безпосередністю): як і він, вона живе імпульсами та емоціями. Їхній союз бурхливий: від гучних скандалів до палких примирень.

Байдужість до минулого

На відміну від інших чоловіків, Аресу байдуже до минулого жінки, її досвіду чи дітей від попередніх шлюбів. У сексі він віддається процесу повністю, не аналізуючи та не порівнюючи себе ні з ким.

Зрілий Марс

Греки не поважали його, вважали джерелом бід, будували святилища, лише щоб задобрити, проте римляни та спартанці обожнювали його як батька. Для войовничих римлян він був головним божеством. Арес як явище виник набагато раніше, ніж поняття імперії; грекам з їхніми полісами, які не могли захистити себе, не те що одне одного, нецікаво було будувати імперську дисциплінарну архітектуру.

Римляни опинилися на 2 тис. років пізніше перед вибором «зрозумій або помри» і обрали життя та розбудову сучасної армії, дисциплінарного суспільства та імперії, що здатна не тільки захищатися, а й образити сусідів.

Арес у сучасному світі

Військові, поліція, силові структури. Йому важливо бути прийнятим у чоловічому колективі, він із дитинства відчуває себе вразливим і нелюбленим. Шлюби Ареса: одружується рано та часто (через вагітність партнерки або тиск батьків), усі шлюби вважає вдалими;

дружини часто розчаровуються, бо Арес ніколи не буде домашнім батьком. Типовий військовий, який «подарував незабутню ніч». Його інтереси не вдома, вдома він відпочиває від роботи. Зради можуть траплятися через сексуальний темперамент, а не через підлість; він «бачить ціль, не бачить перешкод». Практикує відкритий шлюб як для себе, так і для дружини.

Король Кубків

Re di Coppe

Алхімік / Діоніс / Apollo / Вакх

Стратег • Дипломат • Психологічна стабільність • Внутрішня дистанція • Харизма • Емоційний інтелект • Меценат • Вплив через довіру • Естетизм

Аркан «Король Кубків» постає як молодий правитель з м'якими рисами і витонченим виглядом, що тримає чашу як символ влади над емоціями, атмосферою і людським сприйняттям; біла троянда в цьому контексті наближає образ до символіки «містичної троянди».

Психологія аркана

Він володіє мистецтвом бути тим, ким його хочуть бачити. Акторство найвищого рівня, де щирість є лише одним із засобів досягнення мети. Його поява у розкладі — порада діяти через дипломатію, чарівність і тонкий розрахунок. Його здатність «читати» людину робить його ідеальним маніпулятором. Він бачить твої приховані тригери, твої комплекси та мрії.

Для «домашніх» це може бути турботливий батько, але для зовнішнього світу він знає, на яку кнопку натиснути, щоб ти зробив те, що йому потрібно, і при цьому залишився щасливим.

Він знає, яку маску одягнути сьогодні: доброго мецената, мудрого вчителя чи спокусливого лідера. Ложечка в його руці — символ

того, що він «куштує» настрій натовпу. Якщо соціум хоче драми, він додасть драми; якщо спокою — він стане втіленням спокою. Він професійно «годує» людей тими емоціями, на які є попит.

Алхімік

Політик і дипломат… може виграти війну, не зробивши жодного пострілу, правильно розставивши акценти в розмові. Він — майстер простору, де люди втрачають пильність, бо їм занадто комфортно. Ти ніколи не знаєш, де закінчується його щирість і починається професійна маніпуляція. За м'якою зовнішністю Кубків у цього Короля стоїть холодний розум спостерігача. Щоб так точно прораховувати людей, треба бути трохи відстороненим: він не тоне в почуттях, він над ними панує.

Діоніс

Майстер містерій, бог, який приходить ззовні порядку і приносить із собою іншу форму свідомості. Він володіє мистецтвом створювати певний сценарій і відтворювати його з людьми, які навіть не підозрюють, що беруть участь у трансформаційній події.

Його культ і містерії пов'язані з ритуалами одержимості, танцю, музики та змінених станів свідомості, через які учасники прагнули відчути безпосереднє єднання з божественним.

Приносить із собою спокусу хаосом, руйнуючи усталені рамки свідомості. Темна і світла сторони: Діоніс п'ять разів на день переходить межі внутрішнього цензора і легко спокушає на це людей. Екстаз і руйнування: занурення в пристрасть, хаос або внутрішній «бруд» може бути одночасно звільняючим і руйнівним. Сценарій емоційної катастрофи, моменти найвищої усвідомленості, розуміння себе.

Діоніс здатний переживати сильну, майже містичну форму любові, але ця любов часто нестабільна і суперечлива: він може ідеалізува-

ти партнера, а потім так само різко відштовхувати його. Така подвійність відображає основну природу архетипу: поєднання творчого натхнення, пристрасті та небезпечної сили, яка руйнує усталені межі.

Мандри Діоніса та навчання у Кібели

Пізній міф постклассичної Греції, заснований на біографії Олександра Македонського. Згідно з Діодором Сицилійським, Страбоном, Арріаном та Курцієм Руфом, Діоніс зі своїм військом, у якому було багато жінок, захоплює Індію, запроваджує цивілізоване життя, вводить закони і суди, навчає людей вирощувати, збирати та зберігати їжу, започатковує землеробство.

Діоніс заснував шанування богів, створив свій культ із танцями під музику та носінням довгого волосся і започаткував царську династію. Після нього правили Спатемба, Будія та Крадева.

У цьому міфі маємо приклад сили пропаганди та уявлень греків про власну цивілізацію як найкращу та прибрехування: греки дуже легко замінювали імена богів, приписуючи подвиги одного іншому задля цілісної картини, коли доводи підтягуються до готового висновку. До прикладу, частину подвигів Ареса приписали Гераклу заради політичної дискусії щодо непотрібності війни (був такий «миротворчий» період перського панування, коли покоління греків привчали, як гарно «лягти» і не створювати труднощів окупантам). Проте нас цікавить не похід в Індію, а подальші пригоди Діоніса…

Після походу він звертається до Кібели за очищенням. Кібела (або її персоніфікація Рея), Велика Темна Мати, очищує та навчає його власних містерій. Через ці містерії Діоніс опановує метампсихоз (реінкарнацію), отримує владу над циклами життя, руйнуванням і відродженням, набуваючи здатності не лише переживати екстаз, а й вести інших через трансформаційний досвід. Чоловіки з архети-

пом Діоніса сьогодні зустрічаються досить часто. Ознаки цього психотипу:

1) Інфантильність. Вони не поспішають створювати сім'ю чи заводити дітей, бо в глибині душі самі залишаються дітьми. Їх приваблює свобода, спонтанність і відчуття безмежних можливостей.
2) Антисоціальність. Такі чоловіки не люблять жорстких суспільних правил і стереотипів. Вони прагнуть іти власним шляхом, навіть якщо цей шлях виглядає дивним або незрозумілим для інших.
3) Схильність до крайнощів. Їхнє мислення іноді нагадує підліткове. Сьогодні вони можуть фанатично вірити в одну ідею, а завтра — повністю від неї відмовитися і захопитися чимось новим.
4) Жіноче виховання. Для такого чоловіка надзвичайно важлива постать матері. Якщо в дитинстві йому бракувало материнської любові, він може все життя шукати її образ у жінках. Чоловік цього типу часто почувається комфортніше в жіночому товаристві.
5) Тіньова сторона може проявлятися у схильності до містицизму, окультизму, екстремальних переживань і саморуйнування. Іноді це може виражатися в залежностях або небезпечній поведінці.

Apollo

Як народжуються монстри в міфології? З частин сяючих богів. Аполлон був цікавим і популярним богом музики, поезії, мистецтва, оракулів, зцілення, світла, сонця і захисту.

У грецькій міфології він був одним із улюблених дітей Зевса (саме це його і погубило: батько не любив конкуренції), але він робив деякі божевільні речі, які змусили тимчасово вигнати його з Олімпу, бути рабом, щоб багато разів спокутувати свої гріхи, і призвели

до його ув'язнення в Тартарі. Діоніс/Вакх і Аполлон були синонімами: коли Аполлон узимку вирушав до Гіперборей, він залишав Дельфійський оракул Діонісу/Вакху. Аполлон порушував порядок занадто багато разів і був ув'язнений у Тартарі; зрештою боги забрали в нього спогади про це, розірвавши його душу. Боги використали Діоніса/Вакха, обдуривши його за допомогою Еріди. Монстр — це розірвана божественна душа, яка шукає своє тіло та свої спогади.

Король Пентаклів

Re di Denari

Гадес / Pluto / Ζῆλος

Фінансовий архітектор • Непорушна фортеця • Майстер матеріального світу • Опорна точка • Прагматизм • Масштабні проєкти • Стабільність • Управління ресурсами • Безпека • Професіоналізм

Аркан «Король Пентаклів» постає як фігура абсолютного володаря матеріальної реальності, чия влада не потребує демонстрації сили, бо вона вже вбудована в саму структуру світу; за змістом цей образ значно ближчий до Воланда, а кіт-фамільяр лише підсилює це враження, виступаючи провідником у темних зонах реальності, куди сам король не рухається, але які повністю входять у сферу його контролю.

Психологія аркана

Представляє вогняну частину Землі, зокрема феномени гір і землетрусів. Монета у його руці означає ресурс, харчування і достаток. Люди, яких описує ця карта, важкуваті, повільні й зосереджені на матеріальних речах. Вони працьовиті та терплячі, але інтелектуально часто не здатні охопити навіть те, що безпосередньо їх стосується. Своїми успіхами у справах вони більше завдячують інстинкту і наслідуванню природи.

Отже, характер, описаний цією картою, надзвичайно складний, але водночас дивовижно міцний. Первісні назви: Владика розлогих і родючих земель, Король духів землі, Король гномів. Тут уже стає зрозуміліше… Король духів землі і Король гномів — влучніше й не скажеш: Володар Підземного царства.

Аїд / Pluto

Аїд уособлює владу над невидимим світом: глибинами землі, підземними багатствами та внутрішнім світом душі. На відміну від інших олімпійських богів, Аїд майже не втручається у життя людей і богів. Його інше ім'я, Плутон, — «той, хто приносить достаток», — відображає іншу сторону його природи: підземні скарби та родючість землі.

Архетип Аїда пов'язаний із внутрішнім світом людини, з тим, що в психології називають несвідомим. У підземному царстві символічно перебувають пригнічені спогади, забуті переживання, нереалізовані бажання і ті частини особистості, які кверент не хоче або не може показати світові. Людина, у якій сильний архетип Аїда, часто має глибокий внутрішній світ. Вона може бути мовчазною, замкнутою, відчувати себе відокремленою від соціального життя. Її цікавлять теми, пов'язані з таємницею, смертю, психологією, містикою або трансформацією. Такі люди нерідко переживають періоди «сходження в підземний світ» (стани депресії, втрати або внутрішньої кризи). Проте через ці переживання вони можуть здобувати глибокі знання про себе і світ.

Аїд у міфологічній структурі світу

На відміну від братів, Аїд майже ніколи не залишає свого царства. Він є владикою стабільного і незмінного порядку, де кожна душа займає своє місце. Хоча Аїд асоціюється зі смертю, його влада також пов'язана з родючістю землі та багатством надр. У цьому сенсі

архетип Аїда пов'язаний із потенціалом, прихованим у глибинах. Те, що здається темним або мертвим, може виявитися джерелом нового життя. Якщо архетип Аїда діє в чоловікові, його стосунки з жінками відрізняються від типових соціальних моделей. Вони глибші, тихіші й часто пов'язані з психологічною або емоційною інтенсивністю, а не з демонстративною романтикою чи соціальним успіхом.

Внутрішня дистанція

Такий чоловік рідко буває відкритим і товариським у стосунках. Він може виглядати замкнутим, мовчазним або відстороненим, навіть якщо відчуває сильні почуття. Це не холодність у звичайному сенсі, а звичка жити всередині власної психіки.

Тяжіння до «підземних» жінок

Чоловік з архетипом Аїда часто притягує або обирає жінок, які пережили складний життєвий досвід. Його природно приваблюють глибина і темна сторона життя, тому поверхневі або дуже соціально орієнтовані люди здаються йому чужими.

Союз із Персефоною

Її історія почалася з угоди між Аїдом та Зевсом щодо дочки Зевса від Деметри. Зевс віддає Персефону в дім Аїда, не попередивши ні дівчину, ні її матір. Персефона відіграє роль «почесного бранця» в Аїді, поки Арес відіграє ту саму роль на Олімпі. Обидва вони — бранці честі, гарантія миру між світом мертвих та живих. Коли Аїд приходить забрати своє, олімпійці приховують від Деметри угоду, удаючи, що нічого не розуміють, і перекладаючи провину на Аїда.

Архетип, що грає тільки у свої ігри

На відміну від архетипу Зевса, який будує альянси і може мати багато романтичних зв'язків, чоловік типу Аїда рідко прагне великої кількості партнерок. Його стосунки інтенсивні, але нечисленні. Він

може бути дуже відданим партнером, якщо довіряє жінці. Проте процес зближення тривалий: довіра виникає лише після того, як він переконається, що жінка здатна витримати його внутрішній світ.

Тіньова сторона

Іноді цей архетип може бути емоційно недоступним, схильним до самоізоляції, контролю або «утримування» партнерки під гіперопікою. У крайніх випадках це може нагадувати «викрадення Персефони», коли стосунки стають надто замкнутими і відрізаними від зовнішнього світу.

Зріла форма архетипу

У зрілому прояві архетип Аїда здатний слухати і розуміти темні або болючі переживання, не боятися складних тем життя, підтримувати жінку під час криз і трансформацій.

Такий чоловік рідко демонструє почуття зовні, але його любов виражена через стабільність, присутність і здатність залишатися поруч навіть у найтемніші періоди життя. У цьому сенсі архетип Аїда описує не стільки романтичну любов, скільки глибокий союз двох людей, які не бояться темряви душі.

Зелос (Ζῆλος)

Зелос уособлює силу пристрасті, ревнощів та маніпуляцій, що типово для дітей Стікс. У давньогрецькій традиції Зелос є сином титана Палланта і богині підземної річки Стікс (витягнутий зі Стіксу як Ахілл).

Його братами та сестрами були сили, що уособлюють владу і перемогу: Ніка, Кратос і Бія (які багато разів змінювали імена). Під час війни богів і титанів, відомої як Титаномахія, Стікс привела своїх дітей на бік Зевса. За це Зевс зробив їх своїми постійними супутниками. Вони стали силами, які підтримують владу Олімпу.

Слово zelos у грецькій мові означає ревнощі, завзяття, палке прагнення перевершити інших. Біблійні зилоти (юдейський релігійно-політичний рух I століття н. е., який виступав за визволення Юдеї від римського панування) названі на його честь, хоча навряд чи про це знають. Ідеологія: релігійний націоналізм, ревнощі до Закону Мойсея. Цікаво, що Зелос є архетипом розвідки та диверсії, і цю роль він виконував у Зевса.

Психологічний прояв архетипу

Людина без обличчя, всюди «інкогніто». Коли Плутону потрібно знати більше, він використовує Зелоса: провокатора, революціонера, диверсанта.

У позитивному прояві архетип Зелоса створює сильну мотивацію до розвитку. Він допомагає людині долати труднощі, прагнути майстерності і не зупинятися на досягнутому.

Завдяки такій енергії виникає дух змагання, який був дуже важливим для давніх греків. Вони вважали, що через боротьбу і суперництво людина може стати кращою. Коли ця сила виходить з-під контролю (в реальності вона і не була контрольованою), Зелос стає джерелом конфліктів, інтриг і внутрішнього напруження.

Король Жезлів

Re di Bastoni

Зевс / Батько-Засновник

Монарх • Соціальна експансія • Беззаперечне лідерство • Енергія вогню • Масштабні проєкти • Харизма • Підприємницький дух • Тріумф • Натхнення • Імперія • Агресивність • Спорт • Сексизм

Король Жезлів постає як правитель-стратег; найближчим візуальним відповідником є Святий Ієронім у келії, де фігура ізольована в інтелектуальному просторі й буквально «будує» систему знань нав-

коло себе; свічка в такому образі стає єдиним центром фокуса і символом іскри, яка перетворюється на план.

Психологія аркана

Жезли не менш войовничі за Мечі, проте якщо Мечі б'ються за ідею чи закон, то Жезли б'ються за свою імперію. Побудова власного царства є метою Короля Жезлів. Він вміє обирати людей для досягнення цієї мети, щедрий у нагороді, швидкий у гніві. Класичний імператор, Батько Нації.

Зевс / Батько-засновник

Коли домінуючим архетипом є Зевс, потреба «створити власне царство» стає головною рушійною силою життя людини. У найпростішому прояві такий чоловік керується принципом «мій дім — моя фортеця» і спрямовує всі сили на здобуття дому та побудову сім'ї. Цей архетип формує прагнення одружитися і мати дітей, які стануть продовженням роду. Від дружини він очікує передусім уміння добре вести господарство і виховувати дітей, тоді як його власна роль у цих справах зазвичай зводиться до мінімуму.

Сім'я, однак, є лише частиною ширшої мрії про «царство», яка спонукає такого чоловіка до дії. Архетип Зевса прагне авторитету та влади і готовий ризикувати заради їх досягнення. Головною метою є розширення своїх володінь, шлюб виступає способом укладання союзу і зміцнення влади. У традиційних суспільствах шлюби між правителями укладалися як політичні альянси між родами. Патріархальні шлюби в різних культурах часто були союзами між сім'ями, де головну роль відігравали питання примноження майна та побудови родоводу.

Архетипічний спокусник / ґвалтівник

Він переслідує жінку з наполегливістю, властивою його «орлиній» природі. Якщо Зевс звернув увагу на жінку, він докладає всіх зу-

силь, щоб досягти близькості: змінює подобу, демонструє слабкість, може постати пристрасним коханцем. Після досягнення мети його увага, як правило, знову повертається до справ і влади. Попри успіх серед жінок, Зевс не обов'язково є добрим коханцем. Йому властива емоційна холодність, він рідко намагається свідомо приносити задоволення жінці і не відзначається особливою чуттєвою пристрастю. Його сексуальність часто має агресивний характер, хоча бувають періоди, коли його лібідо майже повністю зосереджується на роботі або прагненні до влади.

Найважчий чоловічий архетип

Його не цікавлять рівноправні стосунки з жінкою ні в ролі дружини, ні в ролі коханки. Його не приваблюють розмови про почуття, і він часто не вміє їх вести. Зевс очікує, що жінка виконуватиме те, чого він прагне, і не втручатиметься в інші сфери його життя.

Засновник династії

Його батьківство не є інтимним і щоденним. Зевс рідко виступає як турботливий вихователь. Він не проводить із дітьми часу, не навчає їх у звичайному сенсі і не бере участі в їхньому повсякденному житті.

Його роль інша: він надає силу, статус і місце в ієрархії світу. Він скоріше той, хто визначає долю, ніж той, хто супроводжує дитину в її зростанні. У багатьох міфах Зевс виступає верховним суддею своїх дітей. Він може карати або захищати їх залежно від того, чи відповідають їхні дії космічному порядку, який він установив. Іноді він рятує їх або втручається в їхню долю, як у випадку з Діонісом чи Гераклом, але робить це не з ніжності, а з позиції володаря, який охороняє власний порядок і власну кров.

Його батьківство демонструє архетип влади над поколіннями. На відміну від свого батька Кроноса, який пожирав власних дітей, Зевс

дозволяє їм жити і займати своє місце в космосі. У цьому виявлено еволюцію влади: від страху перед потомством до створення ієрархії, де діти стають частиною великої системи.

Імператорські шахи

Інші чоловіки для архетипу Зевса є передусім учасниками гри за владу. Дехто з них виступає суперником, дехто — союзником, і він добре розуміє, що сьогоднішній союзник завтра може стати суперником і навпаки. Багато людей у його сприйнятті подібні до фігур на шаховій дошці, рухами яких він намагається керувати. Одних потрібно просунути вперед, інших — використати, а кимось доводиться пожертвувати.

Якщо союзники або співробітники думають, що значать для нього щось особисте, вони помиляються. Щойно людина перестає приносити користь, Зевс перестає дорожити нею. У цьому сенсі він не прив'язується ні до кого і припускає, що інші ставляться до нього так само. Хоча Зевс здатний бути безжальним, він рідко користується цією рисою відкрито, розуміючи, що створювати зайвих ворогів невигідно.

Шлях Мастей

Масть Мечів

Шлях кшатрія

Жіночий корінь: Справедливість VIII.

На початковому етапі здійснюється оцінка, аналіз та визначення кордонів для з'ясування, що є допустимим, а що — ні.

Логіка: шлях воїна, інтелекту та конфлікту. Процес усунення непотрібного та зіткнення ідей доводить до критичної межі. Там старі ментальні конструкції вже не здатні вистояти.

Архетип Арес. Логіка завершується активним розривом. Закон стає дією. Етап остаточної трансформації, де форма руйнується, щоб звільнити місце для нового.

Чоловічий результат: Смерть XIII.

Масть Кубків

Шлях християнина

Жіночий корінь: Помірність XIV.

Все починається зі смирення, внутрішньої безмовності та алхімічного процесу оздоровлення душі.

Логіка: шлях емоційного та духовного становлення. Шлях до вищого щабля для душі лежить через розвиток почуттів, зміцнення родинних зв'язків та пізнання себе.

Архетип Аполлон, що уособлює розум, світло та гармонію. Логіка завершується духовним пробудженням. Внутрішня гармонія закликає до "воскресіння" і виходу на світло божественного Логосу, роблячи почуття усвідомленим покликанням.

Чоловічий результат: Суд XX.

Масть Пентаклів

Шлях практика

Жіночий корінь: Колесо Фортуни X.

Початок у мінливості долі, удачі та природних циклах. Жіноча енергія та «везіння», яке дає первинний капітал для розвитку.

Логіка: шлях накопичення, праці та максимального заземлення. Фортуна, розпочавши свій рух, прагне закріпитися у вигляді міцних матеріальних благ та міцного зв'язку з реальним світом.

Архетип Гадес. Логіка завершується повною фіксацією у формі. Циклічність перетворюється на абсолютну владу над матерією. Тріумф володіння, де енергія повністю оволодіває фізичним світом, стаючи його господарем.

Чоловічий результат: Диявол XV.

Масть Жезлів

Шлях політика

Жіночий корінь: Сила XI

Масть бере початок у м'якій, але непохитній внутрішній силі: приборкання пристрастей через витривалість та любов, управління внутрішнім «звіром» задля вивільнення енергії.

Логіка: шлях волі, експансії та управління. Починаючись із чистого імпульсу приборкання природи, шлях Жезлів іде через тріумфи та оборону, завойовуючи соціальний та ієрархічний простір.

Архетип Зевса. Логіка завершується станом абсолютної свободи лідера, який пройшов свій шлях і скинув тягар влади, щоб знову стати чистим потенціалом для нового циклу. Коли влада стає абсолютною (Зевс), вона звільняється від себе, повертаючись до нульової точки чистої волі.

Чоловічий результат: Блазень.

ЗМІСТ

Передмова
3
Читання
9
Система Таро
11
Старші Аркани
Trionfi
15
Молодші Аркани
Arcani Minori
95
Придворні Аркани
Arcani di corte
117
Замість післямови: Шлях Мастей
158

Бібліографія

Тіні та архетипи

Булгаков М. О. Майстер і Маргарита.

Юнг К. Г. Архетипи і колективне несвідоме.

Юнг К. Г. Психологічні типи.

Юнг К. Г. Liber Novus: The Red Book.

Шлях символу

Waite A. E. The Pictorial Key to the Tarot.

Lévi É. Dogme et rituel de la haute magie (Догма та ритуал трансцендентальної магії).

Давня пам’ять образів

Plato. Symposium.

Ficino M. De vita libri tres.

Ігри та містерії Таро

Regole per il gioco dei Tarocchini (традиція болонської школи).

Statuti di Ferrara (XV ст., архівні документи).

Жива традиція

Dummett M. The Game of Tarot.

Tarocchi Rossi (Червоне Таро)
Посібник до системи Таро
Марінова Олександра Вікторівна
Верстка: Марінова Е. К.
Ілюстрації: Марінова О. В.
Редактор: Буданова О. В.
A5 (148 × 210 мм)
2026
© Марінова О. В., 2026
Усі права захищені.
Жодна частина цієї публікації не може бути відтворена, збережена в пошукових системах або передана в будь-якій формі чи будь-якими засобами — електронними, механічними, шляхом копіювання, запису чи іншими — без письмового дозволу власника авторських прав.
Контакти: incipe.space

ПОДЯКИ

Ця система не існує сама по собі.

Вона народилася на перетині досвіду, спостережень і тих людей, які були поруч у процесі її створення.

Подяка всім, хто допомагав формувати сенси, ставив питання і залишав простір для відповідей.

І тим, хто читатиме ці сторінки — за довіру до процесу і готовність взаємодіяти з символами.

Список причетних:

Marie Vaillant

Elena Oniromag

Alla Morgana

Висловлюю щиру вдячність за глибокі дискусії про архетипи, які допомогли уточнити значення арканів.

Дякую всім, хто випробував ці карти в роботі та ділився своїми інсайтами — саме ваш досвід зробив цю систему живою.