
Введение

В ходе семинаров по реконструкции сказочных и мифологических мотивов в рамках философской антропологии мы опробовали многое из того, что этнографы относят к древнейшему слою традиционной культуры. Сейчас это стало называться шаманскими практиками, но в действительности относится к древнейшей части культуры той исходной общности, из которой вышли и палеоазиаты, и индоевропейцы.

Один из самых вдохновенных и одаренных мистической интуицией исследователей этой культуры — Эрик Доддс, — писал в 1950-м году:

«Вместе с немногими высшими млекопитающими человеку дана странная привилегия обитания в двух мирах. В постоянной смене дня и ночи он причастен двум различным видам опыта — ύπνος и όναρ (Явь и Сон — А. Ш.) как называли их греки...

И у человека нет очевидных оснований считать один из них более важным, чем другой. Каким бы весомым и устойчивым ни казался мир бодрствования, его социальная опора крайне ограничена. В этом мире все мы, как правило,

контактируем только с непосредственным окружением, тогда как мир сновидений дарует нам шанс удивительного и спасительного общения с нашими далекими друзьями, даже умершими, и с нашими богами»¹.

Наш народ видел мир иначе, чем приучила нас наука. Как это ни странно, но народное мировоззрение шире научного, а человек традиционных взглядов — свободнее. Вдумайтесь сами: по научным представлениям Вселенная — это все, что есть, и наука не представляет ни как выйти за ее границы, ни как их достичь. Вселенная — это огромная ловушка, поддерживаемая научной картиной мира.

А по народным представлениям мы вполне можем объехать всю Вселенную и вернуться домой: «Всю-то я вселенную проехал, нигде милой не нашел. Я в Россию возвратился, сердцу слышится: «Привет!» Вселенная, или как ее называли иначе, — Поселенная — это всего лишь определенное место, куда нас поселили, или где мы решили поселиться. Но таких мест много! И ты волен избирать любое, лишь бы оно тебе подходило.

Ловушки, в которых оказывается вольный дух по имени человек, сильны именно

¹ Доддс 2000: 109.

мировоззрением, которое не дает даже думать о выходе за стены этой тюрьмы!

Исследуя то, что сохранила народная память о путешествиях по разным мирам, и традиционные способы обретения духовных помощников, довольно быстро понимаешь, что наши сказки создавались в те далекие времена, когда люди, только пришедшие в этот мир, были слабы и беззащитны и не могли выжить во враждебном окружении без покровительства кого-то из его хозяев или высших сил.

Именно тогда наши предки научились находить себе духов-защитников, приходивших к ним в виде зверей, которых наука впоследствии назвала тотемными предками. Это было задолго до того, как нас научили видеть их ангелами-хранителями.

Но уже в те времена, чтобы отчаяние не овладевало душами, люди умели летать в иные миры, где получали поддержку и заряд силы. Летали, как до сих пор летают шаманы, и как это делают герои волшебной сказки.

Глава 1. Сказка и Ведогонь

Сказки смутно помнят то время, но если мы заглядываем в глубину своего сознания, то оказываемся в состоянии вызвать своих тотемных предков, как это называется в антропологии, и позволить им погулять в нашем мире, воспользовавшись телами благодарных потомков. Без них человечество могло и не состояться. Точно так же мы можем вызывать то удивительное состояние, в котором возможно преодолеть ловушку этого маленького мирка и встретиться с нашими родными, с теми, кто нас ждет.

Культуры, которые сейчас обобщенно и не очень точно называют шаманскими, до сих пор помнят об этом родстве и используют его для защиты от разных болезней, часть из которых не лечится средствами научной медицины. Совершенно очевидно, что волхование древних кудесников-волхов имело близкую к шаманизму природу и использовало бубен, в те времена называвшийся Кудес, откуда и произошло слово «кудесник».

Об этом, на основе изучения древних поучений против язычников, писали уже исследователи девятнадцатого века:

«Сходство наших древних волхвов с шаманами в самом процессе их вдохновения. Как шаманы ссылаются на духов, так волхвы начинают предсказание «Нама бози повъдают» или «явило ми ся есть 5 богъ». Как шаман падает в оцепенении после своей пляски, так волхв, о котором рассказывает Никон, «оцъпъ». Строгое запрещение «вертимаго плясания», это заявление, что «всех же играний проклятое есть много вертимое плясание», не оставляет сомнения в том, что волхвы схожи с шаманами и по тому способу, каким они приводили себя в экстатическое состояние»².

Как ни странно, но переходы в эти глубокие Измененные состояния сознания (ИСС) оказываются довольно легкими. Этнографы указывают, что шаманы перед камланием пляшут шаманские пляски, вроде волховского «вертимаго плясания». Ритмических движений может быть достаточно для подобных переходов. Хорошо переводит в это состояние и бубен. Очевидно, наше сознание настроено на мерное

² Аничков 2003: 271.

звучание бубна, которое вскрывает двери в иные миры в самом нашем сознании так же легко, как вскрывают его, к примеру, мухомор или психоделики.

Во время этнографических экспедиций мне довелось познакомиться с людьми, которые владели определенными способами перехода в ИСС. Это были потомки владимирских офеней, именовавшие себя мазыками. Искусство использования снопоподобных и измененных состояний, которое было им известно, они называли Ведогонью. Именно они обратили мое внимание на то, что в сказке хранится память нашего народа о путешествиях души.

Однако, использование грибов или других веществ, как и заклинаний, считалось у мазыков Ерегонью, то есть путем колдовства, который используют еретники. Сам процесс овладения ерегонью описывается в быличках как отречение от правящей веры и совершение чудовищных действий вроде пролезания сквозь огромную лягушку или собаку. Сказка в качестве пути выглядит гораздо предпочтительнее.

Сказка, как и Ведогонь, не использует подобные способы. Ощущения, которые остаются после сказочных игр в звериных

помощников, легкие и приятные, как если бы ты не просто послушал сказку, но побывал в ней! Эти состояния не имеют ничего общего с религиозным и даже мистическим опытом, но точно близки к тому, что испытывает ребенок, слушая сказку. Поэтому мы вполне можем посчитать сказку, точнее, ее правильное сказывание, одним из приемов перевода в ИСС.

Однако доступные нам способы использования сказки не исчерпываются звериными играми. Наши предки знали и иные пути в те миры, где хранятся знания, объясняющие, как мы оказались в этой Вселенной или Поселенной, и почему нам нужно пройти это упражнение или обучение.

Мазыки, с которыми мне довелось быть близким, не признавали путь Ерегони. Единственный Чистый путь для ищущего человека — это путь познания, или Ведогонь. Овладев им, человек становится Гуляющим по мирам.

А мирами в русском языке называются не только особые пространства, но и сообщества. И тогда его цель — найти тот мир, где хранятся ответы на главные, извечные вопросы. Этот мир может быть прямо

в соседнем с тобой доме. Ломоносов, уйдя из Холмогор в Петербург, ушел в иной мир в поисках знаний.

Мазыки не сомневались, что есть такие миры, где ответы ждут нас!

Глава 2. Миры, путешествия и пути

Вероятно, мы могли бы использовать в качестве учебника хождения по мирам социальную психологию. К сожалению, эта наука так и не состоялась. Психология вообще не состоялась. Она не наука о душе, а путешествия совершают души. Поэтому мы будем использовать сказку. Она знает и о душе, и о таких путешествиях гораздо больше.

Уже в «Морфологии сказки» (1928) В.Я. Пропп неоднократно обращается к связи сказки с первобытными верованиями в загробную жизнь и возможность побывать в мире ином еще при жизни.

«Таким образом, можно предположить, что одна из первых основ композиции сказки, а именно странствование, отражает со-

Содержание

Ирина Протопопова

Сказка, или Путешествие души.	3
Нижние, Верхние и соседние миры . . .	7
Цель путешествия	9
Средства и пути	11
Внутренняя работа.	14
Царь или старый дурак?	18

Александр Шевцов

Гуляющий по мирам

Введение	23
Глава 1. Сказка и Ведогонь	26
Глава 2. Миры, путешествия и пути .30	
Глава 3. Звериные игры	36
Глава 4. Нижние миры.	41
Глава 5. Соседние миры.	46
Глава 6. Верхние миры.	51
Глава 7. Зачем они?	55

Глава 8. Что мы приносим с собой, воплощаясь?	61
Глава 9. Связи.	70
Глава 10. Пути	74
Глава 11. Что сказка помнит о путях?	79
Глава 12. Небо	83
Глава 13. Обитатели Небес	88
Глава 14. Сказочная география	91
Глава 15. Внутренняя работа	94
Глава 16. Задачи героя	98
Глава 17. Работа над собой.	104
Глава 18. Царь или дурак?	108
Глава 19. Жизненная стратегия	113
Глава 20. Собственный источник наслаждения	118
Глава 21. Как найти свой источник ..	124
 Литература	 131