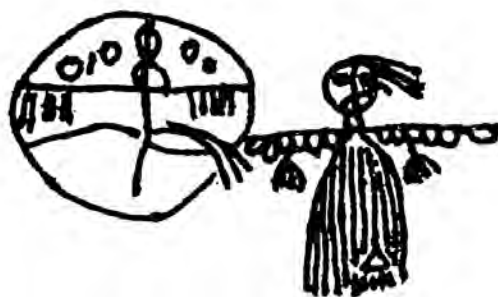


Содержание

Об авторе	5
Вступление. ПУТЕВОДИТЕЛИ ДРЕВНИХ ШАМАНОВ	6
У истоков эволюции	6
На краю земли	12
В поисках изначального лона	15
Круг вечного повторения	22
Глава 1. СИБИРЬ И ЕЕ НАРОДЫ НА СРЕДНЕВЕКОВЫХ КАРТАХ	31
«Люди дивии»	31
Царство пресвитера Иоанна	35
Золотая баба	41
Глава 2. ЗВЕЗДНЫЕ КАРТЫ	50
Большая космическая погоня	50
Святылище Мугур-Саргол	59
Космос на трипольской керамике	66
Глава 3. ЖИВАЯ ЗЕМЛЯ И ГРАНИЦЫ МИРОВ	69
Всему Живому Мать	69
Существо нивхской земли Ых-миф	74
Кетская Мать Бангам, ее сын Бангдэхып и шаман Дох	79
«Мальгинская рыба» и зубастое лоно	83
Глава 4. ЛЕГЕНДЫ О СВЯТОЙ ЗЕМЛЕ	91
Места Силы	91
Земля хакасов	93
Земля тувинцев	105
Земля бурятов	113
Земля саами	116
Глава 5. МИРЫ НЕНЕЦКИХ ОХОТНИКОВ И ШАМАНОВ	122
Запредельные миры Нума и Нга	122
Вайгач – земля богов Хебидя Я	126
Ветры внешних и внутренних перемен	135
Глава 6. МИРОЗДАНИЕ НА ЧУКОТСКИХ КАРТАХ	142
Добывание Света и устройство Неба	142
Карта на нерпичьей шкуре и петроглифы Пегтымеля	146
Космография Теневиля и расщепление миров	152
Глава 7. КАРТЫ НА ЛАПЛАНДСКИХ БУБНАХ	160
Пространства иных миров	160
Вожжи Пейве и дороги духов	173
Юмбел–Первичный Ум.....	181
Глава 8. ЛЕГЕНДЫ О ДУХАХ	191
Хозяева местности	191
Горные и таежные духи	193
Речные и озерные духи	202
Духи каменных изваяний и охранители курганов	206

Глава 9. ЭВЕНКИЙСКИЕ КАРТЫ МИРА	216
Пять земель Семена Надеина	216
Поселения шаманских духов	225
Шаманский чум и путь в Омирун	231
Глава 10. ПУТЕШЕСТВИЯ ШАМАНОВ	236
Древо душ и видения нанайских шаманов	236
Орочские карты странствия души в загробном мире	245
Хождение по мирам «шаманских глаз» у нганасан	253
Глава 11. МИРЫ ШАМАНОВ И СКАЗИТЕЛЕЙ	262
«Шаманский компас» саха	262
Пространство Олонхо	270
Тринадцать северных ноёнов	282
Глава 12. ЛЕГЕНДЫ О ШАМАНСКОЙ СИЛЕ	287
Посредники между мирами	287
Шаманские атрибуты	291
Становление шаманов и сказителей	296
Наделенные Силой	300
Глава 13. ВЕЧНОЕ СИНЕЕ НЕБО ТЮРКО-МОНГОЛОВ	310
Вселенная Тенгри на алтае-саянских бубнах	310
Душа на дороге духов	323
Путь на небо к Ульгеню	334
Путь под землю к Эрлику	341
Глава 14. ПРОСТРАНСТВА ТУВИНСКИХ ШАМАНОВ	349
Телегей – вселенная на шаманских атрибутах	349
Тувинская демонология	366
Карты шаманских путешествий	379
Путь души, покинувшей мир живых	389
Пространственные тоннели и внутреннее движение	400
Заключение. МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ В ШАМАНСКОЙ КАРТОГРАФИИ	409





ОБ АВТОРЕ

Олард Эльвиль Диксон

Писатель, путешественник, исследователь шаманизма, автор более 20 книг о традиционных верованиях народов Крайнего Севера, Сибири и Дальнего Востока, посвященный шаман, действительный член Организации тувинских шаманов Республики Тыва РФ «Дунгур» («Бубен»). Руководитель многих этнографических экспедиций в Сибирь, Центральную Азию и на Крайний Север. Проводил исследовательскую работу в Таиланде (магические татуировки Сак Янт), на Кубе (религия Сантерия у народа лукуми-йоруба), в Перу (шаманские церемонии индейцев шипибоконибо), а также в Мьянме (Бирме), Лаосе и Камбодже (традиции «волшебных» снадобий в народных верованиях). Специалист по символизму и буддийской живописи тханка иконографии Ваджраяны. Эксперт в области измененных состояний сознания. Преподаватель тувинского горлового пения хоомей, йоги сновидений и практик традиционного шаманизма. Художник-косторез, режиссер, музыкант, поэт. Участник, лауреат и дипломант многих международных этнографических фестивалей и художественных выставок, ТВ-проектов, документальных фильмов, научных конференций и конгрессов.

Выражаю огромную благодарность сибирским шаманам, сказителям и другим знатокам традиционной культуры за помощь, оказанную в работе над атласом. Особо хочу отметить свою жену Шончалай, без чьей поддержки во время экспедиций и заботы, когда собранные материалы складывались в главы, эта книга еще бы долго не увидела свет.

Шончалай, здесь есть и твоя звезда, которую я тебе дарю.

*Олард Диксон
Москва, 16.08.2018*

Вступление

ПУТЕВОДИТЕЛИ ДРЕВНИХ ШАМАНОВ

У истоков эволюции

Около 30–40 тысяч лет назад, в эпоху коллективной охоты на мамонтов и саблезубых тигров, собирательства и добывания огня трением, на фоне расцвета пещерного искусства и формирования религиозного мышления возникает особый тип сохранения информации об окружающем пространстве – картография. Вначале, это еще не была картография в привычном для нас понимании, скорее – зарисовка неких событий, происходящих в тех или иных ландшафтах, передаваемых через набор схематичных линий, точек, зигзагов. В последующем, это были уже конкретные и устоявшиеся обозначения больших областей: лес, река, небо, подземный мир и путь к ним, исходя из местопребывания художника, его родовой общины, рассматривающийся как центр. Окрестности вокруг этого центра – это познанный мир: здесь находится озеро, в котором водится рыба; там стоят деревья, где живут птицы, а вдали – соседнее селенье,

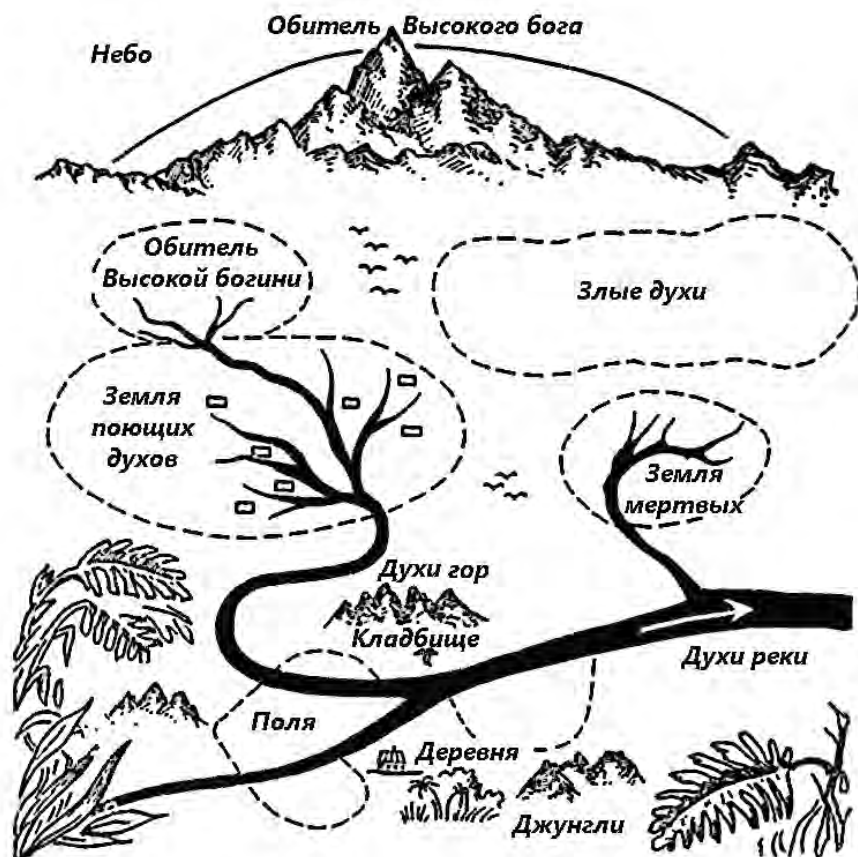


Рис. 0.1. Карта мироздания даяков-кеня с земными ландшафтами и потусторонними областями. Калимантан, Индонезия.

Душа умершего в сопровождении духов плывет по течению в лодке, попадает в реку «последнего омовения» – Мандай и достигает Земли мертвых. Далее ей следует пройти через одну из дверей, состоящих из листьев, корней, навоза или глины. За каждой из них располагается особый мир, исходя из земной жизни умершего.



Рис. 0.2. Средневековое изображение существ, якобы обитающих в Азии.

где могут находиться враги. Что располагается дальше за этой горой и за той тайгой – область неизвестного – Terra Incognita. Там живут духи, туда отправляются мертвые, оттуда приходят сны (рис. 0.1). Такая философия характерна не только для первобытного мира, но и для человека любой другой эпохи. В средние века Сибирь мыслилась европейцам населенной фантастическими существами, а сейчас мы просто перенесли их на другие планеты (рис. 0.2).

Область непознанного, но земного мира нередко соединялась с пространствами, открывающимися в измененных состояниях сознания, часто – во сне. Например, это очень хорошо представлено в русских народных сказках, а так же заговорах, всегда имеющих пространственную ориентацию и указание направления ментального пути, наложенного на существующий ландшафт. Выйдя из «избы дверьми», из «двора воротами» заклинатель попадает в Чистое поле. Там его внутреннему зрению предстают три дороги. Чаще всего он выбирает идти на восток по правой дороге, минует реку Волгу, Уральские горы и выходит к Океан-море, где на острове Буяне лежит заветный «бел-горюч» камень Алатырь, исполняющий желания. В волшебных сказках герой переходит Калинов (каленный, железный) мост, перекинутый через реку Смородину (дурно пахнущую, смрадную, огненную), отделяющую мир живых от мира мертвых, и попадает в Дремучий лес (рис. 0.3). Именно там, согласно славянским мифам, живут многоглавые змеи и Баба-Яга, в жилище которой – избе на курьих ножках – некоторые авторы усматривают лапарский (саамский) лабаз на свае – *ньялу*. В русских заговорах часто можно встретить и горы Араратские, и море Хвалынское (Каспийское), и реку Иордан, и белокаменную Москву, и другие реальные объекты земного плана наравне с описанием мистических пространств, где обитают «моргуньи русалки», кот Баюн на железном столбе, гуси-лебеди, «летучий змей огненный» и другие существа потустороннего мира:

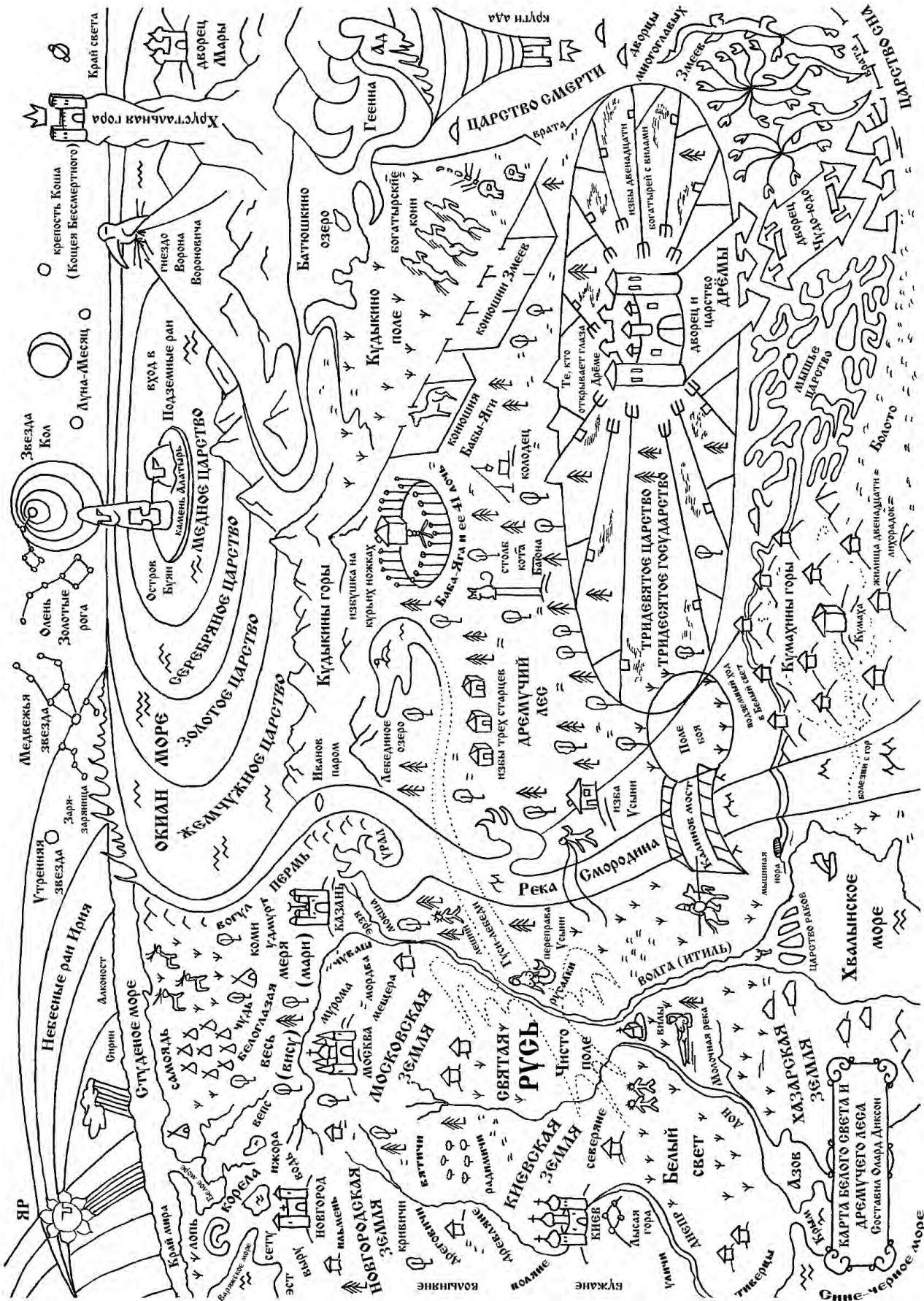


Рис. 0.3. Карта Белого света, где живут люди, Дремучего леса, населенного Чудовищами, и «царств» Океан-моря с островом Буяном посередине. Составлена автором по фольклорным источникам.

«За дальними горами есть Окиан – море железное, на том море есть столб медный, на том столбе медном есть пастух чугунный, а стоит столб от земли до неба, от востока до запада...»¹

В этой связи уместно привести некоторые представления об острове Буяне посреди Окиан-моря (Окиян-моря), где находится «никем не ведомый» камень Алатырь и стоит «ни наг, ни одет» дуб мокрецкий (т.е. сырой). Там живут особые мифические существа: «ино-рокая» (таинственная) змея Гарафена (Скоропея); пчелиная матка, «всем маткам старшая»; ворон, «всем воронам старший брат»; золотая щука, исполняющая желания и выгрызающая хворобы; птица Гагана с «железным клювом, медными когтями»; «красна девица – швея-мастерица», зашивающая воинам раны; семь старцев «ни скованных, ни связанных» и т. д. Согласно народным представлениям, перед тем как отправиться к острову Буяну, необходимо посетить реальный остров Грумант (Шпицберген) в Северном Ледовитом океане и взять там черный камешек, с помощью которого открывается проход под дубом мокрецким в подземный мир. В сказе о плавании китобоя Ивана на остров Буян, известном в фольклоре Мурманской области и тематически схожем с экстатическими путешествиями сибирских шаманов, герой попадает на Буян с попутным ветром на лодке иноземного купца.

Кинули они камешек с Груманта через левое плечо, двери и открылись. Зашли в светлое помещение с чудесным круглым камнем на мраморной чаше, который предстает в сказе большим куском янтаря («бел-горюч»). Купец пробует похитить камень, но на него нападает змея, притворявшаяся до этого сухой веткой, и разбивает ему голову. Вокруг появляются демонические существа – скелет собаки, медные летучие мыши, железный коршун. Они успокаиваются, когда Иван-китобой возвращает камень на прежнее место. Далее возникает трон, а на нем – девица «красоты неописуемой», которая благословляет Ивана и отпускает на землю. Выходит он из подземелья, и видит корабль, с которым отправляется домой².

Так, через подобные таинственные, но хорошо знакомые по описаниям места проходил путь героя в иные миры, располагающиеся под землей или за границей видимых небес. Эти пространства мыслились в виде Нижнего мира – подземелья, населенного духами, и Верхнего мира – неба со светилами и обителью богов-громовержцев, повелевающих судьбами людей Среднего мира, то есть земли. Такое трехчастное деление Вселенной сохраняется на многих древних и практически на всех современных шаманских картах путешествия души, а для обозначения прохода между ними используется символизм отверстия в «тверди» земли и неба, а так же радуги или огромного дерева, чьи корни находятся в Нижнем мире, а крона простирается в Верхнем мире (рис. 0.4). В разработанных системах все эти символы могут совмещаться, например, дыра в небе – это отверстие, через которое проходит ствол Мирового Древа, находящегося в центре Вселенной и совпадающего с Полярной звездой, вокруг которой совершают видимое движение все остальные звезды, сгруппированные в созвездия, отражающие в свою очередь события и героев небесного плана.

«Одним из важнейших элементов шаманской практики являются карты тонко-материальной реальности, – пишет Е.А. Файдыш в очерке «Вселенная шамана». – Они могут передаваться в устной традиции, отображаться в геометрии жилища и окружающего ландшафта, изображаться на бубне или костюме шамана, рисоваться на бумаге. В любом случае они являются важнейшим инструментом навигации в космосе шамана, концентрированным выражением архетипических принципов. Современные исследования по трансперсональной психологии показывают, как важны подобные средства навигации для контролируемых погружений в сложнейшую информационную реальность измененных состояний сознания»³.

¹ Заговор воинский из собрания И.П. Сахарова. Сказания русского народа. Т. 1. 1841.

² В. Опарин. Остров Буян: бэль или легенда? / «Вокруг света». Май, 1983.

³ «Избранники духов» – «Избравшие духов»: Традиционное шаманство и неошаманизм. Сборник статей. – ИЭА РАН, М., 1999. С. 228–229.



Рис. 0.4. Священное Древо саами Сэйва Мура (Saiwa Muora, Saiva Moura), представляющее собой Космическую Ось соединяющую три мира Вселенной. В скандинавской мифологии это дерево известно как Иггдрасиль. К его стволу пригвозждает себя богочеловек Один, чтобы получить от высших сил знание рун.

Ландшафты запредельных пространств – это не просто фантазии, а результат вполне конкретного и узнаваемого через возможность повторения визионерского опыта, полученного в ходе экстатического путешествия. Он мог быть вызван монотонным пением, продолжительным танцем, барабанным боем, изменением дыхательного ритма, сексуальным экспериментом, особыми типами сна, болью, околосмертным опытом, приемом различных растительных галлюциногенов. Сторонники нейропсихологической модели развития человечества считают, что измененные состояния сознания спровоцировали эволюцию в мышлении, а так же коренным образом повлияли на становление культуры, искусства, а главное – религии.

Грэм Хэнкок в своей объемной работе «Сверхъестественное. Боги и демоны эволюции», развивая идею нейропсихологической модели Дэвида Льюиса-Вильямса¹, пишет о неоспоримой связи палеолитической живописи с видениями, полученными в результате шаманских путешествий за границы видимого мира:

«Нейропсихологическая модель уже потому превосходит прочие теории наскального и пещерного искусства, что с ее помощью мы можем проникнуть в сознание древних художников и хотя бы отчасти понять, что послужило источником столь странной галереи образов. Нам уже не нужно блуждать в дебрях слепых догадок и бессмысленных вычислений. Вне зависимости от того, применяем ли мы эту модель в Южной Африке или Юго-Западной Европе, она вновь и вновь заставляет говорить немые прежде образы и извлекает смысл из наиболее загадочных и труднообъяснимых сцен. Не исключено, что с ее помощью мы сможем когда-нибудь ответить на вопрос, который Льюис-Вильямс относит к категории «наиболее значимых археологических проблем»: «Как человеческие особи стали людьми и по ходу этого процесса начали... создавать искусство и практиковать то, что мы называем религией?»²

Сетки, лестницы, точки, волнистые линии, параллельные прямые, зигзаги, дуги и филигранные узоры, очень часто встречающиеся в палеолитическом искусстве и относимые к разряду этноптических феноменов, вероятно, связаны именно с попыткой картографирования потустороннего мира (рис. 0.5), а нарисованные рядом фантастические образы – териантропы (зверолюди), необычные животные, антропоморфные фигуры – это встреченные во время путешествия существа. По мнению большинства исследователей, такие рисунки создавались для обеспечения последующего контакта с духами, а так же для лучшего запоминания ориентиров, необходимых в последующих путешествиях в запредельное пространство. Например, к изображениям этого типа можно отнести многие Онежские петроглифы на мысе Пери Нос; отдельные композиции из звезд и личин Мугур-Саргола на Верхнем Енисее; сцену на горе Четвертый Сундук в Хакасии, известную как «Посвящение шамана»; рисунок из точек, рогаток и коротких штрихов на Джойском навесе Саянского каньона Енисея; писаницу Баин-Хара в Забайкалье, петроглифы долины реки Пегтымель на Чукотке и многие другие (рис. 0.6).

Результатом таких внетелесных путешествий явилось создание религии и непосредственно связанное с ней мировоззрение о посмертном существовании души в потусторонних сферах – рае для одних, аде для других. Вопрос о том, какая часть человеческого тела

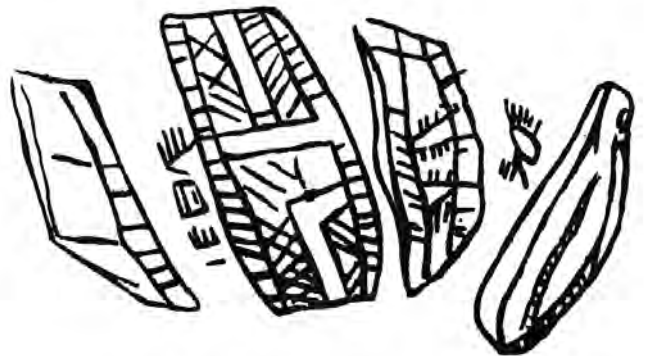


Рис. 0.5. Геометрические фигуры из пещеры Кастильо. Палеолит. Испания.

¹ Нейропсихологическая модель эволюции человеческого мышления была впервые опубликована Дэвидом Льюисом-Вильямсом и Томасом Доусоном в 1988 году в научном журнале «Current Anthropology». Vol. 29, № 2.

² Хэнкок Грэм. Сверхъестественное. Боги и демоны эволюции. – М., 2007. С. 317–318; Lewis-Williams. Three Dimensional Puzzles. P. 260.



Рис. 0.6. Духи из Страны мухоморов (девушки-мухоморы), с которыми встречается шаман после употребления психотропных грибов. Петроглиф на скалах у реки Пегтымель. Чукотка. Фото автора.

совершает такое путешествие остается открытым. Понятие «душа», вынесенное в заглавие книги, хоть и общепринято в литературе по шамановедению, но не всегда корректно и основывается все же на христианском подходе, навязанном коренным народам Сибири и Крайнего Севера миссионерами и первыми этнографами. Традиционное мировоззрение настаивает на существовании множественности тонких тел и их аспектарности – различных по своей фунуциональности душ. Если использовать термин «сознание», характерный для буддизма, то вне рамок останется целый круг понятий и явлений, связанных с местопребыванием тонких тел, часть из которых может быть утрачена, похищена духами и вообще в течение суток находиться в самых разных местах. Поэтому, в зависимости от контекста, будут использованы оба термина с переводом на язык оригинала и соответствующими пояснениями.

Транс и экстаз, как естественные возможности получения сведений о строении мироздания и его законах, скрытых от обычного восприятия, является основой шаманского

опыта у самых различных народов земного шара. Вне зависимости от того, чем вызвано такое переживание – сильным голодом, близостью смерти или воздействием психоделиков, мы получаем схожие картины, единую концепцию, находящуюся в фундаменте того, что лежит и в основе эволюции человеческого мышления, и в основе всех религиозных идей.

На краю земли

Классические описания путешествий героя в потустороннем мире – обители богов или подземном царстве – содержатся во многих дошедших до наших дней древнегреческих произведениях. Особенно полно и характерно это отражено в «Одиссее» поэта-сказителя VIII века до н. э. Гомера, о жизни которого, несмотря на девять его фантастических биографий, приписываемых Геродоту и Плутарху, практически ничего не известно¹. Безусловно, Гомер был визионером, настоящим мастером экстатических состояний, тем, кого, будь он рожден в Сибири, мы назвали бы шаманом-сказителем. Предрасположенность к видениям была вызвана, вероятно, слепотой певца как некая компенсация утраты одного из важнейших органов восприятия. Некоторые исследователи полагают, что Гомер мог использовать и какие-либо психоделические вещества, весьма распространенные в Древней Греции. На это указывают не только фантастические образы, изобилующие в «Одиссее», но и, например, странные метаморфозы, происходящие со временем. Сюжет поэмы описывает десятилетнее странствие Одиссея и его спутников на пути в Итаку, но при этом оказывается, что события занимают всего сорок дней. Такое уплотнение одних эпизодов, и наоборот, растягивание других отмечается при употреблении некоторых веществ, вызывающих эффект измененного восприятия. Символизм числа 40, как времени, необходимом для окончательного отделения души после смерти физического тела, согласно наиболее распространенной точке зрения, тоже весьма примечателен и явно не случаен.

¹ Тахо-Годи А. «Одиссея» и ее художественно-эстетические смысл / Гомер. Одиссея. – М., 1982. С. 306.

На своем пути на родину Одиссей встречает людоедов, чудовищ, магов и других сверхъестественных существ. В девятой песне описывается ослепление циклопа Полифема – одноглазого сына Посейдона, в следующей – волшебница Цирцея (Кирка) зачаровывает путников и превращает их в свиней, далее Одиссей вызывает тени мертвых из Эреба – царства мрака, избегаетдвигающихся скал, сталкивается с коварными сиренами и морскими чудовищами – Сциллой и Харибдой... Все это не что иное, как потусторонние реалии, укладываемые в довольно определенную картину иного мира, куда ведут те или иные пути, о которых говорит Цирцея:

*После, когда вы минуете остров сирен смертоносный,
Две вам дороги представлятся;
дать же совет здесь, какую
Выбрать из двух безопаснее, мне невозможно; своим ты
Должен рассудком решить. Опишу я и ту и другую¹.*

Тех же самых существ мы встречаем и в описаниях путешествий сибирских шаманов. Например, циклопы предстают в тувинской мифологии как одноглазые демоны-шулбусы, обитающие в одной из областей Нижнего мира – *Шулбус оране*.

«Шулбус живет в таинственных местах и очень редко появляется на глаза человеку, – сообщает тувинец Куулар Сембил оглу Кенденчик. – Он водится там, где тишина, где люди не шумят. Высокие горы с крутыми скалами, вековые леса, где водятся дикие звери, ледниковые хребты, гордо поднимающиеся к небесам, вот местожительство демонов. У него на выпуклом лбу один-единственный глаз, нос громадный, а ноги окутаны черными тучами»².



Рис. 0.8. Морское чудовище Сцилла. Изображение на древнегреческой вазе.

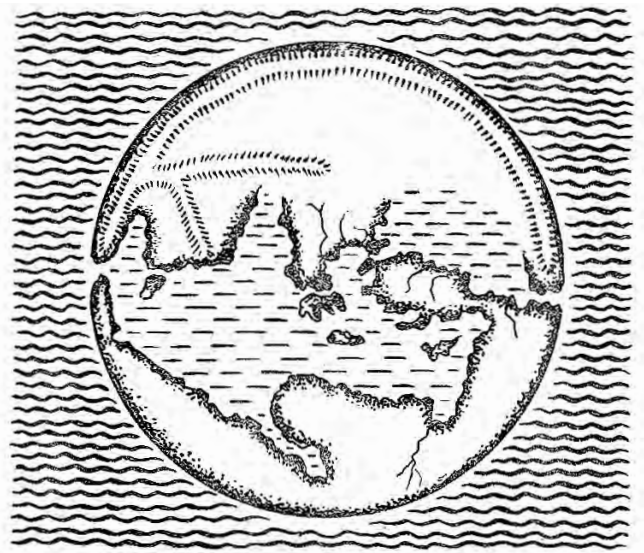


Рис. 0.7. Мир по представлениям Гомера и Гесиода. По Е. Евсюкову.

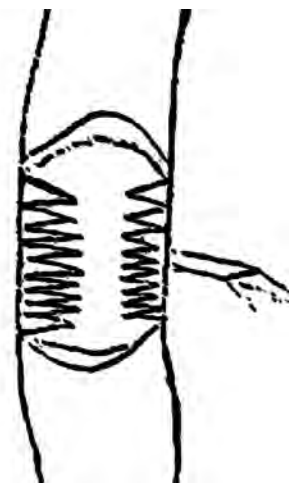


Рис. 0.9. «Небесный рот», через который проходит во время путешествия шаман в образе крылатой змеи. Фрагмент карты мира ороческого шамана Савелия Хутунка. 1929 г.

¹ Гомер. Одиссея, 12:55-58. – М., 1982. Здесь и далее перевод В. Жуковского.

² Кенин-Лопсан М.Б. Дыхание Черного Неба. Мифологическое наследие тувинского шаманства. – М., 2008. С. 89.

Сталкивающиеся скалы Симплегады, а, возможно, и собачьи пасти на туловище Сциллы, известные и по другим древнегреческим мифам, – это «горы толкучие», «челюсти Земли» или «зубастая вульва Земли» – объекты, часто фигурирующие в шаманской картографии очень многих народов (рис. 0.8). В чукотских описаниях мирозданиядвигающиеся скалы предстают как «Птичьи ворота», через которые пролетают птицы, отправляясь зимовать на юг; в легендах енисейских кетов на краю света лежит Гора-баба с вагиной-пещерой; на ороческих шаманских картах – это «небесный рот», состоящий из двух рядов остроконечных постоянно смыкающихся скал, защищающих проход в царство железной птицы (рис. 0.9).

Вот как описывает кровожадную Сциллу (Скиллу) Гомер:

Двенадцать

*Двигается спереди лап у нее; на плечах же косматых
Шесть подымается длинных, изгибистых шей; и на каждой
Шее торчит голова, а на челюстях в три ряда зубы,
Частые, острые, полные черною смертью, сверкают;
Вдвинувшись задом в пещеру и выдвинув грудь из пещеры,
Всеми глядит головами из лога ужасная Скилла¹.*

В чукотском «Сказании о двух братьях с сестрой» герои отправляются на лодке в «другую землю», за похищенной сестрой. Плывут они по морю и видят впереди большую скалу:

«Вот уж огромная скала! Раздвигалась эта скала и смыкалась сразу, потом опять раздвигалась и быстро снова смыкалась. Множество птицы всякой крошила, смыкаясь... Подплыли путники к скале огромной. И только стала раздвигаться скала, сразу туда лодку направили, да и проскочили быстро! Только весло рулевое зажало и обломилось сзади...»².

Совершенно очевидно, что Птичьи ворота – это тот же объект, что и Симплегады, описанные в путешествии аргонавтов, которые преодолевает Ясон, выпустив меж ними птицу (голубя или цаплю), о них же говорит Одиссею и волшебница Цирцея:

*Прежде увидишь стоящие в море утесы; кругом их
Шумно волнуется зыбь Амфитриты лазоревоокой;
Имя бродящих дано им богами; блих них никакая
Птица не смеет промчатся...³*

Благополучно миновав «бродящие» скалы и пролив между Сциллой и Харибдой, путешественники оказываются у обители Гелиоса – Солнца, имеющего семь стад по пятьдесят голов – образ лунного года, где быки и овцы символизируют дни и ночи.

Античные толкователи Гомера считали, что Симплегады находятся на Босфоре у входа в Эвксинское (Черное) море, а Сцилла и Харибда – в Мессинском проливе между Италией и Сицилией. Нужно признать, что скал, реально подходящих под описание, там все же нет, а если учесть, что эти объекты содержатся в фольклоре самых разных народов, то «Одиссея» предстанет, как путеводитель по пространству, открывающемуся визионеру в измененном состоянии сознания. Это не что иное, как древняя шаманская карта, предупреждающая в символической форме об опасностях на пути и тех изменениях, которые предстоит преодолеть.

¹ Гомер. Одиссея, 12:88-94.

² Чукотские народные сказки, мифы и предания. Запись и перевод Л.В. Беликова. – Магадан, 1982. С. 59.

³ Гомер. Одиссея, 12:59-62.

леть силой собственного духа. Челюсти или зубастое лоно Земли, движущиеся скалы, адская пасть чудовища в христианской иконографии – все это наиболее подходящие образы тех глобальных изменений восприятия, происходящих с путешественником по мере углубления в запредельное (рис. 0.10).

Сжимаясь, мистические челюсти разрывают плоть путешественника на части, перемалывают, разжевывают и заглатывают его тело. Именно с этим мы сталкиваемся в описаниях шаманских путешествий, например, при экстатическом посвящении, так и называемом – «рассечение». Эта трансформация воспринимается будущим шаманом не просто в виде череды образов, но и непосредственно, как переживание отделения мяса от костей, изменение формы тела и его полный распад. После таких перемен шаману становится достижимо восприятие чистого (ясного) света, находящегося за границами не только земного мира, но и потустороннего. Он возносится за сферу небес и попадает в обитель изначального Гелиоса-Солнца, где и познает тайны жизни и смерти, бытия и небытия одновременно.



Рис. 0.10. Пасть ада. Титульный лист из книги «Livre de la Deablerie». Франция, 1568 г.

В поисках изначального лона

Сказания о некоей обители человечества, находившейся в изначальном пространстве рядом с Создателем и под прямым его контролем, известны в том или ином варианте всем народам Земли. В далекие мифические времена «земля была один гольный лед»¹, «безвидна и пуста»², потом появляются первые люди. В «Торе» Бог поселяет людей в устроенном для них раю – Эдеме, где они не испытывают ни в чем нужды, не знают греха и живут в непрерывном счастье. Согласно Первой книге Моисея, рай находился где-то на востоке и орошался рекой, которая потом разделялась на четыре реки, вытекающие из Эдема:

«Имя одной Фисон: она обтекает всю землю Хавила, ту, где золото; и золото той земли хорошее; там бдолах и камень оникс. Имя второй реки Гихом: она обтекает всю землю Куш. Имя третьей реки Хиддекедь: она протекает пред Ассириею. Четвертая река Ефрат»³.

¹ Мифологические сказки и исторические предания нганасан. М., 1976. С. 39. Миф о мироздании.

² Бытие 1:2.

³ Бытие 2:11-14.