**Имажинэр, Траект и Имагинатор**

**1. Основы теории Жильбера Дюрана**

Жильбер Дюран – французский социолог, под влиянием идей Карла Юнга, создал фундаментальную социологическую теорию, в которой место человека и общества в мире стало рассматриваться с позиций глубинной психологии.

Ключевым понятием дюрановской концепции становится "**l'imaginaire**", что на русский язык может быть переведено как – "**Имажинэр**" (Варианты: Имагинэр, Имагинар).

Имажинэр представляет собой изначальную динамическую целостность, которая проявляется одновременно как:

1. Воображение как способность (инстанция);

2. Воображаемое;

3. Воображающий;

4. Воображение как процесс (функция).

Иными словами, Имажинэр может быть истолкован как сила, создающая реальность (хотя при этом Дюран и расставляет акценты в ином ключе, нежели Шопенгауэр, рассматривающий мир как "волю и представление").

Очевидна совместимость точки зрения Дюрана также с воззрениями Анри Корбена, разработавшего концепцию Mundus Imaginalis (Имагинального мира) на примере суфийской мистики и Карла Поппера с его "третьим миром".

С другой стороны, мировоззрение французского мыслителя можно сравнить с идеей "Имагинативного Абсолюта", созданной Яковом Голосовкером.

В своё время данную тему развивал и я в книгах "Тайные пружины человеческой психики" и "Конструктор Реальности", обозначая её термином **имагинация. Имагинация – это способность воображаемое переключать в режим конкретной реальности. Имагинатор** – тот, кто такой способностью обладает.

Итак, мы имеем силу – творящую, управляющую, координирующую, направляющую.

И, поскольку данная сила есть сила творения и созидания, то её противоположностью, согласно Дюрану, является Смерть.

Фундаментальная антитеза имажинэра – смерть.

Воображение воображает потому, что перед ним (вокруг него) разверзлась смерть. Смерть же выступает как *Время*.

Таким образом, мир можно представить как постоянную борьбу-схватку двух противостоящих энергий:

Непосредственным развитием идеи имажинэра становится понятие - **Антропологический Траект**.

Термин "Траект" образован от латинских слов **Tras** – "через", "между" и **jacere** – "бросать", "кидать", "метать".

Глагол jacere (в его причастной форме – **jectum** – "брошенное") участвует в образовании двух других важнейших философских категорий:

**Sub** (под) + **jectum** ("брошенное) = Субъект, что буквально означает: *под-брошенное*, или *под-лежащее*.

**Ob** (перед) + **jectum** ("брошенное) = Объект, то есть, "брошенное вперёд", то, что *метнули* вперёд - *пред-мет*.

Таким образом, Траект (как "брошенное между") располагается между субъектом и Объектом:

В более широком смысле Траект представляет собой Путь, Маршрут, Траекторию – некую фабульно-смысловую схему, которая предопределяет сюжеты человеческих событийностей и происшествий.

Если проводить логико-семантическую аналогию, то Антропологический Траект представляет собой *функтор*, к которому присоединяются его *аргументы*.

**2. Логико-семантическая модель: Траект - Функтор**

Например, в ситуации "Петров смотрит на Сидорова", в качестве функтора выступает предикат "смотреть", а аргументами, соответственно, являются, "Петров" и "Сидоров".

В записи формальной семантики сказанное примет вид: *Смотреть (Петров, Сидоров)*.

Простая очевидность показывает, что такое свойство и действие как "смотреть" является более обширным и универсальным, чем частные персонажи Петров и Сидоров, потому что они могут смениться (умереть, например). Вдруг, Петров и Сидоров померли. Но, вместо них могут "прикрепиться" к функтору "смотреть", скажем, некие Иванов и Булкин, или ещё кто-то… или ещё несколько сот тысяч (миллионов) одновременно.

Таким образом, аргументы функтора представляют собой свободные переменные, которые могут принять любые значения, притом, что функтор остаётся неизменным:

*Смотреть (Х, У)* означает, что некое *Х* (свободная переменная, способная принять любое значение в виде существа, могущего смотреть – Иванов, Петров, мышь, собака…) смотрит на некое *У* (вторая свободная переменная, способная принять бесконечно много значений, вплоть до фантастических – Водкин, Булкин, крупа, шорёк, глокая куздра…).

Представленную выше диаграмму выразим в логико-семантическом контексте:

Таким образом, Объект и Субъект есть некие демонстрации, конкретизированные представители антропологического траекта, которые принимают на себя те или иные роли, заданные всё тем же траектом.

Обратимся к конкретному примеру.

Допустим, мы хотим рассмотреть тему героизма. Эта тема обширнейшим образом представлена как в классической мифологии, так и в той мифологии, которую мы называем историей (для понимания того, что история есть миф, достаточно почитать учебники, изданные при различных политических режимах).

"Исторический" траект предполагает существование функтора "героизм", "быть героем". Мы осведомлены о том, что "герои" не сосредоточены в одной только стране и в одном только времени. Совершенно очевидно, что многие герои даже не знали друг друга лично и вовсе не подозревали о существовании друг друга. Александру Македонскому совершенно неизвестен был Наполеон, или Кутузов.

Столь же очевидно, что Наполеон не является героем России, а Кутузов не является героем Франции. Мы можем даже допустить, что для многих российских патриотов во времена 1812-го года Наполеон был даже анти-героем. Но в "историческом" траекте угрюмый корсиканский артиллерист Буонапарте занял нишу именно героя – лидера, харизматика, царственной особы.

С Кутузовым получается обратная ситуация – для российских подданных он, безусловно, фигура героическая, а для французов – если не анти-герой, то и не герой. Но в траекте – оба являются аргументами одного функтора.

И мы имеем простую схему, выражающую отношение функтор Героя и его аргументы:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Аргумент 1 – *Х* (**Субъект**) | **Траект**  Функтор Героя | Аргумент 2 – *У* (**Объект**) |
| Наполеон | Франция |
| Кутузов | Российская империя |
| Александр Македонский | Греция |
| Некто *Х*…. | Некая страна *У* |

Подобное видение траекта как универсального функтора сближает его с понятием архетипа, обладающего такой же универсальностью, внеличностностью, доиндивидуальностью.

**3. Мифос**

Следующее ключевое понятие дюрановской системы – **Мифос**.

Мифос представляет собой структурированную совокупность архетипов и символов, выражающую глубинные свойства воображения.

При этом мифос не является мифом, он не сочиняется, но являет собой вне-историческую и над-историческую силу. Сама же история является производной мифоса. А, поскольку, и миф представляет собой средство выражения мифоса, то нетрудно увидеть, что сама история – ничто иное как миф.

Таким образом, миф есть ядро и ось антропологического траекта.

И, чтобы мы не делали, мы ничего не делаем такого, чего бы уже не существовало в мифосе и не было записано в мифе. Мы есть аргументы, подставляемые в лакуны свободных переменных и в качестве персонажей *воспроизводим* истории, инициированные Имажинэром.

Таким образом, получается, что социум есть выражение социального траекта, а не некая производная "свободной воли людей", и человек есть траект Коллективного Бессознательного.

**4. Эксперимент Генриха Корнхубера и глубинная психология**

Говоря о нашей свободной воле, стоит вспомнить эксперимент Генриха Корнхубера, результаты которого, конечно, остужают риторику "свободного выбора".

Представим следующую ситуацию.

Некий человек лежит на кушетке, подсоединенный к электроэнцефалографу, регистрирующему все изменения активности его мозга.

Экспериментатор просит испытуемого сообщать о своем решении согнуть указательный палец и одновременно проделать это.

Итак:

Мы принимаем решение согнуть палец –

мы сгибаем палец –

прибор в данный момент отмечает изменения, происходящие в нашем мозге.

Мы так и привыкли думать: мы принимаем решение и в соответствии с ним начинаем действовать.

Но, независимо от того, как мы действуем, в действительности всё случилось не так, как мы думаем.

И вот, что случилось в действительности.

Электроэнцефалограф фиксировал изменения активности мозга, показывающее наличие физического движения не в момент его совершения и не в тот момент, когда о нём объявлялось (а в эксперименте эти два момента совпадают), но за секунду или даже – полторы до этого!

Выходит, что наша уверенность касательно свободы наших волевых актов и осознанных решений оказывается химерой.

Движение пальца вызывалось не нашим намерением, но сигналом, который мы даже не осознавали.

Так, что заявление, будто человек является хозяином своих решений, желаний и намерений, мягко говоря, не соответствует реальности. Оно – просто фантазм.

Получается, что если причина человеческих поступков и существует, то она не находится в самом человеке, а расположена где-то за его пределами.

Данный вывод высвечивает положение, что так называемые выборы человека, а вместе с ними, его решения и действия отнюдь не свободны. (см. Э. Цветков. Исцеление абсурдом).

Собственно говоря, эксперимент Корнхубера наглядно подтвердил интуитивные постижения тех учений, которые соотносятся с парадигмой глубинной психологии.

Под парадигмой глубинной психологии (ПГП) будем понимать любое учение, которое, так или иначе, рассматривает концепт бессознательного как предопределяющий фактор в проявлении человеческого поведения и поступков.

Наиболее известные учения современности, которые можно отнести к ПГП: классический психоанализ по Фрейду, глубинная психология Юнга, теория Имажинэра Дюрана, поведенческая экономика в версии Даниэля Канемана.

Согласно Фрейду: даже рациональные, внешне "разумные" и сознательные акты поведения обуславливаются бессознательными побуждениями.

Согласно Юнгу: жизнедеятельность отдельного субъекта предопределяется также "волей" бессознательных механизмов, но здесь добавляется ещё нюанс, который отличает юнговский подход от фрейдовского – как актуальная сила выступает не только личное бессознательное, но и коллективное – некое "информационное поле" всего человечества, и притом такое поле, которое действует и в настоящий момент, и пронизывает всю историю.

Согласно Канеману: homo ekonomikus, то есть "человек экономический" в условиях рынка не ведёт себя полностью рационально, но в его решениях в большей степени принимают участие иррациональные импульсы.

Согласно Дюрану: человек как суб-ъект воплощает в себе "волю" траекта, становясь тем или иным персонажем мифа, воплощением идеи мифоса.

5. Герменевтическая Дробь

Парадигма Глубинной Психологии, а вслед за ней структурализм - любое явление рассматривают минимум как "двухэтажное", где верхний этаж представляет собственно явление – *феномен* – нечто открытое, эксплицитное, доступное непосредственному восприятию и осознанию, внешнее. Нижний этаж есть *ноумен* – скрытое, спрятанное, имплицитное, постигающееся не непосредственно, но путём исследования, проникновения – аналитического или интуитивного.

В ортодоксальном психоанализе подобная "двухэтажность" выражается через соотношение:

Сознательное

Бессознательное

В лингвистической модели Ноама Хомского в качестве "числителя" выступает Поверхностная структура, а "знаменателем" является Глубинная структура:

Поверхностная структура

Глубинная структура

Идея Дэвида Бома об имплицитном (свёрнутом, внутреннем) порядке и экспилицитном (развёрнутом, явном, внешнем) порядке также легко записывается в виде структурной дроби:

Эксплицитный порядок

Имплицитный порядок

Тогда мысль Жильбера Дюрана может быть выражена следующим образом:

Логос

Мифос

или (с использование терминологии Леви-Стросса):

Логика

Мифологика

Соответственно, кристаллизуется герменевтическая дробь имажинэра:

**Числитель** **Логос** (сознание, рацио, ясность, структура, логика, порядок, управление, чёткость)

**Знаменатель** **Мифос** [(бессознательное, иррацио, образ, мифологика, спонтанность, архетип) ⊂ (Логос)]

Знак ⊂ здесь традиционно выражает операцию включения, как это используется в теории множеств.

Это значит, что Логос не изначален, не первичен, не самодостаточен, но *включён* в содержание и объём Мифоса. Такая позиция Логоса прослеживается и у Иоанна Богослова:

"В начале было Слово" *(Ин. 1:1)*.

На древнегреческом – языке оригинала высказывание предстаёт следующим образом:

 ς – "Эн архэ эн о Логос"

Если высказывание начать переводить буквально, то получается дерево ветвящихся значений:

предлог "в".

1). Начало; 2).Власть. Господство. Начальство. Правление; 3). Область.

То есть, под Началом понимается не только момент времени, но и *Место*.

η ν – "было", но ещё и – "вот!"

ο – неопределённый артикль.

λ ο γ ο ς - I: 1. Слово. Речь. Изречение. Приказание. Разговор. Беседа. 2. Условие. Договор. 3. Рассказ 4. История. Книга. 5. Положение. Определение. Учение. 6. Сущее. 7. Дело.

II: 1. Счёт. Число. 2. Рассуждение. Обдумывание. 3. Соотношение. Пропорция. Соразмерность.

4. Значение. 5. Внимание. 6. Намерение. 7. Творческий импульс.

III: 1. Разум. 2. Разумное основание. 3. Понятие. 4. Смысл. 5. Причина.

Из сказанного ясно явствует, что Логос – в Начале.

Начало (Архэ) первично и содержит в себе, включает в себя Логос: Архэ ⊂ Логос.

**6. Ошибка экспертов**

В социологической гранд-теории Дюрана представленная расстановка приобретает чётко очерченную смысловую структуру:

Мифос – сопоставимый с Архэ – являясь осью Имажинэра, в определённую эпоху проявляет траекторию движения сущего (траект), который зримо реализуется через систему соответствующих иррациональных мифов и рационалистических логосов.

Интерпретативной (а, значит, и эпистемологической) ошибкой "экспертов" является то, что последние стремятся найти причину того или иного явления, апеллируя только к поверхностной структуре – то есть, логосу, тем самым, под причиной понимая лишь следствие. Например, пытаясь выяснить "причины" экономического кризиса, аналитики ограничивают себя чертой исключительного "экономизма", замыкая себя в зоне рационалистической модели. Если при этом не "копать в глубину", то любой вывод здесь окажется смысловым фантомом.

Столь же поверхностны и попытки, направленные на разрешение социальных проблем под лозунгами – "как выйти обществу из тупика?", "как страну вывести из кризиса?" и т.п.

Нетрудно увидеть, что подобный подход, если проводить аналогию с психологией, оказывается симптоматическим, то есть, нацеленным только на заботу о том, как избавиться от симптома. Однако, ещё Фрейд показал, что подобная стратегия обречена на неудачу. Грамотному психотерапевту хорошо известен смысл присказки: "Ребёнка избавили от симптома заикания, но вскоре у того начался энурез".

Мы, вроде, страну освободили от мутизма (немоты) и заикания, а она благополучно начала ходить под себя.

Но это – не излечение.

Однако я здесь не ставлю целью развитие социологических идей на основе теории Дюрана. Интересующихся именно данным акцентом, отсылаю к книге Александра Дугина "Социология воображения".

Я же продолжу линию психологическую и психокоррекционную (хотя эта линия теперь уже отнюдь не редко переплетается с линией социологической).

**7. Режимы и группы имажинэра**

Имажинэр, содержанием которого является мифос, разделяется, согласно Дюрану, на два режима и три схемы, или структурных полюса.

Два режима: Диурн и Ноктюрн.

**Диурн** (от латинского Diurnus – "дневной") – "Дневной режим" – включающий в себя схему героических мифов.

**Ноктюрн** (от латинского Nocturnus – "ночной) – "Ночной режим" – включает в себя две схемы мифов – драматическую и мистическую.

**8. Матрицы имажинэра**

В следующих матрицах компактно представлены соотношения режимов и схем, скомпонованные по 18 категориям: Миф, Рефлекс, Идея, Топика, Символы, Персоны, Фабулы, Животные, Риторика (речевое выражение), Логика (формы логических конструкций), Патос (патологические аспекты), Гендер (глубинная половая роль), Паттерны (мотивации и поведенческие манёвры), Религия (соотнесение режимов-схем с той или иной религией), Селение, Геополитика, Социум (роль и место в обществе), Политика (политические тенденции и формы власти).

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***Матрица 1. Диурн – Режим дня – Логос*** |
| Миф | Героический = Диайретический. Диайрезис (разделение). Герой бросает вызов смерти (и времени), разрывает баланс рутины, превращает обыденное в трагическое. Герой – это тот, кто прорывает, разделяет, отсекает. Героическое начало = разделяющее начало, порождающее оппозиции, борьбу. |
| Рефлекс | Постуральный (вставания младенца) – боязнь упасть и воля держаться вертикально – тема полётов в снах. Ребёнок оказывается в роли героя – он учится разделять и нести ответственность за процесс разделения. Вертикальная ориентация. |
| Идея | *Диайрезис* – Разделение, Противостояние: Это/То, Здесь/Там, Субъект/Объект, Культура/ Природа, Проект/Смерть, Мужчина/Женщина.  Смерть – это другое, враг. Императив борьбы со смертью (и временем). Не битва приводит к смерти, а смерть порождает битву. Время – это смерть.  Поход против Ночи (мрак, холод, тьма, сон, неразличение). Враг Вовне (смерть и время) = Враг Внутри (режим ноктюрна) → Раскол диурна: борясь против другого, начинает бороться против себя.  *Мизогения*: Женские образы – отрицательные (внешний мир, животное начало, бездна, нечистота, падение, ужас, угроза, греховность). Образ смерти – женский. → Аскетизм. |
| Топика | Вертикаль. Ось: Верх-Трон / Низ – Ужас.  Молния. Гора. Шест. Камень (недвижность)  Высота: горы, холмы, возвышенности |
| Символы | *Свет*: Солнце, Дневное небо, Лучи, Золото, Блеск, Всё светлое и ясное: отчётливость, контрастность, чёткое различение.  *Полёт* (продолжение рефлекса вставания): летающие существа и предметы. *Ангел* – первичней, чем птица.  *Стрела* – мгновенная скорость стрелы преодолевает длительность времени (смерти).  *Бездна* – падение, головокружение, смерть.  *Очищение* – Небу надо очиститься от бездны (грехов, тёмных страстей, свойств, скверны): Омовение, Крещение, Опаление огнём. Натирание землёй, Окропление кровью, водой.  *Меч* – разделение. *Скипетр* (*Посох*) – власть.  Идея вертикальной ориентации: Лестница, Столб. Колонна, Часовня. Колокольня – любое естественное или искусственное возвышение / Гигантомания, Гиперболизация: Великаны, Гиганты. |
| Персоны | Воин и Царь. |
| Фабулы | Битвы, сражения, драки, преследования, нападения, поединки с противником, животным, мифическим существом; образы солдат, военной техники, агрессивных врагов, нападающих хищников, агрессивных собак, волков, крокодилов, монстров; сцены убийства, насилия, расчленения, разрывания на куски, дележа добычи, насильственного захвата. |
| Животные | *Зоофобия*: все животные, кроме птиц – негативны, т.к. они источник опасного движения, ожившая смерть. Чудовище (монстр, дракон, змей) более реальны для героического воображения, чем конкретное животное. |
| Риторика | Антитеза. Плеоназм. Гипербола |
| Логика | Классическая. Бинарная. Аристотелева. А ≠ -А |
| Патос | Паранойя. Параноик всегда прав. Маньяки. Пропаганда тотальной борьбы (с курением и т.п.) |
| Гендер | Мускулиноид – воображаемый мужчина. |
| Паттерны | Укрепление "я" / Разделение мира  Воля к власти. Напор. Активность. Рациональность. Апелляция к логике. Авторитарность. Акцент на "я". "Быть по моему". "Я – глава". |
| Религия | Зороастризм, маздеизм, манихейство, гностицизм. |
| Селение | Место вертикали: Дом вождя, Святилище, Место обрядов. |
| Геополитика | Суша: Константность, Иерархия, Традиционализм |
| Социум | Власть. Закон и порядок. Высшие классы. Элита. |
| Политика | Власть. Элита. Вертикаль власти. Закон. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***Матрица 2. Мистический Нюктюрн – Режим Ночи*** |
| Миф | Взаимозаменяемость агрессора и жертвы. Тот, кто был проглочен, сам проглатывает того, кто его проглотил. Все едят всех. Вкушение Бога – причастие. Но и Богу приносят в жертву животных и растения (иногда – люди). Иона во чреве кита. Уроборос. |
| Рефлекс | Дигестивный (нутритивный) – Пищеварительный (питательный).  *Иное* выступает не как смерть, а как мать, дающая грудь. Превращение иного в себя (при поедании материнского молока). Утробный пацифизм. |
| Идея | *Единение*, Мистическое Соучастие, Непрерывная и органическая целостность всего, Недвойственность. Соединение, неразрывность, интеграция. Слияние.  Единство противоположностей.  Ночь нежна и прекрасна.  Режим Матерей. *Женское – благое*, доброе, нежное, позитивное. Женщина – царица ночи. |
| Топика | Жидкость – Влага – Течение – Вязкость.  Вещество. Центр и центростремительность.  Глубина: норы, пещеры., подземелье |
| Символы | Свет превращается в *цвет*. Огонь, Костёр, Факел, Свеча. Голубь. Норы, Землянки, Пещеры (от "печь"). Конкретность, чувственность, опора, плотность, пища, напитки. питание, кормление. Обладание, богатства, деньги, ценности. Жилище, убежище, центр, очаг, внутреннее. Вода, море, влага. Могила, колыбель, вместилище. Яйцо, молоко, мёд, вино. Женская грудь.  *Бездна*: падение – как медленное скольжение, погружение (в тёплую ванну), разновидность комфорта, убаюкивания. Бездна сворачивается в ёмкость.  Вариации чаши: сундуки, сумки, футляры, мешки, горшки, чашки – любые ёмкости – эвфемизация Бездны.  Миниатюризация: гномы, карлики… |
| Персоны | Мать. Богиня. Парки, прядущие судьбу. |
| Фабулы | Другой превращается в друга.  Мальчик-с-пальчик. Мужичок-с-ноготок. Дюймовочка.  Уменьшение предметов и существ – миниатюризация. |
| Животные | *Позитивны*: помощники, лечат, спасают, воскрешают, помогают обрести бессмертие и помолодеть; чудовища оказываются заколдованными принцами. |
| Риторика | Антифраза. Эвфемизм. Катахреза. Литота. |
| Логика | Логика всеединства. А = -А. |
| Патос | Глишроид. Эпилептоид. Шизотип. Единство объекта, а субъект исчезает. |
| Гендер | Материнский Феминоид: культ еды, ласка, покой, уют, комфорт |
| Паттерны | Рассеивание "я" / Склеивание мира  Мягкость. Понимание. Любовь. Альтруизм. Эмпатия. Чувство Всеединства. "Всё будет хорошо". "Нет худа без добра". |
| Религия | Адвайта-веданта  Исихазм – растворение в непроницаемой тьме Божества. Нирвана в буддизме. |
| Селение | Внутренности жилища. Женская половина.  Окрестности, переходящие в природу. |
| Геополитика | Море: "скользящее пространство" |
| Социум | Пища. |
| Политика | Феминизм. Экологические движения. Движения за права… Политкорректность. Аполитейя. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***Матрица 3. Драматический (Циклический) Ноктюрн – Режим Ночи*** |
| Миф | Миф об андрогине. Гермес – психопомп с кадуцеем (жезлом с двумя змеями) – в отличие от Уробороса змеи сохраняют свою двойственность.  Миф о прогрессе и Прометее (2-я половина цикла – Эпиметей - регресс). |
| Рефлекс | Ритмосексуальный (копулятивный). В копуляции важнее всего ритм, повторяемость одного и того же. |
| Идея | *Интеграция* негативного в общую синтетическую систему: смерть ведёт к новому рождению (воскресению). Умирание не окончательно, за ним следует новая жизнь.  *Танец* – выражение стихии ритма – связывание между собой противоположностей – М и Ж, Воображения и Смерти, Наличия и Отсутствия. |
| Топика | Круг – Календарь – Карта (улавливает время, вбирает его в себя). Мандала. Модель мира.  Динамика: освоение речных территорий |
| Символы | Инь-Ян.  Крест, круг, колесо, спираль, лабиринт, любые круглые предметы. Гроб – как утроба.  Прорастающее зерно, злаковые растения. сезонные всходы, дерево. куст, стебель, цветок, созревание. Все виды циклов – сезоны, времена года. астрономические циклы.  Искусства и их атрибуты (краски, кисти, маски…). Эротический символизм. Огниво  Улитка, раковина, медведь, баран, кролик  Колесница., средства передвижения, путешествия.  Все виды дуальной симметрии вдоль вертикальной оси, близнечные мифы, удвоение, симметричная организация пространства (по сторонам света).  Гермес и его жезл. |
| Персоны | Танцор (художник, артизан). |
| Фабулы | Смерть и воскресение. Сначала герой погибает, спускается в ад, засыпает, становится жертвой злых сил, исчезает, попадает в плен, превращается в животное или предмет, порабощается, похищается, теряет социальный статус, имущество или реликвию, но потом всё возвращается. Невесты и путешествия. |
| Животные | см. Сюжеты |
| Риторика | Гипотипоз. Эналлага. Гипербат |
| Логика | Диалектическая. Гераклитова. А→ -А → А |
| Патос | Циклотимия. Истероидность. Аффективная лабильность. |
| Гендер | Копулятивный Феминоид: жена, возлюбленная, эротика, ритмика. |
| Паттерны | Циркуляция "я" и мира  Карнавализация. Феерия. Бал. Игра. Встречи и расставания. Путешествия. "Сегодня здесь, а завтра там". "Весь мир – театр". Эротика. |
| Религия | Мессианизм и эсхатология: иудаизма, христианства, ислама, буддизма, индуизма..  Смерть – Воскресение. Перевоплощения |
| Селение | Пространства, расходящиеся от места вертикали |
| Геополитика | Береговая зона: динамичность культуры |
| Социум | Институт брака. |
| Политика | Феминизм. Экологические движения. Движения за права… Политкорректность. Аполитейя. |

**9. Практический смысл системы**

Представленный материал является своего рода расширенным ключом к рефлексии на определение *Имаготипа*.

**Имаготип** – не столько психотип (хотя и не отказывается от психологической нюансировки), и не столько характер (хотя также и не отказывается от характеризации), сколько *траекто-тип*, *экзисто-тип* (тип архетипической экзистенции, воплощённый в индивидуальной персональности), то есть тип, который раскрывается в теме стилистики собственной мифореализации в контексте Истории, "большой арены жизни".

Например, субъекту, включённому в режим Диурна (можно выразиться и так – проводящему через себя режим Диурна) рекомендуется детально изучить свою матрицу со всеми её категориями и сделать своё существование более аутентичным и осознанным, актуализируя в себе сильные стороны данного режима и, избегая провалов в патос.

В конце концов, тема собственной эффективности (пресловутый "успех" здесь опускается) сводится к разрешению вопроса собственной идентичности.

Истинная же идентичность, в отличие от псевдоидентичности, оперирующей шаблонами – приманками для *гибридов* (этим словом древние греки называли тех, кто избегал духовного самопоиска) – "будь не такой, как все", "подчеркни свою индивидуальность" и т.п., есть идентификация со своим имаготипом, то есть осознание себя как проводника соответствующего режима имажинэра и соответствующей мифосхемы.

*15.12.18 (Сб)*

4 основных з-на логики:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| З-н Тождества | З-н Противоречия | З-н Исключения Третьего | З-н Достаточного Основания |
| А = А | А не есть неА | А или не А | А истинно, потому что В |

Семантические бассейны имажинэра по Жильберу Дюрану – стадии:

1. *Ручейка* - различные архетипы, символы, идеи, принадлежавшие к прежним рекам, разрозненно текут в разных направлениях.

2. *Разделения Вод* – смысловые ручейки сливаются друг с другом и расходятся снова. Здесь образуется направление потока. Период споров и жарких теоретических дискуссий.

3. *Слияния Притоков* – крупные ручьи, движущиеся в одном и том же направлении, начинают сливаться, образуя основное русло. Здесь миф получает более или менее чёткие формы.

4. *Имени Реки* – смысловой поток захватывает широкие слои общества и приобретает чёткое имя – того или иного бога, мифологического сюжета, научной теории.

5. *Организации Берегов* – исходя из основного смыслового вектора устоявшегося потока, осваиваются смежные области – миф выходит за свои границы и начинает влиять на самые различные социокультурные сферы.

6. *Дельты* – смысловой поток исчерпывает свой потенциал и снова разделяется на отдельные ручейки. Сила и динамика мифа иссякает.

Человек по Юнгу и топосы Имажинэра

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Душа* –  набор функций, сформированных Коллективным Бессознательным –  динамический процесс, внешнеиндивидуальный и переменный  Топос Мифоса | *Эго*  Центр симметрии между Душой и Персоной  Здесь происходит Индивидуация – интеграция Души и Персоны  Топос Мифоса и Логоса | *Персона*  (Личность) –  набор статусов, сформированных обществом  Идентификация со статусом | ↔ *Общество*:  5 социальных осей, формирующих *статус*:  1. Власть  2. Богатство  3. Образование  4. Престиж  5. Инициация  Топос Социального Логоса |
| Эндопсихическая сфера | | Экзопсихическая сфера | |

8 времён по Жоржу Гурвичу:

1. *Длящееся* (enduring time) – время родства, семейственности, локальной демографии.

2. *Обманное* (deceptive time) - время ежедневных действий, включая рутину и различные сюрпризы.

3. *Блуждающее* (erratic time) – нерегулярных событий, мировых происшествий, неопределённостей развёртывающейся истории.

4. *Циклическое* (cyclical time) –постоянно повторяющихся событий в жизни.

5. *Замедленное*  (retarded time) – социальных символов и институтов, укоренённых в прошлом. Традиции и условности тянут это время назад, сдерживают его, но не останавливают движения, т.к. время всё равно течёт, и именно с опорой на эти институты и символы.

6. *Изменяющееся* (alternating time) – правил, алгоритмов и кодов. Тоже коренится в прошлом, но нацелено на будущее, на изменение и развитие. Время экономики и промышленности – изменяющее время, оно основано на полученном знании, но ориентировано не на повторение, а на изменение и развитие.

7. *Подталкивающее* *вперёд* (pushing forward time) – надежд и инноваций. Здесь мы стремимся в будущее.

8. *Взрывное* (explosive time) – коллективного творчества и революций. Позволяет существующие структуры заменить новыми.

Режимы и мифы Имажинэра

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***Матрица 3. Драматический Ноктюрн – Режим Ночи*** |
| Миф | Миф об андрогине. Гермес – психопомп с кадуцеем (жезлом с двумя змеями) – в отличие от Уробороса змеи сохраняют свою двойственность.  Миф о прогрессе и Прометее (2-я половина цикла – Эпиметей - регресс). |
| Рефлекс | Ритмосексуальный (копулятивный). В копуляции важнее всего ритм, повторяемость одного и того же. |
| Идея | *Интеграция* негативного в общую синтетическую систему: смерть ведёт к новому рождению (воскресению). Умирание не окончательно, за ним следует новая жизнь.  *Танец* – выражение стихии ритма – связывание между собой противоположностей – М и Ж, Воображения и Смерти, Наличия и Отсутствия. |
| Топика | Круг – Календарь – Карта (улавливает время, вбирает его в себя). Мандала. Модель мира.  Динамика: освоение речных территорий |
| Символы | Инь-Ян.  Крест, круг, колесо, спираль, лабиринт, любые круглые предметы. Гроб – как утроба.  Прорастающее зерно, злаковые растения. сезонные всходы, дерево. куст, стебель, цветок, созревание. Все виды циклов – сезоны, времена года. астрономические циклы.  Искусства и их атрибуты (краски, кисти, маски…). Эротический символизм. Огниво  Улитка, раковина, медведь, баран, кролик  Колесница., средства передвижения, путешествия.  Все виды дуальной симметрии вдоль вертикальной оси, близнечные мифы, удвоение, симметричная организация пространства (по сторонам света).  Гермес и его жезл. |
| Персоны | Танцор (художник, артизан). |
| Сюжеты | Смерть и воскресение. Сначала герой погибает, спускается в ад, засыпает, становится жертвой злых сил, исчезает, попадает в плен, превращается в животное или предмет, порабощается, похищается, теряет социальный статус, имущество или реликвию, но потом всё возвращается. Невесты и путешествия. |
| Животные | см. Сюжеты |
| Риторика | Гипотипоз. Эналлага. Гипербат |
| Логика | Диалектическая. Гераклитова. А→ -А → А |
| Патос | Циклотимия. |
| Гендер | Копулятивный Феминоид: жена, возлюбленная, эротика, ритмика. |
| Паттерны | Циркуляция "я" и мира  Карнавализация. Феерия. Бал. Игра. Встречи и расставания. Путешествия. "Сегодня здесь, а завтра там". "Весь мир – театр". Эротиука. |
| Религия | Мессианизм и эсхатология: иудаизма, христианства, ислама, буддизма, индуизма..  Смерть – Воскресение. Перевоплощения |
| Селение | Пространства, расходящиеся от места вертикали |
| Геополит. | Береговая зона: динамичность культуры |
| Социум | Институт брака. |
| Политика |

**Имажинэр, Траект и Имагинатор**

**1. Основы теории Жильбера Дюрана**

Жильбер Дюран – французский социолог, под влиянием идей Карла Юнга, создал фундаментальную социологическую теорию, в которой место человека и общества в мире стало рассматриваться с позиций глубинной психологии.

Ключевым понятием дюрановской концепции становится "**l'imaginaire**", что на русский язык может быть переведено как – "**Имажинэр**" (Варианты: Имагинэр, Имагинар).

Имажинэр представляет собой изначальную динамическую целостность, которая проявляется одновременно как:

1. Воображение как способность (инстанция);

2. Воображаемое;

3. Воображающий;

4. Воображение как процесс (функция).

Иными словами, Имажинэр может быть истолкован как сила, создающая реальность (хотя при этом Дюран и расставляет акценты в ином ключе, нежели Шопенгауэр, рассматривающий мир как "волю и представление").

Очевидна совместимость точки зрения Дюрана также с воззрениями Анри Корбена, разработавшего концепцию Mundus Imaginalis (Имагинального мира) на примере суфийской мистики и Карла Поппера с его "третьим миром".

С другой стороны, мировоззрение французского мыслителя можно сравнить с идеей "Имагинативного Абсолюта", созданной нашим соотечественником, Яковом Иммануиловичем Голосовкером.

В своё время данную тему развивал и я в книгах "Тайные пружины человеческой психики" и "Конструктор Реальности", обозначая её термином **имагинация. Имагинация – это способность воображаемое переключать в режим конкретной реальности. Имагинатор** – тот, кто такой способностью обладает.

Итак, мы имеем силу – творящую, управляющую, координирующую, направляющую.

И, поскольку данная сила есть сила творения и созидания, то её противоположностью, согласно Дюрану, является Смерть.

Фундаментальная антитеза имажинэра – смерть.

Воображение воображает потому, что перед ним (вокруг него) разверзлась смерть. Смерть же выступает как *Время*.

Таким образом, мир можно представить как постоянную борьбу-схватку двух противостоящих энергий:

Непосредственным развитием идеи имажинэра становится понятие - **Антропологический Траект**.

Термин "Траект" образован от латинских слов **Tras** – "через", "между" и **jacere** – "бросать", "кидать", "метать".

Глагол jacere (в его причастной форме – **jectum** – "брошенное") участвует в образовании двух других важнейших философских категорий:

**Sub** (под) + **jectum** ("брошенное) = Субъект, что буквально означает: *под-брошенное*, или *под-лежащее*.

**Ob** (перед) + **jectum** ("брошенное) = Объект, то есть, "брошенное вперёд", то, что *метнули* вперёд - *пред-мет*.

Таким образом, Траект (как "брошенное между") располагается между субъектом и Объектом:

В более широком смысле Траект представляет собой Путь, Маршрут, Траекторию – некую фабульно-смысловую схему, которая предопределяет сюжеты человеческих событийностей и происшествий.

Если проводить логико-семантическую аналогию, то Антропологический Траект представляет собой *функтор*, к которому присоединяются его *аргументы*.

**2. Логико-семантическая модель: Траект - Функтор**

Например, в ситуации "Петров смотрит на Сидорова", в качестве функтора выступает предикат "смотреть", а аргументами, соответственно, являются, "Петров" и "Сидоров".

В записи формальной семантики сказанное примет вид: *Смотреть (Петров, Сидоров)*.

Простая очевидность показывает, что такое свойство и действие как "смотреть" является более обширным и универсальным, чем частные персонажи Петров и Сидоров, потому что они могут смениться (умереть, например). Вдруг, Петров и Сидоров померли. Но, вместо них могут "прикрепиться" к функтору "смотреть", скажем, некие Иванов и Булкин, или ещё кто-то… или ещё несколько сот тысяч (миллионов) одновременно.

Таким образом, аргументы функтора представляют собой свободные переменные, которые могут принять любые значения, притом, что функтор остаётся неизменным:

*Смотреть (Х, У)* означает, что некое *Х* (свободная переменная, способная принять любое значение в виде существа, могущего смотреть – Иванов, Петров, мышь, собака…) смотрит на некое *У* (вторая свободная переменная, способная принять бесконечно много значений, вплоть до фантастических – Водкин, Булкин, крупа, шорёк, глокая куздра…).

Представленную выше диаграмму выразим в логико-семантическом контексте:

Таким образом, Объект и Субъект есть некие демонстрации, конкретизированные представители антропологического траекта, которые принимают на себя те или иные роли, заданные всё тем же траектом.

Обратимся к конкретному примеру.

Допустим, мы хотим рассмотреть тему героизма. Эта тема обширнейшим образом представлена как в классической мифологии, так и в той мифологии, которую мы называем историей (для понимания того, что история есть миф, достаточно почитать учебники, изданные при различных политических режимах).

"Исторический" траект предполагает существование функтора "героизм", "быть героем". Мы осведомлены о том, что "герои" не сосредоточены в одной только стране и в одном только времени. Совершенно очевидно, что многие герои даже не знали друг друга лично и вовсе не подозревали о существовании друг друга. Александру Македонскому совершенно неизвестен был Наполеон, или Кутузов.

Столь же очевидно, что Наполеон не является героем России, а Кутузов не является героем Франции. Мы можем даже допустить, что для многих российских патриотов во времена 1812-го года Наполеон был даже анти-героем. Но в "историческом" траекте угрюмый корсиканский артиллерист Буонапарте занял нишу именно героя – лидера, харизматика, царственной особы.

С Кутузовым получается обратная ситуация – для российских подданных он, безусловно, фигура героическая, а для французов – если не анти-герой, то и не герой. Но в траекте – оба являются аргументами одного функтора.

И мы имеем простую схему, выражающую отношение функтор Героя и его аргументы:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Аргумент 1 – *Х* (**Субъект**) | **Траект**  Функтор Героя | Аргумент 2 – *У* (**Объект**) |
| Наполеон | Франция |
| Кутузов | Российская империя |
| Александр Македонский | Греция |
| Некто *Х*…. | Некая страна *У* |

Подобное видение траекта как универсального функтора сближает его с понятием архетипа, обладающего такой же универсальностью, внеличностностью, доиндивидуальностью.

Сам же архетип есть *идея* имажинэра, идея эйдоса.

**4. Мифос**

Следующее ключевое понятие дюрановской системы – **Мифос**.

Мифос представляет собой структурированную совокупность архетипов и символов, выражающую глубинные свойства воображения.

При этом мифос не является мифом, он не сочиняется, но являет собой вне-историческую и над-историческую силу. Сама же история является производной мифоса. А, поскольку, и миф представляет собой средство выражения мифоса, то нетрудно увидеть, что сама история – ничто иное как миф.

Таким образом, миф есть ядро и ось антропологического траекта.

И, чтобы мы не делали, мы ничего не делаем такого, чего бы уже не существовало в мифосе и не было записано в мифе. Мы есть аргументы, подставляемые в лакуны свободных переменных и в качестве персонажей *воспроизводим* истории, инициированные Имажинэром.

Таким образом, получается, что социум есть выражение социального траекта, а не некая производная "свободной воли людей", а человек есть траект Коллективного Бессознательного.

**5. Эксперимент Генриха Корнхубера и глубинная психология**

Говоря о нашей свободной воле, стоит вспомнить эксперимент Генриха Корнхубера, результаты которого, конечно, остужают риторику "свободного выбора".

Представим следующую ситуацию.

Некий человек лежит на кушетке, подсоединенный к электроэнцефалографу, регистрирующему все изменения активности его мозга.

Экспериментатор просит испытуемого сообщать о своем решении согнуть указательный палец и одновременно проделать это.

Итак:

Мы принимаем решение согнуть палец –

мы сгибаем палец –

прибор в данный момент отмечает изменения, происходящие в нашем мозге.

Мы так и привыкли думать: мы принимаем решение и в соответствии с ним начинаем действовать.

Но, независимо от того, как мы действуем, в действительности все случилось не так, как мы думаем.

И вот, что случилось в действительности.

Электроэнцефалограф фиксировал изменения активности мозга, показывающее наличие физического движения не в момент его совершения и не в тот момент, когда о нём объявлялось (а в эксперименте эти два момента совпадают), но за секунду или даже – полторы до этого!

Выходит, что наша уверенность касательно свободы наших волевых актов и осознанных решений оказывается химерой.

Движение пальца вызывалось не нашим намерением, но сигналом, который мы даже не осознавали.

Так, что заявление, будто человек является хозяином своих решений, желаний и намерений, мягко говоря, не соответствует реальности. Оно – просто фантазм.

Получается, что если причина человеческих поступков и существует, то она не находится в самом человеке, а расположена где-то за его пределами.

Данный вывод высвечивает положение, что так называемые выборы человека, а вместе с ними, его решения и действия отнюдь не свободны. (см. Э. Цветков. Исцеление абсурдом).

Собственно говоря, эксперимент Корнхубера наглядно подтвердил интуитивные постижения тех учений, которые соотносятся с парадигмой глубинной психологии.

Под парадигмой глубинной психологии (ПГП) будем понимать любое учение, которое, так или иначе, рассматривает концепт бессознательного как предопределяющий фактор в проявлении человеческого поведения и поступков.

Наиболее известные учения современности, которые можно отнести к ПГП: классический психоанализ по Фрейду, глубинная психология Юнга, теория Имажинэра Дюрана, поведенческая экономика в версии Даниэля Канемана.

Согласно Фрейду: даже рациональные, внешне "разумные" и сознательные акты поведения обуславливаются бессознательными побуждениями.

Согласно Юнгу: жизнедеятельность отдельного субъекта предопределяется также "волей" бессознательных механизмов, но здесь добавляется ещё нюанс, который отличает юнговский подход от фрейдовского – как актуальная сила выступает не только личное бессознательное, но и коллективное – некое "информационное поле" всего человечества, и притом такое поле, которое действует и в настоящий момент, и пронизывает всю историю.

Согласно Канеману: homo ekonomikus, то есть "человек экономический" в условиях рынка не ведёт себя полностью рационально, но в его решениях в большей степени принимают участие иррациональные импульсы.

Согласно Дюрану: человек как суб-ъект воплощает в себе "волю" траекта, становясь тем или иным персонажем мифа, воплощением идеи мифоса.

6. Герменевтическая Дробь

Парадигма Глубинной Психологии, а вслед за ней структурализм любое явление рассматривают минимум как "двухэтажное", где верхний этаж представляет собственно явление – *феномен* – нечто открытое, эксплицитное, доступное непосредственному восприятию и осознанию, внешнее. Нижний этаж есть *ноумен* – скрытое, спрятанное, имплицитное, постигающееся не непосредственно, но путём исследования, проникновения – аналитического или интуитивного.

В ортодоксальном психоанализе подобная "двухэтажность" выражается через соотношение:

Сознательное

Бессознательное

В лингвистической модели Ноама Хомского в качестве "числителя" выступает Поверхностная структура, а "знаменателем" является Глубинная структура:

Поверхностная структура

Глубинная структура

Идея выдающегося физика Дэвида Бома об имплицитном (свёрнутом, внутреннем) порядке и экспилицитном (развёрнутом, явном, внешнем) порядке также легко записывается в виде структурной дроби:

Эксплицитный порядок

Имплицитный порядок

Тогда мысль Жильбера Дюрана может быть выражена следующим образом:

Логос

Мифос

или (с использование терминологии Леви-Стросса):

Логика

Мифологика

Соответственно, кристаллизуется герменевтическая дробь имажинэра:

**Числитель** **Логос** (сознание, рацио, ясность, структура, логика, порядок, управление, чёткость)

**Знаменатель** **Мифос** [(бессознательное, иррацио, образ, мифологика, спонтанность, архетип) ⊂ (Логос)]

Знак ⊂ здесь традиционно выражает операцию включения, как это используется в теории множеств.

Это значит, что Логос не изначален, не первичен, не самодостаточен, но *включён* в содержание и объём Мифоса. Такая позиция Логоса прослеживается и у Иоанна Богослова:

"В начале было Слово" *(Ин. 1:1)*.

На древнегреческом – языке оригинала высказывание предстаёт следующим образом:

 ς – "Эн архэ эн о Логос"

Если высказывание начать переводить буквально, то получается дерево ветвящихся значений:

предлог "в".

1). Начало; 2).Власть. Господство. Начальство. Правление; 3). Область.

То есть, под Началом понимается не только момент времени, но и *Место*.

η ν – "было", но ещё и – "вот!"

ο – неопределённый артикль.

λ ο γ ο ς - I: 1. Слово. Речь. Изречение. Приказание. Разговор. Беседа. 2. Условие. Договор. 3. Рассказ 4. История. Книга. 5. Положение. Определение. Учение. 6. Сущее. 7. Дело.

II: 1. Счёт. Число. 2. Рассуждение. Обдумывание. 3. Соотношение. Пропорция. Соразмерность.

4. Значение. 5. Внимание. 6. Намерение. 7. Творческий импульс.

III: 1. Разум. 2. Разумное основание. 3. Понятие. 4. Смысл. 5. Причина.

Из сказанного ясно явствует, что Логос – в Начале.

Начало (Архэ) первично и содержит в себе, включает в себя Логос: Архэ ⊂ Логос.

**7. Ошибка экспертов**

В социологической гранд-теории Дюрана представленная расстановка приобретает чётко очерченную смысловую структуру:

Мифос – сопоставимый с Архэ – являясь осью Имажинэра, в определённую эпоху проявляет траекторию движения сущего (траект), который зримо реализуется через систему соответствующих иррациональных мифов и рационалистических логосов.

Интерпретативной (а, значит, и эпистемологической) ошибкой "экспертов" является то, что последние стремятся найти причину того или иного явления, апеллируя только к поверхностной структуре – то есть, логосу, тем самым, под причиной понимая лишь следствие. Например, пытаясь выяснить "причины" экономического кризиса, аналитики ограничивают себя чертой исключительного "экономизма", замыкая себя в зоне рационалистической модели. Если при этом не "копать в глубину", то любой вывод здесь окажется смысловым фантомом.

Столь же поверхностны и попытки, направленные на разрешение социальных проблем под лозунгами – "как выйти обществу из тупика?", "как страну вывести из кризиса?" и т.п.

Нетрудно увидеть, что подобный подход, если проводить аналогию с психологией, оказывается симптоматическим, то есть, нацеленным только на заботу о том, как избавиться от симптома. Однако, ещё Фрейд показал, что подобная стратегия обречена на неудачу. Грамотному психотерапевту хорошо известен смысл присказки: "Ребёнка избавили от симптома заикания, но вскоре у того начался энурез".

Мы, вроде, страну освободили от мутизма (немоты) и заикания, а она благополучно начала ходить под себя.

Но это – не излечение.

Однако я здесь не ставлю целью развитие социологических идей на основе теории Дюрана. Интересующихся именно данным акцентом, отсылаю к книге Александра Дугина "Социология воображения".

Я же продолжу линию психологическую и психокоррекционную (хотя эта линия теперь уже отнюдь не редко переплетается с линией социологической).

**8. Режимы и группы имажинэра**

Имажинэр, содержанием которого является мифос, разделяется, согласно Дюрану, на два режима и три схемы, или структурных полюса.

Два режима: Диурн и Ноктюрн.

**Диурн** (от латинского Diurnus – "дневной") – "Дневной режим" – включающий в себя схему героических мифов.

**Ноктюрн** (от латинского Nocturnus – "ночной) – "Ночной режим" – включает в себя две схемы мифов – драматическую и мистическую.

**9. Матрицы имажинэра**

В следующих матрицах компактно представлены соотношения режимов и схем, скомпонованные по 18 категориям: Миф, Рефлекс, Идея, Топика, Символы, Персоны, Фабулы, Животные, Риторика (речевое выражение), Логика (формы логических конструкций), Патос (патологические аспекты), Гендер (глубинная половая роль), Паттерны (мотивации и поведенческие манёвры), Религия (соотнесение режимов-схем с той или иной религией), Селение, Геополитика, Социум (роль и место в обществе), Политика (политические тенденции и формы власти).

***Матрица 1. Диурн – Режим дня – Логос***

*Миф*

Героический = Диайретический. Диайрезис (разделение). Герой бросает вызов смерти (и времени), разрывает баланс рутины, превращает обыденное в трагическое. Герой – это тот, кто прорывает, разделяет, отсекает. Героическое начало = разделяющее начало, порождающее оппозиции, борьбу.

*Рефлекс*

Постуральный (вставания младенца) – боязнь упасть и воля держаться вертикально – тема полётов в снах. Ребёнок оказывается в роли героя – он учится разделять и нести ответственность за процесс разделения. Вертикальная ориентация.

*Идея*

*Диайрезис* – Разделение, Противостояние: Это/То, Здесь/Там, Субъект/Объект, Культура/ Природа, Проект/Смерть, Мужчина/Женщина.

Смерть – это другое, враг. Императив борьбы со смертью (и временем). Не битва приводит к смерти, а смерть порождает битву. Время – это смерть.

Поход против Ночи (мрак, холод, тьма, сон, неразличение). Враг Вовне (смерть и время) = Враг Внутри (режим ноктюрна) → Раскол диурна: борясь против другого, начинает бороться против себя.

*Мизогения*: Женские образы – отрицательные (внешний мир, животное начало, бездна, нечистота, падение, ужас, угроза, греховность). Образ смерти – женский. → Аскетизм.

*Топика*

Вертикаль. Ось: Верх-Трон / Низ – Ужас.

Молния. Гора. Шест. Камень (недвижность)

Высота: горы, холмы, возвышенности

***Символы***

*Свет*: Солнце, Дневное небо, Лучи, Золото, Блеск, Всё светлое и ясное: отчётливость, контрастность, чёткое различение.

*Полёт* (продолжение рефлекса вставания): летающие существа и предметы. *Ангел* – первичней, чем птица.

*Стрела* – мгновенная скорость стрелы преодолевает длительность времени (смерти).

*Бездна* – падение, головокружение, смерть.

*Очищение* – Небу надо очиститься от бездны (грехов, тёмных страстей, свойств, скверны): Омовение, Крещение, Опаление огнём. Натирание землёй, Окропление кровью, водой.

*Меч* – разделение. *Скипетр* (*Посох*) – власть.

Идея вертикальной ориентации: Лестница, Столб. Колонна, Часовня. Колокольня – любое естественное или искусственное возвышение / Гигантомания, Гиперболизация: Великаны, Гиганты.

Персоны

Воин и Царь.

**Фабулы**

Битвы, сражения, драки, преследования, нападения, поединки с противником, животным, мифическим существом; образы солдат, военной техники, агрессивных врагов, нападающих хищников, агрессивных собак, волков, крокодилов, монстров; сцены убийства, насилия, расчленения, разрывания на куски, дележа добычи, насильственного захвата.

Животные

*Зоофобия*: все животные, кроме птиц – негативны, т.к. они источник опасного движения, ожившая смерть. Чудовище (монстр, дракон, змей) более реальны для героического воображения, чем конкретное животное.

*Риторика*

Антитеза. Плеоназм. Гипербола

*Логика*

Классическая. Бинарная. Аристотелева. А ≠ -А

*Патос*

Паранойя. Параноик всегда прав. Маньяки. Пропаганда тотальной борьбы (с курением и т.п.)

*Гендер*

Мускулиноид – воображаемый мужчина.

*Паттерны*

Укрепление "я" / Разделение мира

Воля к власти. Напор. Активность. Рациональность. Апелляция к логике. Авторитарность. Акцент на "я". "Быть по моему". "Я – глава".

*Религия*

Зороастризм, маздеизм, манихейство, гностицизм.

*Селение*

Место вертикали: Дом вождя, Святилище, Место обрядов.

*Геополитика*

Суша: Константность, Иерархия, Традиционализм

*Социум*

Власть. Закон и порядок. Высшие классы. Элита.

*Политика*

Власть. Элита. Вертикаль власти. Закон.

***Матрица 2. Мистический Нюктюрн – Режим Ночи***

*Миф*

Взаимозаменяемость агрессора и жертвы. Тот, кто был проглочен, сам проглатывает того, кто его проглотил. Все едят всех. Вкушение Бога – причастие. Но и Богу приносят в жертву животных и растения (иногда – люди). Иона во чреве кита. Уроборос.

*Рефлекс*

Дигестивный (нутритивный) – Пищеварительный (питательный).

*Иное* выступает не как смерть, а как мать, дающая грудь. Превращение иного в себя (при поедании материнского молока). Утробный пацифизм.

*Идея*

*Единение*, Мистическое Соучастие, Непрерывная и органическая целостность всего, Недвойственность. Соединение, неразрывность, интеграция. Слияние.

Единство противоположностей.

Ночь нежна и прекрасна.

Режим Матерей. *Женское – благое*, доброе, нежное, позитивное. Женщина – царица ночи.

*Топика*

Жидкость – Влага – Течение – Вязкость.

Вещество. Центр и центростремительность.

Глубина: норы, пещеры., подземелье

*Символы*

Свет превращается в *цвет*. Огонь, Костёр, Факел, Свеча. Голубь. Норы, Землянки, Пещеры (от "печь"). Конкретность, чувственность, опора, плотность, пища, напитки. питание, кормление. Обладание, богатства, деньги, ценности. Жилище, убежище, центр, очаг, внутреннее. Вода, море, влага. Могила, колыбель, вместилище. Яйцо, молоко, мёд, вино. Женская грудь.

*Бездна*: падение – как медленное скольжение, погружение (в тёплую ванну), разновидность комфорта, убаюкивания. Бездна сворачивается в ёмкость.

Вариации чаши: сундуки, сумки, футляры, мешки, горшки, чашки – любые ёмкости – эвфемизация Бездны.

Миниатюризация: гномы, карлики…

*Персоны*

Мать. Богиня. Парки, прядущие судьбу.

*Фабулы*

Другой превращается в друга.

Мальчик-с-пальчик. Мужичок-с-ноготок. Дюймовочка.

Уменьшение предметов и существ – минитюаризация.

*Животные*

*Позитивны*: помощники, лечат, спасают, воскрешают, помогают обрести бессмертие и помолодеть; чудовища оказываются заколдованными принцами.

*Риторика*

Антифраза. Эвфемизм. Катахреза. Литота.

*Логика*

Логика всеединства. А = -А.

*Патос*

Глишроид. Эпилептоид. Шизотип. Единство объекта, а субъект исчезает.

*Гендер*

Материнский Феминоид: культ еды, ласка, покой, уют, комфорт

*Паттерны*

Рассеивание "я" / Склеивание мира

Мягкость. Понимание. Любовь. Альтруизм. Эмпатия. Чувство Всеединства. "Всё будет хорошо". "Нет худа без добра".

*Религия*

Адвайта-веданта

Исихазм – растворение в непроницаемой тьме Божества. Нирвана в буддизме.

*Селение*

Внутренности жилища. Женская половина. Окрестности, переходящие в природу.

*Геополитика*

Море: "скользящее пространство"

*Социум*

Пища.

*Политика*

Феминизм. Экологические движения. Движения за права… Политкорректность. Аполитейя.

***Матрица 3. Драматический (Циклический) Ноктюрн – Режим Ночи***

*Миф*

Миф об андрогине. Гермес – психопомп с кадуцеем (жезлом с двумя змеями) – в отличие от Уробороса змеи сохраняют свою двойственность.

Миф о прогрессе и Прометее (2-я половина цикла – Эпиметей - регресс).

*Рефлекс*

Ритмосексуальный (копулятивный). В копуляции важнее всего ритм, повторяемость одного и того же.

*Идея*

Интеграция негативного в общую синтетическую систему: смерть ведёт к новому рождению (воскресению). Умирание не окончательно, за ним следует новая жизнь.

Танец – выражение стихии ритма – связывание между собой противоположностей – М и Ж, Воображения и Смерти, Наличия и Отсутствия.

*Топика*

Круг – Календарь – Карта (улавливает время, вбирает его в себя). Мандала. Модель мира.

Динамика: освоение речных территорий

*Символы*

Инь-Ян.

Крест, круг, колесо, спираль, лабиринт, любые круглые предметы. Гроб – как утроба.

Прорастающее зерно, злаковые растения, сезонные всходы, дерево. куст, стебель, цветок, созревание. Все виды циклов – сезоны, времена года. астрономические циклы.

Искусства и их атрибуты (краски, кисти, маски…). Эротический символизм. Огниво

Улитка, раковина, медведь, баран, кролик

Колесница., средства передвижения, путешествия.

Все виды дуальной симметрии вдоль вертикальной оси, близнечные мифы, удвоение, симметричная организация пространства (по сторонам света).

Гермес и его жезл.

*Персоны*

Танцор (художник, артизан).

*Фабулы*

Смерть и воскресение. Сначала герой погибает, спускается в ад, засыпает, становится жертвой злых сил, исчезает, попадает в плен, превращается в животное или предмет, порабощается, похищается, теряет социальный статус, имущество или реликвию, но потом всё возвращается. Невесты и путешествия.

*Животные*

см. Сюжеты

*Риторика*

Гипотипоз. Эналлага. Гипербат

*Логика*

Диалектическая. Гераклитова. А→ -А → А

*Патос*

Циклотимия. Истероидность. Аффективная лабильность.

*Гендер*

Копулятивный Феминоид: жена, возлюбленная, эротика, ритмика.

*Паттерны*

Циркуляция "я" и мира

Карнавализация. Феерия. Бал. Игра. Встречи и расставания. Путешествия. "Сегодня здесь, а завтра там". "Весь мир – театр". Эротика.

*Религия*

Мессианизм и эсхатология: иудаизма, христианства, ислама, буддизма, индуизма..

Смерть – Воскресение. Перевоплощения

*Селение*

Пространства, расходящиеся от места вертикали

*Геополитика*

Береговая зона: динамичность культуры

*Социум*

Институт брака.

*Политика*

Феминизм. Экологические движения. Движения за права… Политкорректность. Аполитейя.

**10. Практический смысл системы**

Представленный материал является своего рода расширенным ключом на определение *Имаготипа*.

**Имаготип** – не столько психотип (хотя и не отказывается от психологической нюансировки), и не столько характер (хотя также и не отказывается от характеризации), сколько *траекто-тип*, *экзисто-тип* (тип архетипической экзистенции, воплощённый в индивидуальной персональности), то есть тип, который раскрывается в теме стилистики собственной мифореализации в контексте Истории, "большой арены жизни".

Например, субъекту, включённому в режим Диурна (можно выразиться и так – проводящему через себя режим Диурна) рекомендуется детально изучить свою матрицу со всеми её категориями и сделать своё существование более аутентичным и осознанным, актуализируя в себе сильные стороны данного режима и, избегая провалов в патос.

В конце концов, тема собственной эффективности (пресловутый "успех" здесь опускается) сводится к разрешению вопроса собственной идентичности.

Истинная же идентичность, в отличие от псевдоидентичности, оперирующей шаблонами – приманками для *гибридов* (этим словом древние греки называли тех, кто избегал духовного самопоиска) – "будь не такой, как все", "подчеркни свою индивидуальность" и т.п., есть идентификация со своим имаготипом, то есть осознание себя как проводника соответствующего режима имажинэра и соответствующей мифосхемы.