

## Анонс серии

1. **Инструментарий.** В этой книге *основные модели* описаны на глубину *первого уровня*: **терминология** плюс **узнавание** понятия в жизни. Вот эти модели:
  - Уровни внимания
  - Микроконфликт
  - Типы управления
  - Стратегии в культуре
  - Волны истории
  - Этажи познания
  - Зоны обработки информации
  - Кодировки
  - Кривые разогрева.
  - Темпераменты
  - Полушария
2. **Приложения.** В этой книге применение моделей позволяет решить разнообразные проблемы, связанные с человеком. Сами эти проблемы распадаются на четыре блока:
  - От общего к общему: **философия**
  - От частного к общему: **история**
  - От частного к частному: **психология**
  - От общего к частному: **педагогика**
3. **Аналоги и прототипы.** Здесь показаны и проанализированы мнения других авторов по тем же проблемам и их трактовки понятий.
4. **История создания.** Здесь возникновение и развитие теории изложено как цепь событий и открытий по возможности точно.

## Для кого написана эта серия

**Первым и главным своим читателем** я вижу *школьника* – любознательного, нацеленного на культуру и историю, самостоятельно мыслящего и стремящегося усовершенствовать свои знания и способности. Именно школьники должны пересказать *ЭТО* своим родителям, бабушкам и дедушкам, а впоследствии – детям и внукам. Собирая отзывы читателей, и улучшая форму подачи материала по этим отзывам, я буду иметь в виду, прежде всего, эту аудиторию. Они, я надеюсь, получат удовольствие от первой книги.

**Вторым читателем** я вижу *взрослого любителя*, того кто изучает историю, философию, психологию не для диплома или диссертации, а для понимания жизни. Я уверен, что такой читатель по достоинству оценит качество *ЭТОГО* материала. Таких читателей я вижу три-пять процентов. Они, я уверен, получают удовольствие от второй книги.

**Третьим читателем** я вижу тех немногих *гениальных специалистов*, кто способен вырваться за пределы повседневных научных догм. Таких читателей едва ли наберется на сотую долю процента. Я очень надеюсь, что они получают удовольствие от третьей книги.

**Те немногие**, кто принимал непосредственное участие в разработке этой теории (включая меня самого) получат удовольствие от последней, четвертой книги. Поэтому благодарности я размещаю там.

# Теория человека

## Книга первая. Инструментарий

Представьте себе, что вы едете на поезде с севера на юг. Зима сменяется весной, весна уступает лету. Но происходит это все постепенно, так что можно и не заметить.

Отправляясь с читателем с *севера обыденного языка и школьной науки*, я поведу его на *юг строгих понятий и точных формул*. Но переход произойдет постепенно, так чтобы читатель его не заметил. Уже в первых строчках первой страницы появились **южные слова**, притворившиеся **северными**: *модели, первый уровень, узнавание*. Дальше их будет больше, пока *северные* слова не исчезнут совсем, а те немногие, что останутся, начнут притворяться *южными*.

Собственно говоря, перед исследователем всегда стоят две проблемы:

1. Как добыть знание
2. Как передать его другим людям

### Удивительно, но факт:

*ЭТО* знание, помимо прочих важных результатов, не только покажет, «как вообще добывают знание», но и объяснит «как передавать любое знание любому человеку». Не верите? Прочитайте и убедитесь.

# Уровни внимания

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Много лет назад, когда хороших импортных электронных дисплеев в России не было, а были свои плохие, я гулял по проспекту в центре Москвы. На большом экране художник видимо пытался изобразить линию, но из-за дефектов экрана зрители увидели сначала несколько точек, потом одну точку, а потом экран погас совсем. Оттолкнувшись от этого факта, я представил себе, как работает человеческое мышление. Представьте себе длинную очередь.



Один человек видит здесь линию (процесс), другой - много точек (объектов), третий – один объект, четвертый ничего не видит.

## Уровни внимания

3	Линия	Процесс
2	Много точек	Много объектов
1	Одна точка	Один объект
0	Пусто	Ничего

А потом я обнаружил эти структуры в истории искусства.

# Уровни в истории искусства

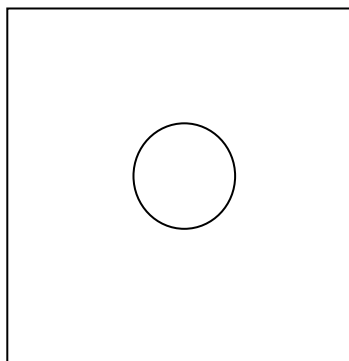
## Ранняя древность

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Один объект: древний соляный знак



Упрощенная композиция



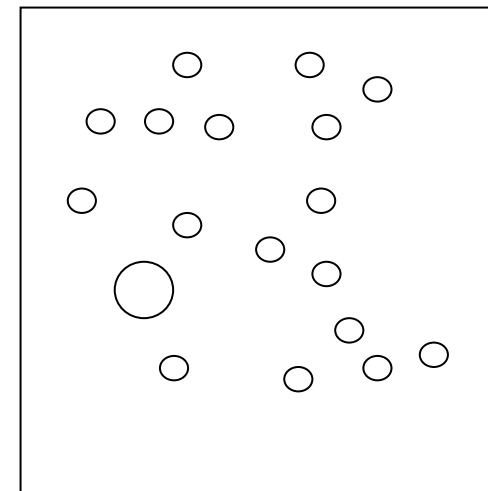
## Поздняя древность

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Много объектов: Карельские петроглифы



Упрощенная композиция



**Одна линия:** Греческая Античность.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

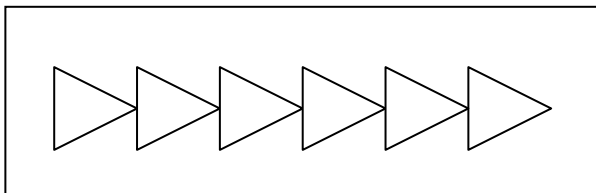
Торжественное шествие в Древней Греции.



И еще: конное шествие на фризе Парфенона.



Упрощенная композиция



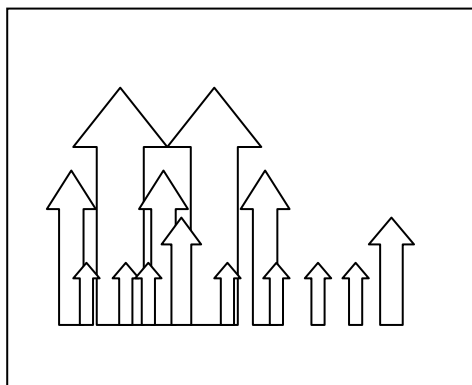
А вот Средневековью уже мало одной линии.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**Много линий:** Кельнский собор.



Упрощенная композиция



Возрождение.

Никакой пучок линий композицию уже не вмещает. Лини заполняют плоскость.

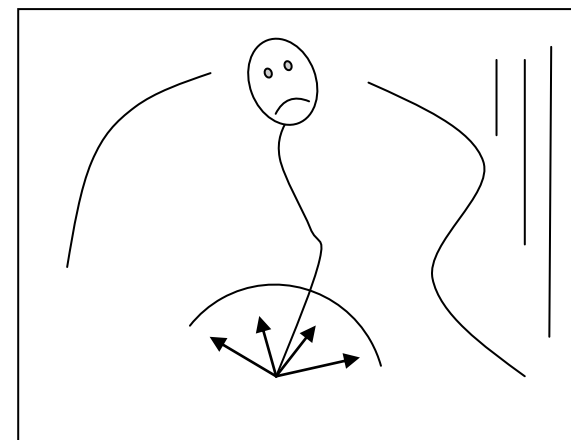
Но все-таки это **одна плоскость.**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Рождение Венеры. Сандро Боттичелли, 1486.



Упрощенная композиция



Новое Время.

**Много плоскостей.**

И на каждой свои события

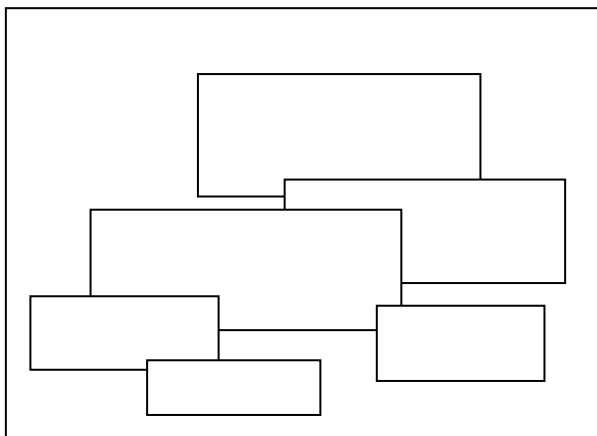
Я насчитал шесть.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Девятый вал. Иван Айвазовский, 1850.



Упрощенная композиция



Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

XX век.

Художники более не изображают по-разному этот мир – они творят новый мир. У каждого из них своя **система**.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Танец. Анри Матисс, 1910.



Марк Шагал. Автопортрет с семьей пальцами, 1913.



Девушки в поле. Казимир Малевич, 1929.



Но иногда художник прорывается в будущее и видит сразу много систем.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

М.К.Чюрленис. Соната звезд, Аллегро, 1908.



# Уровни взаимодействия

Многие случаи взаимодействия между людьми становятся понятными, если предположить, что *внимание участников* фиксировано на одном определенном уровне.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**Один объект.** Ребенок с погремушкой.



Взрослые собрались вокруг костра.



**Много объектов**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Дети конструируют



Взрослые. Националисты против ОМОНа.



Для этого уровня характерно деление на своих и чужих.

На этом уровне закладывается в человеке граница между добром и злом.

**Один процесс**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Мальчик учится писать



Взрослые. Бег с барьерами



Для этого уровня характерно стремление к цели, к совершенству, к идеалу.

Для этого уровня характерно соперничество, желание быть самым лучшим, самым главным, вера в то, что шкала одна, и поэтому самый главный – лучший во всем.

## Много процессов

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Дети после спектакля.



Взрослые. Играет камерный оркестр.



Для этого уровня характерны ролевые системы. Здесь закладывается соблюдение правил.

*Выход на плоскость* (карту) следует понимать как *выход за границы ролевой системы*, как нарушение правил на свой страх и риск.

Понимайте шире: всякий риск, всякая импровизация есть «выход на плоскость»

## Одна карта

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Дети играют джазовые импровизации.



Взрослые рискуют в рулетку.



Примером, когда человек должен держать в уме множество карт являются шахматы. Другой пример: дискуссия в парламенте. Каждый выступающий должен держать в уме интересы разных категорий слушателей, а каждый из них – карта. Всякое обдумывание, всякий расчет вариантов, всякое сомнение и доказательство, всякое подробное обоснование понимайте как «много карт».

Вот так, например, выглядит типичный учебник шахматной игры: **много карт**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Дети играют в шахматы.



Прения в британском парламенте.



Изобретатель создает **собственную** систему.  
Философ создает **собственную** систему.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**Одна система.** Изобретатель сэр Х.С.Максим (1840-1916) демонстрирует свой пулемет системы «максим» (1884).



Философ Гегель (1770-1831)



Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

Создать свою систему трудно, а изучить чужую – еще труднее. Ведь при этом нельзя забывать и свою систему, а значит надо держать в поле внимания **много систем**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Миклухо-Маклай (1846-1888) (в белом) среди папуасов Новой Гвинеи.



Маргарет Мид (1901-1978) (в центре) на Самоа (1925)



### Взаимодействие и поведение

Когда человек действует **один**, то говорят о **поведении**.

Когда человек действует **вместе с другими людьми**, то говорят о **взаимодействии**

Однако, легко привести примеры, когда то, что кажется поведением, на самом деле есть взаимодействие, и наоборот.

Вот оратор готовится к завтрашней речи. Он воображает себе зал и в своем воображении слышит шум галерки, реплики из партера, возражения оппонентов, колокольчик ведущего. Формально – поведение. По существу – взаимодействие.

Вот охотники, молча, сидят перед большим костром. Формально – взаимодействие. По существу – поведение.

Я рекомендую рассматривать поведение и взаимодействие как два полюса, между которыми – ближе к одному или другому – располагаются реальные ситуации.

Очевидны три простых правила

- Правило первое.** При прочих равных условиях, меньшие уровни тяготеют к поведению, большие – к взаимодействию
- Правило второе.** При прочих равных условиях, четные уровни тяготеют к взаимодействию, нечетные – к поведению.
- Правило третье.** Действие первых двух правил в реальных ситуациях суммируется.

# Движения и Области

Мы будем различать

**движение субъекта** (группы или отдельного человека) по уровням снизу вверх и **цепочку классов задач или, короче, областей**, расположенных по уровням так, что по этой цепочке теоретически можно пройти снизу вверх, но примеры движения по такой цепочке не так интересны как сама цепочка.

Выше мы привели две группы примеров: уровни во **взаимодействии** людей (**цепочку областей**) и уровни в **изобразительном искусстве** разных эпох (**движение субъекта**) Субъектом оказалась группа – все, кто, так или иначе, связан с искусством, как художники, так и зрители. Первые создавали, вторые высоко оценивали. И тем и другим было важно, что ЭТО сделано **на определенном уровне**.

Ниже я приведу еще один пример для движения субъекта и еще один пример для цепочки задач. Из чего станет понятным, что таких примеров можно привести сколь угодно много.

## Как я учился водить машину

Оказывается, что освоение любой новой для человека области всегда происходит одинаковым образом: сначала возбуждение зашкаливает, а уровень деятельности нулевой. Постепенно возбуждение приходит в норму, а уровень деятельности повышается. Далее в скобках – номера уровней. Когда я начал учиться вождению и первый раз в жизни сел на место водителя, я полностью потерял ощущение реальности и перестал видеть и слышать эту реальность вокруг себя (0). Из оцепенения меня вывел голос инструктора. «Это называется руль» сказал инструктор, и я понял, что крепко вцепился в руль(1). Потом инструктор рассказал мне, где находится педаль газа и педаль тормоза, ключ зажигания и ремень безопасности, и много других таких же новых для меня фактов. И я все это запомнил (2). Потом инструктор показал мне правильную последовательность действий. Я выполнил все по списку (3) и – о чудо! Машина поехала по прямой. К счастью, мы были на специальном полигоне для новичков, и я не успел никого задавить. На полигоне стояли бочки, которые я научился объезжать. Это заняло у меня чуть более получаса (2). Наконец, мы выехали на улицы и поехали по прямой (3). Я бодро нажимал то на газ, то на тормоз и следил за тем, чтобы не врезаться в машину, идущую впереди(3). Примерно через час я начал замечать, что по тротуару идут люди, а слева навстречу едут машины (4). Наконец, мы подъехали к светофору. «Куда повернем?» - спросил инструктор. Я видел

теперь уже вширь и вдаль (5). «Направо» сказал я, и повернул, не дожидаясь его разрешения. Потом я сдал на права, и некоторое время ездил на работу на машине, взятой в аренду. Утром перед работой я всегда узнавал по интернету «где там пробки» и выбирал из возможных маршрутов лучший. Для этого мне приходилось рисовать разные копии карт и на каждой оценивать достоинства и недостатки данного маршрута (6). (Сейчас есть такой компьютерный сервис). Однажды был такой случай. Все шоссе оказались перекрытыми, и я поехал на работу на метро. (7). Но все это было *там и тогда*. *Здесь и теперь* я снимаю квартиру рядом с работой и хожу на работу пешком в любую погоду (8).

## Какая бывает музыка

Слева – номер уровня

1	Шестимесячный малыш стучит погремушкой
2	Трехлетка перебирает клавиши на пианино
3	Шестилетка поет мелодию по нотам
4	Десятилетка поет в хоре
5	Пятнадцатилетний школьник играет джаз
6	Двадцатилетний студент дирижирует оркестром
7	Тридцатилетний специалист изобретает музыкальные инструменты
8	Сорокалетний историк музыки сопоставляет исполнение Баха в разные века



Чтобы войти в игру/спорт, нужен определенный уровень X. Но, чтобы выигрывать, нужен следующий уровень X+1.

## Игры

### 1-2. Русское Лото

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Увидеть у себя данную цифру – 1.

Видеть всю свою карту – 2.



### 2-3. Домино

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Видеть, что у тебя на руках – 2.

Видеть, что на столе – 3.



### 3-4. Шашки

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Увидеть движение одной шашки – 3. Увидеть несколько движений своих и противника – 4.



### 4-5. Карты

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Помнить четыре масти – 4.

Играть без полной информации – 5.



### 5-6. Шахматы

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Все просчитать нельзя. Всякий ход сопряжен с риском – 5. Но кто не считает варианты, тот не выигрывает – 6.

Гроссмейстер Роберт Фишер.



### 6-7. КВН

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Авторство по правилам – 6.

Неповторимое остроумие (свой стиль) – 7.



**7-8. Го**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ваша система может быть простой. Но это должна быть ваша система – 7.

Чтобы выиграть вы должны разгадать систему противника – 8.



# Спорт

---

**1-2. Толкание ядра**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Сконцентрироваться на ядре – 1.

Но не выйти за границу круга – 2.



Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

**2-3. Бер**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Видеть землю, по которой ступаешь – 2.

Стремиться к финишу – 3.

**3-4. Велосипед**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Стремиться к финишу – 3.

По опыту известно, что побеждает тот, кто правильно выберет момент для финишного рывка, исходя из своего состояния и положения и состояния и положения своих соперников.

**4-5. Футбол**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Соблюдать правила, играть в ансамбле с партнерами – 4.

Рисковать, импровизировать-5

**5-6. Шахматы**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**6-7. Warcraft**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Авторство по правилам – 6

Оригинальность стратегии - 7



# Уровни: первые итоги

Итак,  
люди вокруг нас,  
близкие и далекие,  
в настоящем,  
в прошлом,  
и, предположительно, в будущем,  
по-разному действуют  
и по-разному думают.

Эти различия можно уловить,  
если предположить,  
что *в голове у человека*  
*окружающий его мир*  
*представлен в виде*  
*определенных структур.*

Этими структурами  
человек *оперирует внутри себя*  
*в некотором поле.*  
Я называю это поле **полем внимания**.  
Минимальное действие со структурами –  
их **удержание**.

**Внимание** можно определить как  
деятельность по **удержанию**  
определенных структур  
в поле внимания.

## Какие же это структуры?

Следующая таблица  
называет эти структуры,  
показывает номера уровней  
и предлагает пиктограммы  
для каждого уровня.

1		Один объект
2		Много объектов
3		Один процесс
4		Много процессов
5		Одна карта
6		Много карт
7		Одна система
8		Много систем

## Почему структуры таковы?

В Англии и США школьная линейка до сих пор  
градуирована в дюймах, хотя в России и в  
континентальной Европе она давно у же  
градуирована в сантиметрах.

Нет никаких сомнений в том, что бывают  
задачи простые, а бывают задачи сложные.

Шкала уровней есть некоторая градуировка  
для измерения сложности задач. Но эта  
градуировка не произвольна. Она фиксирует  
фундаментальные черты человеческого  
общества, которые в свою очередь вытекают  
из особенностей организации человеческого  
общества. Эти особенности организации мы  
опишем в следующих главах.

Вот почему за применение шкалы уровней за  
пределами человеческого общества автор  
данной теории не отвечает.

Шкала сложности для задач, решаемых в  
живой природе, хорошо описана в работе  
Конрада Лоренца «Оборотная сторона  
зеркала».

Шкалой сложности математических задач  
занимается наука «математическая  
кибернетика».

# Типы управления

Изучая реальные системы, можно увидеть, что управление бывает двух типов.

*Первый тип: регламентируем факты.*  
УКАЗЫ, ПРИКАЗЫ, РАСПОРЯЖЕНИЯ,  
УКАЗАНИЯ

*Второй тип: регламентируем обобщения.*  
ПРАВИЛА, УСТАВЫ, КОДЕКСЫ, ЗАКОНЫ,  
ОБЫЧАИ.

Одни реальные системы склоняются к *регламентации фактов*: таковы армия, корпорация, партия ленинского типа.

Другие реальные системы склоняются к *регламентации обобщений*. Таковы религия, наука, идеология.

Реальные системы используют управление обоих типов. В **корпорации** Microsoft тоже есть «кодекс сотрудника», а в **науке** физике тоже есть «решение Нобелевского комитета о награждении лауреатов».

Мы позволим себе рассматривать **абстрактные** управляющие системы, в которых используется **только один тип** управления, имея в виду, что реальные системы похожи на системы абстрактные.

**Системы первого типа** регламентируют **факты**, издают указы, приказы, распоряжения

## Армия

Парад Победы на Красной площади, 1945



## Корпорация

Здание Microsoft в Праге, Чехия



**Системы второго типа** регламентируют **обобщения**, издают правила, законы, уставы, нормативы

## Наука

Здание МГУ на Ленинских Горах, 1953



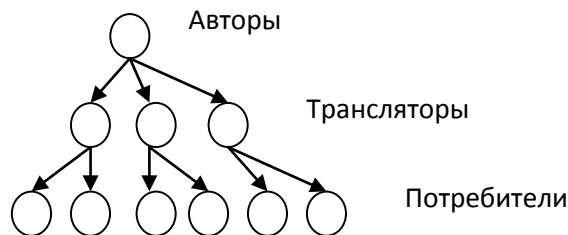
## Религия

Храм Христа Спасителя, 1881



# Стратегии в культуре

**Абстрактные** управляющие системы имеют **три типа ниш**. Эти ниши называются так:



Рассмотрим несколько простых примеров

## Телевизор

Вот человек, который смотрит по вечерам телевизор, причем все подряд. Он – потребитель. На работе он потребитель указаний, дома – потребитель теленовостей. Диктор в телевизоре – транслятор. Читает по тексту не им написанное.

Журналисты – авторы. Ничего, что автор творит не вполне свободно, а в рамках авторского сообщества. Это – в природе авторства. Если нарушаешь рамки – могут и выгнать из авторского сообщества.

## Школа

Ученики - потребители. Учитель – транслятор. Если ученик может связно пересказать текст учебника – уже отличник, почти учитель. Автором в школе может быть только один

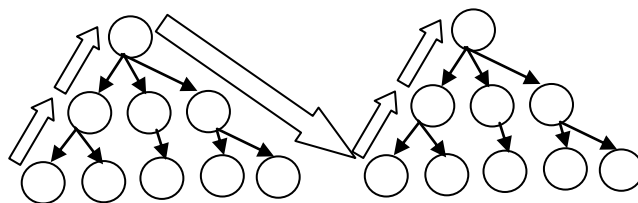
человек – директор. И только на крошечном пяточке, разрешенном высшими инстанциями.

## Статические стратегии

Большая часть человечества с детства готовится к одной из таких ниш, занимает ее, и пребывает в ней до самой смерти. Так три типа ниш превращаются в **три статические стратегии**. Эти люди придерживаются той же стратегии в любой системе, в которую попадают. Так **стратегия в системе** становится **стратегией в культуре**.

## Динамические стратегии

Но не все люди пребывают в одной и той же нише всю свою жизнь. Их стратегии – **динамические**. Основная динамическая стратегия называется **странник** и внешне выглядит так:



Представьте себе студента, который несколько лет слушал лекции (Потребитель), потом сдал экзамены и получил право преподавать (Транслятор). Через несколько лет он начал писать книги по специальности (Автор). А еще через несколько лет решил получить еще одно образование и опять стал студентом (Потребитель). Кроме этой

динамической стратегии нас интересуют еще две. **Инвайдер** меняет ниши и системы, но не так систематично как Странник, а произвольным образом. **Аутсайдер** выходит из всех систем и не занимает никакой ниши.

## Слои бытия и временной горизонт

**Потребители** озабочены **материальными** проблемами. И планируют кто на **день**, кто на **месяц**. Дожить до зарплаты. Купить пальто к морозам.

**Трансляторы** озабочены проблемами **социальными** и планируют кто на **год**, кто на **пять лет**. Удачно жениться. Переехать в другой город. Получить университетский диплом. Устроиться на работу.

**Авторы** озабочены проблемами **культурными** и планируют на **одно - два поколения**. Я тут симфонию написал. Оценят ли ее мои дети? Внуки?

**Странники** озабочены проблемами **духовными** мыслят **столетиями и тысячелетиями**. Нет, весь я не умру... Для **инвайдера** время роли не играет. Проблемы его я бы назвал **космическими**. Есть ли жизнь на Марсе?

У **аутайдера** нет никаких проблем.

*Жить на вершине голой  
Писать простые сонеты  
И брать у людей из дола  
Хлеб, вино и котлеты.*  
**Саша Черный**

## Примеры стратегий

### Армия

#### Потребитель - Трансляторы

Слева - ратник Казанского ополчения (1812)

Справа - кавалерийские офицеры в вицмундирах (1812)



#### Автор - генерал

П.И.Багратион, генерал от инфантерии



Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

#### Суперагент - инвайдер

Джеймс Бонд (Тимоти Далтон) слева.  
Кэл Лайтман (Тим Рот, «Обмани меня») справа.



#### Корпорация

##### Потребитель и Транслятор

Рядовой служащий  
и менеджер среднего звена  
Кадр из к/ф «Особо опасен»



#### Авторы

Билл Гейтс (слева) и Стив Джобс



#### Странник - приглашенный специалист

В фильме "Up in the air" Джордж Клуни (справа) играет специалиста, прилетающего в чужие компании, чтобы увольнять сотрудников по сокращению штатов.



## Наука

### Потребители

Студенты на лекции



### Транслятор – преподаватель



Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

## Автор и Странник

Слева - советский физик Лев Ландау.  
Справа - Джон Локк.



## Религия

### Потребитель - верующий



### Транслятор - проповедник



## Автор –

Св. Аврелий Августин, (354-430), епископ Гиппонский, автор книг, не потерявших и в наше время не только теологическое и философское, но и художественное значение.



### Странник – святой, блаженный, юродивый

Этот храм (Храм Покрова Божией Матери) назван в честь московского юродивого – Василия Блаженного



# Стратегии и уровни

Соответствие стратегий и уровней показано в следующей таблице. Столбец ПРИКАЗЫ соответствует системам первого типа, столбец ПРАВИЛА системам второго типа. В терминах «уровней внимания» **нулевой уровень** следует понимать как «нет ничего» и «отказ от задачи», а **девятый уровень** как мгновенную перестройку поля внимания на любой уровень сообразно задаче – и успех. **Данная таблица служит достаточным основанием для применения теории уровней ко всему, что происходит в человеческом обществе.**

	ПРИКАЗЫ	ПРАВИЛА
0	Аутсайдер	
1	Потребитель	
2		Потребитель
3	Транслятор	
4		Транслятор
5	Автор	
6		Автор
7	Странник	
8		Странник
9	Инвайдер	

## Еще о стратегиях

Значительное число общеупотребительных понятий имеет непосредственное отношение к стратегиям. Некоторые соответствия приведены в следующих таблицах. В колонке слева буквы УПТАСИ означают стратегии (У – аутсайдер, А - автор)

П	Вещество
Т	Энергия
А	Информация
СИ	Интуиция

У	Пустота	Вакуум
П	Земля	Твердое
Т	Вода	Жидкое
А	Воздух	Газообразное
С	Огонь	Плазма
И	Эфир	Поле

	Ценности	Слои бытия
У	Существование	Космическое 1
П	Польза	Материальное
Т	Добро	Социальное
А	Истина	Культурное
С	Красота	Духовное
И	Гармония	Космическое 2

- П Массовая культура
- Т Традиционная культура
- А Классическая культура
- С Планетарная культура

### Заповеди

У	Не навреди
П	Не убий
Т	Не укради
А	Не лжесвидетельствуй
С	Не определяй собеседника

### Оплата труда

У	никакая
П	сдельная
Т	повременная
А	от прибыли
С	минимальная

### Права и свободы

У	Право жить, право умереть
П	Право действовать или бездействовать, право выбирать место своего пребывания
Т	Право общаться, собираться, высказываться. Свобода слова, собраний, митингов, шествий и демонстраций. Право собственности
А	Право думать по-своему. Свобода совести. Право получать информацию. Право на личную тайну.
С	Право на свой стиль жизни, на свое прошлое и будущее.



# Личность

Как соотносится понятие «личность» с понятием «уровень»?

## Самостоятельность

Первый признак личности – ее самостоятельность. Нельзя назвать личностью раба, человека подневольного, действующего по правилам, «от сих до сих». Так что ниже пятого уровня личности нет вовсе. Личность появляется впервые на пятом уровне.

## Внутренний мир личности

Внутренний мир личности есть процесс обдумывания вариантов. Он, следовательно, начинается на шестом уровне. На пятом уровне «личность поверхностная, без глубины».

## Открытость личности

Открытость начинается с седьмого уровня. На шестом уровне человек дорожит своей картиной мира настолько, что опасается впускать в свой внутренний мир информацию, которая может этот мир разрушить. Так что ниже седьмого уровня личность закрытая, начиная с седьмого – открытая.

## Личность и культура

Поскольку культура дает пространство для обсуждения, постольку она есть площадка для личности, той, что начинается с шестого уровня. Но культура может быть враждебна

личности, если она ставит государство выше отдельного человека.

## Личность и прогресс

Одни утверждают, что прогресс породил личность. Они правы: прогресс есть движение по уровням вверх, а личность начинается с пятого уровня.

Другие утверждают, что прогресс угрожает личности. Они тоже правы, но только если заменить слово «личность» на слова «закрытая личность». При переходе с шестого уровня на седьмой закрытая личность больше не справляется с задачами времени.

Требуется открытая личность.

# Сословия

5 мая 1789 года в Версале, на юго-западе Парижа открылись Генеральные штаты.



Генеральные штаты собирались по трем сословиям отдельно: дворянство, духовенство и «третье сословие», представлявшее всех остальных французов. Это самое третье сословие решило отобрать власть у дворянства и духовенства. 17 июня депутаты третьего сословия объявили себя Национальным Собранием. 20 июня депутаты третьего сословия дали клятву не расходиться, пока не будет выработана конституция. **Я обратил внимание** на то, что первые два сословия – дворянство и духовенство – в точности совпали с группами «офицеры» и «проповедники», т.е. с Трансляторами первого и второго типа, а их уровни – 3 и 4 соответственно. Эти две группы перекрыли все возможные потоки управляющей информации сверху вниз. **Попробуем подобрать** для каждого уровня свою социальную группу. И будем иметь в виду, что таких групп на каждом уровне может быть несколько. Если социальная группа решает задачи на нескольких уровнях, то выберем один, ключевой для этой группы. Строго говоря, хорошо было бы привести примеры для всех сословий, всех эпох и всех стран. Это отдельный проект и когда-нибудь дойдет очередь и до него. **Сосуществование в одной стране нескольких сословий одного уровня надо понимать как сосуществование здесь и теперь прошлого, настоящего и будущего**. Так купец в средневековье – будущий буржуа, человек из будущего капитализма, а гастарбайтер сегодня – человек из прошлого, остаток эпохи рабовладения в настоящем.

## 1. Рабы

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Американцы покупают рабов для работы на плантациях. 1800е годы



Русские покупают рабов для работы на стройках. 2010е годы



Раб «заточен» под одну простую операцию. Ему достаточно **первого уровня** – он потребитель приказов.

Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

## 2. Крестьяне

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Поволжские крестьяне, 1967



А. Венецианов. На пашне. Весна. 1820е годы



Крестьянин живет в циклическом (еще не линейном) времени, мыслит пространством (множеством объектов, еще не процессов). Он потребитель правил – **второй уровень**

## 3. Дворяне

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Французские дворяне, 1625



Драгунский офицер (1700-1732 гг.)



У дворянина – культ силы и готовность меряться силой в любое время. Процесс, который надо довести до конца.

**Третий уровень.**

#### 4. Духовенство. Цеховые мастера

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Московская епархия – наше время.



Средневековый алхимик с учеником.



Как духовенство, так и цеховые мастера – воплощение традиции, трансляторы правил – **четвертый уровень.**

#### 5. Буржуазия

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Козимо Медичи (слева) и Лоренцо Медичи, его внук - флорентийские капиталисты.



Прохоров (слева) и Дерипаска – русские капиталисты.

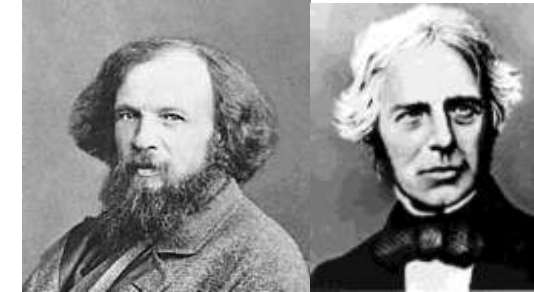


Капиталист рискует, импровизирует, принимает решения и сам за них отвечает – **пятый уровень.**

#### 6. Ученые и юристы

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Слева Д.И. Менделеев, справа Майкл Фарадей



Выдающиеся русские юристы  
слева А.Ф. Кони (1883-1925)  
справа Ф.Н. Плевако (1842-1908)



Советские математики А.Н. Колмогоров (слева), и В.И. Арнольд (1937-2010) (в центре), И.М. Гельфанд (1913-2010) (справа)



Ученые, юристы должны вычислять и обсуждать, сомневаться и доказывать. **Шестой уровень.**

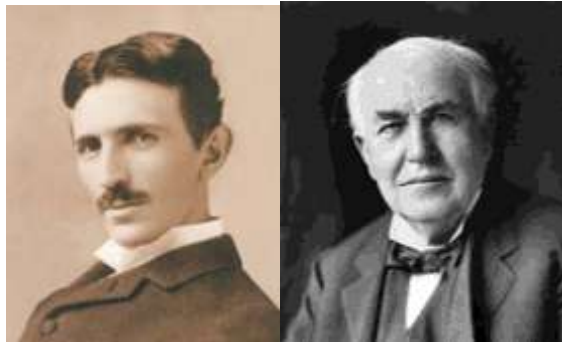
**7.Изобретатели, философы, революционеры в науке и искусстве**

Эти люди создавали свои системы.

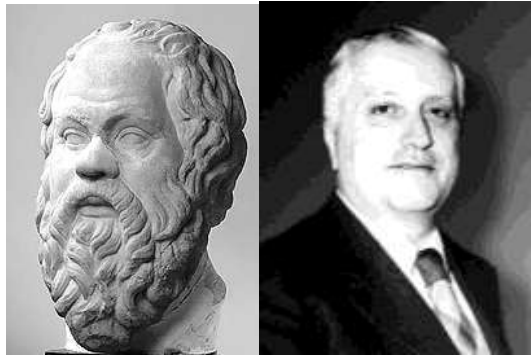
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**Седьмой уровень.**

Слева – Никола Тесла, справа Т.А.Эдисон.



Слева – Сократ, справа – Илья Пригожин,

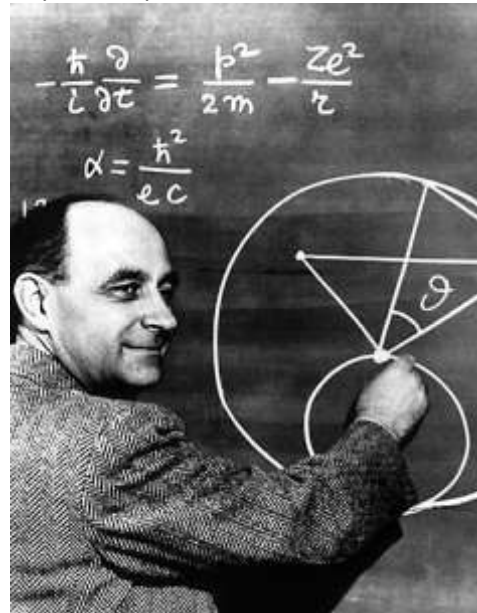


Слева Альфред Хичкок,  
Справа Сальвадор Дали

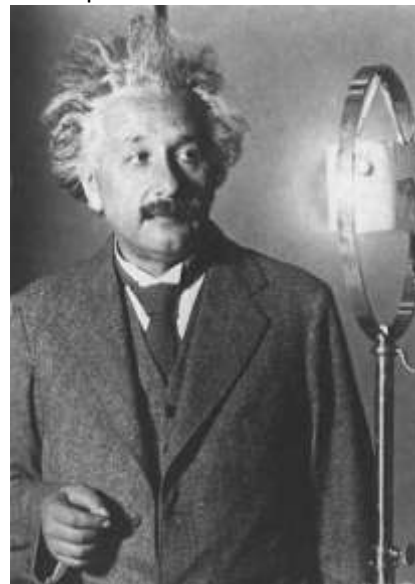


Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

Энрико Ферми



Альберт Эйнштейн



**8.Святые, граждане мира**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Слева – Махатма Ганди,  
справа – Мартин Лютер Кинг



Вверху Мать Тереза и Папа Иоанн Павел II

Внизу

Юрий Лотман (слева)  
Конрад Лоренц (в центре)  
Карл Поппер (справа)



**Восьмой уровень.**

Без комментариев. No comments

## Микроконфликт

Микроконфликт есть такое столкновение сторон, при котором каждая сторона держит один уровень, а исход конфликта определяется соотношением этих уровней.

Варианты исхода:

1. Уровни сторон равны. **Конкуренция.** Стороны стараются оттеснить друг друга к краю площадки, но не вытеснить вовсе, ибо снижение числа игроков снижает сладость лидерства.
2. Уровни сторон отличаются на 1. Кооперация. Младший признает старшего лидером.
3. Уровни отличаются больше, чем на 1. **Агрессия снизу.** Старший погибает или бежит. Агрессия тем сильнее, чем больше разница в уровнях.

## Что держит группу?

Группу держат два вида сил.

**Первый вид сил** – кооперация соседних уровней.

**Второй вид сил** – информационная зависимость. Транслятор информационно зависит от автора, потребитель от транслятора, автор от странника – отдельно для первого типа информации (фактов), отдельно для второго типа информации

(обобщений). Учитывая два эти фактора можно сказать, что самыми прочными будут группы из 2х и 3х уровней подряд.

Группы формируют под себя области (классы задач) и наоборот, там где по естественным причинам складывается область (класс задач), там должна появиться группа.

Искусственные области на двух уровнях мы уже видели – это игры/спорт. Для естественных областей двух уровней мало. Но так как в группах, где разница уровней больше двух, центробежные силы преобладают над центростремительными, то наиболее важными естественными областями и наиболее важными естественными группами будут группы из трех уровней подряд – «тройки подряд».

## Эпоха и уклад.

Рассматривая историю искусства с точки зрения уровней, мы выделили один уровень для каждой эпохи. Рассматривая сословия разных эпох, мы увидели, что в одной эпохе сосуществуют разные уровни.

Чтобы прояснить это кажущееся противоречие, вернемся к началу Великой Французской революции.

Два сословия держат власть: духовенство (уровень 4) и дворянство (уровень 3). Но с экономической точки зрения они живут за счет всей остальной Франции, которую называют «третье сословие».

В эту «остальную Францию» входят крестьяне (уровень 2), поденные рабочие и прислуга

(уровень 1), ремесленники и цеховые мастера (уровень 4), буржуазия (уровень 5), ученые и юристы (уровень 6). Но все-таки основной экономический оборот происходит между крестьянством (уровень 2) и правящими классами (уровни 3 и 4). Я полагаю, что каждое время имеет свои три уровня-сословия, отношения между которыми определяют **главный уклад эпохи**. Эти уровни показаны в следующей таблице:

	Уклад	Сословия
012	Первобытный	Дети, взрослые, старейшины
123	Античный	Рабы, землевладельцы, воины
234	Аграрный	Крестьяне, Дворянство, Духовенство
345	Ранне-индустриальный	Наемные работники, мастера, купцы,
456	Индустриальный	Квалифицированные рабочие, менеджеры, юристы
567	Ранне-информационный	Фрилансеры, ученые, инвесторы
678	Информационный	Ученые, изобретатели, переводчики

Многоукладная экономика (как Россия в 1917м году) есть конструкция, чреватая взрывом, а при некоторых обстоятельствах – откатом назад в историческом времени.

# Техника и уклад

Всякая техника имеет определенный диапазон использования по шкале уровней. Смещение диапазона чревато. Трактор хорошо использовать 234, на территории, с целью, по правилам.



Если же пьяный тракторист ночью поедет на тракторе в райцентр за бутылкой водки (123), то лежать ему в канаве вместе с трактором, вот так:



Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

Автомобиль – это серьезно. Он требует правильного рационального поведения (456)



Если же «рискнуть», чтобы «поскорее доехать» (345), то кончается это плохо, вот так



Компьютер можно использовать по-разному. Правильным использованием **отдельного компьютера** следует считать 456, но правильным использованием **сети** следует считать 678. Если же компьютерную сеть используют 567, то получаются **хакеры**, **вирусы** и прочая гадость.



## Четное – нечетное

Тройки уровней подряд я называю четными, если первый уровень четный, иначе – нечетными. В примерах, приведенных выше, техника хорошо работала в четных тройках и плохо в нечетных тройках уровнем ниже.

## Нечетные тройки

Есть ли у нечетных троек своя техника? Есть. Например, 456 на воздушном шаре не полетит и на мотоцикле не поедет, а 345 и полетит и поедет.



567 с удовольствием полетит в космос и будет там с удовольствием починять вышедшую из строя аппаратуру (слева).



А для 123 лучшая техника – лук и стрелы (справа).

# Уклады сегодня

## Первобытный

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Африканские бушмены – современные охотники-собиратели – 012.



## Античный

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Сомалийские пираты – 123.



## Аграрный

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Качинцы - скотоводы и земледельцы, входят в состав хакасского народа и обитают на севере Республики Хакасия, на левом берегу Енисея, в бассейне рек Белого и Черного Июсов. 234.



## Ранне-индустриальный

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Челноки – 345.

Памятник челнокам в Екатеринбурге.



## Индустриальный

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Современный конвейер – 456.



## Ранне-информационный

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Работа из дома по сети 567.



## Информационный - 678

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Автомеханик Джордж Молли (Джон Траволта) с напарником.  
Кадр из фильма «Феномен»



Льюис.

Кадр из фильма «В гости к Робинсонам»



Джи (Эдди Мерфи).

Кадр из фильма «Святоша»

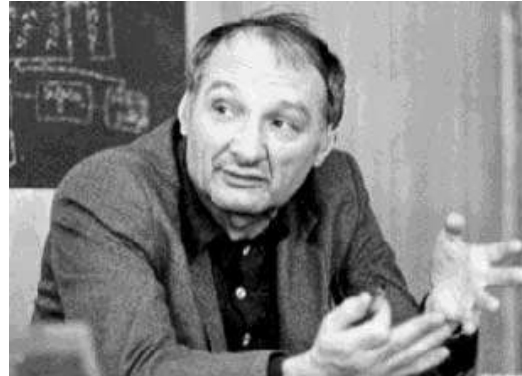


Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

## Игротехники - 789

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Г.П.Щедровицкий – изобретатель ОДИ – организационно-деятельностных игр.



## Теория человека как образ жизни - 890

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Яков Фельдман - автор Теории Человека

<http://ifeldman77.livejournal.com>

Группа в Контакте:

<http://vkontakte.ru/club10621926>

## Супермены среди нас - 901

Это - одиночки, они не образуют волн

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Майкл-ангел (Джон Траволта, к/ф «Майкл»)



Будущий Мастер По (к/ф «Кун-фу Панда»)

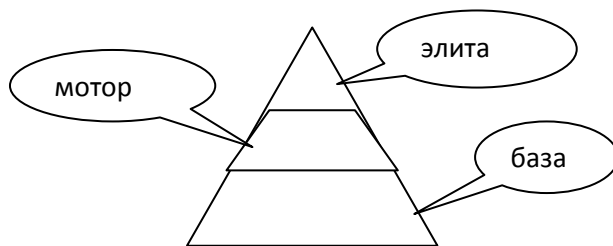




# Волны

Тройка сословий, образующих один уклад, называется словом «Волна». Дело в том, сословия, входящие в уклад, неравнозначны

- Верхнее сословие – **элита**. Оно малочисленно, но оно задает тон.
- Среднее сословие – **мотор**. Численность его больше. Оно - самое энергичное.
- Нижнее сословие – **база**. Оно самое многочисленное и одновременно самое пассивное.



Кроме того, набрав силу в одной стране, волна распространяется на другие страны, то есть ведет себя именно как волна.

Особенно активно распространяются нечетные волны.

Волна 345 открывает и заселяет Америку.  
Волна 567 связывает мир в сеть Интернет.

Флагманский корабль Колумба, 1492



Ирландские переселенцы в Америку, 1846



Социальная сеть не имеет центра



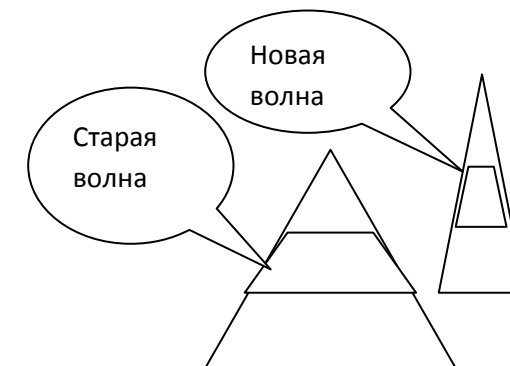
# Образование и прогресс

**Образование** есть подготовка детей данного уклада для воспроизводства данного уклада. Образование не только должно гарантировать выход детей на определенный уровень, но и удерживать пропорции между уровнями.

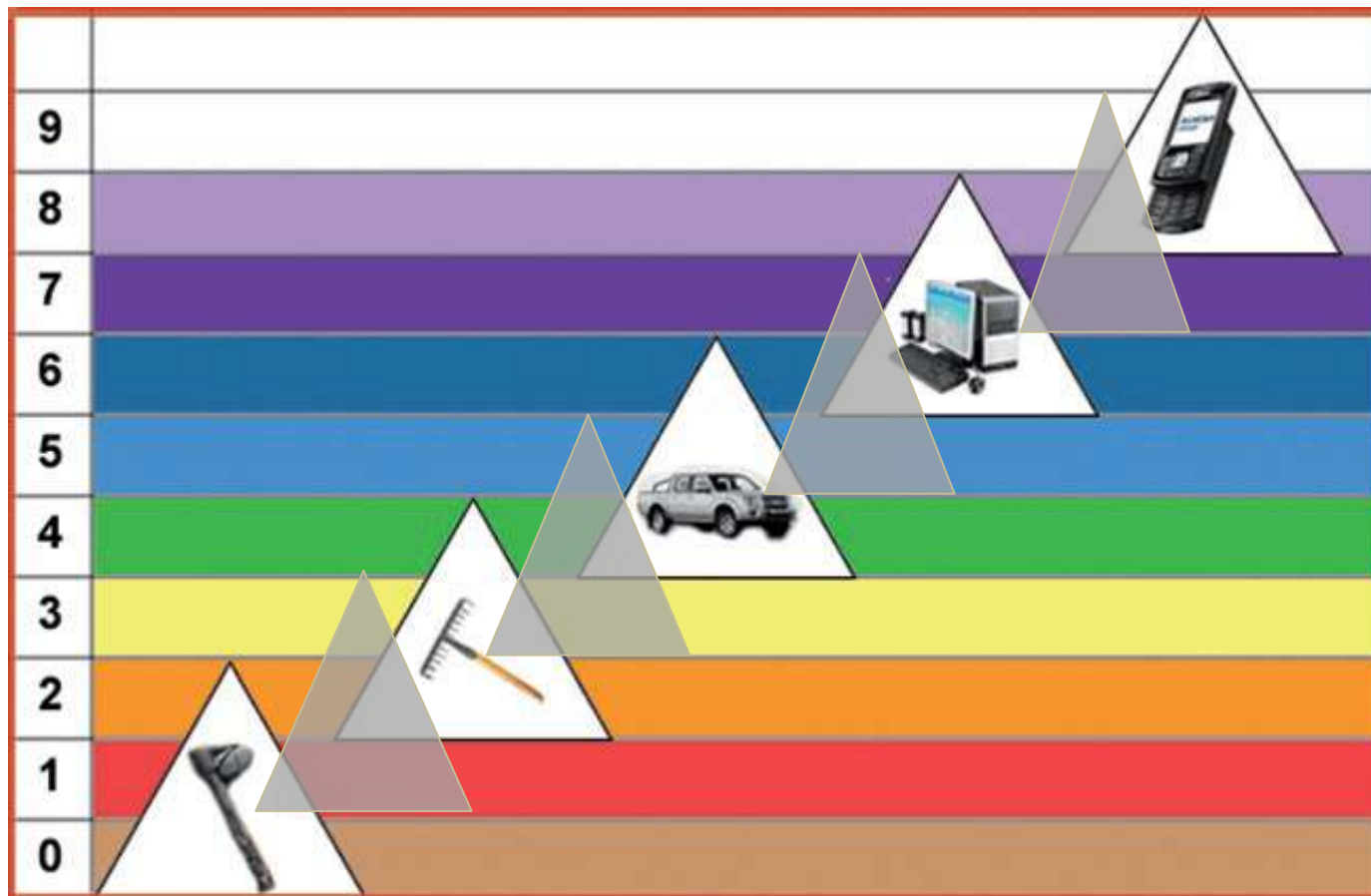
**Прогресс** есть повышение роли старших волн и понижение роли волн младших вплоть до их полного запрета (пример: рабство).

Если бы образование работало идеально, прогресс был бы невозможен.

Прогресс возможен только потому, что в образовании периодически происходит сбой, и оно начинает производить избыток людей с относительно высокими уровнями. Эти люди не могут стать ни мотором, ни тем более элитой данного уклада – нет мест. Поэтому они становятся базой уклада следующего.



## Волны – схема



На рисунке показаны **белые** четные волны (вместе с их технологическими символами) и **серые полупрозрачные** нечетные волны.

## Этажи познания

Представьте себе человека, который живет в четырехэтажном доме на четвертом этаже. Каждое будний день утром он спускается по лестнице на первый этаж и уходит на работу, а вечером он поднимается по лестнице с первого этажа на четвертый – к себе домой.

Так происходит **правильное познание**.

**На первом этаже** находятся ФАКТЫ – знания или предположения о конкретных событиях, привязанных ко времени и месту.

**На втором этаже** находятся ОБОБЩЕНИЯ – словесные формулы. Время и место у них уже размыты, но еще не стерты.

**На третьем этаже** находятся ПОНЯТИЯ. Здесь нет уже ни времени, ни места.

**На четвертом** этаже находятся СМЫСЛЫ. Они образуют личную картину мира и другому человеку предъявить их прямо нельзя, а только через факты, обобщения и понятия.

7 сентября (26 августа по старому стилю) у деревни Бородино (в 124 км западнее Москвы) произошло крупнейшее сражение Отечественной войны 1812 года между русской и французской армиями.

**Это факт.**

У него есть время и место.



Плакат 1980х годов.



«Партия – наш рулевой»

**Это обобщение.**

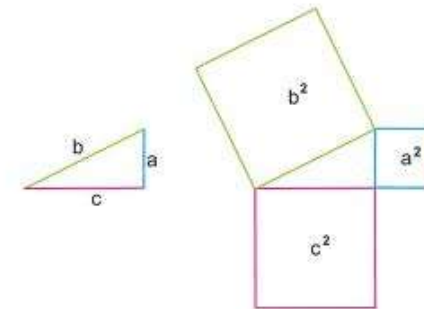
Его время и место размыты, но не стерты.

Прямоугольный треугольник – это **понятие**.

Времени и места оно не имеет.

Гипотенуза, катет – понятия того же ряда.

«В прямоугольном треугольнике квадрат гипотенузы равен сумме квадратов катетов» – теорема Пифагора. Она верна всегда и везде.



**Смыслы**, как мы уже знаем, изобразить нельзя. Лучшее что мы можем сделать, это представить смысл одновременно как факт, обобщение и понятие, так чтобы они были максимально близки друг к другу, как сделано на этой странице.

В **неправильном познании** наблюдается, по крайней мере, одно из следующих нарушений:

1. Отсутствует движение с этажа на этаж. Тогда говорят о *мертвом* познании.
2. На некоторых этажах исследователь пребывает долго, а некоторые проскакивает поскорее. Тогда говорят о *несбалансированном* познании.
3. Исследователь пытается оперировать непосредственно смыслами. Тогда говорят о *темном* познании.

# Зоны обработки

Любая информационная система, напрямую связанная с внешним миром, состоит из четырех зон обработки информации:

1. Пред-обработка =ВВОД=	2.Основная обработка =ЦЕНТРАЛЬНЫЙ= =ПРОЦЕССОР= (включает внутреннюю память)	3. Пост-обработка =ВЫВОД=
	4.=ПАМЯТЬ= (внешняя)	

## Сферы психики

Существует взаимно однозначное соответствие между «сферами психики» и «зонами обработки»

Сферы психики	Зоны обработки
Эмоции	Ввод
Интеллект	Основная обработка
Воля	Вывод
Память	Память

## Структура науки

Существует соответствие между сферами психики и структурой науки, как она понимается со времен Аристотеля

Сферы психики	Науки
Эмоции	Этика
Интеллект	Логика
Воля	Физика
Память	История

Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

## Триады кодировок

У человека каждая зона распадается на три канала (обработчика)

### Ввод (входная триада)

- Ухо
- Глаз
- Рука

### Центральный процессор (главная триада)

- Тексты
- Картинки
- Схемы

### Вывод (выходная триада)

- Образы
- Смыслы
- Сценарии

### Память (боковая триада)

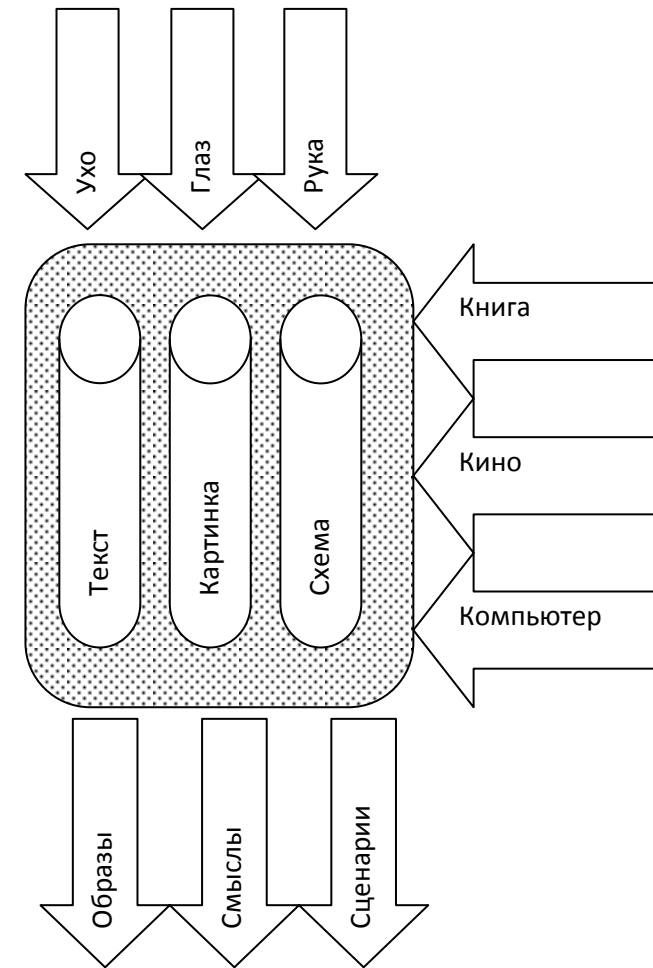
- Книга
- Кино
- Компьютер

## Этажи познания

Соответствие между *этажами познания* и *главной триадой* кодировок такое

Факты	Картинки
Обобщения	Тексты
Понятия	Схемы

## Кодировки - схема



## Ввод

### Ухо, музыканты

Молодежный симфонический оркестр СНГ.  
Дирижирует В.Спиваков.  
Обратите внимание на то, как активно  
участвуют руки.



### Глаз, художники

Ван-Гог, автопортрет. И руки тоже.



### Рука, скульпторы

Портрет скульптора Мухиной, 1940.  
И глаз тоже



### Центральный процессор

#### Тексты

Джеймс Джойс (1882-1941) – великий  
ирландский писатель



### Картинки

Под картинкой надо понимать внимание к деталям жизненной ситуации (а вовсе не использование глаз).

В работе частного детектива это особенно важно.

Шерлок Холмс (Роберт Дауни мл.)



#### Схемы

Математика вся состоит из схем.

Обратное тоже верно: изучение схем есть математика.



## Вывод

### Образы

Искусство работает с образами.  
Надя Рушева. Пушкин и дама его мечты



### Смыслы

Наука, философия ищут смыслы  
Рене Декарт (1596-1650)



## Сценарии

Полководец мыслит сценариями  
Генерал Бонапарт



## Память

### Книги

Публичная библиотека. Бостон, США



## Кино

Кинопремия Оскар-2006



## Компьютеры

Современная биржа - это компьютеры.



## Разогрев и темперамент

Цветы не растут зимой, поскольку почва недостаточно теплая. Они ждут весны. Температура почвы – периодическая кривая. Главный период – год



Змеи ночью не охотятся, поскольку воздух холодный, а их температура тела существенно зависит от окружающей температуры. Если температура тела падает, то они уже не могут быстро двигаться. Зимой они засыпают, а в теплое время года их активность периодическая, период – сутки.



Кошки могут охотиться в любое время года и в любое время суток. Температура тела у них постоянная, как у всех теплокровных



Когда люди решают проблемы, качество этого процесса определяется разными факторами. Однако все эти факторы можно разбить на две большие группы.

В первую группу входят факторы долговременные, такие например, как опытность или наличие специальных знаний.

Во вторую группу можно отнести факторы, связанные с сиюминутным состоянием мозга. Если факторы второй группы препятствуют быстрому успешному решению (как на картинке ниже), я (по аналогии с примерами выше) буду говорить, что «мозг недостаточно разогрет»



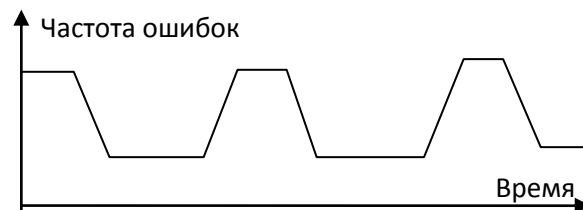
## Однотипные задачи

Время от времени человек попадает в поток однотипных задач или операций

### Первый пример



Теннисисту приходится **подавать** – это однотипная операция. Если вы подсчитаете **число ошибок** на подаче **во времени**, то кривая получится такой



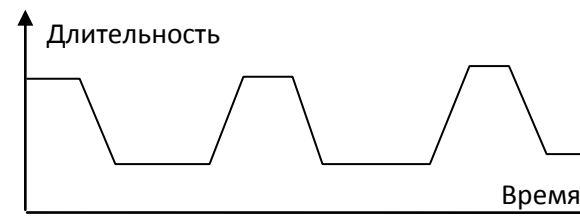
### Второй пример.

Яков Фельдман. Теория человека. Часть первая. Инструментарий

Ученики пишут контрольную работу из однотипных простых задач.



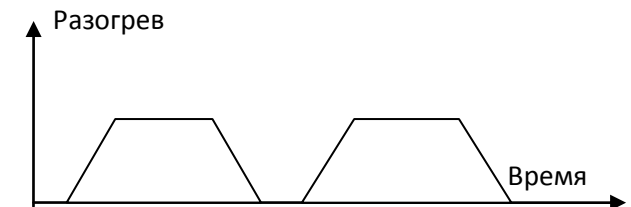
**Время, затраченное на решение** (длительность) одной задачи, можно измерить. Если потом отложить эту длительность на временной шкале, получится так



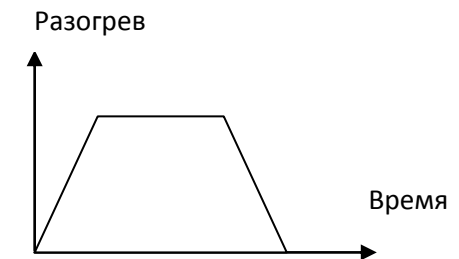
## Разогрев

Обобщая два эти случая, я ввожу для «текущего состояния человека» новый параметр: **разогрев**.

Чем выше текущий разогрев, тем меньше ошибок и тем меньше длительность решения. Тогда **график разогрева** выглядит так.



Предположу для простоты, что график периодичен. **Кривой разогрева** я называю часть графика на его первом периоде (время отсчитываю от подъема)



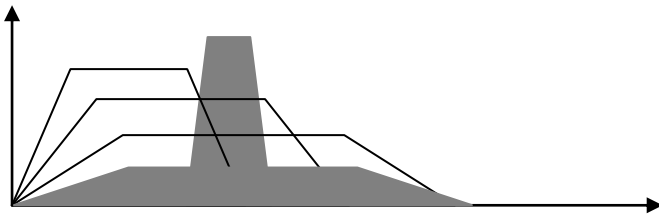


### Четыре разогрева

Если на одном и том же потоке задач строить кривую разогрева для разных людей, то полученные кривые распадутся на четыре класса.

Различия *внутри* одного класса на порядок меньше различия *между* классами.

Если в каждом классе выбрать одну кривую, то получатся **четыре кривые разогрева**.



### Синхронно - попеременно

На тот случай, если у вас в подчинении окажутся два сотрудника с разными кривыми разогрева,

Запомните одно простое правило:

Никогда **не** поручайте им задачу, требующую **синхронной** активности.

Переформулируйте задачу так, чтобы она требовала от них **попеременной** активности.

Так вы минимизируете их претензии друг к другу и максимизируете качество работы.

### Темперамент и разогрев

**Гипотеза 1.** Четыре кривые разогрева - это четыре темперамента – те самые, что впервые описал Гиппократ.

Кривая, которая быстрее всех поднимается, высоко держится и быстро падает –

**Холерик**

Кривая, которая медленнее поднимается, ниже держится и дольше не падает –

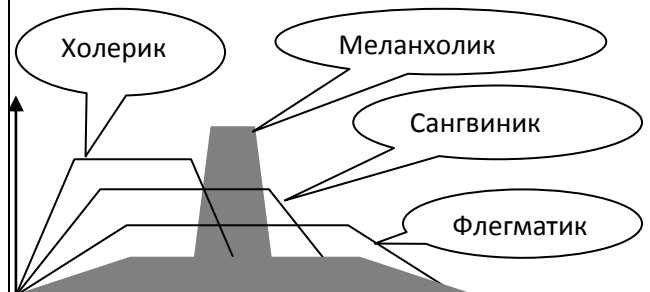
**Сангвиник**

Более пологая, низкая и длинная кривая –

**Флегматик**

Странная кривая с коротким высоким всплеском посередине –

**Меланхолик**



### Смех и слезы

Вот простой способ определить темперамент человека:

**Меланхолик:** печаль, приступы тоски и отчаянья, слезы, у некоторых – периодические истерики

**Флегматик:** невозмутимость, выносливость, редкие вспышки гнева и ярости

**Сангвиник:** мягкий, беззлобный юмор, бодрость и веселость

**Холерик:** стремительность, быстрое и беспощадное остроумие, ядовитый сарказм на грани издевательства

*Однако!* Попытка применить эти четыре признака на практике заставляет нас признать следующую простую гипотезу:

### Гипотеза 2.

У каждого человека – **два темперамента** (иногда они совпадают).

Проявление **одного из двух** темпераментов определяется классом задач, которые человек решает в данный момент.

## Четыре темперамента

### Винни-Пух

Винни-Пух – флегматик, Иа-Иа -  
меланхолик



Пятачок = сангвиник, Тигра = холерик



### Советский Винни-Пух

Обратите внимание на то, что советский Винни-Пух *гораздо более* флегматик, а советский Иа-Иа *гораздо более* меланхолик, чем их американские двойники. Это потому, что американцы создают кино **нормативное**, где каждый положительный персонаж – **нормативный американец**. А нормативный американец – **непременно сангвиник**



### Три мушкетера

Кадр из советского фильма



Слева направо: Атос (сангвиник), Портос (флегматик), Д'Артаньян (холерик) и Арамис (меланхолик)

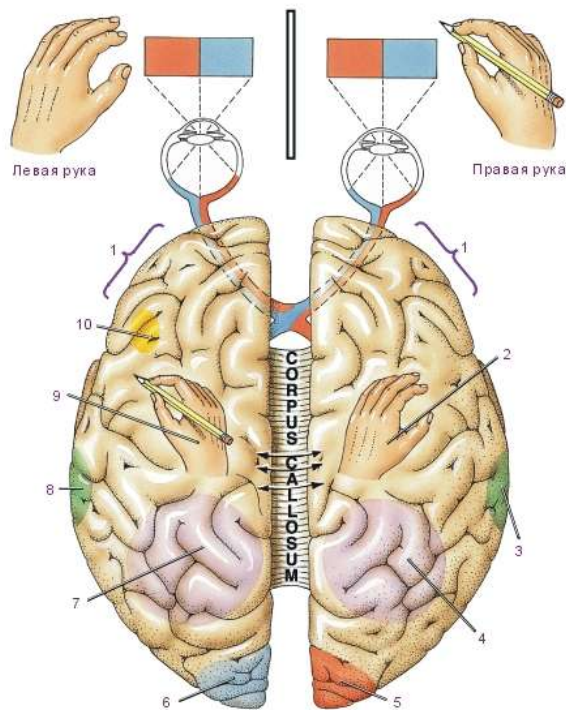
### Мультфильм «Суперсемейка»



Слева направо: мама (сангвиник), папа (флегматик), дочка (меланхолик), сын (холерик)

## Полушария

Как известно, наиболее сложные и исторически поздние функции мышления реализованы в коре головного мозга. А кора головного мозга, как известно, разделена на два полушария, вот так



Вспомните Главную Триаду Кодировок

- Тексты
- Картинки
- Схемы

Проанализировав длинный список фактов, и сопоставив их с данными нейрофизиологов, я пришел к следующей гипотезе

### Две гипотезы

#### Гипотеза 3.

Возможны три варианта «захвата полушарий колеровками»



Третья, не указанная кодировка триады, распределена между полушариями и – как следствие – недоразвита.

#### Гипотеза 4.

В каждом полушарии свой темперамент. Соответственно, этот темперамент мы наблюдаем тогда, когда испытуемый решает задачу этим полушарием.

А это зависит от того, какая кодировка требуется для решения этой задачи.

### Доминантное полушарие

Как известно, одно из полушарий «доминантное», им человек работает «охотнее»

**Ниже - примеры**

### Ниро Вулф и Арчи Гудвин

Американский сериал по книгам Рекса Стаута



Слева Ниро Вулф (Мори Чайкин). Вулф – флегматик на текстах (слева) и меланхолик на картинках (справа). Он читает толстые книги (флегматик), увлекается орхидеями и кулинарией (меланхолик). Но орхидеи и кулинария интересуют его больше, так что доминанта у него справа. Справа Арчи Гудвин (Тимоти Хаттон). Гудвин – холерик и сангвиник. С женщинами мягко шутит, над мужчинами зло издевается. Запоминает все детали и каждое слово (картинка справа, холерик). Книги пишет сам (тексты слева, сангвиник). Предпочитает картинку (доминанта справа).

**Пушкин и Маяковский**

**Пушкин.** Слева – портрет работы Тропинина, справа – рисунки на полях рукописи рукою Пушкина.



**Маяковский.** Слева портрет работы Соколова. Справа – обложка книги (рисунки Маяковского).



Видно, что у Маяковского скорее схема, у Пушкина – скорее картинка. Так что у Маяковского слева схема (холерик), справа текст (меланхолик, доминанта). У Пушкина слева текст (холерик, доминанта), справа – картинка (меланхолик). Видимо, **текст и меланхолия поэту необходимы.**

**Толстой и Чехов**

**Толстой (1828-1910).** Портрет работы Крамского, 1873



**Чехов (1860-1904).** Портрет работы Поленова, 1904-1905



Чехов – слева текст, меланхолик, доминанта, справа сангвиник, картинка. Толстой – слева текст, флегматик, доминанта, справа – холерик, картинка. **Комментарий.** Меланхолики (как Чехов) скорее склонны к **восьмому уровню.** Флегматики (как Лев Толстой) скорее склонны к **шестому уровню.**

**Полушария, разогрев и уровни**

**Гипотеза 5**

У каждого полушария есть два любимых уровня

**Гипотеза 6**

Холерик и Сангвиник предпочитают нечетные уровни, Флегматик и Меланхолик – четные.

**Гипотеза 7.**

У каждого полушария своя любимая входная кодировка и своя любимая выходная, сцепленные с центральной

**Гипотеза 8.** У каждого человека четыре любимых деятельности, по одной на каждой любимый уровень

**Пример: Я**

	Левое	Правое
Доминанта	60%	40%
Разогрев	Холерик	Меланхолик
Входная кодировка	Рука	Ухо
Центральная	Схема	Текст
Выходная	Смыслы	Образы
Первый уровень	7, открытие	6, дискуссия
Второй уровень	3, стремление к победе	8. понимание другого
Первая деятельность	6, математика	3, поэзия
Вторая деятельность	7, философия	8, педагогика

**Конец**