

Митрохина А. Л.

АРХЕТИПЫ КАК АСПЕКТЫ И ФУНКЦИИ

Проанализирована связь между архетипами К. Г. Юнга и функциями информационного метаболизма в соционике. При этом сложные для понимания и многозначные по своему содержанию категории архетипов, коллективного и индивидуального бессознательного обретают новое наполнение, если рассматривать их через семантику аспектов информационного потока.

Ключевые слова: соционика, архетип, аспект информационного потока, аналитическая психология, психология личности, трансперсональная психология.

Одним из сложнейших понятий в психологии является понятие архетипа. Предложенное Юнгом для описания внеличных, врожденных, передающихся по наследству и имеющих общекультурное и общечеловеческое значение понятие архетипа призвано объяснить фундаментальные механизмы работы психики. Архетипы и архетипические образы подробно описаны в аналитической психологии, работа с ними приносит заметные результаты в практике психотерапии.

Тем не менее, по сей день архетип вызывает ассоциации с неким мистическим элементом в психологической науке, поскольку до конца объяснить его природу необыкновенно сложно. В самом деле, трудно найти обоснование тем проявлениям психической реальности, которые поразили столетие назад самого К. Г. Юнга, а именно — удивительные совпадения архетипических образов у людей, принадлежащих к самым разным народам и культурам.

Принцип информационного метаболизма, на который опирается соционика, позволяет рассматривать архетип как явление информационного свойства и соотнести его с такими понятиями, как информационный аспект и функция информационного метаболизма. Переходным мостиком между соционикой и аналитической психологией в этом вопросе стали результаты исследований в области трансперсональной психологии С. Грофа.

Материал, накопленный С. Грофом, несомненно, представляет для соционики огромную ценность. Сам С. Гроф в своих работах неоднократно замечал, что считает К. Юнга первым современным психологом, который через принципы и опыт аналитической психологии вплотную подошел к детальному рассмотрению архетипических образов человеческой психики [2]. Подсознательные образы БПМ, аспекты и психические функции находят параллели и совпадения с архетипами, открытыми Юнгом, который определял *архетип* как **«спонтанную реакцию на события в бессознательной психике, но отнюдь не аллегории физических процессов»** [14, с. 85].

Юнг говорил о существовании определенной наследуемой структуры психического, развившейся за сотни тысяч лет, которая заставляет личность переживать и реализовывать свой опыт определенным образом, и эта определенность выражена в том, что Юнг называл архетипами, или «целостным личностным эскизом», представленным в потенции с самого рождения [15]. По Юнгу, в архетипе происходит синтез сознательных и бессознательных элементов психики, причем архетип обладает таким свойством как «автохтонность», то есть **«неразделимостью коллективного психического субстрата»**, представляя собой **«первоначальное ядро, подсознательную структуру души»** [14].

Дело в том, что огромное количество психических проявлений нельзя объяснить одним лишь личным опытом индивида, *«коллективное бессознательное содержит все духовное наследие человеческой эволюции, рождаемое каждый раз заново в мозговой структуре отдельного человека»* [5]. Важнейшим свойством архетипа является невозможность его сведения к индивидуальному прошлому опыту, невозможность объяснить его как нечто приобретенное индивидуально. Архетип относится к классу психических содержаний, события которых не имеют своего источника в индивидуальном психическом опыте [17].

АРХЕТИП (от греч. arche — начало и tipos — образ) — 1. Прообраз, идея. 2. Класс психических содержаний, события которого не имеют своего источника в отдельном индивиде. 3. В аналитической психологии К. Г. Юнга изначальные, врожденные психические структуры, образы (мотивы), составляющие содержание так называемого коллективного

бессознательного и лежащие в основе общечеловеческой символики сновидений, мифов, сказок, художественной фантазии.

КОЛЛЕКТИВНОЕ БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ — структурный уровень человеческой психики, содержащий наследственные элементы; общее для всего человечества, передаваемое из поколения в поколение хранилище образов, берущих начало в универсальном психическом опыте наших древних предков.

Коллективное бессознательное необходимо отличать от личного бессознательного, которое базируется на конкретном психическом опыте индивида и включает в себя вытесненные или утраченные воспоминания и представления.

Теория личного и коллективного бессознательного стала еще одним величайшим вкладом Юнга в мировую психологию. Личное бессознательное сродни фрейдовскому пониманию этого феномена и состоит из вытесненного опыта, забытых воспоминаний, подавленных восприятий. Содержание коллективного бессознательного универсально и не имеет корней в личном психологическом опыте человека. *«Процессы коллективного бессознательного касаются не только более или менее личных отношений индивида к своей семье или к более широкой социальной группе, но и отношений к обществу — человеческому сообществу вообще»* [16, пар.278].

Известно, что архетип является тенденцией к образованию представлений, которые могут значительно колебаться в деталях, не теряя при этом своей базовой схемы. *«Это коллективные универсальные паттерны (модели, схемы) или мотивы, возникающие из коллективного бессознательного и являющиеся основным содержанием религий, мифологий, легенд и сказок. У отдельного человека архетипы появляются в сновидениях, грезах, видениях»* [5].

Сам термин «коллективное бессознательное» подразумевает существование **внеличных структурных элементов психики**, на роль которых вполне подходят информационные аспекты и функции, с которыми работает соционика. Таким образом, закономерной представляется гипотеза о том, что **архетипы (в том числе образы БПМ) и аспекты информации имеют общую природу** и во многом связаны с характером прохождения родов, в ходе которых происходит первичный информационно-психический импринтинг [1; 6; 7; 9].

Проще говоря, **информационные аспекты и функции, с которыми мы имеем дело в соционике, и есть архетипы Юнга**, которые он определял как фундаментальные психические структуры. Универсальный характер аспектов, работа функций как элементов информационного метаболизма определяет всеобщность их психической природы, выходящей за рамки индивидуальности. Напомним, как в соционике принято определять аспекты и функции [4; 8; 10 и др.].

АСПЕКТЫ ИНФОРМАЦИОННОГО ПОТОКА — часть глобального информационного потока взаимодействия психики с миром; *первореалии («первокирпичики» [Н.Медведев])*, на основе которых в психике человека строятся образы окружающего мира, принимаются решения о необходимых реакциях, формируются сами реакции (обратный информационный поток), накапливается индивидуальный и личностный опыт.

ФУНКЦИЯ ИНФОРМАЦИОННОГО МЕТАБОЛИЗМА — устойчивая способность психики к обработке того или иного вида информации; своеобразный процессор, обрабатывающий информацию соответствующего аспекта с различной степенью дифференциации.

Соционика рассматривает в качестве подобных архетипам универсальных психических паттернов аспекты и функции, формирующие структуру психики типов ИМ, которая, как и архетипы, выходит за рамки индивидуальности. Тип ИМ — это внеличностная структура психики, которая не зависит от конкретного информационного наполнения, однако строится из универсальных элементов информационного метаболизма.

Вопрос о том, что первично — функция ИМ или информационный аспект — сродни извечному философскому вопросу о курице и яйце, так как здесь мы встречаемся с парадоксом системы, которая стремится и не может познать самое себя. Возникает необходимость подняться на уровень другого порядка, или измерения, о котором писал В. В. Гуленко, определяя ТИМ как систему директив [3]. В определенном смысле функция ИМ — первична, аспект же — скорее, производная ее деятельности. Тогда архетип как первичная структура психики сам по себе и есть функция ИМ, которая в определенный момент

начинает функционировать и придавать внешним и внутренним сигналам информационную составляющую. Первичные психические механизмы идентичны для всех представителей человеческого рода как биологического вида, отсюда и фундаментальное родство глубинных психологических образов, которое увидел и констатировал великий Юнг.

Способность к восприятию и обработке информации потоком психическими функциями становится основой для выработки идентичных в разных культурах и верованиях образов и сюжетов, которые мы определяем как коллективное бессознательное, запечатленное в мифологии. Говоря соционически, миф имеет под собой глубокую информационно-психическую основу. Отсюда и поражающее воображение совпадение мифологических сюжетов разных народов — все они отражают фундаментальные механизмы работы психики (функций ИМ) и используют в качестве изобразительного средства семантику информационных аспектов (например, свет в конце туннеля перед наступлением смерти, чудовища, люди в белых одеждах (ангелы, пришельцы, посланцы иных миров), первочеловек, яйцо, океан и др.).

Таким образом, коллективное бессознательное можно определить как совокупность базовых, первичных информационных паттернов, а именно — аспектов информационного потока, обработанных психическими функциями и получивших в ходе развития человеческой психики свое конкретное информационное наполнение, запечатленное в мифологических образах разных культур.

Соционика обладает собственным инструментарием для анализа коллективного бессознательного — принципом информационного метаболизма, категориями аспектов и функций. *Юнгианский анализ* (аналитическая психология) основное внимание уделяет психологическим, философским и духовным измерениям психического опыта через категорию архетипа. *Трансперсональная психология* концентрируется в большей степени на универсальных психосоматических переживаниях и образах, которые позволяют увязать архетипы с элементами ИМ.

Пациенты С. Грофа, имевшие перинатальные переживания, испытали глубокое потрясение, сопровождавшееся кризисом и переоценкой ценностей, поскольку перинатальный уровень бессознательного отражает пересечение коллективного и индивидуального бессознательного. Очень часто в перинатальных переживаниях отмечены проявления архетипов Юнга.

Основой для описания образов и переживаний БПМ служат так называемые системы конденсированного опыта (сокращенно СКО), которые чаще всего связаны с конкретными аспектами рождения и представляют собой общий принцип, действующий на всех уровнях психики. По С. Грофу, СКО — это самые разнообразные воспоминания и переживания, которые могут быть объединены *«сильным эмоциональным зарядом одного и того же качества, интенсивными телесными ощущениями одного и того же типа или какими-то другими общими для этих воспоминаний важными элементами»* [2, с. 115]. Это описание СКО как важных объединяющих элементов также наталкивает на мысль об их сходстве с информационными аспектами, которые определяли переживания того или иного перинатального опыта.

Если ценности квадры — это первичная информационная матрица, паттерн первичного психического отражения, то естественно предположить, что в квадрах могут быть свои архетипические предпочтения, которые не зависят от индивидуального психического опыта, что во многом подтверждается материалами исследований С. Грофа. Эти предпочтения, возможно, основаны на первичных информационных матрицах, на которые в течение жизни наслаиваются индивидуальные психические переживания, образуя сложную архетипическую констелляцию индивида.

Сходство архетипов и информационных аспектов (и их сочетаний в различных комбинациях) проявляется также в том, что те и другие **сохраняют свою структурную и формальную неизменность**, устойчивость, несмотря на бесконечное многообразие форм и интерпретаций. Так, например, архетип **матери** (♀) может иметь диаметрально противоположные образы: от милосердной Девы Марии до всепожирающей свирепой богини Кали, однако сохранять при этом свою природу, изначальное содержание дарующего жизнь женского начала. Так и семантика (субъективный смысл) любого аспекта может иметь бесконечное количество значений, что не меняет его сути как информации определенного

типа: допустим, такие действия как наступление и оборона противоположны по смыслу, однако принадлежат к одному аспекту информации (●).

Юнг отмечал, что *«архетипы определены не содержательно, а формально, причем степень такой определенности весьма незначительна. Изначальный образ может быть определенным относительно своего содержания лишь в том случае, когда он становится сознательным, обогащаясь фактами сознательного опыта. Его форму можно сравнить [...] с осевой структурой кристалла, которая до известной степени предопределяет кристаллическую структуру матричной жидкости, хотя сама по себе материально не существует»* [14, с. 214].

Предложив в 1919 году термин **архетип**, Юнг не устал впоследствии подчеркивать разницу между архетипом и архетипическими образами. Он указывал на то обстоятельство, что архетип — это всего лишь пустая форма, которая может иметь самое разное образное и сюжетное наполнение. Эта метафора вызывает стойкие ассоциации с аспектом как типом информации, который может иметь бесконечное множество выражений в зависимости от того, каковы размерность, знак и расположение функции в модели конкретного носителя типа ИМ.

Архетип — это априорная форма психики, психическое выражение структуры мозга, регулятор психической жизни, результат наблюдений за единообразием психических явлений [5]. Кроме того, понятие архетипа связывается с понятием инстинкта — врожденной, свойственной определенному биологическому виду структурой поведения. Подобно инстинктам, отражающим единообразие биологического поведения, архетипы проявляют единообразие психических явлений. *«Архетип древнее, нежели культура, так что он не передается традицией, миграцией или речью. ...Теоретически возможно любое количество архетипов»* [5, с. 47].

Архетип возникает (или запускается) и начинает свое существование спонтанно и повсеместно, он тесно связан со структурой мозга и передается индивиду по наследству вместе с мозговой структурой. Работа функций информационного метаболизма также связывается с работой определенных участков мозга, — на основе анализа процессов возбуждения и торможения построена соционическая модель информационного метаболизма [13].

В. В. Зеленский отмечает, что по аналогии с человеческой психикой, можно предположить существование животных архетипов тоже [5, с. 47]. Эта мысль также находит отклик в соционике, которая допускает наличие функций ИМ у животных, которые, несомненно, обладают психикой как способностью к переработке информации глобального потока.

В отличие от архетипа, **архетипические образы** — это непосредственное содержание психического образа, а не его образец или схема, оно зависит от конкретной психической реальности индивида (конкретные сюжеты, темы, сказки и т. п.).

Все вышесказанное поразительным образом соотносится с универсальным характером психических функций и информационных аспектов в соционике, с той только поправкой, что нет нужды выделять бесконечно большое количество аспектов и функций (или архетипов). Теория и практика соционики показывают, что все информационное многообразие мира возможно описать через категории восьми элементов информационного метаболизма.

Архетипы в наибольшей степени соотносятся с понятиями аспекта и функции, архетипические образы — с результатом работы психических функций, т.е. с конкретным информационным наполнением. В этом причина узнаваемости, устойчивости архетипов и их многообразия в конкретных культурах и жизненных коллизиях индивидов [12].

Предлагаемая таблица показывает соответствие архетипических образов семантике информационных аспектов лишь в первом приближении. Интерпретация архетипов (как и прочтение семантики аспектов) может меняться в зависимости от конкретного психологического контекста и культурных особенностей. Однако даже первое приближение дает возможность сопоставить архетипы с элементами информационного метаболизма — функциями и аспектами.

Аспекты и архетипические образы

Аспекты	Архетипические образы
○	Благоухание и зловоние (гниение). Богини Земли и плодородия. Василиса Прекрасная. Венера. Весна Красна. Волк и семеро козлят. Волшебный горшочек. Врачи (лекари, знахари). Грелка. Дед Мазай и зайцы. Дерево. Дионис. Дородное тело (живопись Рубенса). Зелье. Зерно. Иванова ночь (Иван Купала). Кентавр. Клистир. Колобок. Корова (в том числе небесная). Кришна. Кролик (символ плодovitости). Купидон. Лель. Лесной царь. Лесные и домашние божества (лешие, старичок-лесовичок, домовые, банник, овинник). Лилия. Манна небесная. Мать Сыра земля. Медицинские сестры. Минералы и самоцветы. Морские обитатели. Ноев ковчег. Обжоры (Гаргантюа, Робин-Бобин-Барабек). Ослиная шкура. Овца. Пастель (импрессионисты). Пастораль (пастушки, пастушки). Подводное царство. Пряничный домик. Радуга. Райский сад. Роза. Нимфы и сатиры. Семя и цветок папоротника. Скатерть-самобранка. Соломенное чучелко (липкое). Соломенный бычок. Табуны и стада (лошадей, овец). Табха (рыба и хлеба Христа). Тело. Тотемы животных (Ястребиный коготь, Лапа Ягуара, Конский Хвост). Фавн. Фрукты. Хлеб. Целебные травы и снадобья. Эликсир любви. Эрот. Яблоко (в том числе отравленное). Яды. Яйцо (как средоточие жизни). Яства (пища). Молочные реки и кисельные берега. По усам текло, в рот не попало. Всякой твари по паре.
●	Алмаз. Атланты и кариатиды. Бездна. Великаны и богатыри (Илья Муромец, Алеша Попович, Гулливер). Витражи. Вселенский потоп. Вулкан. Герои (Геракл, Персей). Рама (защитник). Гибель Атлантиды. Гиперболоид инженера Гарина. Глаза. Давид и Голиаф. Железнодорожные составы. Зевс (громовержец). Казнь. Катастрофы (землетрясения, наводнения, извержения вулканов, взрывы). Копье. Космическое пространство. Крепости. Кровожадные боги и богини (Молох, богиня Кали). Лампочка Ильича. Левиафан. Марс (бог войны). Марс. Маяк. Медведь. Мост. Обелиск. Ожившие памятники (Каменный гость, Медный всадник). Оружие массового уничтожения (бомбы). Слепление. Пещера. Пожирающая пасть (челюсти акулы). Посейдон (колебатель земли). Пустота. Сияние света. Скалы и горные вершины. Солнце и солярные божества. Соловей-Разбойник. Стекло. Тартар. Титаны и герои Древней Греции. Фаллос. Хрусталь. Хтонические существа и чудовища (черепахи, крокодилы, змеи). Циклопические сооружения. Циклопы. Чёрные дыры. Чрево. Чудовища (Кинг Конг, Вий). Шива (разрушающий и созидаящий миры и вселенные). Шприц. Щит и меч. Яма (могила). Луч света в темном царстве. Всевидящее око.
△	Амрита. Антиквариат. Астарта. Белые металлы (серебро, платина, белое золото). Вечный Жид. Вода. Водоворот. Водопад. Водяная мельница. Водяной. Воскрешение Лазаря. Гамаюн, птица вещая. Геката. Гипноз. День сурка. Дети. Дождь. Жемчуг. Живая вода. Заклинатель змей. Зыбучие пески. Изиды. Колесо. Колокольчик. Кощей Бессмертный. Кришна. Крысолов. Лед. Лель. Лета. Летопись. Луна. Лунный свет. Маятник. Месяц. Метроном. Меланхолия. Мертвая вода. Мистицизм звука (суфизм). Мойры. Морфей. Музыка. Музыкальные инструменты. Наяды. Облако. Орфей. Перевозчик Харон. Песнь о вещем Олеге. Песочные и водяные часы. Призраки. Прилив и отлив. Прялка. Парки (богини судьбы). Песня. Раковина. Река. Рок. Русалки. Свастика (динамический крест). Свирель. Седина. Селена. Сильфиды. Сирены. Снег. Сова. Сон Брахмы. Сонное царство. Спящая красавица. Старик. Старуха. Сфинкс. Судьба. Ухо. Феникс (воскресает из пепла). Фатум. Хронос. Царство теней Аид. Шагреновая кожа. Экклезиаст. Эфир. Эхо. Ювенильное море. Капля по капле камень точит. Тень отца Гамлета. Рукописи не горят. Белое безмолвие.
▲	Алконост. Алхимия. Аномальная зона. Баба Яга. Бермудский треугольник. Бес. Близнецы. Ваю (бог ветра). Ведьма. Ветер. Вихрь. Воланд. Волосы (косы, хвосты). Волшебники. Волшебные животные (Чеширский кот, кот Бегемот, Кот в сапогах, Конек-горбунок). Ворон. Гадание. Галатея. Гамаюн. Гарри Поттер. Гоблины. Гомункулус. Гуманоид. Дары волхвов. Двойник (Черный человек Моцарта и Есенина). Джокер. Игры и игрушки. Инопланетяне. Карлики. Калейдоскоп. Колдовство. Крылья. Лабиринт. Летающие предметы и звери (драконы, ковры-самолеты, летающие «тарелки»). Метла. Мефистофель. Мозаика. Нос (Гоголя, карлик Нос). Параллельные миры. Полет. Полтергейст. Портрет Дориана Грея. Прана. Превращения. Птицы.

Аспекты	Архетипические образы
	Рулетка. Секретные материалы. Сирин. Сказка. Смерч. Странник. Трикстер. Тролли. Улисс. Фауст. Фея. Фортуна. Франкенштейн. Черная и белая магия. Чернокнижники. Черномор. Черт. Чудо. Эврика! Экзорцист. Каркнул ворон: никогда! Таинственный незнакомец.
	Абсолют. Аллегория. Алтарь. Андрогин. Аполлон. Библия. Брачный союз. Буквы (альфа и омега, начало начал). Василиса Премудрая. Верховное божество. Весы. Всемирный разум. Гермес Трисмегист. Гименей. Головоломка. Документ (пропуск, удостоверение). Дерево познания. Закон. Икар. Именины. Индугенция. Инквизиция. Карта. Квадрат. Клан. Книга. Князь. Код. Контракт. Колено (род). Король. Крест. Кристалл. Круг. Кумовство. Лагерь. Лестница (в небо, карьерная). Лотова жена. Мандала. Минерва. Многоуровневые системы мироздания (круги Рая и Ада, верхний, нижний и средний миры). Монада. Орден. Ось и центр мироздания. Пантеон. Пентакль. Первородство. Пирамида (власти, потребностей). Поклонение волхвов. Правило Золотого сечения. Представитель власти (милиционер, полицейский, стражник). Принц. Принцесса. Прокрустово ложе. Прямые углы. Пятикнижие. Сатурн. Символ. Симметрия. Скипетр. Слово. Совет старейшин. Содом и Гоморра. Страшный суд. Суд Осириса. Сумасшедший профессор. Тайное общество. Тот (бог знаний и письменности). Троица как триединое начало. Трон. Тюрьма. Фарисей. Фаэтон. Фемида. Философский камень. Царь Соломон. Царь. Цифры. Числа. Шарада. Дважды два — четыре. Волга впадает в Каспийское море. Моральный кодекс строителя коммунизма.
	Базар. Банк. Буратино. Вексель. Венецианский купец. Винтик и Шпунтик. Гермес (покровитель ремесел). Гильдия. Гобсек. Город Жёлтого дьявола. Город мастеров. Городок в табакерке. Данила мастер. Двое из ларца. Демиург (творец). Денежное дерево. Доллар. Дорога. Железный дровосек. Завод. Золотая антилопа (выбивающая копытом золотые монеты). Золотой телец. Игры «Монополия», «Сделай сам». Инструменты. Карандаш и Самоделкин. Ковбой. Конвейер. Конструктор типа «ЛЕГО». Коробейник. Купец. Левша. Ломовая лошадь. Магазин. Марионетки. Мастер. Медной горы хозяйка. Меняла. Меркурий (бог торговли). Механические устройства (Сибирский цирюльник, механические игрушки и автоматы). Микромоделли технических средств (самолетики, машинки, кораблики). Многорукие божества (как отражение многофункциональности). Монета. Муравьи, бобры, пчёлы как вечные труженики. Огниво. Орудия труда. Папа Карло. Пахарь. Пахтание океана. Плуг. Работающий станок. Работный дом. Робот (Электроник). Ростовщик. Садко. Сборщик податей. Сварог. Сделка. Скупой рыцарь. Спецдежда. Супермаркет. Торговая лавка. Тридцать сребреников. Трудодни. Царь Мидас. Цех. Ярмарка. Волшебное поле в стране дураков. Без труда не вытащишь и рыбку из пруда.
	Ангел-хранитель. Благая весть. Блудный сын. Бог. Бодхисатва. Богоматерь (утешительница, защитница, покровительница). Будда. Вавилонская блудница. Весталки. Гамлет. Гензель и Гретхен (брат и сестра). Грех. Гуру. Десять заповедей. Дон Жуан. Дом. Душа. Дьявол. Женщина в белых одеждах (Другия). Жихарка (приемный сын). Заратустра. Змей-искуситель. Иван Вдовий сын. Иван не помнящий родства. Иисус Христос. Иосиф и его братья. Каин и Авель. Лилия. Любовь. Мачеха. Магомет. Манкурт. Материнство. Мать и дитя. Митра (бог миротворец). Моисей. Монахини. Непорочное зачатие. Нити (клубок). Объятие. Отцовство. Персефона. Песнь песней. Покаяние. Поцелуй (в том числе Иуды). Приёмные родители как духовные наставники (Дева Мария и Святой Иосиф). Прощение. Психея. Психическая энергия. Родина-мать. Ромул и Рем. Рукопожатие. Святая земля. Святое семейство. Святой. Святыня. Семья. Сердце. Сита, Людмила, Пенелопа (добродетельные супруги). Учитель. Электра. Было у отца три сына. Посадить дерево, построить дом, вырастить сына.
	Агни. Аутодафе. Бенгальские огни. Вифлеемская звезда. Горящее сердце Данко. Звезда. Звёздный мальчик. Золушка на балу в бальном платье. Иллюминация. Индра. Клоун. Комета. Костёр. Лампада. Люцифер. Мишура. Молния. Небесные светила. Новогодняя ёлка. Огни святого Эльма. Очаг. Пламя. Планеты. Пожар. Полярная звезда. Пояс Ориона. Праздник. Ревушка-коровушка. Саламандра. Салют. Свеча. Сжигание чучела (провода Зимы). Сириус. Созвездия в образе животных и людей. Странствующие комедианты (цыганские песни и танцы, танго, фламенко).

Аспекты	Архетипические образы
	Сурья. Торжество. Факел. Факельные шествия. Фейерверк. Хождение по углям. Царевна Лебедь. Царевна Несмеяна. Цирк-шапито. Южный крест. «А во лбу звезда горит». Мы на горе всем буржуям мировой пожар раздуем!

Архетипы, несомненно, представляют собой гораздо более сложные образования, чем восемь аспектов информационного потока. Однако их комбинации в разных сочетаниях могут быть описаны в категориях аспектной семантики — одного или нескольких аспектов, спиралей вертности, типов ИМ.

Так, например, классический юнговский архетип **трикстера**, ниспровергающего моральные и нравственные нормы, провоцирующего человека на разрушение устоев, принятых в обществе, можно описать через интуицию возможностей и этику отношений: $\blacktriangle + \square$. Лукавый и вкрадчивый, понимающий скрытые мотивы и желания других людей, он предлагает путь, проверяющий его жертву на душевную стойкость и нравственную чистоту, приверженность моральному долгу. Трикстер напоминает по своему соционическому наполнению $\blacktriangle\square$ (ИЭЭ), знатока человеческих слабостей и творческого манипулятора. В мировой литературе этот образ хорошо известен в лице таких персонажей как **Мефистофель, Дьявол, черт, бес, Демон** (М. Ю. Лермонтова), **Воланд, Змей-искуситель**.

Архетип может не соответствовать конкретному типу ИМ, а совмещать в себе несколько аспектов в самых разных комбинациях. Устойчивые аспектные сочетания могут превращаться в хорошо узнаваемые архетипические образы, которые встречаются в разных культурах и верованиях, находят свое отражение в произведениях искусства, особенно в так называемых бродячих сюжетах.

Допустим, тема страстной любви, которая приводит к трагической смерти одного из любовников, соответствует сочетанию волевой сенсорики и этики эмоций $\bullet + \blacksquare$: «Там, где любовь, всегда проливается кровь». Эта коллизия воплощена в образах **Кармен** (героини одноименной повести П. Мериме), **Земфиры** (героини поэмы А. С. Пушкина «Цыганы»), **Радды** (цыганка из рассказа М. Горького «Макар Чудра»), **Манон Леско** («История кавалера де Грие» аббата Прево). По сути все эти героини воплощают один и тот же образ — страстной, свободолюбивой женской натуры, которая живет своими чувствами и готова пожертвовать жизнью ради своей независимости.

Архетипический образ может быть описан через аспекты *спиралей вертности* [10; 11]. Так, образ индийского бога **Кришны** совмещает в себе все соотношенческие аспекты — $\square\square\bigcirc\Delta$. Кришна — символ глубокой, неиссякаемой и беззаветной любви $\square$ к своей возлюбленной Радхе. Главный атрибут Кришны — пастушья свирель, волшебная музыка Δ которой вводит в состояние транса все живое вокруг него (и людей, и животных). Водяная символика окружает Кришну повсюду: еще младенцем его находят в водах реки Джамны, от страшного ливневого потока его прячет под своим капюшоном змеиный царь Шеша. Кришна — это божественный пастушок, который дни напролет пасет стада коров на тучных пастбищах, где предается любовным утехам с Радхой — $\bigcirc$. Скромный пастушок на самом деле принадлежит к высшему сословию, он сын могущественного царя, который призван в назначенное время осуществить справедливое правление и обеспечить благоденствие своим подданным — $\square$.

С другой стороны, один и тот же архетипический образ может поворачиваться аспектными сторонами в зависимости от выделяемой *аспектной доминанты* [10; 11]. Обратимся к образу **Прометея**. Если рассматривать его как титана, который нарушил закон Зевса и украл с небес огонь, то перед нами проявление волевой сенсорики и структурной логики $\bullet + \square$. Если задуматься о мотивах, которые им руководили, то налицо его роль как культурного героя, который из любви и сострадания к людям научил их пользоваться огнем, развивать ремесла. Это уже этика отношений и деловая логика $\square + \blacksquare$. В этом случае можно говорить об архетипах квадры Гамма, которая готова ниспровергнуть сложившуюся систему ради задачи развития цивилизации и гуманизма.

Если рассматривать образ Прометея с точки зрения вечных мук, полученных в наказание за преступление — то впору говорить об интуиции времени, этике эмоций и белой сенсорике (орел каждое утро прилетал клевать его печень) $\Delta + \blacksquare + \bigcirc$. Здесь мы

сталкиваемся с архетипом квадры Бета, о котором уже говорилось в контексте базовых перинатальных матриц.

Яркие и многослойные архетипические образы, прошедшие испытание временем, требуют развернутого аспектного анализа, для которого требуются все восемь элементов ИМ. К ним относятся всеобъемлющие архетипы **матери, отца, младенца, человека, космоса**. Так, во всех мировых культурах и в индивидуальной психической жизни образ **первочеловека** (Пуруши, Адама Кадмона и др.) интегрирует в себе идеи сотворения жизни, осознания своей личности, принадлежности к земному бытию и космосу, отделения человеческого существа от других существ (рождения сознания). Этот архетип имеет множество архетипических содержаний, для выработки, описания и осмысления которых требуются все аспекты и функции человеческой психики.

Таким образом, эмпирические наблюдения, которые привели Юнга к открытию механизма психических предпочтений и психологических типов, получают свое творческое развитие в теории и практике соционики как науки об информационном метаболизме психики. Чрезвычайно сложные для понимания и многозначные по своему содержанию категории архетипов, коллективного и индивидуального бессознательного обретают новое наполнение, если рассматривать их через семантику аспектов глобального информационного потока.

Л и т е р а т у р а :

1. Букалов А. В., Бойко А. Г. Соционика: тайна человеческих отношений и биоэнергетика. — К.: Редакция газеты «Соборна Украина», 1992.
2. Гроф С. За пределами мозга. Рождение, смерть и трансценденция в психотерапии. — М.: Издательство АСТ, Изд. Института трансперсональной психологии, Изд. К. Кравчука, 2004.
3. Гуленко В. В. Гуманитарная соционика. — М.: Черная белка, 2009.
4. Ермак В. Д. Классическая соционика. — М.: Черная белка, 2009.
5. Зеленский В. В. Толковый словарь по аналитической психологии (с английскими немецкими эквивалентами). Изд. 3-е, испр. и доп. — М.: «Когито-Центр», 2008.
6. Ломоносова Е. Влияние процесса рождения человека (БПМ С. Грофа) на тип информационного метаболизма. // Соционика, ментология и психология личности. — 2003. — № 3.
7. Ломоносова Е. Процесс рождения человека, базовые перинатальные матрицы и ТИМ. // Психология и соционика межличностных отношений. — 2008. — №№ 1–2.
8. Литвиненко И. Ю. Введение в соционику. // Менеджмент и кадры: психология управления, соционика и психология. — 2009. — №№ 1–3.
9. Митрохина А. Л. Матрицы Грофа и квадральные ценности. // Соционика, ментология и психология личности. — 2009. — № 3.
10. Митрохина А. Л. Общая соционика. — М.: Черная белка, 2010.
11. Митрохина А. Л. Признаки Рейнина в интертипных отношениях. // Соционика, ментология и психология личности. — 2010. — № 3.
12. Мифы народов мира. Энциклопедия. (В 2 т.). Гл. редактор С. А. Токарев. — М.: Советская энциклопедия, 1980.
13. Таланов В. Л. Краткое изложение модели Т: физиологической модели информационного метаболизма в психике человека. — <http://www.newsocionicsmodel.narod.ru>.
14. Юнг К. Г. Душа и миф. Шесть архетипов / Пер. А. А. Спектор. — М, 2005.
15. Юнг К. Г. Проблемы души нашего времени. — М., 1994.
16. Юнг К. Г. Очерки психологии бессознательного. — М.: Когито-центр, 2006.
17. Большой психологический словарь / Под ред. Б. Г. Мещерякова, В. П. Зинченко. 3-е изд., доп. и перераб. — СПб.: Прайм-Еврознак, 2006.

Статья поступила в редакцию 17.09.2010 г.