## Перед погружением в миф

Всего существует три картины мира: **миф**, **религия (монотеизм)**, **наука**.  
Прежде чем приступать к изучению первой картины мира — *мифа* — нужно придерживаться принципа *презумпции ненаивности*. Принцип состоит в том, что не стоит считать древних людей глупыми или наивными. Когда мы полагаем, что древние люди пытались через миф рационально описать окружающий мир, мы вполне вероятно приписываем им свои собственные цели и представления.

## Современные представления о реальности

Базовый постулат современности: у нас имеются

1. **объекты восприятия**
2. **объекты, созданные мышлением**

*Объекты восприятия* более «реальны», т.к. содержатся вне нас. Они первичны: сначала увидел, потом создал в голове образ. *Объекты мышления* содержатся внутри нас. Они являются копией восприятия, то есть **репрезентацией** (латинское repraesentatio), противопоставляясь **презентации** — объектам восприятия.

## Мифологическое мировоззрение

Базовый постулат мифологического мировоззрения: объекты восприятия одинаково реальны с объектами мышления. Потому что нет определения реальности. Аффект является целью для входа в социум. Носителем знания, необходимого для входа в аффект, является шаман, учитель (мудрец из прошлого урока).

Хороший пример — геймер. Через чувственно воспринимаемые объекты (клавиатура, мышь) он имеет прямое воздействие на объекты мышления и впадает в аффект (удовольствие от игры).

Во времена мифа сразу в трех местах зарождается философия:

1. Китай
2. Индия
3. Эллада (Древняя Греция)

В данном цикле лекций будет рассматриваться западная философия, то есть Эллада. В Элладе существовала каста *рабов*: они трудились, не имели воинской повинности, были вполне свободны, воспринимались на уровне очень умных питомцев, в то же время будучи частью семьи, и обустраивали быт *господина* (воина), вводя его в состояние **эвдеймонии** (εὐδαιμονία — счастье, блаженство, состояние упорядоченной жизни). *Раб* обладает прикладными знаниями. *Воин*, являвшийся для *раба* господином, обязанный нести воинскую повинность, должен быть готов умереть на войне. Между рабами и воинами лежала такая пропасть, что они считались двумя разными расами. *Господин* по сути — деструктивная фигура, потому что он либо воюет, либо потребляет результаты трудов *раба*. Чувствуя нарастающую силу *раба*, он бросает ему вызов: создает знание свободного человека, теоретическое, умозрительное, для которого у *раба* нет времени. Эти знания — *философия* и *математика*. И задает главный вопрос: если *раб* знает всё прикладное, то философия задает вопрос, на который *раб* ответить не в силах: что такое знание?

## Первый ответ

*Пифагор* первым дал определение знанию: знание — это число. В его концепции познание — это сравнение одних сущностей с другими; для сравнения нужна мера, единица измерения (μόνος [монас] — «один», «единственный», «одиночный», из которого получилась приставка моно-). А упорядоченный мир — **космос** (κόσμος, с эллинского украшение, убранство) — являл собой **соразмерность** (ἁρμονία [гармония]), где две любых сущности можно сравнить какой-то мерой. Такая концепция знания подтверждает мифологическое знание, потому что для арифметических операций мерой поначалу являются объекты материального мира (когда нас учат арифметике, элементарные операции сложения объясняют на яблоках. Таким образом абстрактная единица в уме сопоставляется с одним яблоком — ἁρμονία достигнута).

## Первая проблема

Иррациональные числа — первая проблема, открытая пифагорейцами. Невозможность установить соразмерность применительно к иррациональным числам стала первым камнем преткновения. Иррациональные числа нельзя представить в мышлении. Чисто **π** — это только *символ*, который невозможно помыслить.

Открытие иррациональных чисел привело к осознанию того, что объекты мышления не равны объектам восприятия. Объекты восприятия более сложны и не поддаются человеческому уму.