

SPAGHETTI REALITIES: A METHODOLOGICAL FRAMEWORK

СПАГЕТИРОВАНИЕ РЕАЛЬНОСТЕЙ: МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ РАМКА

Author: Dmitry Strizhkov / Автор: Дмитрий Стрижков

Year: 2026

Status: Preprint / Статус: Препринт

ABSTRACT / АННОТАЦИЯ

RU:

В работе предлагается **методологическая рамка «спагеттирования реальностей»** — модель описания реальности как **слоисто-волокнутой структуры**, в которой:

- Реальность **не линейна**, а представляет собой **сплетение множества осей** (исторических, культурных, индивидуальных).
- Точки бифуркации** — это **узлы**, где волокна перехлёстываются, создавая ложные связности.
- Психотипы людей** — это **активные агенты**, которые либо **распутывают**, либо **скручивают** жгуты времени.
- Язык** (азбука, символы) — это **карта слоёв**, а не просто средство передачи информации.

Рамка опирается на:

- теорию бифуркаций** (динамические системы),
- многоплоскостную синхронизацию** (метод удержания нескольких уровней восприятия),
- модель трёх психотипов** (импульсор, резонатор, архитектор),
- методы мягкой декомпрессии** спутанных слоёв.

Работа **не является окончательной теорией**. Она предлагает **рабочую методологию** для анализа нелинейных процессов в истории, культуре и сознании.

EN:

We propose a **methodological framework of "spaghetti realities"** — a model for describing reality as a **layered-fibrous structure**, in which:

1. Reality is **not linear**, but a **weave of multiple axes** (historical, cultural, individual).
2. **Bifurcation points** are **nodes** where fibers intertwine, creating false connectivities.
3. **Psychotypes of people** are **active agents** that either **unravel** or **twist** the strands of time.
4. **Language** (alphabet, symbols) is a **map of layers**, not just a means of transmitting information.

The framework relies on:

- **bifurcation theory** (dynamical systems),
- **multi-plane synchronization** (method of holding several levels of perception),
- **the model of three psychotypes** (impulsor, resonator, architect),
- **methods of soft decompression** of entangled layers.

The work is **not a final theory**. It offers a **working methodology** for analyzing nonlinear processes in history, culture, and consciousness.

1. INTRODUCTION / ВВЕДЕНИЕ

1.1. Problem / Проблема

RU:

Современные гуманитарные науки (история, культурология, психология) описывают реальность **линейно**:

- история — как последовательность событий,
- культура — как набор артефактов,
- сознание — как набор состояний.

Но реальность не линейна. Она представляет собой **слоисто-волокнистую структуру**, в которой:

- события **переплетаются**,

- культуры **накладываются** друг на друга,
- сознание **удерживает** несколько уровней одновременно.

Мы предлагаем **методологическую рамку**, которая описывает эту структуру.

EN:

Modern humanities (history, cultural studies, psychology) describe reality **linearly**:

- history — as a sequence of events,
- culture — as a set of artifacts,
- consciousness — as a set of states.

But reality is not linear. It is a **layered-fibrous structure** in which:

- events **intertwine**,
- cultures **overlap**,
- consciousness **holds** several levels simultaneously.

We propose a **methodological framework** that describes this structure.

1.2. Hypothesis / Гипотеза

RU:

Реальность — это «спагетти», а не «прямая линия».

Что это значит:

1. Реальность — это **множество переплетённых осей**.
2. **Точки бифуркации** — это **узлы**, где оси пересекаются.
3. В этих точках **возможно** изменение траектории.
4. **Психотипы** — это **агенты**, которые либо распутывают, либо скручивают оси.
5. **Методология** — это **способ** работы с этой структурой.

EN:

Reality is "spaghetti", not a "straight line".

What this means:

- 1. Reality is a **set of intertwined axes**.
- 2. **Bifurcation points** are **nodes** where axes intersect.
- 3. At these points, **change of trajectory is possible**.
- 4. **Psychotypes** are **agents** that either unravel or twist the axes.
- 5. **Methodology** is a **way** of working with this structure.

1.3. Structure of the work / Структура работы

RU: Раздел 2 — модель спагеттирования. Раздел 3 — психотипы. Раздел 4 — методы мягкой декомпрессии. Раздел 5 — многоплоскостная синхронизация. Раздел 6 — обсуждение.

EN: Section 2 — spaghetti model. Section 3 — psychotypes. Section 4 — methods of soft decompression. Section 5 — multi-plane synchronization. Section 6 — discussion.

2. SPAGHETTI MODEL / МОДЕЛЬ СПАГЕТИРОВАНИЯ

2.1. Basic Definition / Базовое определение

RU:

Спагеттирование реальностей — это модель, в которой реальность рассматривается как **слоисто-волокнистая структура**.

Основные положения:

N°	Положение	Что означает
1	Реальность не линейна	Не прямая, а сплетение осей
2	Оси пересекаются в точках бифуркации	Узлы, где возможно изменение
3	Волокна могут перехлёстываться	Ложные связности, подмены

Nº	Положение	Что означает
4	Возможно распутывание	Через культуру, образование, резонанс

EN:

Spaghetti realities is a model in which reality is considered as a **layered-fibrous structure**.

Basic provisions:

Nº	Provision	Meaning
1	Reality is not linear	Not a straight line, but a weave of axes
2	Axes intersect at bifurcation points	Nodes where change is possible
3	Fibers can intertwine	False connectivities, substitutions
4	Unraveling is possible	Through culture, education, resonance

2.2. Historical Example / Исторический пример

RU:

Пример: камень на набережной с датой 1814, а через 20 метров — другой камень с датой 1917.

Классическая история: две разные даты, две разные эпохи.

Спагеттирование: две **оси** (1814 и 1917), которые **скрутились** в одной точке. Это **узел** — точка бифуркации, где возможно **распутывание**.

EN:

Example: a stone on the embankment with the date 1814, and 20 meters away — another stone with the date 1917.

Classical history: two different dates, two different eras.

Spaghetti: two **axes** (1814 and 1917), which **twisted** at one point. This is a **node** — a bifurcation point where **unraveling** is possible.

2.3. Structure of the Model / Структура модели

№	Уровень	Что описывает
1	Оси	Отдельные траектории (исторические, культурные, индивидуальные)
2	Точки бифуркации	Узлы, где оси пересекаются
3	Волокна	Сплетения осей, создающие ложные связности
4	Агенты	Психотипы, влияющие на структуру
5	Методы	Способы работы с структурой

3. PSYCHOTYPES / ПСИХОТИПЫ

3.1. Three Types / Три типа

RU:

Мы выделяем **три психотипа**, каждый из которых **по-разному** влияет на структуру реальности:

Тип	Что делает	Влияние
Архитектор	Держит образ будущего, действует плавно	Создаёт полезные, резонансные оси
Импульсор	Образ короткий, без проверки, действует резко	Создаёт хаотичные оси, засоряющие пространство
Резонатор	Сам не создаёт образов, усиливает чужие	Усиливает сигналы

EN:

We identify **three psychotypes**, each of which **differently** affects the structure of reality:

Type	What it does	Influence
Architect	Holds the image of the future, acts smoothly	Creates useful, resonant axes
Impulsor	Short image, no verification, acts sharply	Creates chaotic axes that litter space
Resonator	Does not create images itself, amplifies others'	Amplifies signals

3.2. What This Means / Что это значит

RU:

- **Архитектор** — создаёт **основную ось**, к которой подтягиваются остальные.
- **Импульсор** — создаёт **множество хаотичных осей**, которые перехлёстываются.
- **Резонатор** — усиливает **чужую частоту**, не создавая своей.

Что делать:

Тип	Что делать
Архитектор	Работать тихо, без показухи
Импульсор	Мягко поправлять через культуру
Резонатор	Найти правильный образ

EN:

- **Architect** — creates the **main axis**, to which the rest are pulled.
- **Impulsor** — creates **many chaotic axes** that intertwine.
- **Resonator** — amplifies **someone else's frequency**, without creating its own.

What to do:

Type	What to do
Architect	Work quietly, without showing off
Impulsor	Gently correct through culture
Resonator	Find the right image

3.3. Summary / Сводка

№	Тип	Влияние	Поправление
1	Архитектор	Создаёт резонансные оси	Не требуется
2	Импульсор	Создаёт хаотичные оси	Мягкое обучение
3	Резонатор	Усиливает чужие сигналы	Нужно направление

4. METHODS OF SOFT DECOMPRESSION / МЕТОДЫ МЯГКОЙ ДЕКОМПРЕССИИ

4.1. Why Soft Methods / Почему мягкие методы

RU:

Прямой конфликт с официальным нарративом вызывает **разрыв жгута** — психологический и социальный коллапс.

Поэтому нужны методы, которые **распутывают узлы постепенно**, не разрушая защитную плёнку.

EN:

A **direct conflict** with the official narrative causes a **rupture of the strand** — psychological and social collapse.

Therefore, methods are needed that **unravel nodes gradually**, without destroying the protective film.

4.2. Five Methods / Пять методов

RU:

№	Метод	Принцип
1	Иммерсивно-игровой	Создать среду, где человек видит, как волокна перекручиваются
2	Герменевтический	Читать «узлы» на местности (камни, здания, даты)
3	Феноменологический	Дать человеку прочувствовать присутствие узла
4	Юмористический	Смех снимает напряжение, не разрушая узел
5	Сетевой	Децентрализованная фиксация следов спагеттирования

EN:

№	Method	Principle
1	Immersive-game	Create an environment where a person sees how fibers twist
2	Hermeneutic	Read "nodes" on the ground (stones, buildings, dates)
3	Phenomenological	Let a person feel the presence of a node
4	Humorous	Laughter relieves tension without destroying the node
5	Network	Decentralized fixation of traces of spaghetti

4.3. Detailed Description / Развёрнутое описание

RU:

Метод 1. Иммерсивно-игровой.

- Художественная литература, где герой оказывается в «точке узла».
- Книги/игры с механикой «перемотки времени».
- Настольные игры с правилом «если выпадает дубль, реальность спагеттируется».

Метод 2. Герменевтический.

- Фиксируем объект с предполагаемым узлом.
- Сравниваем официальную датировку с альтернативной.
- Задаём вопрос: «Как два разных волокна оказались скручены в этом месте?»

Метод 3. Феноменологический.

- Приводим человека в точку узла.
- Инструкция: «Постой, почувствуй, не думай».
- После — не интерпретируем, а спрашиваем: «Что почувствовал?».

Метод 4. Юмористический.

- Мемы, каламбуры, иронические экскурсии.
- Смех переводит проблему из «угрозы» в «забавный сбой».

Метод 5. Сетевой.

- Участники фиксируют следы спагеттирования.
- Запрещены фразы: «история лжёт», «правительство скрывает».
- Разрешено: «здесь, вероятно, произошло скручивание волокон».

EN:

Method 1. Immersive-game.

- Fiction where the hero finds himself at a "node point".
- Books/games with "time rewind" mechanics.
- Board games with the rule "if a double is rolled, reality spaghettifies".

Method 2. Hermeneutic.

- Fix an object with a suspected node.

- Compare the official dating with an alternative.
- Ask: "How did two different fibers get twisted in this place?"

Method 3. Phenomenological.

- Bring a person to the node point.
- Instruction: "Stand, feel, don't think".
- After — do not interpret, but ask: "What did you feel?".

Method 4. Humorous.

- Memes, puns, ironic excursions.
- Laughter transfers the problem from "threat" to "funny glitch".

Method 5. Network.

- Participants record traces of spaghetti.
- Forbidden phrases: "history lies", "government hides".
- Allowed: "here, probably, a twisting of fibers occurred".

5. MULTI-PLANE SYNCHRONIZATION / МНОГОПЛОСКОСТНАЯ СИНХРОНИЗАЦИЯ

5.1. Definition / Определение

RU:

Многоплоскостная синхронизация — это способность **удерживать несколько уровней восприятия** одновременно (текст, карта, когнитивная модель, время) **без потери связи** между ними.

EN:

Multi-plane synchronization is the ability to **hold several levels of perception** simultaneously (text, map, cognitive model, time) **without losing connection** between them.

5.2. Why This Matters / Почему это важно

RU:

Линейные логика и язык не позволяют передать **объёмную структуру**. Многоплоскостная синхронизация — это **способ** работы с объёмом.

Применение:

- работа с матрицей 7×7,
- анализ эфиопской библии,
- чтение сложных текстов (Рабле, Енох),
- анализ исторических процессов.

EN:

Linear logic and language do not allow transmitting a **volumetric structure**. Multi-plane synchronization is a **way** of working with volume.

Application:

- work with the 7×7 matrix,
- analysis of the Ethiopian Bible,
- reading complex texts (Rabelais, Enoch),
- analysis of historical processes.

5.3. Summary / Сводка

N°	Что	Как
1	Текст	Читать как многослойный
2	Карта	Накладывать на текст
3	Когнитивная модель	Удерживать одновременно
4	Время	Видеть как цикл, а не линию

6. DISCUSSION / ОБСУЖДЕНИЕ

6.1. Status of the Framework / Статус рамки

RU:

Рамка **не является теорией**. Это **методология**, которая:

- может быть **опровергнута**, если показать, что реальность **линейна**;
- может быть **подтверждена**, если эксперименты покажут **нелинейность** в истории, культуре и сознании.

EN:

The framework **is not a theory**. It is a **methodology** that:

- can be **falsified** if it is shown that reality is **linear**;
- can be **confirmed** if experiments show **nonlinearity** in history, culture, and consciousness.

6.2. Limitations / Ограничения

RU:

1. **Термин «спагетирование» — метафора.** Он помогает описать, но **не является научным** определением.
2. **Нет формализации.** Модель дана на естественном языке.
3. **Нет прямых экспериментов.** Рамка требует проверки.
4. **Может использоваться для конспирологии.** Это **риск**, но не **неизбежность**.

EN:

1. **The term "spaghetti" is a metaphor.** It helps to describe, but is **not a scientific** definition.
2. **No formalization.** The model is given in natural language.
3. **No direct experiments.** The framework requires testing.
4. **Can be used for conspiracy theories.** This is a **risk**, but not an **inevitability**.

6.3. Further Work / Дальнейшая работа

RU:

1. **Формализовать** понятие «спагетирования» через измеримые параметры.
2. **Провести эксперименты**: сравнить восприятие нелинейных структур у людей с разным опытом.
3. **Связать** с теорией бифуркаций и теорией категорий.
4. **Разработать** образовательные программы на основе методов мягкой декомпрессии.

EN:

1. **Formalize** the concept of "spaghetti" through measurable parameters.
 2. **Conduct experiments**: compare perception of nonlinear structures in people with different experience.
 3. **Link** with bifurcation theory and category theory.
 4. **Develop** educational programs based on methods of soft decompression.
-

7. CONCLUSION / ЗАКЛЮЧЕНИЕ

RU:

В работе предложена **методологическая рамка «спагетирования реальностей»**.

Основные результаты:

1. Определено понятие спагетирования (слоисто-волокнистая структура).
2. Описаны три психотипа (архитектор, импульсор, резонатор) и их влияние.
3. Предложены пять методов мягкой декомпрессии.
4. Показана связь с многоплоскостной синхронизацией.

Рамка **не претендует** на статус окончательной теории. Она предлагает **рабочую методологию** для анализа нелинейных процессов.

EN:

We propose a **methodological framework of "spaghetti realities"**.

Main results:

1. The concept of spaghetti is defined (layered-fibrous structure).
2. Three psychotypes (architect, impulsor, resonator) and their influence are described.

3. Five methods of soft decompression are proposed.
4. Connection with multi-plane synchronization is shown.

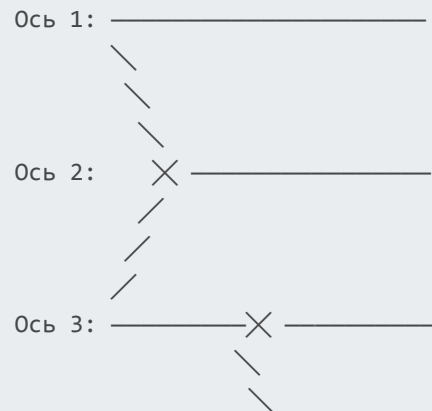
The framework **does not claim** to be a final theory. It offers a **working methodology** for analyzing nonlinear processes.

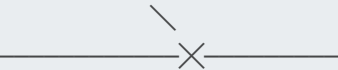
8. REFERENCES / ЛИТЕРАТУРА

1. Arnold V.I. Catastrophe Theory. — Berlin: Springer, 1992.
 2. Prigogine I., Stengers I. Order out of Chaos. — New York: Bantam Books, 1984.
 3. Кун Т. Структура научных революций. — М.: Прогресс, 1977.
 4. Лотман Ю.М. Семиосфера. — СПб.: Искусство-СПБ, 2000.
 5. Фоменко А.Т. Математические методы в исторической хронологии. — М.: МГУ, 2001.
 6. Strizhkov D. Internal documents of the IRIDARIUM project: [spaghetti-conclusion.md](#) , [soft-introduction-methods.md](#) , [multi-plane-sync.md](#) . — 2026.
-

APPENDIX A. SPAGHETTI MODEL — VISUAL / ПРИЛОЖЕНИЕ А. МОДЕЛЬ СПАГЕТИРОВАНИЯ — ВИЗУАЛЬНО

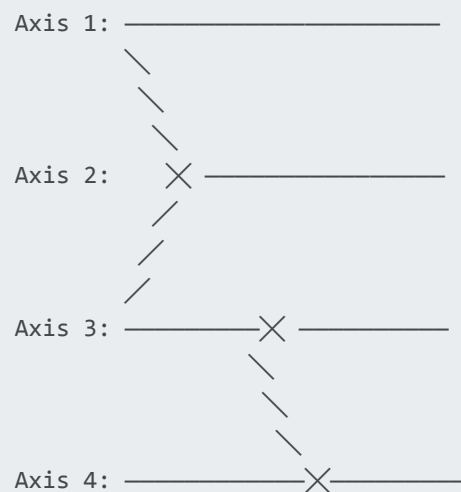
RU:



Ось 4: 

Точки  — это **точки бифуркации** (узлы).

EN:



Points  are **bifurcation points** (nodes).

APPENDIX B. PSYCHOTYPES — SUMMARY / ПРИЛОЖЕНИЕ В. ПСИХОТИПЫ — СВОДКА

Тип	Образ будущего	Действие	Влияние
Архитектор	Долгосрочный, этичный	Плавное	Резонансные оси
Импульсор	Яркий, короткий	Резкое	Узлы трения
Резонатор	Отсутствует	Усиливает	Утолщает оси

**© 2000–2026 Дмитрий Стрижков · [IRIDARIUM](#) · **[by PRO sites w3](#)

© 2000–2026 Dmitry Strizhkov · IRIDARIUM · [by PRO sites w3](#)

КОНЕЦ ДОКУМЕНТА