

Открытие армянских ученых

Архетипам речи, праязыку мыслящего человека примерно 2 000 000 лет. Обосновано, что термин «**дизайн**» рожден на территории современной Армении, в Армянском нагорье и вместе с каменной культурой распространился по всему миру

КОЭВОЛЮЦИЯ СКРЫТЫХ ЗНАНИЙ О ПРОТОДИЗАЙНЕ

Проф. Ваганян Г., канд. искусствоведения Ваганян В.

Ключевые слова: дизайн, знание, язык, рубило, каменное орудие, искусство, первобытный человек, галька, этимология, лингвистика, опыт, трудовая деятельность, цель, идея, действие, культура, наследие, Араратские горы.

Введение

Общеизвестно, что дизайн – это направление творческой деятельности, целью которой является придание объекту формы, соответствующей всем запросам потребителя. **Дизáйн** (от англ. design - проектировать, чертить, задумать, а также проект, план, рисунок) – деятельность по проектированию эстетических свойств промышленных изделий ("художественное конструирование"), а также результат этой деятельности (например, "дизайн автомобиля"). Под словом "**design**" англоязычная литература начала XXI века понимает и стиль, и проект, и проектирование, и собственно "**дизайн**" – профессиональную деятельность, наряду с архитектурой или инженерным проектированием (англ. engineering design). **Дизайн** – это искусство, творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования изделий (индустриальный дизайн), их комплексов и систем, ориентированный на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды в целом возможностям и потребностям человека, как утилитарным, так и эстетическим¹. Если в качестве промышленного изделия в доисторический период рассматривать рубила и другие каменные инструменты ашельского периода, то термин "дизайн" теоретически можно датировать периодом самой глубокой древности, когда в изделиях человека наряду с утилитарными функциями начинает отражаться систематическое влияние сугубо культурных факторов, включая традиционные нормы, эстетические предпочтения, кодирование социальной или сакральной информации, ориентированные на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды в целом возможностям и потребностям доисторического человека².

Первобытному человеку было необходимо защитить себя от диких зверей и научиться добывать и обрабатывать пищу. Он изобрел первые орудия труда. Именно с камнем и его обработкой связаны первые величайшие открытия. Одним из величайших изобретений человечества на ранней стадии его развития явилось каменное ручное рубило. Материалом для ручного рубила послужила галька. На берегах морей, в руслах рек, особенно в руслах горных потоков люди находили обкатанные со всех сторон камни. Камни были разных форм, размеров, пород и цветов. Рубило, ручной топор (англ. *hand axe* - ручной топор; фр. *coup-de-poing* –каменный топор, буквально -

¹ <https://ru.wiktionary.org/wiki/дизайн>

² Яцевич О.Е. "Этимология понятия "дизайн": коппеляты design / dasein", <https://cyberleninka.ru/article/n/etimologiya-ponyatiyadizayn-korrelyaty-design-dasein>

каменный кулак) - макролитическое орудие труда первобытного человека. Появилось 2 млн лет назад, оно было основным универсальным орудием и могло применяться в самых разных случаях, заменяя нож, топор, кирку.

Для ручного рубила выбирали гальку овальной формы, которую было легко и удобно держать в руке. Для работы брали два камня, один из которых служил заготовкой, а другой камень более твердой породы служил для нанесения ударов. Гальку следовало обивать с одного, более узкого конца, чтобы он стал острым. Острым концом резали и рубили, а тупой конец рубила держали в ладони. Нанося удары по поверхности заготовки с обеих сторон, доисторический человек добивался отсечения мелких кусков. Камень обрабатывался до получения острого конца.

В процессе изготовления рубила древний человек изобрел отбойник - твердый острый камень или острый олений рог, обладавший большой твердостью. Мастер прикладывал отбойник к нужной точке на заготовке и бил по отбойнику камнем. Благодаря этому координировалась точность и сила ударов. Скол на заготовке выходил длинным и тонким, а рубило приобретало более правильную форму. Значительно позже человек начал обрабатывать кремневые камни, которые превращались в тонкий острый инструмент - скребло. С помощью скребла можно было нарезать на куски мясо, снимать шкуру с убитого животного, освежевать тушу. Прикрепив к рубилу рукоятку, человек изобрел топор и молот. Ближе к рубилам являются их разновидностями крупные орудия "кливеры" и "пики", а также "монофасы" и "унифасы". В музее истории Армении, а также в музее камня находятся все указанные разновидности рубил, найденные на территории современной Армении. Таким образом, в процессе изготовления каменного орудия древний человек прикладывал отбойник к нужной точке на заготовке и бил по отбойнику камнем или деревом. Именно этот процесс можно охарактеризовать как архаичный процесс дизайна. В специальной литературе зарождение слова *disegno*, что значит "знак, намереваться, означать", приписывается Италии. В других источниках слово считается прямым заимствованием из новоанглийского языка, пришедшим туда из французского *dessein* и итальянского *disegno*. Последнее является производным от итальянского глагола *desegnare* (намереваться, обозначать)"³.

Именно в рассмотренной нами выше процессе "дизайна" (идея - действие – результат) следует рассматривать доисторическое изделие рубило, которое первоначально имело форму камня. В результате осуществления идеи, сформированной у обладающего сознанием (мышлением), а также речью человека, она обрела свою конечную форму посредством действия, труда. В замысле, плане, намерении, в действии кроется целеполагание, которое, как показали результаты исследования авторов, лучше и полнее всего раскрывается в одном из древнейших языков мира – в армянском языке, в философии и парадигме архаичного армянского словообразования.

Анализ познавательных и лингвистических способностей носителей архаичного армянского языка на основе сравнительного анализа комплексов древних наскальных рисунков позволил прийти к следующему основному выводу: **понятие "дизайн", в действительности, происходит от архаичного древнеармянского слова "дзел" или "дизел", с участием слова "дзайн", которое наиболее емко, полно, адекватно, информативно и имформоемко передается в армянской культурной парадигме.**

Профессор Дьяконов И.М. отмечал, что армяне говорят по-армянски вдвое дольше, чем французы говорят на родной латыни, и втрое дольше, чем англичане - по-английски. В Армении недавно обнаружены рубила и другие каменные инструменты "протодизайна", возраст которых около 2 млн. лет. Кроме того, по данным

³ Яцевич О.Е. "Этимология понятия "дизайн": корреляты *design / dasein*", <https://cyberleninka.ru/article/n/etimologiya-ponyatiyadizayn-korrelyaty-design-dasein>

сравнительного исследования кластеров наскальных рисунков Армении (10-5 тыс. до н.э.), было выявлено, что авторы этих рисунков обладали развитой речью (Ваганян Г.А., Степанян А.В.). Более того, учеными была выдвинута гипотеза, что именно в процессе трудовой деятельности, при изготовлении орудий труда сформировывался архаичный язык, как инструмент коммуникации.

Приведем конкретные примеры, свидетельствующие о происхождении термина “дизайн” именно в армянской доисторической культурной традиции. В армянском языке слово “дзел”, по мнению лингвистов, появилось очень давно, в доисторические времена. Имеется целое семейство множеств значений и понятий, которые генетически связаны со словом “дизайн”: “дзел” (или “уххел”) – исправлять, выпрямлять, править, уравнивать, сглаживать, “дзвел” – придти в себя, исправиться, выпрямиться, природниться, соединиться, связаться, подойти ближе, “дизац”, “дизан”, “дзвац”, “дизем”, “дздзал”, “дздзоц”, “бзбзал”, а также “дзайн” – слово, голос, язык, звук, в контексте с глаголом **снять** (“анел”) – **выпустить, вызвать**. “Дуз” (“дз”) – прямо или правильный, верный, искренний, “занг” – звон, звук колокола, звонок, шум, крик, звук или язык сигнального инструмента, призыв верующих на молитву, сигнал об опасности, бедствии, созыв народа на собрание (ср. с **Зангезур** – область Армении, **Зангу** – наименование река).

Использование колокольного звона в ритуальных и магических целях уходит корнями в далекое прошлое и характерно для многих первобытных культов. Например, “дас” – урок, “дасату” – учитель, “дасахос” – преподаватель, “дасакаргел” – классифицировать, упорядочить, “кар” – камень, “караварел” – управлять и т.д.⁴

Очевидно, наименования звука и процесса (дизайна) должны происходить из одного и того же источника, быть компонентами одного и того же языка. Мастер прикладывал отбойник к нужной точке на заготовке и бил по отбойнику камнем, при этом издавался характерный звук. Именно этот дуплекс процесс (издание звука при изменении формы камня) лежит в основе архаичного описания процесса (дизайна).

Слово “дзев” в переводе с армянского означает вид, форму, что конкретно и недвусмысленно характеризует процесс трансформации идеи, мысли, намерения в звуковую форму ее выражения (то есть, происходит “дизайн” понятия, слова, моделирование процесса, в том числе, более сложный и креативный процесс словообразования, что является искусством). Слово “дуз” – означает правильный, прямой. Философский концепт единства содержания (идеи, намерения, мысли) и формы получает практическое воплощение. Но не просто изменение формы, а правильное ее изменение, соответствующее поставленной цели, идее. Таким образом, дизайн это зарождение идеи, намерения, производство действия, которое сопровождается характерным звуком. Глагол “дзел” (дузел, дизел, дзел) характеризует действие, которое преследует цель реализации идеи, намерения и характеризует само действие: выпрямлять, улучшать, усовершенствовать, оптимизировать форму камня (получить желаемую, требуемую, удобную для практического использования), какого-либо предмета, изделия, инструмента, орудия, при этом само действие производит характерный звук. В философском понимании описание действия и слово, характеризующее это действие, должны быть построены (спроектированы) на основе принципа архаичной инвариантности – основы целостности и единства.

Таким образом, именно в древнем армянском языке глагол “дзел”, имея более широкое и более глубокое когнитивное значение, инвариантную архитектуру (натуралистическую, логическую, завершённую, простую естественноречевую конструкцию) и получил распространение в древности в парадигме социально-культурных и межличностных отношений, причем намного раньше, чем слово “дизайн” в итальянском или французском. Понятия “дизайн” (от корней “дуз” (правильный),

⁴ “Каменная летопись цивилизации”. Ваганян Г.А., Ваганян В.Г. Ереван, “Нжар”, 2006.

“дзел” (выпрямить, исправить) и “дзайн” (голос, звук) являются порождением заимствования, последствия, характерного следа, опечатка распространения и использования протоармянского оригинала. В процессах первобытной торговли и обмена (возможно и обучения) эти каменные орудия приобретали новые хозяева, которые вместе с каменным орудием присвоили слово, характеризующее его производство. Таким образом оно получило тотальное распространение.

Следовательно, происхождение данного слово не английское, не латинское, не французское и не итальянское. Оно – протоармянское, которое генетически перешло в современный армянский язык. Подтверждением этого тезиса является обнаружение на территории современной Армении российскими археологами памятников культуры производства рубил и каменных топоров, которым около 2 млн. лет. Таким образом, можно считать, что творческие способности человека, в том числе способность речевого мышления, выраженная в дизайне словообразовании, и язык мыслящего человека появились примерно в это время.

Ниже приводится список некоторых родственных географических терминов, которые в той или иной форме связаны с понятиями "дизайн" и "камень", этимология которых взята из трудов армянских лингвистов Гр. Ачаряна, Г.Б. Джаукяна, Э.Б. Агаяна:

“**аваз**” — песок (речной, морской), “**андзав**” — пещера, “**дзор**” (зор, зур) — ущелье, долина, овраг. Ср. с арм. “**андзук**” узкий, трудно проходимый”, “**джерм**” – тепло (Джермук - термальный источник), “**апараж**” — твердый камень, скала, каменистое место, “**бардзр**” – высокий, “**бардзунк**” — высокие места, “**бардзравандак**” — в древнеармянской литературе — высота, высокое место, “**джур**” – вода, река, “**джервеж**” — водопад (словосложение: “джур” - вода + “веж” - низвергаться, падать), “**езр**” — конец; берег; граница; конец ущелья, города, “**еркир**” — земля, весь мир; страна; край; почва; жители страны, люди, “**ер кин**” "небо", коренное армянское слово с первоначальным значением "двигаться". “**Еркарагунд**” "земной шар" и "глобус".

Следует привести следующее важное для темы высказывание известного русского ученого лингвиста: "Древние производные от числительного арм. “**егки**” — два... Яркая парадигматическая общность армянских названий земли и неба, объединенных одним корнем и единой суффиксацией -n/г, находит полное подтверждение в древнем понятийном единстве соответствующих представлений, и прежде всего — древнего восприятия видимого, этого мира как двух твердей — земли и неба”⁵. Приведем множество примеров заимствования.

“**Жайр**” — скала, утес, “**кар**” — камень. “хачкар” крест+камень (урарт. “**карби**” скала), др.-инд. “**каркара**” - гравий, галька”, совр. хинди “канкар” - галька, албан. “**каре**” - скала, что отложилось в болгарских диалектах: карпа, карпи, карпица "скала, утес", груз. “**коре**” - стена из простого камня без глины. Лексема - **карка** "камень" в даргинском языке в Дагестане, ваханское **гар** (кгар) "камень" в Таджикистане, индо-иран. **гар** "гора", сомалийское **кар** "скала"; "гора" — в языке кушитской группы в Африке; фин. и карел, **kari** "утес", араб, **кара** "отдельно стоящая скала; холм"; египет. **кpp** "холм", др.-ирланд. **саггас** "скала, камень", груз. **каркар** "высокий утес", тюрк. **кыр** "гора, хребет, грань", монг. **кира, хар, хара** "гребень, возвышенность".

Др.-инд. **каркара** "гравий, галька", совр. хинди **канкар** "галька", албан. **каре** "скала", что отложилось в болгарских диалектах: **карпа, карпи, карпица** "скала, утес", груз, **коре** "стена из простого камня без глины". Подобный анализ индо-европейского ареала “**кар**” дан И. Хубшмидом (1969), который пишет: "Пожалуй, здесь скорее нужно исходить из доиндоевроп. **кагг** — камень", но он не упоминает при этом

⁵ Трубачев О.Н. Заметки по этимологии и сравнительной грамматике. В сб.: Этимология. М., 1972.

армянское архаичное слово. В топонимии Армении термин “**кар**” встречается в словосложениях: **Каракерт**, **Караберд**, оз. **Кари** на Арагаце, город **Карс** (столица армянского царства Багратидов с 928 по 961гг. и армянского Карсского царства с 963 по 1065гг.). Армению называли страной камня – “**Карастан**”. **Караваз** — речной порог. Арм. кар-\-ваз(ел) “бегать”, т. е. “вода, бегущая по камням”, каражайр — скала. Словосложение: **кар** “камень”-\-жайр “утес; зуб”, **карандзав** — пещера (арм. **кар** “камень” +яядзав “пещера”), **карап** — обрыв, крутой берег (арм. кар-\-ап “каменный берег”), **каркар** (каркарр) — груда камней. От армянского корня “**кар**” происходят: **карр** “воздвигать, построить, установить”, **катар** — конец, вершина горы, **керт** — строение, **кирч** — узкий проход, ущелье, **кирпич** – строительный материал и др. **Нами было уже отмечено выше, что российскими учеными недавно были сделаны удивительные открытия:** в Армении найдена стоянка человека, жившего около двух миллионов лет назад.⁶

Это одно из древнейших мест в мире, где обнаружены ашельского периода рубилы и другие каменные инструменты, которые свидетельствуют об очень раннем развитии протодизайна. *“Истоки дизайна действительно могут быть найдены в самой глубокой древности, когда в изделиях человека наряду с утилитарными функциями начинает отражаться систематическое влияние сугубо культурных факторов, включая традиционные нормы, эстетические предпочтения, кодирование социальной или сакральной информации и т.п. Осознавая это, сторонники широкого определения дизайна вводят понятие “протодизайн”, главным отличием которого от дизайна как такового является отсутствие профессионального оформления подобной деятельности”.*⁷

Беляева Е.В., Любин В.П. отмечают, что *“...в позднюю пору ашеля в различных индустриях Евразии (в данном случае в Армении, прим. авторов) встречаются исключительно совершенные по форме и по отделке экземпляры рубил, изготовленные как из сколов, так и из галечно-желвачного сырья. Они демонстрируют как прекрасное понимание свойств используемого сырьевого материала, так и поистине виртуозную технику отбивки”.*

К таким рубилам российские археологи отнесут бифас меньшего размера, изготовленный из андезита, был найден на севере Армении (Беляева 2009), найденные также в Армении очень крупные (20–30 см) и довольно тонкие бифасы из хрупкой обсидиановой породы с тщательно обработанным по всему периметру лезвием (Любин 1961). Сколько-нибудь интенсивное использование такого орудия неминуемо привело бы к повреждению лезвия, не говоря уже о том, что его острые края практически не позволяют удерживать его в руках во время работы. Подытоживая все сказанное выше российские ученые подчеркивают те особенности ашельских рубил, которые позволяют им видеть в них проявления протодизайна.

Подобная техническая форма сама по себе не требует обязательной симметрии, а оптимальным вариантом ее с точки зрения максимальной протяженности лезвий является подкаплевидная (Jones 1994). Однако, на самом деле очертания и пропорции рубил, демонстрируют тенденцию к симметрии и довольно широкую вариабельность. Таким образом, форма рубил в целом явно более сложна, чем этого требует их утилитарная функция. Поскольку вариабельность рубил сочетается с проявлениями стандартизации, ее нельзя объяснить лишь влиянием сырья или случаями переоформления, тем более, что отмечается устойчивое предпочтение разных типов рубил в разных ашельских индустриях. Ашельские ручные рубила представляют собой первый в истории артефакт, который намеренно оформлялся в определенном стиле (Tattersall et al.

⁶ Используются труды авторов открытий Беляева Е.В. и Любина В.П.

⁷ Беляева Е.В., Любин В.П. “Ашельские рубила и истоки протодизайна”.

1988), приобретая дополнительные культурные функции. Некоторые из этих орудий наделялись особенно выразительными эстетическими качествами.

Итак, российские археологи считают, что ашельские рубила знаменуют собой переход человека от простых технических форм к сознательному формотворчеству и наделению каменных изделий новыми функциями. Именно это и означает зарождение протодизайна. Следует подчеркнуть, что к аналогичному выводу со своей стороны приходят и специалисты по истории дизайна (Ulrich 2006). Каменные рубила, топоры и другие орудия первобытного человека лишь на первый взгляд кажутся примитивными. Современному человеку и, вероятно, его древнему предку приходилось для этого прилагать немало интеллектуальных усилий.⁸

Для проверки гипотезы о том, что для изготовления каменных орудий труда нужны не только сильные руки, но и голова, ученые отобрали шесть добровольцев из числа студентов Эксетерского университета (Великобритания). В течение 22 месяцев они учились изготавливать орудия труда первобытного человека. В их задачу входило научиться делать олдувайское рубило, которое предок человека изготавливал еще 2,6 млн лет назад, и более современный ашельский топор, который появился всего 500 тыс. лет назад. В начале и конце обучения испытуемым провели функциональную магнитно-резонансную томографию, во время которой показывали короткие видео, где демонстрировалось, как предполагается ударить заготовку, и спрашивалось о том, что из этого должно получиться и правильно ли это с точки зрения технологии. В результате оказалось, что в конце эксперимента студенты давали более правильные предсказания, при этом у них больше была задействована префронтальная кора головного мозга. Кроме того, ученые выявили связь между типами орудия, которое демонстрировали испытуемым, и работой их мозга. Выяснилось, что мозг работает активнее при размышлении над тем, как сделать ашельский топор, чем олдувайское рубило.

Как говорят ученые, этот эксперимент показывает, что для того, чтобы начать изготавливать топоры ашельского типа, человеку пришлось думать намного интенсивнее, что, в свою очередь, могло привести и к иным изменениям в мозге. Например, одним из косвенных последствий могло быть появление языка, поскольку изготовлению каменных топоров требовалось обучать⁹. Синтез дизайна каменного орудия и словообразования позволил авторам выдвинуть гипотезу о происхождении понятия “дизайн” на территории современной Армении и его имплементации в архаичный человеческий язык, который перешел по наследству в современный армянский язык, сохранивший скрытые знания, выявленные авторами.

Психологи из университета Беркли провели эксперимент, во время которого пять разных групп пытались научиться изготавливать первобытные орудия, используя различные способы коммуникации. О результатах исследования было сообщено в журнале *Nature Communications* (*Experimental evidence for the coevolution of hominin tool-making teaching and language*).¹⁰ 184 студента университета Сент-Эндрюс в Шотландии были разбиты на пять групп, и перед ними было поставлено задание научиться изготавливать каменные орудия так, как это делали древнейшие люди, принадлежавшие к Олдувайской культуре, существовавшей около двух с половиной миллионов лет назад.

Во время эксперимента одной группе были выданы кремни и первобытные рубила, но не было дано никаких объяснений, в остальных группах один человек был заранее обучен организаторами, но поведение таких людей в каждом случае разли-

⁸ <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0121804>

⁹ Портал "Научная Россия, 17 апреля 2015", <https://scientificrussia.ru/articles/sozdanie-kamennogo-topora>

¹⁰ <https://www.nature.com/articles/ncomms7029>

чалось. В одном случае второй член группы просто смотрел на то, что делал "учитель", в другом первый и второй участники показывали друг другу, что они делают, но не использовали при этом никаких поясняющих жестов, в четвертой группе им было разрешено жестиковать и показывать другим, куда надо смотреть, а в пятой "учитель" и "ученик" могли разговаривать между собой. После того, как "ученик" приобретал необходимые навыки, он таким же образом начинал общаться со следующим членом группы. В результате, как и можно было предположить, хуже всего обучение прошло в первой группе, где люди с трудом понимали, что им нужно было делать, а лучше всего — в четвертой и пятой. Отсюда, психологи сделали выводы о том, что два с половиной миллиона лет назад орудия труда научились делать прежде всего те люди, которые были способны обучить других с использованием сначала жестов, а затем и речи, которая развивалась в связи с необходимостью передачи навыков. Происходил эволюционный отбор и вперед вырывались именно те, кому легче было эти навыки передать.

Теория вызвала возражения ряда ученых, отметивших, что, во-первых, в эксперименте участвовали люди, которые с детства владеют речью, и поэтому, естественно, им было легче учить других с помощью слов. Кроме того, участникам эксперимента давалось по пять минут на обучение технике, а затем еще двадцать пять на то, чтобы создать кремневые орудия.¹¹

Результаты сравнительного анализа идеограммного опыта различных народов подтвердили обоснованность и достоверность выводов авторов о том, что в основе создания египетских, хеттских, шумерских, индийских, критских, финикийских и других идеограмм лежат армянские идеограммы. Было обосновано, что все основные знаки, встречающиеся в культурах Старчево и Винча (Старой Европы), заимствованы из знаковой парадигмы наскальных рисунков Армении. То есть источником происхождения знаков многих культур являются Араратские горы и, очевидно, что авторы этих знаков были носителями протоармянской речи и языка авторов наскальных рисунков. Эти данные хорошо согласуются с данными средневековых армянских историков (М. Хо-ренаци и О. Драсханакертци), которые выделили родословную создателей первого армянского дома на территории Араратских гор — Асканаза и Торгома (его сына Айка), внуков Иафета, сыновей Тираса — божества письменности и мудрости древних армян. Эти факты косвенно подтверждаются анализом наименований географических терминов, мифологических, религиозных и исторических данных, которые связаны с именами героев и персонажей из трудов армянских средневековых историков. Например, по данным греческих историков, изобретателем финикийского и греческого алфавитов является Кадм (Кадмос). В свою очередь, о Кадме пишут армянские историки, отмечая, что он является внуком Айка.

В монографии "Каменная летопись цивилизации" (2006г.) авторы дают описание артефактов когнитивного "каменного языка". Она включает словарный запас из староармянского (грабар) и новоармянского (ашхарабар) языков, а также соответствующих диалектов. Обитатели Араратских гор хранили, создавали и развивали языковое наследие, инструмент культурной коммуникации, транзакции культур древнейших цивилизаций Африки, Европы и Азии, независимо от реверса многовекторной миграции в которой перекрестком служило Армянское нагорье. Протоармянский язык сохранил когнитивность, фундаментальные принципы и ценности, которые легли в сокровищницу общечеловеческой культуры. Он отражает философские концепции первооткрывателей и хранителей знаний, мудрости, общежития, в нем есть огромный и до сих пор не изученный, универсальный пласт

¹¹ <https://scientificrussia.ru/articles/predpolozhenie-o-sviasi-razvitiia-iazyka-i-sozdaniia-orudij-truda>.

речевого описания нематериального наследия из опыта древних народов и цивилизаций.

Основные выводы

Архетипам речи, праязыку мыслящего человека примерно 2 млн. лет. Обосновано, что термин «дизайн» рожден на территории современной Армении, в Армянском нагорье и вместе с каменной культурой распространился по всему миру.

"Открытия, сделанные Армяно-Российской экспедицией на севере Армении, стали настоящей научной сенсацией. Возраст первоначального заселения страны увеличился более чем на миллион лет. Найденные остатки окаменевших растений говорят, что климат и ландшафты Армении тогда напоминали восточноафриканскую саванну. Оказалось также, что в Армении каменные индустрии с рубилами старше, чем в Африке, где они пришли на смену примитивным галечным орудиям не ранее 1,76 млн. лет назад. Не исключено, что раннепалеолитические обитатели Армении самостоятельно изобрели способы изготовления рубил... речь идет о том, что неравномерность культурного развития существовала уже на заре человеческой истории".¹²

Авторы ашельских рубил на территории Армении использовали в практике стиль, который в настоящее время называется минимализмом. Минимализм - стиль в дизайне, характеризующийся лаконичностью выразительных средств, простотой, точностью и ясностью композиции. Минималисты использовали природные материалы простых геометрических форм, нейтральных цветов и малых объемов. Истоки архаичного минимализма лежат в архаичном конструктивизме и функционализме.

Аралатские горы, доисторическая Армения являются родиной зарождения протодизайна, а также лабораторией его непрерывного развития. Наскальные рисунки (10-5 тыс. до н.э.), каменные вишапы, стелы и гномоны, циклопические крепости и жилища, обнаруженные в Армении, знаменуют собой переход человека от протодизайна к сознательному зарождению графического дизайна, а также коммуникационного, орнаментального, антропологического и архитектурного. В скрытых пластах парадигмы архаичного языка лежит огромный, до сих пор полностью не изученный, не раскрытый пласт наследия, который включает многие элементы опыта и знаний древних цивилизаций (во времени в 2 млн. лет).

Время возникновения человека разумного отодвинулось от нас почти на 2 000 000 лет, причем способность к речи, в значительной степени сформировалась у предков, изготавливающих рубила, ручные каменные топора и другие орудия, в том числе обсидиановые. Именно Армянское нагорье славилось в доисторический период залежами обсидиана, пригодного для изготовления различных орудий труда. Таким образом, первые орудия труда и другие предметы, а также архаичный язык появился не в Африке, а в Аралатских горах.

... "И он, этот "народ малый", как скульптурно четко выразился Хоренаци об армянской нации, был не просто одним из наследников одной лишь яфетической мифологии - он был и есть старейший первовосприимчик всего рожденного общечеловеческим источником культурного наследия, верным хранителем, щедрым сеятелем и

¹² Любин В.П., <http://www.yerkramas.-org/article/121486/drevnejshee-proshloe-strany-kamnej>, 09.06.2017г.

терпеливым взращивателем всей совокупности этих традиций на Востоке и Западе!” (Н.Марр. Армянская культура¹³).

Литература

1. Беляева Е.В., Любин В.П. Ашельские рубила и истоки протодизайна. Российский археологический ежегодник (1, 2011), стр. 73-99.
2. Ваганян Г., Ваганян В. Каменная летопись цивилизации. Монография, Ереван, "Нжар", 2006
3. Ваганян Г., Степанян А. Поиски протоцивилизации (наскальные рисунки, процессы познания и мышления). Сборник докладов международной конференции "Мир наскального искусства", Институт Археологии и этнографии РАН, Москва, 2005.
4. Глазычев В. Л. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. — М.: Искусство, 1970. -191 с.
5. Дьяконов М.И. К праистории армянского языка (о фактах, свидетельствах и логике). Историко-филологический журнал. АН Арм. ССР, N 4, 1983г.)
6. Зенкевич Е.П., Москаева А.С. 1972. Дизайн // Большая Советская Энциклопедия. Т. 8. М.: "Советская Энциклопедия". 252.
7. Лаврентьев А. Н. История дизайна. — М.: Гардарики, 2007. — 303 с.
8. Луков В.А., Останин А.А. 2007. Дизайн. Тезаурусный анализ. М: Издательство Московского гуманитарного университета.
9. Москаева А.С., Е.П. Зенкевич. 1972. Дизайн // Большая Советская Энциклопедия. Т. 8. М. "Советская Энциклопедия", 252.
10. Трубачев О.Н. Заметки по этимологии и сравнительной грамматике. — В сб.: Этимология. М., 1972.
11. Филиппов А.К. 1983. Проблемы технического формообразования орудий труда в палеолите // Технология производства в эпоху палеолита. Л.: Наука. 9–71.
12. Яцевич О.Е. Этимология понятия "дизайн": корреляты design / Dasein. Общество: Философия, история, культура: научный журнал. 2015. № 6. Издательский дом "ХОРС" 2015 г.
13. Aslanian, S.A., Belyaeva, E.V., Kolpakov, E.M., Luybin, V.P and Suvorov, A.B. (2006) Stone Age in Northern Armenia (in Russian).
14. Lyubin, V. and Belyaeva, E., 2008. New data on the early Paleolithic of Armenia and Early Paleolithic of Eurasia, New Discoveries VI.
15. Ulrich K.T. 2006. Design: Creation of Artifacts in Society. Philadelphia: University of Pennsylvania, Wharton College.
16. Vahanyan V., Vahanyan G. Armenian Rock Art – Virtual Temple of Knowledge. Monograph. LAP Lambert Academic Publishing, Germany, 2017, 251 p.
17. Vahanyan V., Vahanyan G. Armenian Style (Origin, Design and Ornamental Art). Monograph. LAP Lambert Academic Publishing, Germany, 2017, 200 p.
18. White M. 1998. On the significance of Acheulean biface variability in Southern Britain // Proceedings of the Prehistoric Society 64. 15–44.
19. Wright, G. and Gordus, A., 1969. 'Distribution and Utilization of Obsidian from Lake Van Sources between 7500 and 3500 BC', American Journal of Archaeology 73(1).
20. Tattersall I., Delson E., Couvring J. van (eds.). 1988. Encyclopedia of Human Evolution and Prehistory. New York, London: Garland Publishing.

¹³ Источник: Марр Н. Армянская культура. (Ее корни и доисторические связи по данным языкознания). Предисл. проф. Ганалаяна О.; пер. с армянского Алексаяна Н., Ереван, "Айастан", 1990.

21. Jones P. R. 1994. Results of experimental work in relation to the stone industries of Olduvai Gorge // M. D. Leakey and D. A. Roe (eds.). Olduvai Gorge — excavations in Beds III, IV and the Masek Beds (1968–71). Vol. 5. Cambridge: Cambridge University Press. 254–298.
22. Драсханакертци О. История Армении, перевод с древнеармянского М.О. Дарбинян, Меликян, Ереван, 1984.
23. Хоренаци М. История Армении (пер. с древнеарм. Саркисяна Г.), "Айастан", Ереван, 1990.