

ЗАРОЖДЕНИЕ ПРОТОДИЗАЙНА В АРМЕНИИ

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

Армения, если принять мою теорию, говорит по-армянски вдвое дольше, чем Франция говорит на родной латыни, и втрое дольше, чем Англия говорит по-английски (Дьяконов И.М.)

Число средневековых рукописей на армянском языке превышало число рукописей на французском и английском языках вместе взятых в несколько раз (Ваганян Г.А.)

Введение. Основные термины и определения

Дизайн - направление творческой деятельности, целью которой является придание объекту формы, соответствующей всем запросам потребителя. **Дизайн** (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, в таких словосочетаниях, как "дизайн автомобиля"). **Дизайнер**, художник-конструктор - человек, занимающийся художественно-технической деятельностью в разных отраслях (в том числе архитектор, проектировщик, иллюстратор, промышленный или индустриальный дизайнер, дизайнер плакатной и прочей рекламной графики, веб-дизайнер). 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 эстетическим (<https://ru.wiktionary.org/wiki/дизайн>). Если в качестве промышленного изделия в доисторический период рассматривать **рубилы** 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 человека.

Дизайн — это деятельность, синтез проектного мышления и творчества, целью которой является определение формальных качеств изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое, как с точки зрения потребителя, так и изготовителя. Дизайн - синтез наук, технологий, эстетики. Искусствоведы выделяют средовой дизайн, графический, ландшафтный, промышленный (индустриальный, коммуникационный).

При расширительной трактовке дизайна утверждается, что дизайн - явление, имеющее длительную историю, измеряемую тысячелетиями, а "современный дизайн" - это не более чем количественный скачок (Глазычев В.). Он выражается в резком увеличении количества вещей, в создании которых участвует художник, и соответственно в самоопределении дизайна как самостоятельной деятельности за счет его выделения из искусства и инженерии. Сущность деятельности дизайнера при этом существенно не меняется.

Началом истории дизайна считается 1907 год. Считается, что в более широком смысле дизайн призван не только к художественному конструированию, но должен участвовать в решении более широких социально-технических проблем функционирования производства, потребления, существования людей в предметной среде, путём рационального построения её визуальных и функциональных свойств. Теоретической основой дизайна является техническая эстетика. Термин "промышленный дизайн" был утверждён решением первой генеральной ассамблеи ICSID (International Council of Societies of Industrial Design, Международного совета организаций промышленного дизайна) в 1959 году. Термин "дизайн" является профессиональным сокращением термина "промышленный дизайн".

Происхождению и выявлению истоков "протодизайна" в Армении посвящена данная статья. При этом, авторы исходят из того общепринятого факта, что в истории человеческой цивилизации первым образцом, изделием, орудием труда "массового производства" может считаться рубило.

Рубило, ручной топор

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 ценных 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.

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 рубило 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 или деревом. 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. Рубило - одно из самых первых величайших изобретений предков человека. Этот универсальный инструмент, выполнявший множество разнообразных функций, намного облегчил их жизнь (источник: <http://mirnovogo.ru/rubilo>).

Рубило, ручной топор (англ. *hand axe* - ручной топор; фр. *coup-de-poing* –каменный топор, буквально - каменный кулак) - макролитическое орудие труда первобытного человека. Появилось ещё в эпоху развитого олдувая 1,5-1,0 млн л. н., более характерное для аббевильской и ашельской культур раннего палеолита. Рубило было основным (но не единственным) универсальным орудием и могло применяться в самых разных случаях, заменяя нож, топор, кирку.

Рубило входит в более обширную группу так называемых "бифасов" (фр. - *biface* - букв. двухсторонник). Обычно последний термин используется как синоним "рубила". Наиболее ранние и грубые из этих орудий называют протобифасами. Аббевильские рубила более крупные и менее тщательно изготовлены, чем ашельские. Форма рубила чаще миндалевидная, с утолщением и закруглением в основании (это рукоятка) и заострённая с ударного конца. Но бывают и другие: сердцевидные, треугольные, овальные, эллиптические или "лиманды", "фикроны" (с узкой рабочей частью), лопатовидные, ланцетовидные, дисковидные, ладьевидные, яйцевидные, ромбовидные, кореновидные или нуклеусовидные (проще толстые). Ближе к рубилам являются их разновидностями крупные орудия "кливеры" и "пики", а также "мо-нофасы" и "унифасы". В музее истории Армении, а также в музее камня находятся все указанные разновидности рубил, найденные на территории современной Армении. На рисунке 1 изображена карта распространения культур с бифасами в среднем плейстоцене.

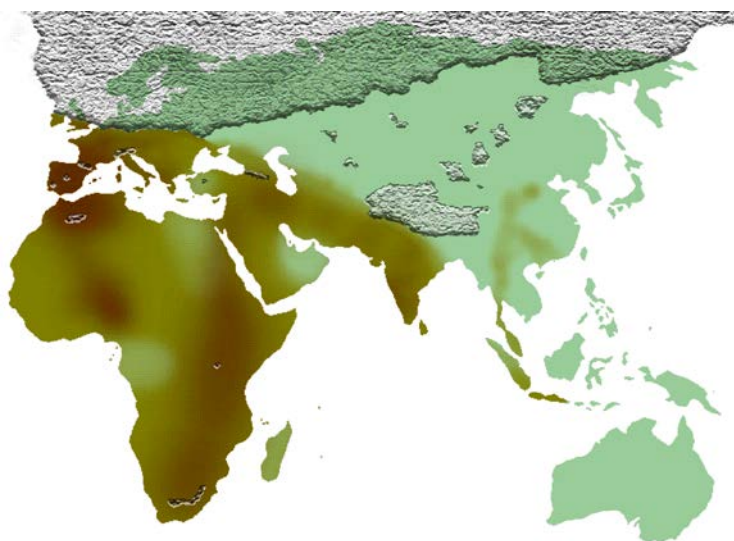


Рис. 1. Распространение культур с бифасами в среднем плейстоцене (источник википедия: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Рубило>)

Этимологический анализ понятия "дизайн"

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

Яцевич О.Е. проводит обстоятельный этимологический анализ понятия "дизайн", вникая в исторические и языковые корни, опираясь на зарубежные научные источники и приходит к выводу, что корреляты *design / Dasein* тесно связаны друг с другом и раскрывают философию дизайна. Автор отмечает, что в итальянский язык понятие дизайн пришло из латыни, от глагола *designare* (делать наброски, рисовать, представлять, обозначать), и тесно связано с латинским существительным *signum* (метка, знак, символ, печать, картина, сигнал). Кроме того, *signum* имеет значение "вырезанная марка, истукан" и в качестве праосновы – латинский глагол *secare* (резать, вырезать, кроить), ср. со словом "секира". Французское слово *dessin* происходит от

designare (рисунок, образец, план, главным образом на ткани). Эта словоформа была зафиксирована во французском в конце XVII в. В немецкий язык она перенята в начале XIX в., но в устаревшей форме *dessei*. Различие между *dessin* (рисунок, образец) и *dessein* (намерение, цель) фиксируется во французском языке лишь в конце XVIII в. (Яцевич О.Е.). Зарождается связь дизайнера с философским *Dasein* (букв. – бытие). Философия "становится наукой о происхождении имен" (Подорога В.). Исследователи отмечают, что граница термина становится размытой, а его полное значение можно получить лишь в установлении многовалентных связей других родственными дефиниций" (Яцевич О.Е.).

Они приходят к выводу, что "носители немецкого языка хорошо подметили связь *design* – *Dasein*, которая напрямую связана с экзистенцией человека". Философские понятия являются ничем иным, как особым "шифром трансценденции", поскольку их можно и следует понимать благодаря вложенной в их сущность символической нагрузке (К. Ясперс). Последняя может помочь раскрытию первичного значения категории. "Все пути мысли более или менее ощутимым образом загадочно ведут через язык" (М. Хайдеггер). Хайдеггер связывает философию с инструментальностью, техникой, а значит, и с дизайном, потому что любая – будь то техническая, художественная или какая-то другая – новинка первоначально имеет идеальную форму, то есть идею, которая постепенно превращается в конечный результат – продукт человеческой мысли и плод физического труда (Яцевич О.Е.).

"Disegno" — это замысел, план, намерение, цель, чертеж, эскиз, набросок, рисунок, узор, модель, шаблон, лежащая в основе схема, композиция. В связи с бурным развитием современных технологий, понятие дизайнера приобрело новый, гораздо более широкий смысл и теперь обозначает не только какой-то отдельный предмет, а является целым направлением, применимым ко всем областям современной деятельности человека. Человек, занимающийся дизайном (дизайнер), обязан обладать знаниями во многих предметных областях и умело использовать их на практике, проецируя в творческом процессе создание образа. Дизайн – это современное искусство художественного конструирования, разработка образцов рационального построения конкретно материально-предметной или виртуальной среды.

В разных культурах принято называть дизайнерскую деятельность по-разному: польский язык использует выражение "*wzornictwo przemyslowe*", немецкий язык употребляет термин "*formgebung*", русский язык - "художественное конструирование". Восприятие и разнообразное использование термина "дизайн" в разных странах и культурах говорит об уникальности каждой из культур и об их особом отношении к этому виду современного искусства. В 1959 году в качестве международного обозначения слова и смысла "дизайн" был принят термин "*industrial design*" - "индустриальный дизайн". Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которая обусловлена промышленным производством. Предпосылками дизайнерского искусства являются, прежде всего, естественное человеческое стремление к прекрасному, а также желание воплощения новых и все более совершенных образов, экономическая выгода, являющаяся огромным мотивом для развития дизайна.

Именно в рассмотренной нами выше философской плоскости контента "дизайн" (идея - действие) следует рассматривать доисторическое изделие рубило, которое первоначально имело форму камня. В результате осуществления идеи, сформированной у доисторического человека, она обрела свою конечную форму посредством действия - определенного физического труда. В замысле, плане, намерении, в действии кроется целеполагание, которое лучше и полнее всего раскрывается в армянском языке, в философии и парадигме армянского словообразования.

Семантические свойства термина "дизайн" в армянской языке

Анализ познавательных и лингвистических способностей предков – носителей армянского языка - позволили авторам прийти к следующему основному выводу: понятие "дизайн" происходит на самом деле от армянского слова "дзел" или "дизел", с участием слова "дзайн", которое наиболее емко, полно, адекватно, информативно и имформоемко передается в армянской языковой и культурной парадигме.

Напомним, что еще профессор Дьяконов И.М. отмечал, что армяне говорят по-армянски вдвое дольше, чем французы говорят на родной латыни, и втрое дольше, чем англичане говорят по-английски. Более того, в Армении недавно обнаружены рубила и другие каменные инструменты "протодизайна" возраст которых около 2 млн. лет. Кроме того, по данным сравнительного исследования кластеров наскальных рисунков Армении (9-5 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 язык, как инструмент коммуникации.

Приведем конкретные примеры, свидетельствующие о происхождении термина дизайн именно в армянской доисторической культурной и лингвистической традиции.

В армянском языке слово "дзел" появилось очень давно, в доисторические времена. Имеется целое семейство, множество значений понятий, которые генетически связаны со словом "дизайн": "дзел" (или "уххел") – исправить, выпрямить, править, уравнять, сгладить, "дзвел" - придти в себя, исправиться, выпрямиться, природниться, соединиться, связаться, подойти ближе, "дизац", "дизан", "дзвац", "дизем", "дз-дзал", "дздзоц", "бзбзал", а также "дзайн" - слово, голос, язык, звук, в контексте с глаголом снять ("анел") - **выпустить, снять, 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 терминами **Зангезур** – область Армении, **Зангу** - река). Использование колокольного звона в ритуальных и магических целях уходит корнями в далекое прошлое и характерно для многих первобытных культов. **Дас** – урок, **дасату** – учитель, **дасахос** – преподаватель, **дасакаргел** – классифицировать, упорядочить, **кар** – камень, **караварел** - управлять и т.д. (см. "Каменная летопись цивилизации". Ваганян Г.А., Ваганян В.Г. Ереван, "Нжар", 2006).

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 имеет место дизайн слова, моделирование, процесс словообразования, что является также искусством). Философский концепт единства содержания (идеи, намерения, мысли) и формы получает практическое воплощение в данном слове. В данном случае мы свидетельствуем факт звукового оформления или дизайна идеи и мысли, соответствующего действия, процесса труда в звуки слова. Ведь процессы изготовления и использование рубила сопровождаются характерным звуком. При этом идея "озвучивается" таким образом, чтобы быть максимально понятным, инвариантным действительности (действию, процессу), когда тому или иному понятию, содержанию, контенту дается форма, выраженная, в том числе в виде и звука, и слова, то есть озвучивание (словообразование) происходит или моделируется с использованием принципов подобия, единства, непрерывности, соответствия и логики, при ударе камня об камень издается характерный звук, понятный, распознаваемый всеми одинаково.

Таким образом, глагол "дзел" (дузел, дизел, дээл) характеризует действие, которое преследует цель выпрямить, улучшить, усовершенствовать, оптимизировать форму или получить желаемую, требуемую, удобную для практического использования форму какого-либо предмета, изделия, инструмента, орудия. В философском понимании действие и слово, характеризующее это действие или процесс, должны быть построены (спроектированы) путем сохранения инварианта как основы целостности и единства.

В армянском языке понятие "дзел" имеет более широкое и более глубокое когнитивное значение (натуралистическое, логическую, завершенную естественно-языковую конструкцию, если угодно на языке системотехники - инвариантную архитектуру) и получило широкое распространение в древности в парадигме социально-культурных и межличностных отношений, в проектировании связей и коммуникации, причем намного раньше, чем слово **дизайн в итальянском или французском, которое является порождением заимствования, последствия, характерного следа, опечатка распространения и использования протоармянского оригинала.** Следовательно, происхождение данного слова не английское, не латинское, не французское и не итальянское, на самом деле оно – протоармянское, которое генетически сохранилось по наследству в армянском языке. 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. арм. **андзук** "узкий, трудно проходимый", **джерм** – тепло (Джер-мук - термальный источник), **апараж** — твердый камень, скала, каменное 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". **Еркрагунд** "земной шар" и "глобус".

Следует привести в качестве философского примера характерной или типовой модели словообразования следующее высказывание: "Древние производные от числительного арм. егки — два... Яркая парадигматическая общность армянских названий земли и неба, объединенных одним корнем и единой суффиксацией -н/г, находит полное подтверждение в древнем понятийном единстве соответствующих представлений, и прежде всего — древнего восприятия видимого, этого мира как двух твердей — земли и неба" (Трубачев О.Н. Заметки по этимологии и сравнительной грамматике. В сб.: Этимология. М., 1972).

Жайр — скала, утес, **кар** — камень. хачкар "крест+камень" (урарт. **карби** "скала"), др.-инд. **каркара** "гравий, галька", совр. хинди канкар "галька", албан. **кагре** "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. **каги** "утес", араб. **кара** "отдельно стоящая скала; холм"; египет. **крр** "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. **кагре** "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, 248), который пишет: "Пожалуй, здесь скорее нужно исходить из доиндоевроп. **кагг** — камень", но не упоминает при этом армянское 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**" (более подробно см. "Каменная летопись цивилизации". Ваганян Г.А., Ваганян В.Г., Ереван, "Нжар", 2006).

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 бе рег"), **каркар** (каркарр) — груда камней.

От армянского корня **кар** происходят: **карр** "воздвигать, построить, установить", **катар** — конец, вершина горы, **керт** — строение, **кирч** — узкий проход, ущелье.

В Армении обнаружены предметы протодизайна, возраст которых около 2 млн. лет (Беляева Е.В., Любин В.П.)

Российскими учеными недавно были сделаны удивительные открытия: в Армении найдена **стоянка человека, жившего около двух миллионов лет назад**. Это одно из древнейших мест в мире, где обнаружены ашельского периода рубилы и другие каменные инструменты (рис. 2, 3), 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" ("Ашельские рубила и истоки протодизайна". Беляева Е.В., Любин В.П.).



Рис. 2. Ашельское ручное рубило из Даштадем 3

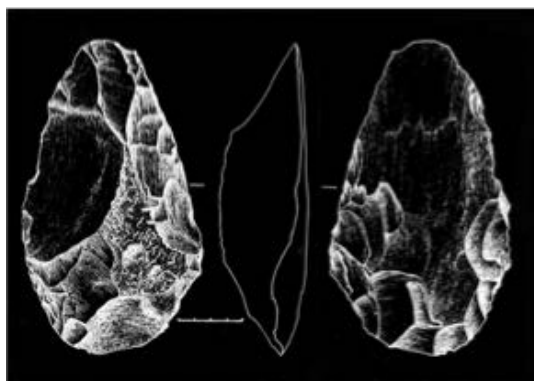


Рис. 3. Ашельское ручное рубило из Мецавана (рис. А. Давтян).

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 (рис. 4), так и из галечно-желвачного сырья. Они демонстрируют как прекрасное понимание свойств используемого сырьевого материала, так и поистине виртуозную технику отбивки. Соотношение утилитарной функции вещи с такими неутилитарными функциями, как эстетическая и даже, порой, символическая, меняется, что происходило, видимо, и в мире ручных рубил. Особенно интересны единичные экземпляры бифасов, которые выделяются безупречно правильной формой и ювелирной отделкой, в то время как их утилитарные качества вызывают при этом обоснованное сомнение.

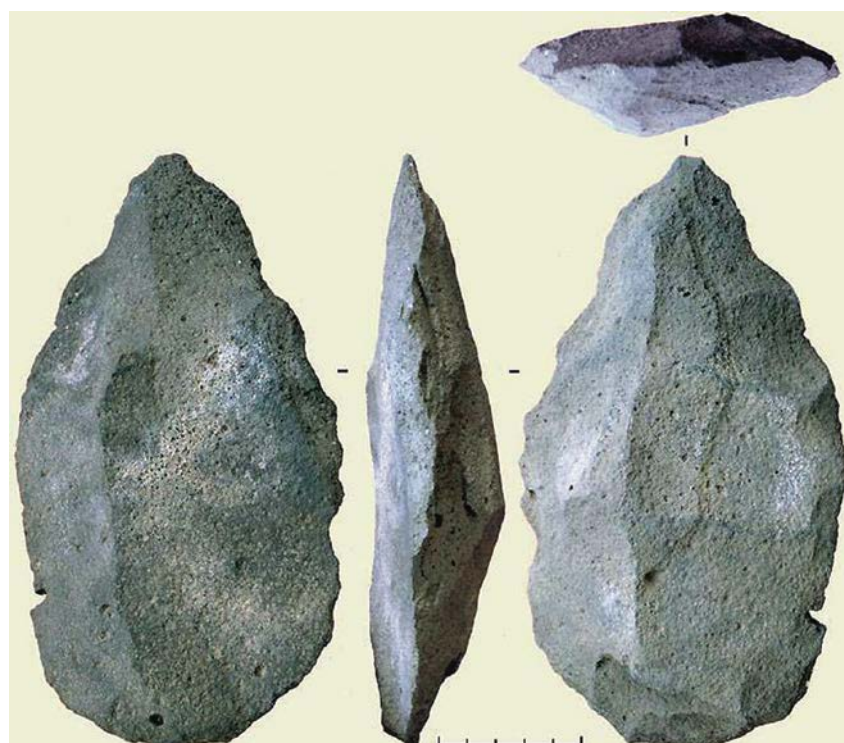


Рис. 4. Ашельское ручное рубило из Даштадем 3 (Армения) (Колпаков 2009)

К таким рубилам можно отнести, например, найденный в среднеплейстоценовых отложениях пещеры Кон дель Араго (Южная Франция) огромный бифас длиной

около 40 см с зауженным и тонким острием, который сделан из не слишком прочной сланцеватой породы (рис. 5: 1). Похожий бифас меньшего размера, изготовленный из андезита (рис. 6: 2), был найден недавно на севере Армении (Беляева 2009). Аналогично можно оценить 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; Любин, Азизян 1983). Сколько-нибудь интенсивное использование такого орудия (рис. 6) 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.

В чем преимущественно состояла функция подобных рубил — судить очень трудно, но видеть в них зачатки искусства мы бы не спешили. Напомним, что всякие иные проявления искусства начинают проследиваться лишь через несколько сотен тысяч лет и связаны с появлением человека современного типа.

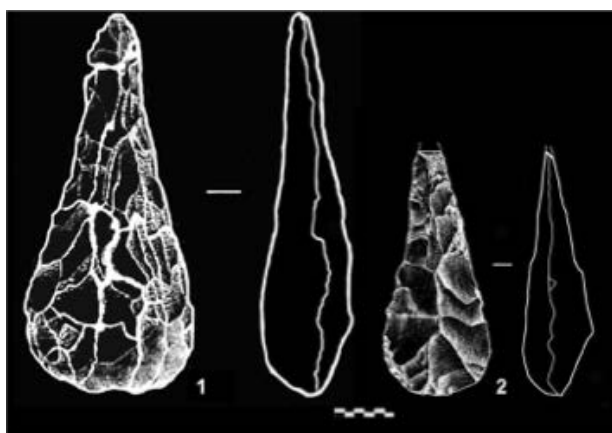


Рис. 5. Ашельские ручные рубила: 1 — Кон дель Араго (Франция); 2 — Куртан (Армения) (Беляева 2009)

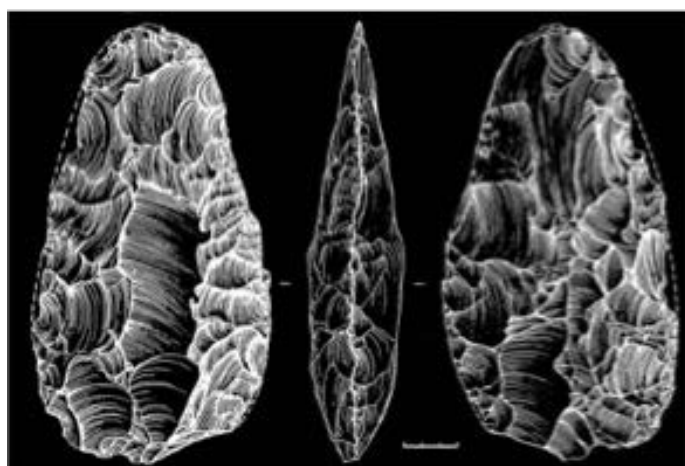


Рис. 6. Ашельское ручное рубило из Джрабера (Армения) (Любин, Азизян 1983)

Ашельское рубило представлялось мастером как целостная форма определенного облика, которую он затем с тем или иным успехом стремился воплотить в конкретном материале. Подытоживая все сказанное выше, еще раз подчеркнем те особенности ашельских рубил, которые позволяют нам видеть в них проявления протодизайна. Напомним, что последний предполагает намеренное формообразование,

цель которого - не только обеспечить сугубо утилитарное назначение создаваемой вещи, но и включить ее в контекст культуры. Рубило как инструмент является рубяще-режущим орудием. Инструментальная функция рубила, как и у любого другого орудия, обеспечивается определенными характеристиками и компоновкой рабочих и аккомодационных элементов, которые могут быть определены как "техническая форма" (Филиппов 1983). Рабочими элементами рубил являются сходящиеся продольные лезвия и заостренный конец. К аккомодационным элементам можно отнести встречающиеся у некоторых рубил необработанные "пятки" на базальном конце или "обушки" на одном из краев, что делает более удобным захват орудия.

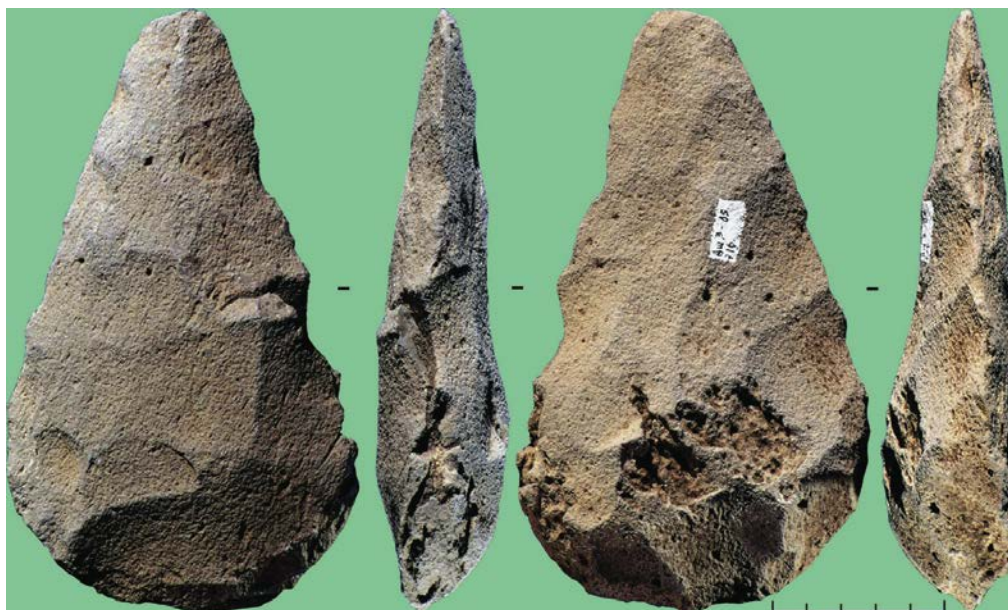


Рис. 7. Ашельское ручное рубило из Даштадем 3 (Армения) (Kolpakov 2009)

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, как удостоверяют приведенные иллюстрации, 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. 1988), приобретая дополнительные культурные функции. Некоторые из этих орудий наделялись особенно выразительными эстетическими качествами (рис. 7).

Итак, как мы стремились показать, 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,

как показывает исследование международной команды ученых под руководством Дитриха Стута (Dietrich Stout) из университета Эмори (США). Свои исследования они опубликовали 15 апреля 2015 г. в журнале PLOS ONE (**Cognitive Demands of Lower Paleolithic Toolmaking**, <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0121804>)

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 тем какого типа орудие демонстрировали испытуемым и работой их мозга. Выяснилось, что при размышлении над тем, как сделать ашельский топор, мозг работает активнее, чем над олдувайским рубилом.

Как говорят ученые, этот эксперимент показывает, что для того, чтобы начать изготавливать топоры ашельского типа, человеку пришлось думать намного более интенсивно, 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 обучать (портал "Научная Россия, 17 апреля 2015", <https://scientificrussia.ru/articles/sozдание-kamennogo-topora>).

Развитие языка могло быть связано с обучением на производстве

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 co-evolution of hominin tool-making teaching and language**, <https://www.nature.com/articles/ncomms7029>).

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. Владели ли обитатели Олдувайского ущелья в Африке языком, остается непонятным, так как время возникновения речи у первобытных людей по-прежнему вызывает споры и датируется по разным версиям на отрезке от 50000 до 2 млн 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 различалось. 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, однако, психологи сделали далеко идущие 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, конечно, красивая, но она 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. Между тем в Олдувае прогресс развивался невероятно медленно, для продвижения вперед требовались века и тысячелетия, и в такой ситуации обучение могло происходить совершенно иным способом. С другой стороны, можно возразить, что пять минут для современного *Homo sapiens* может соответствовать куда большему периоду для его давних предшественников (портал "Научная Россия, 14 января 2015г."), <https://scientificrussia.ru/articles/predpolozhenie-o-sviasi-razvitiia-iazyka-i-sozdaniia-orudij-truda>.

Синергия культур археоллингвистики и наскального искусства армении (<http://www.iatp.am/vahanyan/articles/arxeolingvistika.pdf>)

Совместно с к.м.н., доцентом Ереванского медицинского университета, Степанян А.В. в 2004-2005гг. авторами были выдвинуты и обоснованы идеи о том, что создатели наскальных рисунков VIII-Vтыс. до н. э., обнаруженных на территории Армении, обладали развитой речью. Была подтверждена гипотеза о том, что основным источником создания, проектирования и использования идеограмм (иероглифического письма) являются наскальные рисунки. Результаты сравнительного анализа идеограммного опыта различных народов подтвердили обоснованность и достоверность выводов о том, что в основе создания египетских, хеттских, шумерских, индийских и других идеограмм лежат армянские идеограммы. Ранее было доказано, что наскальные рисунки Армении являются основным источником армянских идеограмм (идеограммной формы в развитии письменной коммуникации).

Кроме того, сравнительные исследования авторов позволили выдвинуть и обосновать гипотезу о том, что все основные знаки, встречающиеся в культурах Старчево и Винча, заимствованы из наскальных рисунков Армении. То есть источником происхождения знаков данных культур являются Араратские горы и, очевидно, что авторы этих знаков были носителями протоармянской речи, на которой говорили авторы наскальных рисунков Армении. Эти данные хорошо согласуются с данными средневековых армянских историков (М. Хоренаци 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. Прослеживая маршруты миграции Тираса и его потомков, говорящих на проармянском языке, авторы очертили границы распространения армянской речи и доисторической культуры в Европе и Азии, которые вписываются или коммуницируются с ареалом распространения культуры наскального искусства палеолита в Малой Азии, в Скандинавии, в Европе. Это косвенно

подтверждаются наименованиями географических терминов, используемых по современное время, которые связаны с именами героев и персонажей трудов армянских средневековых историков. 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.

Следовательно, именно армянские изобретатели, мудрецы и философы, а также армянская речь и наскальные рисунки Армении лежат в основе создания и армянских, и египетских, хеттских, шумерских, урартских, индийских и других идеограмм. Именно носители армянской речи стали первооткрывателями письменной формы коммуникации, сохранения и передачи знаний, опыта и умений. Именно в армянской речи должны были сохраниться следы опыта межкультурной коммуникации древнейших цивилизаций. В этой связи абсолютно прав Н.Я. Марр, впервые определив значимость армянского языка для мировой культуры, необходимость изучения и сохранения его как одного из основных источников культурного наследия. Вот почему многие исследователи в речах древних египтян, хеттов, шумерийцев, индийцев, древних персов, особенно, у представителей индоевропейской языковой группы, более того, у древних евреев, ассирийцев, аккадцев, арабов (семитов), а также в языках многих современных народов могут обнаружить языковые "инварианты - архетипы", которые имеют протоармянские корни, поскольку речь, опыт наскального творчества, иероглифической, а затем и литерной письменности у предков армян возникли намного ранее и, тем самым, оказали большое воздействие на формирование речи, наскальной живописи и письменности соседних народов.

Общеизвестно, что идеограммное письмо легло в основу формирования алфавитного письма. Речевое мышление, речевая коммуникация и логическое мышление предшествовали возникновению наскального искусства, которое свидетельствует о развитии образного мышления. Тогда становится очевидным, что современная речь и язык должны включать в себе артефакты мышления древнего человека, человека каменного века (палеолита, мезолита, неолита). Известный ученый, проф. Э. Анати отмечает, что наскальному творчеству более чем 50 тысяч лет.

Вряд ли кто-либо будет сомневаться в том, что современные языки человечества наследуют опыт поколений, включают артефакты "каменного языка", отражающие жизнь, быт, культуру, одним словом, развитие словотворчества мыслящего человека. В монографии "Каменная летопись цивилизации" авторы (2006г.) дают описание артефактов "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 через Армянское нагорье. Жители Араратских гор не только накопили уникальный опыт межкультурной коммуникации, когда их язык вобрал в себя оригинальные знания и артефакты материального и нематериального наследия. Этот язык стал источником формирования и развития современного армянского языка (в результате синтеза языков, барбаров родственных племен), передав высочайший интеллектуальный капитал, накопленный биологически родственными ранними и поздними охотниками, собирателями, скотоводами и земледельцами.

Армянский язык в своей архитектуре опирается на фундаментальные принципы и ценности общечеловеческой культуры, философии первооткрывателей и хранителей знаний, мудрости общежития, в нем огромный, до сих пор не изученный, пласт универсального нематериального наследия, который включает многие элементы опыта даже несуществующих в настоящее время потомков древних народов. Именно в этой

парадигме историко-лингвистического процесса становления барбаров, диалектов армянского языка следует, на наш взгляд, идентифицировать интеллектуальный, культурный капитал, нематериальное наследие, как мертвых, так и живых языков человечества.

Зарождение графического и коммуникационного дизайна в Армении

Араратские горы, Армянское нагорье, доисторическая Армения могут быть признаны не только родиной зарождения протодизайна, но и дома, в котором дизайн непрерывно развивался. Например, наскальные рисунки Армении (9-5 тыс. до н.э.) знаменуют собой сознательный переход человека от **протодизайна к графическому дизайну, а также коммуникационному, орнаментальному и антропологическому дизайну.**

Графический дизайн - обширная сфера деятельности и неотъемлемая часть современного мира, характеризуется созданием **визуального языка. Графический дизайн** — художественно-проектная деятельность, направленная на создание визуальной графической системы, визуальной картины мира, визуального описания сил природы, растительного и животного мира. Графический дизайн поддерживает развитие социально-экономической и культурной сфер жизни, способствуя формированию значимого визуального ландшафта. Работа над графическим дизайном представляет собой стилизацию нужного изображения. Помимо идей и технологий, креативного и образного мышления графический дизайн требует осмысленности и логики. Критическое, наблюдательное, количественное и аналитическое мышление необходимы для дизайна. Графический дизайн фокусируется на визуальной коммуникации и представлении, визуальном моделировании отношений с окружающим миром. Для создания и комбинирования знаков, символов, композиций изображений, идей или соответствующих словосочетаний и предложений (идеограмм) используются разнообразные методики с целью сформировать визуальный образ идей и посланий.

Графический дизайн как термин часто применяют при обозначении самого процесса дизайна, с помощью которого создаётся **коммуникация**, так и при обозначении продукции (результатов), которая была получена по окончании работы. **При этом под коммуникационным дизайном понимается** функциональная сфера дизайна, направленная на передачу сообщения, идеи, знаний, навыков, опыта, эмоций и чувств посредством визуальных объектов. С психологической точки зрения **коммуникационный дизайн** — метод сознательного формирования образов, архетипов, который приводит к возникновению положительных или отрицательных чувств, привязанных к тому или иному племени, этносу, народу.

Визуальные объекты — это то, на что прежде всего направлен взгляд получателя информации. Притягательная сила — в её особенностях как средства информации: наглядность, смысловое соответствие, быстрота прочтения заключенной в ней информации, образность, информативность и информоемкость. **Коммуникационный дизайн**, как простой, доступный и мощный выразительный элемент оформления, хранения и передачи знаний, имеет ряд особенностей и значений: во-первых, визуальные объекты активизируют работу мышления получателя информации через возбуждение интереса (интеллектуальной эмоции); во-вторых, произвольное внимание к информации привлекают графические элементы, возбуждающие целую гамму эмоций — не только интерес, но и любопытство, недоумение, удивление и т. п. При этом визуальные объекты формируют психический настрой человека, благодаря чему активизируется внимание, заставляющее его целенаправленно обратиться к объекту, содержащему информацию.

Таким образом, обучающая, познавательная функция сочетается с эмоционально-оценочной. При этом возникает эффект усиленного ожидания. Следует также иметь в виду, что визуальные объекты активизируют образное мышление – соответствующее полушарие головного мозга и произвольное внимание человека, которое не требует волевых усилий. Глаз скользит по "рисункам", останавливаясь преимущественно на тех, которые показались наиболее важными, ценными, привлекательными. При этом произвольное внимание скоро проходит, сменяется произвольным, направленным контролируемым сознанием.

По результатам исследований банка наскальных рисунков Армении "Каредаран" авторами были построены 35 результирующих таблиц - основных типов графических элементов с помощью которых доисторический человек сформировал основы графического, коммуникационного, орнаментального и антропологического дизайна. Эти рисунки характеризуют не только уровень сознания, визуального мышления и знаний, но и умение наблюдать, измерять, оценивать, моделировать, исследовать и визуализировать различные природные процессы, выделять те или иные силы природы, элементы растительного и животного мира, описывать созидательную деятельность человека, который в различных условиях реагирует, проектирует свой быт, свою собственную жизнь, семьи, группы, племена, этноса, адаптируясь к окружающим их условиям.




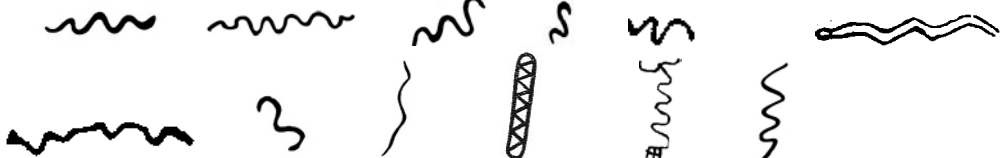
Они демонстрируют вызовы, стоящие перед доисторическим человеком, его умение адаптироваться, творчески мыслить, интерпретировать и хранить знания. Эти рисунки – документальное доказательство эволюции и развития сознания, мышления, культуры, познавательных и коммуникационных способностей человека в динамичной социальной среде. Этот бесценный опыт лег в основу зарождения и дизайна языка мыслящего человека, а также в основу антропологического и орнаментального дизайна, проектирования ландшафта (ландшафтный дизайн). Это наследие стало базисом для развития национальной архитектуры, декоративно-прикладного и художественного искусства, которые выделяются своей универсальностью и одновременно индивидуальностью, архаичностью, формой, содержанием, смыслом, когнитивностью, архитектурной и колоритом.

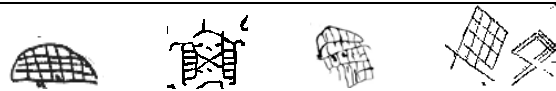



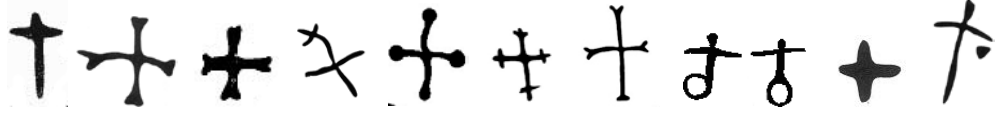


Список 35 таблиц кластеров наскальных рисунков Армении

1. СОТВОРЕНИЕ (ПОСВЯЩАЕТСЯ ВЕЛИКОМУ АРХИТЕКТОРУ ВСЕЛЕННОЙ)
2. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ ФОРМЫ ОСНОВНЫХ МОТИВОВ ИНДОЕВРОПЕЙСКИХ МИФОВ
3. ОСНОВНЫЕ АРХЕТИПЫ - ТИПОВЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ МОТИВОВ ОРНАМЕНТИКИ
4. ОСНОВНЫЕ АРТЕФАКТЫ ОРНАМЕНТАЛЬНОГО ИСКУССТВА АРМЕНИИ
5. ТАБЛИЦА ОСНОВНЫХ МОТИВОВ ОРНАМЕНТИКИ
6. КЛАССИФИКАЦИЯ АРХЕТИПОВ СИМВОЛА КРЕСТА
7. КЛАССИФИКАЦИЯ АРХЕТИПОВ СИМВОЛА СВАСТИКИ
8. ЗНАК ДАВИДА
9. ДЕРЕВО ЖИЗНИ
10. ТИПЫ ГРАФИЧЕСКИХ ИНВАРИАНТОВ, СТИЛЕЙ, ТИПОВ И ОБРАЗОВ ЛЮДЕЙ
11. ИЗОБРАЖЕНИЯ МУЧИНЫ
12. ИЗОБРАЖЕНИЕ ЖЕНЩИНЫ
13. ИЗОБРАЖЕНИЕ СЕМЬИ
14. ИЗОБРАЖЕНИЕ ДЕТЕЙ

15. ИЗОБРАЖЕНИЕ ГЕРОЕВ, БОГОВ
16. НАСКАЛЬНЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА (С ОРУЖИЕМ, КОПЬЯМИ, ПАЛКАМИ, ЩИТАМИ, ЛУКОМ И СТРЕЛАМИ)
17. КЛАССИФИКАЦИЯ ИЗОБРАЖЕНИЙ ДРЕВНЕЙШИХ СТРОЕНИЙ, ЖИЛЬЯ И ХРАМОВ
18. ДОИСТОРИЧЕСКИЕ АРМЯНСКИЕ ИДЕОГРАММЫ
19. ПРОТОТИПЫ ЗНАКОВ КУЛЬТУР СТАРЧЕВО И ВИНЧА
20. ШЕНГАВИТ – НАР- КАРКОМ
21. ШЕНГАВИТ– НАР - КАРКОМ– ЧАТАЛ-ХЮЮК – ГЕБЕКЛИ ТЕПЕ
22. АСТРОНОМИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ
23. ТРАНСПОРТ, ПОВОЗКИ, КОЛЕСНИЦЫ, ЛОШАДИ
24. ИЗОБРАЖЕНИЯ АСТРОЛОГИЧЕСКОГО ЗНАКА ВОДОЛЕЯ
25. ДОИСТОРИЧЕСКОЕ НАСКАЛЬНОЕ ИСКУССТВО (ЖИВОПИСЬ)
26. РОДСТВЕННЫЕ КУЛЬТУРЫ
27. ПИСЬМЕННЫЕ ЗНАКИ, НАДПИСИ И ИДЕОГРАММЫ
28. АПАРАНСКАЯ ПИСАНИЦА
29. ВИШАПАКАРЫ – ДРАКОНОВЫЕ КАМНИ
30. КРЕСТКАМНИ
31. 16 ШЕДЕВРОВ НАСКАЛЬНОГО ИСКУССТВА АРМЕНИИ
32. ИЗОБРАЖЕНИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЖИВОТНОГО МИРА
33. ИЗОБРАЖЕНИЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ РАСТИТЕЛЬНОГО МИРА
34. ИЗОБРАЖЕНИЯ ПРИРОДНЫХ КАТАСТРОФ, ИЗВЕРЖЕНИЯ ВУЛКАНОВ
35. ПРОТОДИЗАЙН

Таблица. Основные типы графических элементов в наскальных рисунках Армении

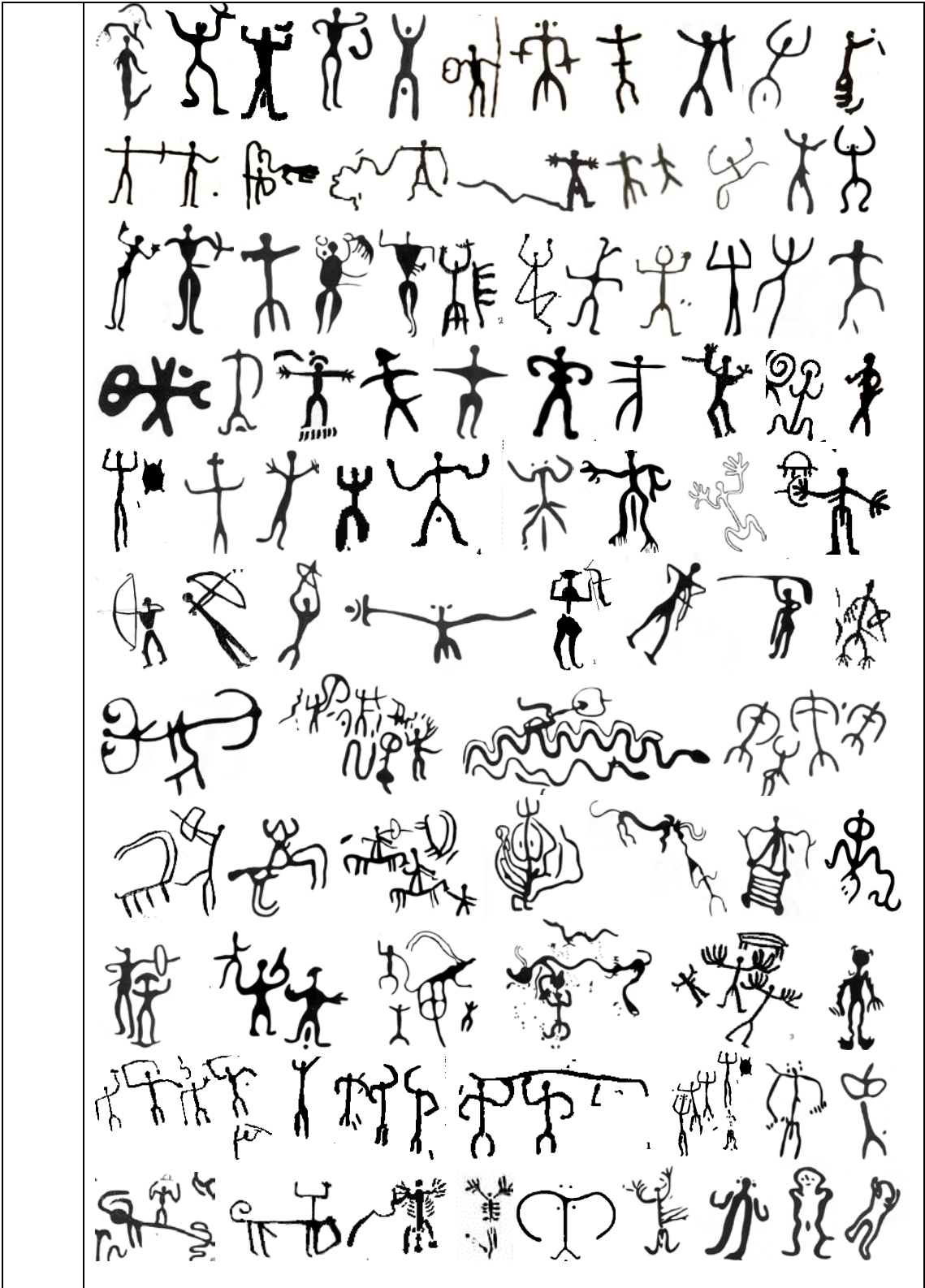
1	Точки 
2	Прямые 
3	Ломанные 
4	Зигзагообразные 
5	Сетчато - пересекающиеся линии

	
6	<p>Круги, окружности, полукруги, эллипсы</p> 
7	<p>Многогранники (треугольники, прямоугольники, трапеции и т. д.)</p> 
8	<p>Звезды (линейчатые и многоугольные)</p> 
9	<p>Кресты</p> 
10	<p>Свастики (правовращающие и левовращающие)</p> 
11	<p>Спирали</p> 

Человеческие фигуры







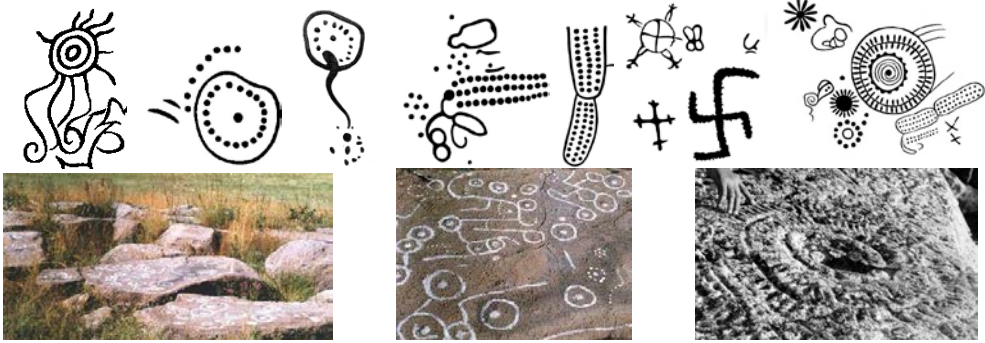

12




























Растительные элементы



















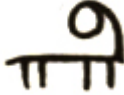











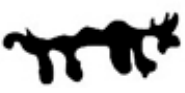






































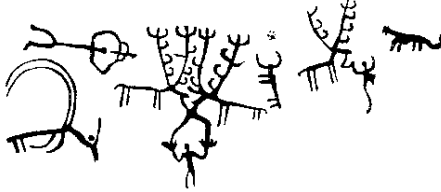




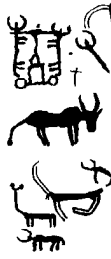


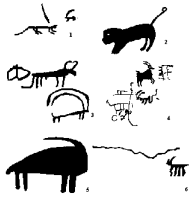














	
14	<p>Зооморфные фигуры, животные (птицы, козлы, олени, змеи, скорпионы и т.д.)</p>  
15	<p>Астрономические объекты (солнце, луна, земля)</p> 










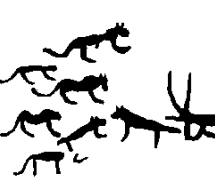

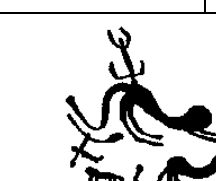
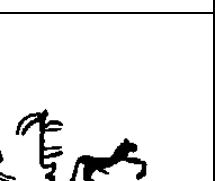



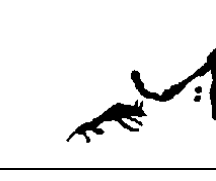

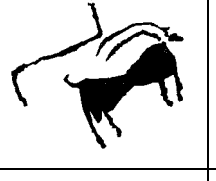

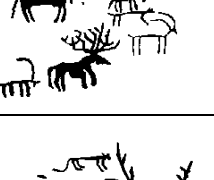
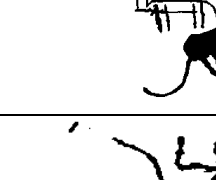


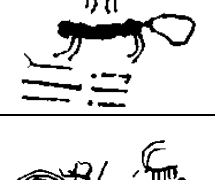

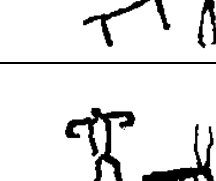




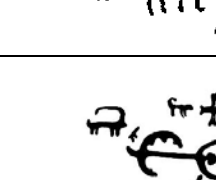
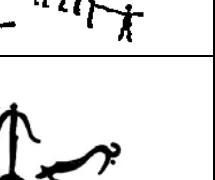
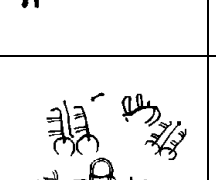
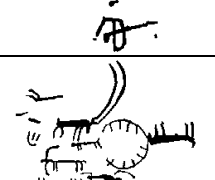
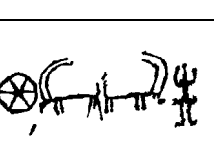

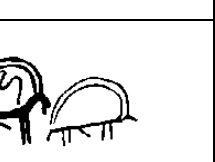
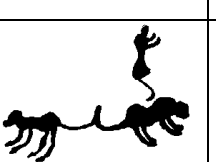



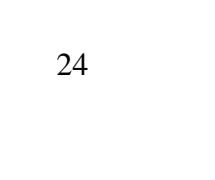


	
16	<p>Пиктограммы, идеограммы</p> 

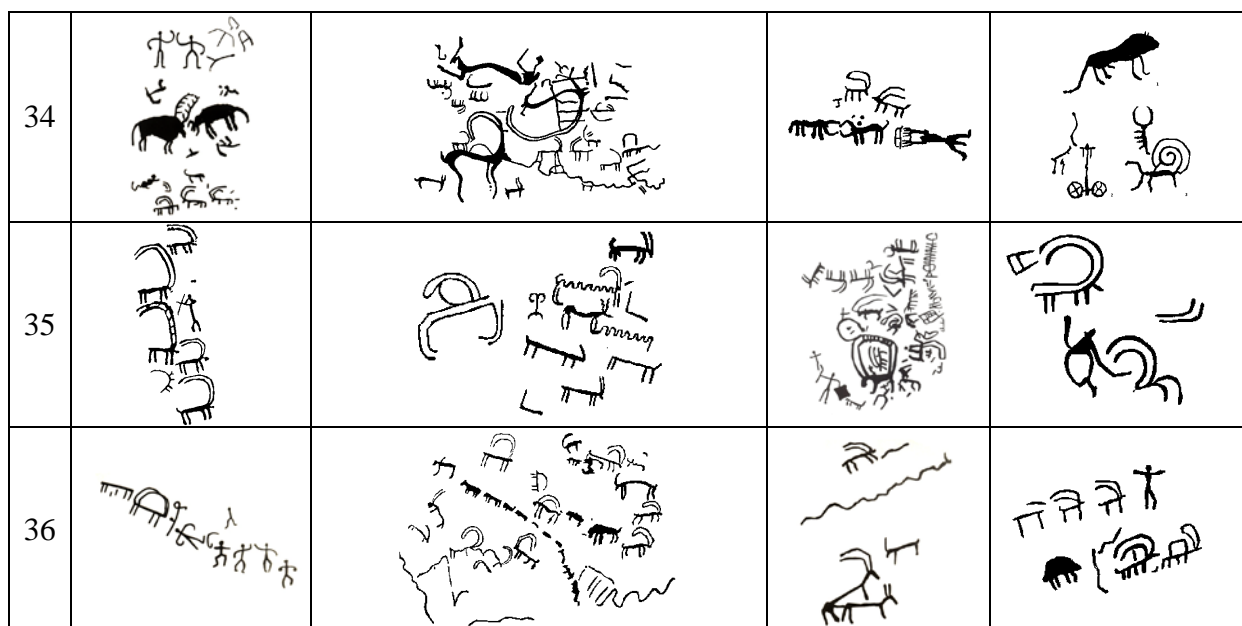
Картина окружающего мира глазами доисторического человека

N	Разновидности животных, сцены охоты и быта. Элементы рисунчатого письма				
1					
2					
3					
4					
5					

6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					



Основные выводы

Ашельские рубила, обнаруженные в Армении, знаменуют собой переход человека от простых технических форм к сознательному формотворчеству и наделению каменных изделий новыми функциями, что и означает зарождение протодизайна.

"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. Наконец, как мы шутим, в то время как "пра-грузины" из Дманиси пользовались примитивными заостренными гальками, "наши пра-армяне" уже умели делать более совершенные орудия. Если серьезно, то речь идет о том, что неравномерность культурного развития существовала уже на заре человеческой истории" (Любин В.П., <http://www.yerkramas.-org/article/121486/-drevnejshee-proshloe-strany-kamnej>), 09.06.2017г.

Раннепалеолитические обитатели Араратских гор не только самостоятельно изобрели способы изготовления рубил и других каменных инструментов, но и изобрели принципы проектирования и конструирования. Авторы ашельских рубил на территории Армении использовали в практике стиль, который в настоящее время называется минимализмом. **Минимализм** (англ. *minimalism* от лат. *minus* – наименьший) – 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.

Араратские горы, Армянское нагорье, доисторическая Армения не только могут быть признаны родиной зарождения протодизайна, но и его непрерывным развитием. Наскальные рисунки (9-5 тыс. до н.э.), обнаруженные в Армении, знаменуют собой переход человека от протодизайна к сознательному зарождению **графического дизай-**

на, а также коммуникационного, орнаментального, антропологического и архитектурного дизайна.

Лингвистический дизайн, формирование ценностей армянского языка в архитектонике и эпистемологии, концептуальной антропологии и когнитивной системотехнике опираются на фундаментальные принципы и ценности общечеловеческой культуры, философии первооткрывателей протодизайна, графического, коммуникационного, орнаментального, антропологического и архитектурного дизайна, визуального искусства - наскального искусства, искусства каменной культуры, а также хранителей знаний, мудрости общежития. В скрытых пластах парадигмы языка, слов и архаичных инвариантах лежит огромный, до сих пор полностью не изученный, не раскрытый пласт универсального нематериального наследия, который включает многие элементы опыта и знаний даже несуществующих в настоящее время потомков древних народов и цивилизаций (которые возникли, более того исчезли в периоде времени в 2 млн. лет). Именно в этой парадигме историко-лингвистического процесса становления барбаров - диалектов армянского языка следует, на наш взгляд, идентифицировать интеллектуальный и культурный капитал, огромное нематериальное наследие, как мертвых, так и живых языков человечества.

Литература

1. Абрамян А.Г. Армянское письмо и письменность. Издательство Ереванского Университета, Ереван, 1973.
2. Абрамян Г.С., Мурзаев Э.М. Армянская географическая терминология. Сб. Вопросы ономастики. Свердловск, 1982. http://elar.urfu.ru/bitstream/-10995/-39091/1/vtop_15_10.-pdf
3. Агаян Э.Б. Лексикологические и этимологические исследования. Ереван, 1974.
4. Айвазян С. М. Известия Академии Наук Армянской ССР, серия Науки о Земле, XVII, 6, Ереван, 1964.
5. Айвазян С.М. Каредаран - музей каменной культуры, Ереван, <http://www.iatp.am/ara/sites/articles/kare-r.htm>.
6. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие [Текст] / Р. Арнхейм. — М.: Прогресс, 1997.
7. Аронов В. Р. Дизайн в культуре XX века. 1945-1990. — М., 2013.
8. Ачарян Гр. Этимологический коренной словарь армянского языка. Ереван, 1926—1935, т. 1—7; 2-е изд. Ереван, 1971, т. 1; 1973, т. 2; 1977, т. 3.
9. Беляева Е. В. 2009. Уникальное древнекаменное орудие из Северной Армении // Природа 4. 63–66.
10. Беляева Е.В. 2009. Уникальное древнекаменное орудие из Северной Армении // Природа 4, 63-66.
11. Беляева Е.В., Любин В. П. 2004. Стоянка Homo erectus в пещере Кударо I (Центральный Кавказ). СПб.: Петербургское востоковедение.
12. Беляева Е.В., Любин В.П. 2001. Макроорудия как показатель этапов первоначального расселения гоминид из Африки в Западную Азию // Григорьева Г. В. (ред.). Каменный век Старого света. СПб: Академпринт. 50–53.
13. Беляева Е.В., Любин В.П. Ашелские рубила и истоки протодизайна. Российский археологический ежегодник (1, 2011).
14. Брюсов В. Сфинксы и вишапы (некоторые черты культуры древнейшего Кавказа), http://www.iatp.am/culture/articles/sfinks_vishap.html.
15. Ваганян В, Казарян О. Трансформация животных и растительных мотивов в армянской рельефной средневековой орнаментике (IX-XIV вв.). Монография "Астхик Гратун", Ереван, 2016.
16. Ваганян В. Армянский стиль в средневековой рельефной орнаментике с животными и растительными мотивами. "Кантех" сборник научных трудов, 2 (47) Ереван, 2011.

17. Ваганян В., Ваганян Г. Армянское орнаментальное искусство, 2007, Ереван, http://www.iatp.am/news/armenian_design.pdf.
18. Ваганян Г. Методология исследования материального и нематериального наследия на основе синергии наскального искусства и речи, 2007, Ереван, <http://www.iatp.am/vahanyan/articles/metodology.pdf>.
19. Ваганян Г. Наскальное искусство Армении. Веб портал "АркаЛер - АйкНет", 1996 – 2007.
20. Ваганян Г. Синергия культур археолингвистики и наскального искусства Армении, 2007, Ереван, <http://www.iatp.am/vahanyan/articles/arxeolingvistika.pdf>.
21. Ваганян Г. Системотехника социально-экономических процессов. Системотехника строительства. Энциклопедический словарь, 2-е издание, переработанное и дополненное. Под. ред. А.А. Гусакова. Московский государственный строительный университет. Институт системного анализа РАН. Москва, 2004.
22. Ваганян Г., Блеян В., Кочарян Л., Ваганян В. Наскальные рисунки Армянского нагорья. Сборник докладов международной конференции "Мир наскального искусства". Институт Археологии и этнографии РАН, Москва, 2005.
23. Ваганян Г., Ваганян В. Академия и Кадмос: Господское Обиталище – Храм Знаний в Армении. Сборник трудов международной научно-практической конференции "Международное образование и межкультурная коммуникация: проблемы, поиски, решения", Томск, Россия.
24. Ваганян Г., Ваганян В. Армянское наскальное искусство - интеллектуальный капитал доисторической цивилизации. Монография в двух томах (том I – 413 стр., том II – 477 стр.). LAP Lambert Academic Publishing, Germany, 2017.
25. Ваганян Г., Ваганян В. Искусство проектирования веб сайтов или организация коммуникации в глобальном виртуальном управлении. Журнал "Телекоммуникации и информатизация образования", N3, май-июнь, 2006, Москва, Россия.
26. Ваганян Г., Ваганян В. Каменная летопись цивилизации. Монография, Ереван, "Нжар", 2006
27. Ваганян Г., Ваганян В. Универсальный армянский иероглифический редактор. Тезисы докладов Международной конференции. "Современные информационные технологии и письменное наследие: от древних текстов к электронным библиотекам", E1Manuscript-08. Министерство образования и науки РФ, Казанский государственный университет, Татарстан, 25–30 августа 2008 г.
28. Ваганян Г., Ваганян В., Багдасарян В. Когнитивный анализ мифопоэтического прообраза теории "основного мифа". Международная научно-практическая конференция "Актуальные проблемы изучения кавказских языков", 7-9 сентября 2017 г., Махачкала, Республика Дагестан, Россия. Издательство ДГУ.
29. Ваганян Г., Петросян С. "Каредаран" - банк наскальных изображений (петроглифов), Центр "ПОИСК", АрмНИИТИ, N2P-93, УДК 6813016. РГАСНГИ, 1993.
30. Ваганян Г., Петросян С. Электронный банк наскальных изображений "Каредаран", 1993г. Зарегистрирован в НААП РА за N 00021 от 30 ноября 1995.
31. 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.
32. Вишняцкий Л.Б. 2002. Введение в преисторию. Проблемы антропогенеза и становления культуры. Кишинев: Высшая антропологическая школа.
33. Власов В. Г. Теоретико-методологические концепции искусства и терминология дизайна. — СПб.: СПГУТД, 2009.
34. Геворкян В. "АР-Айр-Ара-Аг. Тайна покинутого города", 2007, Ереван, <http://www.iatp.am/gevorkyan/khorhurd.pdf>.
35. Глазычев В. Л. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. — М.: Искусство, 1970. — 191 с.
36. Деревянко А. П., Маркин С. В., Васильев С. А. Палеолитоведение: введение и основы. — Новосибирск: ВО "Наука". Сибирская издательская фирма, 1994. — 288 с.
37. Джаукян Г.Б. Армянский и древние индоевропейские языки. Ереван, 1970.

38. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Минервин Г. Б., Шимко В. Т. — М.: Архитектура-С, 2004. — 288 с.
39. Дьяконов М.И. К праистории армянского языка (о фактах, свидетельствах и логике). Историко-филологический журнал. АН Арм. ССР, N 4, 1983г.)
40. Зенкевич Е. П., Москаева А. С. 1972. Дизайн // Большая Советская Энциклопедия. Т. 8. М.: "Советская Энциклопедия". 252.
41. Кантор К. М. Красота и польза, [М., 1967];
42. Караханян Г.О., Сафян П.Г. Наскальные изображения Сюника. Ереван, 1970.
43. Лаврентьев А. Н. История дизайна. — М.: Гардарики, 2007. — 303 с.
44. Луков В. А., Останин А. А. 2007. Дизайн. Тезаурусный анализ. М: Издательство Московского гуманитарного университета.
45. Любин В. П. 1961. Верхнеашельская мастерская Джрабер (Армения) // КСИА 52. 59–67.
46. Любин В. П., Азизян Г. А. 1983. Обсидиановый бифас из Армении // КСИА 173. 71–73.
47. Маклюэн М. Понимание медиа [Текст] / М. Маклюэн. - М.: Кучково поле, 2011.
48. Малинова Р., Малина Я. Прыжок в прошлое: Эксперимент раскрывает тайны древних эпох / Пер. с чеш. — М.: Мысль, 1988. — С. 133—137.
49. Марр Н. Армянская культура, <http://www.iatp.am/culture/articles/marr.html>.
50. Мартиросян А.А. Наскальные изображения Гегамских гор. Ереван, 1982.
51. Мартиросян А.А., Израелян А.Р. Наскальные изображения Гегамских гор. АН Арм. ССР, Ереван, 1971.
52. Матюхин А. Е. Орудия раннего палеолита // Технология производства в эпоху палеолита. — Л.: "Наука", Ленинградское отделение, 1983. — С. 134—187.
53. Миханкова В.А. Работа кабинета Н. Я. Марра за 1936—1944 гг. Доклад на объединенном заседании ИИМК АН СССР и ЛГУ в Ленинграде, посвященном памяти Н. Я. Марра, <http://www.iatp.am/news/marr.pdf>.
54. Мосенкис Ю. Первая письменная фиксация армянского языка за 2500 лет до Месропа Маштоца, <http://trypillia.narod.ru/articles/armnew.htm>.
55. Москаева А.С., Е.П. Зенкевич. 1972. Дизайн // Большая Советская Энциклопедия. Т. 8. М. "Советская Энциклопедия", 252.
56. Мурадян Ф. Новонайденные пиктограммы из Апаранского района, Ереван, 1993, АН Арм. ССР, <http://www.iatp.am/ara/sites/hnagitakan/index.htm>.
57. Наскальное искусство Армении. Веб портал "АркаЛер - АЙКНет", 1996 - 2007, Ереван, <http://www.iatp.am/ara/index.html>.
58. Норман Д. А. Дизайн привычных вещей = The Design of Everyday Things. — М.: "Вильямс", 2006. — С. 384.
59. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? [Текст] / К. Ньюарк. — М.: РИП-холдинг, 2007.
60. Парсамян Э. Археoaстрономия в Армении. Москва, Наука, 1988г.
61. Погосян Г. Армянский язык в числах, закон Грабар, как возникал язык и Библия, <http://www.iatp.am/god-kod/index.htm>.
62. Подорога В. Выражение и смысл. М., 1995. С. 178.
63. Рагулина А. А. 2008. Дизайн // Новая Российская Энциклопедия. Т. V (2). М.: Советская Энциклопедия. 275–276.
64. Розенсон И. А. Основы теории дизайна [Текст] / И. А. Розенсон. — М.: Прогресс, 2003.
65. Рунге В.Ф., В.В. Сеньковский. 2005. Основы теории и методологии дизайна: Учебное пособие. М: Социально-политическая мысль.
66. Сардарян С. А. Палеолит в Армении. Ереван, 1954.
67. Сидоренко В. В. 1994. Дизайн: методы познания // Дизайн в общеобразовательной системе. М.: Социально-политическая мысль.
68. Трубачев О. Н. Заметки по этимологии и сравнительной грамматике. — В сб.: Этимология. М., 1972.
69. Туманян Б.Е., Петросян С.Б. Наскальные образы астрономического характера. Ученые записки ЕрГУ, N1, 1970.

70. Филиппов А. К. 1983. Проблемы технического формообразования орудий труда в палеолите // А. Н. Рогачев (ред.). Технология производства в эпоху палеолита. Л.: Наука. 9–71.
71. Хайдеггер М. Время и бытие. Статьи и выступления / пер. с нем. М., 1993. С. 221.
72. Харрис П. Основы графического дизайна [Текст] / П. Харрис. — М.: РИП-холдинг, 2003.
73. Хечоян А. Наскальные рисунки горы Арагац, 2007, Ереван, http://www.iatp.am/culture/-articles/anna_khechoyan.pdf.
74. Щелинский В. Е., Гагашьян В. М. Ашэльское рубило из окрестностей Туапсе // Советская археология. — 1980. — № 4. — С. 244—248.
75. Яцевич О.Е. Этимология понятия "дизайн": корреляты design / Dasein. Общество: философия, история, культура: научный журнал. 2015. № 6. Издательский дом "ХОРС" 2015 г.
76. A Guide-book to the Stone Age Archaeology in the Republic of Armenia, Edition: edited by B. Gasparian, M. Arimura, Scientific advisory board: P. Avetisyan, Sumio FUJII, Chapter: Rock-Painting Phenomenon in the Republic of Armenia, pp.315-337.
77. Anati E. 1993 World rock art. The primordial language. Bolletino del centro Camuno di studii preistorici. V.27, pp. 1–160.
78. Anati, E. 1972, Arte preistorica in Anatolia, Capo di Ponte (Edizioni del Centro).
79. Asfaw B., Beyene Y., Suwa G., Walter R. C., White T. D., WoldeGabriel G., Yemane T. 1992. The earliest Acheulean from Konso-Gardula // Nature 360. 732–735.
80. Aslanian, S.A., Belyaeva, E.V., Kolpakov, E.M., Lyubin, V.P and Suvorov, A.B. (2006) Stone Age in Northern Armenia (in Russian).
81. Aslanian, S.A., Belyaeva, E.V., Kolpakov, E.M., Lyubin, V.P., Sarkisyan, G.M. and Suvorov, A.B. (2007) Raboti Armyano-Rossiyskoy Arkheologicheskoy Ekspeditsii v 2003-2006gg. Project Gallery (<http://www.antiquity.ac.uk/projgall/aslanian308/>)
82. Aslanyan, A.T. (1956) About discovery of Lower Paleolithic in Leninakan Depression and its geological meaning. In: Dolukhanova, N.I. and Yegoyan, V.L. (eds.), Atelier Research Centre
83. Azizyan, H.A and Lyubin, V.P. (1983) Obsidian bifas iz Armenii (Obsidian biface from Armenia). In: Kruglikova, I.T. (ed.), Briefs of the Institute of Archaeology, N173
84. Bar-Yosef O., Goren-Inbar N. 1993. The Lithic Assemblages of the Site of Ubeidiya, Jordan Valley. Qedem 34. Monographs of the Institute of Archaeology. Jerusalem: Hebrew University of Jerusalem.
85. Chataigner, C. and Barge, O., 2007. 'Quantitative Approach to the Diffusion of Obsidian in the Ancient Northern Near East'. CNRS. Université Lumière LYON 2. Maison de l'Orient et de la Méditerranée Archéorient-UMR 5133 (Layers of Perception - CAA 2007).
86. Der Nersesyan, S., 1945. Armenia and the Byzantine Empire. Cambridge, MA, pp. 55–83.
87. Farajova, M., 2010. Pleistocene Art in Azerbaijan. September 2010 – Symposium: L'art pléistocène en Asie (Pré-Actes) (Pleistocene Art of Asia (Pre-Acts). IFRAO Congress.
88. Feruglio V., Khechoyan A., Gasparian B., Chataigner C. 2005 The Geghamavan-1 painted shelter, Aragatsotn Province, Republic of Armenia, INORA (International Newsletter on Rock Art), 41, pp. 1-7 (in French and in English).
89. Feruglio, V., 2006. L'Art rupestre du complexe géologique del'Aragats, ARMÉNIE. UMR 7041 – ArScAn Nanterre. Mission Caucase - Ch. Chataigner – B. Gasparian. CNRS – Maison de l'Orient Méditerranéen.
90. Gamkrelidze, T.V. and Ivanov V.V., 1990. The Early History of Indo-European (aka Aryan) Languages, Scientific American 262(N3) (March), pp. 110–16.
91. Gasparian B., Khechoyan A., Sarkisian G. 2005, The rock-paintings of the Geghamavan-1 ("Red cave") rock-shelter, in S. Shahinian (ed.), "The caves of Armenia", Yerevan, pp. 139-142 (in Armenian).
92. Gray, D. and Atkinson, Quentin D., 2003. Language-tree divergence times support the Anatolian theory of Indo-European origin, Nature 426 (27 November), pp. 435–9.
93. Hermann U. Wahrig Herfunftswörterbuch. München, 1998.

94. Jesper Simonsen, Jesper Simonsen, Jørgen Ole Bærenholdt, Monika Büscher, John Damm Scheuer. *Design Research: Synergies from Interdisciplinary Perspectives*. — Taylor & Francis, 2010. — 240 p.
95. Kluge F. *Etymologisches Wörterbuch*. München, 2002.
96. Lahafian Jamal. *Rock Art in Kurdistan Iran*. *Arts* 2013, 2, 328-349; doi:10.3390/arts2040328
97. Lyubin V., 2008. 'New stage in the study of early prehistoric Caucasus', *Proceedings II (XVII)*. Vol. I, pp. 141–3.
98. Lyubin, V. and Belyaeva, E., 2008. *New data on the early Paleolithic of Armenia and Early Paleolithic of Eurasia, New Discoveries VI*.
99. Pfeifer W.E. *Etymologisches Wörterbuch des Deutschen*. München, 1995.
100. Renfrew, C., 1987. *Archaeology and Language: The Puzzle of Indo-European Origins*. Cambridge University Press, Cambridge.
101. Sardaryan, S., 2004. *Armenia – the Cradle of Civilization*. Yerevan State University, Armenia.
102. Shahinyan, S., 2008. *Global changes of environment and the great migration of people from Asia Minor at the end of the Quaternary period, WAC-6, World Archeological Congress, Dublin*.
103. Simon, Herbert A. *The Sciences of the Artificial*. — 3rd Ed. — MIT Press, 1996. — 248 p.
104. Ulrich K. T. 2006. *Design: Creation of Artifacts in Society*. Philadelphia: University of Pennsylvania, Wharton College.
105. Uyanik Muvaffak. *Petroglyphs of South-eastern Anatolia*. Graz: Akadem. Druck-u. Verlagsanst., Graz-Austria 1974.
106. Vahanyan G. *About model of searching, identification, measurement and valuation of the main source of human identity. Colloquium UISPP-CISENP - The Intellectual and Spiritual Expressions of Non-Literate Peoples. UISPP - Union Internationale Des Sciences Préhistoriques ET Protohistoriques. CISENP – International Scientific Commission “The Intellectual and Spiritual Expressions of Non-Literate Peoples”, 22-23 Oct. 2007, Paris*.
107. Vahanyan G. *Armenian Rock Art as Visual Knowledge to Understand the History of Civilization in Asia, Europe and Scandinavia. XXVI Valcamonica Symposium "Prospects on prehistoric art research: 50 years since the founding of the Centro Camuno", 9–12 September 2015, Italy*.
108. Vahanyan G. *Methodology of the study of material and non-material heritage based on synergy of rock art and speech, Yerevan, 2007. Online available from: <http://www.iatp.am/vahanyan/articles/metodology.pdf>*
109. Vahanyan G. *Rock Art in the Frame of the Cultural Heritage of Humankind. XXII Valcamonica Symposium Edited by Prof. E. Anati, Darfo Boario Terme (BS), 18 - 24 May, 2007, Italy*.
110. Vahanyan G. *Rock-Painting Phenomenon in the Republic of Armenia. Online available from: <http://www.iatp.am/vahanyan/articles/tomsk2016/kasmos-vahanyan.-pdf>*
111. Vahanyan G. *Synergy of the cultures of archaeolinguistics and rock art of Armenia, Yerevan, 2007. Online available from: <http://www.iatp.am/vahanyan/-articles/-arxeolingvis-tika.pdf>*
112. Vahanyan G. *The Araratian Mountains and the Armenian language - the cradle and repository of protoknowledge of 50000-year cultural heritage, 2007. Online available from: <http://www.iatp.am/vahanyan/articles/history.doc>*
113. Vahanyan G. *The Beginning of natural philosophy and metaphysics in the rock art of Armenia. UISPP - International Union of Prehistoric and Protohistoric Sciences (Union Internationale des Sciences Préhistoriques et Protohistoriques) World Congress “Atapuerca”, 1-7 September 2014, Burgos, Spain, EXPRESSION N°6, International Journal of Art, Archaeology & Conceptual Anthropology, August 2014*.
114. Vahanyan G. *The Caucasus, Europe and Askanaz. ArcaLer, 02.10.2014, Online available from: <http://www.iatp.am/vahanyan/articles/kavkaz.pdf>*
115. Vahanyan G. *The motif of the depiction of Cadmus fighting the dragon on the Greek krater has ancient Armenian roots. 20th International Rock Art Congress IFRAO 2018 “Standing on the shoulders of giants / Sulle spalle dei giganti” Valcamonica - Darfo Boario Terme (BS) Italy, 29 August - 2 September 2018*.

116. Vahanyan G. The Role of Rock Art Clusters in Mythology, Religion and Magic: The Concept of the Knowledge Spiral. EXPRESSION N°10. Quarterly e-journal of Atelier in Cooperation with UISPP-CISNEP. International Scientific Commission on the Intellectual and Spiritual Expressions of non-literate Peoples, December 2015.
117. Vahanyan G. The speaking stones, discoveries by the Armenian scientists, [http:// www.iatp.am/vahanyan/articles/discovery. htm#tab13](http://www.iatp.am/vahanyan/articles/discovery.htm#tab13)
118. Vahanyan G. Vanakvisl – Tanakvisl – Tiwanaku – Devanagari. ArcaLer, 21.07.2014, Online available from: [http://www.iatp.am/ vahanyan/articles/don-vanaskvil.pdf](http://www.iatp.am/vahanyan/articles/don-vanaskvil.pdf)
119. Vahanyan G. Vanaland, Scandinavia and Russ (the path to self-awareness). ArcaLer, 15.11.2013, Online available from: [http:// www.iatp.am/vahanyan/articles/vanaland. pdf](http://www.iatp.am/vahanyan/articles/vanaland.pdf)
120. Vahanyan G. Volcanic eruptions from Mountains of Ararat till Alps, Indo-European myths, Rock art and iconography. Convegno internazionale, L'ARTE RUPESTRE DELLE ALPI, Capo di Ponte - Valcamonica, Italy, 21- 24 ottobre 2010.
121. Vahanyan G., Bleyan V., Qocharyan L., Vahanyan V. The Rock Arts of the Armenian Elevation are the Primary Source of the Armenian, Egyptian, Indian and Hittite Ideograms (Hieroglyphs). The RASI 2004 International Rock Art Congress, December, Agra, India, 2004.
122. Vahanyan G., Petrosyan S. "Karedaran" - the computer database of Armenian Rock Arts. Online bulletin "TRACCE" No.12, Italy, RockArtNet, 2000.
123. Vahanyan G., Stepanyan A. Prehistoric art in Armenia: new discoveries, new interpretations and new methods of research. XXI Valcamonica Symposium 2004 "Prehistoric and Tribal Art: New Discoveries, New Interpretations, New Research Methods", Darfo Boario Terme (BS), Italy, September 8-14, 2004.
124. Vahanyan G., Stepanyan A. Searches for the Heritage of Protocivilization. ArtePreistorica, Rock Art Review, Oct. 2003, Italy, <http://www.artepreistorica.it>
125. Vahanyan G., Vahanyan V. Academy and Cadmus: The Dwelling of the God – the Temple of Knowledge in Armenia. International Conference "International Education and Cross-Cultural Communication: Problems and Solutions. October 26-28, 2016, Tomsk.
126. Vahanyan G., Vahanyan V. Ar As Tvats. Online available from: [http://www.iatp.am/- vahanyan/articles/astvac2013.pdf](http://www.iatp.am/vahanyan/articles/astvac2013.pdf)
127. Vahanyan G., Vahanyan V. Araratian Rock art as a paradigm of communication and visual arts in the past and future. The XXIV Valcamonica Symposium "Art and Communication in pre-literacy societies". Capo di Ponte - Valcamonica, 13 - 18 July 2011, Italy.
128. Vahanyan G., Vahanyan V. Cross in Armenian Rock Art. History of the Form Development and Cultural Impact. Part I, Part II. ArcaLer, 31.07.2013, Online available from: [http:// www.iatp.am/vahanyan/articles/krest1.htm](http://www.iatp.am/vahanyan/articles/krest1.htm)
129. Vahanyan G., Vahanyan V. Intercultural relations between Old Europe and Old Armenia. XXIII Valcamonica Symposium 2009, Italy Making history of prehistory, the role of rock art, 28 October - 2 November 2009.
130. Vahanyan G., Vahanyan V. The Cross, the Swastika, the Star of David, and the Eight-Pointed Star in the Rock Art of Armenia. The History of Motifs and their Cultural Influence. XXV Valcamonica Symposium "Art as a Source of History", 20–26 September 2013, Italy.
131. Vahanyan G., Vahanyan V., Baghdasaryan V. New Perspective on the Theory of the 'Main Myth'. EXPRESSION N°18. "Myths and Memories". Quarterly e-journal of Atelier in Cooperation with UISPP-CISNEP. International Scientific Commission on the Intellectual and Spiritual Expressions of non-literate Peoples, December 2017.
132. Vahanyan G., Vahanyan V., Baghdasaryan V. Cognitive aspects of the concept "home". 20th International Rock Art Congress IFRAO 2018 "Standing on the shoulders of giants / Sulle spalle dei giganti" Valcamonica - Darfo Boario Terme (BS) Italy, 29 August - 2 September 2018.
133. Vahanyan G., Vahanyan V., Baghdasaryan V. The impact of ancient Armenian traditions and worldview on the cognitive core of Nordic culture. EXPRESSION N°17. Quarterly e-journal of Atelier in Cooperation with UISPP-CISNEP. International Scientific Commission on the Intellectual and Spiritual Expressions of non-literate Peoples, September 2017.
134. Vahanyan V. On archetypes in the symbol of trident. Online available from: [http:// www.iatp.am/vahanyan/articles/trezu- bec.htm](http://www.iatp.am/vahanyan/articles/trezu-bec.htm)

135. Vahanyan V. On worldview and cultural relations of the Proto Armenians with the ancestors of the Iranians and Indians, the Egyptians and inhabitants of Old Europe (on formation of the motif of Mitra ghting the bull). Online available from: [http:// www.iatp.am/vahanyan/mitra.htm](http://www.iatp.am/vahanyan/mitra.htm)
136. Vahanyan V. Universal Archetypes of Rock Arts, Ideograms, Ornamental Arts and New Ideas Writer, 2008, Degree & Profession – Virtual Expo and International Awards, Florence Festival, Romualdo Del Bianco Foundation, Project online, www.florence-expo.com
137. Vahanyan V., Vahanyan G. Armenian Pleistocene Rock Art as Origin of the Universal Visual Motifs of the Indo-European Myths. IFRAO Congress 2010 “Pleistocene Art of the World”, 6–11 September, Tarascon-sur-Ariège and Foix (2010), France.
138. Vahanyan V., Vahanyan G. Armenian Rock Art – Virtual Temple of Knowledge. Monograph. LAP Lambert Academic Publishing, Germany, 2017, 251 p.
139. Vahanyan V., Vahanyan G. Armenian Style (Origin, Design and Ornamental Art). Monograph. LAP Lambert Academic Publishing, Germany, 2017, 200 p.
140. Vahanyan V., Vahanyan G. Frigg, Astghik and the goddess of the Crete Island. EXPRESSION N°16. Quarterly e-journal of Atelier in Cooperation with UISPP-CISNEP. International Scientific Commission on the Intellectual and Spiritual Expressions of non-literate Peoples, June 2017,
141. Vahanyan V., Vahanyan G. The Early Forms of Fish, Vishap, Dragon and Serpent in the Armenian Rock Art of VII-V millennia BC. ArcaLer, 18.04.2009, Online available from: <http://www.iatp.am/vahanyan/vishaps.htm>
142. Vahanyan, V. The epistemology and the linguistic- historical comparative analysis of the Armenian and world rock art and visual artifacts. XXIII Valcamonica Symposium 2009 ‘Making history of prehistory, the role of rock art’, 28 October–2 November, Valcamonica, Italy.
143. Walker J.A. Designgeschichte – Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. München, 1992.
144. White M. 1998. On the significance of Acheulean biface variability in Southern Britain // Proceedings of the Prehistoric Society 64. 15–44.
145. White M. 1998. On the significance of Acheulean biface variability in Southern Britain // Proceedings of the Prehistoric Society 64, 15–44.
146. 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).
147. Wymer J. 1982. The Palaeolithic age. New York: St Martins Press.
148. Wynn T. 2002. Archaeology and Cognitive Evolution // Behavioral and Brain Sciences 25. 389–438.