



Медкова Елена Стоянова, *искусствовед, кандидат педагогических наук,*  
*elena\_medkova@mail.ru*

## МЕТОДОЛОГИЯ АНАЛИЗА ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИСКУССТВА НА ПРИМЕРЕ ИСКУССТВА ПЕРВОБЫТНОГО МИРА

*«Искусство начинается мифологией,  
ею живёт и ею творит».*

В.Н. Топоров

**В статье на примере искусства первобытного мира описываются универсальные принципы анализа произведений искусства.**

**Ключевые слова:** *предметы эстетического цикла, мифологическая модель, хронотоп, интегральный образ, архетип*

Проблемой номер один в современной практике преподавания предметов эстетического цикла является отсутствие целостного представления о разных видах искусства. Тому есть причины. В ходе исторического развития изначальная синкретичность всех видов искусств распалась. Каждый вид обрёл свой формальный язык, который, получив автономию, начал развиваться по собственным, всё более усложняющимся, правилам. Это обусловило расхождение методов считывания и описания языка разных видов искусства. Препяды между ними были непреодолимыми, пока в каждой сфере применялись свои исследовательские методы. На современном этапе благодаря **методологии структурно-типологического**

**анализа**, выработанной в начале XX в. в лингвистике, мифологии и этнографии, стал возможен единый подход к разным видам искусства. Структурализм позволяет представить феномены художественной культуры в виде ряда упорядоченных структур, между которыми и внутри которых существуют отношения **функциональной зависимости** на основе единого **инварианта**. Инвариант присутствует как исходная структура, глубинная основа самых разных феноменов культуры и как оперативная модель, позволяющая «свести к однородному дискурсу несходный опыт» (У. Эко), «осмыслить всё многообразие реально данных культурных текстов как единую, структурно организованную систему» (Ю.М. Лотман).



**Мифологическая модель** была первым опытом человечества по воссозданию целостной картины мира на языке культуры. В ритуале, воспроизводящем мифологическую картину мира, были задействованы все средства выразительности, имеющиеся в распоряжении человека — слово, музыка, танец, символическая организация места проведения действия, раскраска предмета и участников ритуала. **Миф и мифологические структуры мышления стали естественной базой возникновения и развития разных видов искусства, первоначально существующих в синкретичности ритуала.**

Инвариантной единицей всех видов искусства на уровне смысло- и формообразования является **мифологический «хронотоп»** (М. Бахтин). Мифологический хронотоп имеет следующие характеристики: **тип пространства-времени, мерность, ориентация.** Для определения типа эпохального хронотопа значимы оппозиции: **хаос/космос, внешнее/внутреннее, начало/конец, вечность/сиюминутность** и варианты их разных конфигураций по отношению друг к другу. Мерность означает **качественную характеристику** разных пространственных зон и временных параметров. Под «ориентацией» понимается **соотнесение позиции человека с пространственно-временной системой.**

Базовыми единицами хронотопа являются **пространственно-временные бинарные оппозиции**, членившие мир на простейшие структуры, а также интегральные образы, типа мирового дерева, которые объединяют все двоичные члены мира в единое системное целое. Простран-

ственные (верх/низ, небо/земля, правое/левое, восток/запад) и временные (день/ночь, лето/зима, начало/конец, бытие/небытие) бинарные коды являются первичными и из них могут быть выведены все остальные коды художественной культуры, описывающие мир и социум: цветовые (белое/чёрное), природно-естественные и культурно-социальные (огонь/вода, сырое/варёное), социальные (мужское/женское, свой/чужой, сакральное/мирское), общие или абстрактные (жизнь/смерть, счастье/несчастье, доля/недоля), математические (чёт/нечёт). С их помощью можно выйти на ценностные и эстетические оценки, так как мифологическая картина мира имеет в своей основе совпадение понятий истины, красоты и добра (верх и небо соотносятся с истиной, красотой и добром, а низ с их антиподами).

Тотальная симметричность внутри бинарных кодовых структур (верх соотносится с небом, днём, востоком, началом; низ — с подземным миром, ночью, западом, концом) даёт возможность соединять разные коды в бесконечные **кодовые цепочки**, а также через одни коды выражать другие (верх и низ могут быть выражены через животные, растительные, числовые, геометрические и прочие коды).

Основными функциями преобразования структурных бинарных единиц являются: **тождество** (всё во всём), **метафоризм** (каждый последующий образ или миф является метафорой метафоры предыдущего), **медиация** (подмена более полярной на менее полярную оппозицию, нанизывание смыслов, их свёртывание и развёртывание: оппозиция жизнь/смерть подменяется понятием молодой/старый,

жених/невеста с выходом на новый круг жизни в детях), **инверсия** (перевёртывание позиции в бинарных структурах: жизнь приравнивается к смерти и наоборот). Функциональная зависимость первичных элементов мифологической вселенной делает возможным их слияние в **единый интегральный образ**, например, в **архетип мирового древа**.

Мировое древо (космическое, небесное, древо жизни, древо познания, древо плодородия, древо центра, древо восхождения, анти-древо потустороннего мира) воссоединяет пространство и время, а также все бинарные оппозиции, наглядно демонстрирует механизмы трансформации кодовых цепочек. С его помощью мир структурируется и вновь обретает единство. Оно является центром мира и может трансформироваться в мировую гору, мирового первочеловека, храм, колонну, столб, лестницу, крест, трон. По вертикали древо связывает три основные пространственные зоны: небо (ветви), землю (ствол) и подземный мир (корни). По этим зонам распределяются астральные тела, весь животный мир, этические и эстетические ценности. Через мировое древо описывается горизонтальная структура мира с деревом в центре, парами направлений (левое/правое, спереди/сзади) и четырьмя сторонами света. С помощью мирового древа описываются все мыслимые временные закономерности: деление года на сезоны, месяцы, недели, дни, движение от прошлого (корни), через настоящее (ствол) к будущему (ветви), жизнь рода, жизнь и смерть (древо жизни и древо смерти), бессмертие (отождествляется с сердцевиной дерева).

Членение мира по вертикали и горизонтали переводит образ мирового древа в **числовые** (3 уровня, 4 стороны света, 7 как целостный образ дерева) и **геометрические коды** (точка/центр, квадрат/горизонтальная проекция, круг/орбита временных циклов). Бинарность даёт число 2, а изначальное единство мира — 1. За числами закреплены соответствующие геометрические формы-символы, обладающие пространственными, временными, психологическими и иными характеристиками:

1 — это точка (начало и конец) и центр любой пространственной фигуры, единое противостоящее множеству;

2 выявляет оппозиционные части внутри любого целого, примером чего может быть символ инь/янь;

3 — треугольник, он же медиатор, мировая гора, единство духа и материи;

4 — прямоугольник (квадрат, ромб), символ земли, устойчивости, равенства, чести, мужского начала.

Сводимость всего многообразия соотношений к математическим понятиям — числовым и геометрическим символам, наряду с пространственными и временными оппозициями, имеет большое значение для выявления единства всех видов искусства. Они позволяют выявлять на самом абстрактном уровне единство картин мира, создаваемого на языках разных искусств.

### Искусство палеолита

Особенностью палеолита является то, что человечество забыло о нём, а изображения палеолитического искусства недоступны для понимания современного человека. Причин несколько. Звуковой язык кроманьонцев имел экспрессивные



функции и осуществлял ситуативные коммуникации. На нём невозможно было создавать связные тексты и передавать обобщённую информацию. Отсутствие способности к абстракции и вербализации зрительного образа компенсировалось яркими эйдетическими воспоминаниями, позволяющими помнить предмет во всех подробностях и создавать яркие натуралистические изображения. «Развитие такой правополушарной функции, как рисунок, — исторически самое раннее и сравнительно древнее приобретение человечества»<sup>1</sup>. Человек научился рисовать раньше, чем говорить. В результате, как писал В.Б. Мириманов, для искусства палеолита характерна **«невыраженность синтаксиса, отсутствие читаемых связей между образами»**<sup>2</sup>.

Смутное воспоминание об этой эпохе в несколько десятков тысячелетий сохранилось в мифологии в виде образа небытия: «Не было тогда ни несуществующего, ни сущего... Это единое бездыханное дышало лишь собственной своей сущностью. Помимо него не было ничего вообще. Была тьма: скрытая сперва в тьме, все это было бесформенным хаосом. Всё, что существовало тогда, было пустым и бесформенным»<sup>3</sup>. Первой пространственно-временной мифологической моделью стала **модель небытия**. Ж. Джумабаев определяет её как **минус 1-мерную вселенную пустоты**: «вселенная-пустота, её существование передавалось в мифе как нечто предшествующее жизни, как непроявленное бытие. Пустотное миро-

здание не столько описывается, сколько подразумевается с помощью космических сущностей, о которых нельзя сказать что-то определённое. Это — всепорождающая и всепожирающая Тьма, Бездна, Первозданный Хаос»<sup>4</sup>.

Хронотоп минус 1-мерной вселенной-пустоты характеризуется по выше приведённой схеме следующим образом:

**Тип:** добытийное отсутствие пространства и времени. Довременная пространственная бесконечность тьмы и невидимости. Свёрнулось в пространственном ничто вечности и сиюминутности.

**Мерность:** хаос. Ничто-пустота и полнота одновременно. Отсутствие структуры — невыраженность верха-низа, правого и левого, начала и конца, причинно-следственных связей, временной последовательности. Означение пространства непространственными знаками мужского и женского начал (А. Леруа-Гуран). Примат в осмыслении добытийного пространства как внутреннего, внутриутробного.

**Ориентация:** невыделенность человека из природного окружения переживается как небытие. Человек находится в плену у небытия, так как он не в состоянии прорваться сквозь свою немоту и противопоставить себя небытию, сказав, что оно есть небытие. Человек находится внутри небытия, о чём свидетельствуют позднейшие хтонические существа, стремящиеся поглотить человека. «Высшей этической ценностью здесь является сама пустота, т.е. непроявленность бытия, его несуществование, необозначенность, неназванность. Поэтому позднейшие хтонические

<sup>1</sup> Николаенко Н.Н. Психология творчества. — СПб., 2007.

<sup>2</sup> Мириманов В.Б. Искусство и миф. Центральный образ картины мира. — М., 1997.

<sup>3</sup> Ригведа, 129-й гимн 10-й мандалы.

<sup>4</sup> Джумабаев Ж. Математическая структура мифологического сознания. — М., 2009.

существа так любят играть в загадки со случайными встречными, т.е. отнимать у предметов бытия названия»<sup>5</sup>.

**Слово** в палеолите характеризуется своим отсутствием. Мир объемлет тотальная немота. Воспоминания о ней до сих пор носят негативный характер и сохранились в описании немоты нижних уровней вселенной («под вами могилы — молчат и оне... под вами немые, глухие гроба», Ф. Тютчев). Их отголоском являются также ритуалы обета молчания («Молчи, скрывайся и таи», Ф. Тютчев), табу на произнесение истинных имён бога и человека, отсутствие названия предмета в загадках. Мифологические представления, если они и существовали, касаются в основном воспроизводства рода (палеолитические Венеры) и погребального обряда, нацеленного на создание условий для реинкарнации умершего (символика крови красной краски, целостность скелета). Однако связные тексты даже на уровне рисунка отсутствуют (нами не прочитываются, что одно и то же). Рисунок мог нести исключительно мнемоническую нагрузку, напоминать о некоем мифе или части ритуала.

В самом общем виде воспоминания о палеолитическом ритуале хранятся в игре в жмурки, игре во тьме и с тьмой, ставкой в которой была сама жизнь.

В **звуковой картине** кроманьонцев преобладала вечность тишины. Тишина пещеры до сих пор воспринимается нами как знак таинства и истинности («мысль изречённая есть ложь», Ф. Тютчев). Обступающее человека безмолвие пещеры могло порождать экстатические, изме-

нённые состояния сознания, которые способствовали появлению видений и чувства сопричастности к сакральному. Другой крайностью звуковой ритуальной ткани могли быть резкие выкрики, отражающие сиюминутные сильные эмоции. Они возникали в связи с преобладанием в коммуникационной системе кроманьонцев эмоционально-экспрессивных средств речи, основным инструментом которой являются интонационные перепады, «заражающие» окружающих эмоциями, и междометия с «бедной и расплывчатой семантикой»<sup>6</sup>. До сих пор выкрики сохранились в ритуальных плачах. Находки в Костёнках и Мезени ударных и духовых инструментов из костей мамонта свидетельствуют о наличии некоего шумового сопровождения типа ударов и резких звуков флейт. Наличие сложного музыкального ритмического рисунка проблематично, так как таковой полностью отсутствует в организации первичных абстрактных знаков, которые могли бы стать единицами орнамента. В целом музыкальная картина палеолита характеризуется как слабо структурированная.

Для **истории орнамента** в палеолите важны грифады — бессистемные следы заточки когтей пещерного медведя. Поля грифад послужили образцом для лабиринтообразных изображений, получивших название «макарона». В макаронах или под макаронами прослеживаются изображения зверей или людей, что даёт повод считать их аналогом лабиринтов австралийцев, изображающих странствия предков во «времена сновидений» (Р. Берндт, К. Берндт). Согласно гипотезе

<sup>5</sup> Там же.

<sup>6</sup> Мечковская Н.Б. Социальная лингвистика. — М., 1996.



А. Брейля, макароны, наложенные на изображение животных на стенах Альтамиры, можно считать знаком активности человека.

Помимо макарон в палеолитических росписях в огромном количестве присутствуют абстрактные знаки мужского (узкие знаки — вертикальные и ветвистые линии, серии чёрточек и точек) и женского (широкие знаки — треугольники, круги, углубления) начала. Их можно опознать, но в связи с тем, что среди них нет ни одного повторяющегося мотива, можно говорить о том, что палеолитические мастера были далеки от понятия паттерна или ритмической группы орнамента.

Другой тип геометрических изображений на стенах пещер и предметах мобильного искусства — точки, зигзаги, решётки, спирали — трактуются как результат фиксации визуальных перцепций или как образы «внутреннего зрения». Согласно гипотезе Дж.Л. Вильямса и Т. Доусона<sup>7</sup>, образы «внутреннего зрения» могли возникнуть при галлюцинациях (шаманские практики) и иных изменённых состояниях (ритмические движения, усталость, длительная медитация), которые провоцируются пребыванием в пещере или связаны с исполнением ритуала. Ни макароны, ни геометрические знаки нельзя считать орнаментом, так как их расположение бессистемно и хаотично, в их сопряжении отсутствует ритмическая организация повторяемых единиц, они не складываются в целостные семантические тексты. Лабиринты пути, знаки мужского и женского, знаки видений возникают как мгновенные проблески

в вечном небытии каменного массива, на который они нанесены.

Для живописи на стенах пещер палеолита характерно то, что древний художник работал в пространстве с незадаанными границами, в неупорядоченном по вертикали и горизонтали поле. Полное отсутствие композиции дополняется хаотичным наложением изображений друг на друга. Наложение изображений на одно и то же место, повторяющееся из раза в раз на протяжении тысячелетий, демонстрирует процесс уничтожения времени пространством. При этом в связи с тем, что главным пластическим средством кроманьонца является врезанная линия, которая как бы заглубляет изображение в камень, изображение не самодостаточно, а слито с камнем — бесконечной и вечной стихией плоти земли. Доминанта камня обуславливает статическую «каменность» пещерного изобразительного мира, изолированную окаменелость «реалистично» изображённых животных. По мнению Э. Лаевской, «именно в сопоставлении и слитности скальной природы нерукотворного вместилища и плотяной природы животного достигается в палеолитическом ансамбле равновесие неподвижного и подвижного, вечного и моментального, неорганического и органического — всех концов и начал бытия»<sup>8</sup>.

Что касается натуралистичности, то, согласно мнению ряда психологов, «Ориньякские поразительно реалистичские изображения животных были «двойниками», «портретами», а не обобщениями: двойниками неких индивидуальных

<sup>7</sup> Семёнов В.А. Первобытное искусство: каменный век. Бронзовый век. — СПб., 2008.

<sup>8</sup> Лаевская Э.Л. Мир мегалитов и мир керамики. — М., 1997. — С. 17.

особей... здесь два явления, явно различные, несовместимые, исключаящие друг друга, в то же время отождествлены. Они образуют пару, которую А. Валлон назвал дипластией, т.е. «пару, которая предшествует единице и служит самой изначальной операцией ума. На языке логики имя этой операции — абсурд. Создание изобразительных двойников было созданием устойчивых нелепостей, или абсурдов типа «то же, но не то же»<sup>9</sup>. Хаотичность изображений дополняется отсутствием стилистической эволюции по типу объект → изображение → изображениеI и т.д. Как пишет П. Куценков, «есть животное, потрясшее воображение древнего человека и его отпечаток, но нет традиции и рефлексии по этому поводу»<sup>10</sup>. Каждый раз кроманьонцы обращались заново к объекту по типу: объект → изображение, объектI → изображениеI. Место человека в живописном мире палеолита определяется фактом абсолютного превалирования изображений животных над изображениями человека. Животные «полностью заслоняют собой человека». «Колдун» из пещеры Трёх братьев, составленный из частей разных животных, демонстрирует «стремление воплотиться в животное, через него занять своё место во вселенной»<sup>11</sup>. Абсурд, изоляция, отсутствие традиции, с одной стороны, и бесконечность хаоса, с другой, — таковы основные характеристики феноменов палеолитической изобразительной деятельности.

<sup>9</sup> Поринев Б.В. О начале человеческой истории. Проблемы палеопсихологии. — М., 1974.

<sup>10</sup> Куценков П.А. Психология первобытного и традиционного искусства. — М., 2007.

<sup>11</sup> Лаевская Э.Л. Мир мегалитов и мир керамики. — М., 1997.

**Пластика** палеолита особенно наглядно демонстрирует слитность феноменов деятельности древнего человека со стихией каменной материи земли. Согласно А. Столяру<sup>12</sup>, в ритуале экспонирования туши или символических частей зверя (голова, конечности, шкура) реальное животное постепенно заменяется «натуральным макетом», который собирали на каменной основе, напоминающей своими формами зверя (макет медведя в пещере Монтеспан). Образования типа сталактитов-сталагмитов, напоминающие фигуры животных, раскрашивали (бизоно-подобный сталагмит, пещера Кастильо) или дополняли глиняными фрагментами до целостного образа (лепные барельефы бизонов, пещера Тюк д'Одубер).

В многочисленных фигурках массивных палеолитических «Венер» подчёркивается плоть огромного животворящего каменного чрева. Под плотью не чувствуется костяка-структуры, так же неструктурирована голова, на которой отсутствует лицо. Безликий лик Богини-прародительницы (гипотеза П. Ефименко), владычицы стихий и коллективной властительницы духов мёртвых (гипотеза А. Окладникова), является ликом самой Матери-земли. Сформировавшийся в палеолите образ Богини-матери во всех последующих традициях отличался стихийностью и непредсказуемостью, сопричастностью к хтоническим силам.

Пещеру можно охарактеризовать как нерукотворный природный вариант **архитектуры** в истории человечества. Самим своим расположением она демонстрирует

<sup>12</sup> Столяр А.Д. Происхождение первобытного искусства. — М., 1985.



тезис о невыделенности человека из природной среды в эпоху палеолита. Пещера внутри земли, и это самое важное в её семантике. Она воплощала собой некую изначальную вечную мировую внутреннюю полость, понятие внутреннего в чистом виде. Для пещеры нет понятия внешнего проявления или оформления во вне её внутренней сущности. Зачастую даже вход в пещеру замаскирован и труднодоступен, что подчёркивает идею того, что связь пещеры с внешним, верхним миром почти невозможна. Пещера слита с непомерно огромным телом земли, её необозримой и неумопостигаемой хаотичной массой. Непредсказуемость расположения в пещере пустот и переходов, провалов и тупиков, запутанность подземных лабиринтов, беспросветная тьма, которая полностью дезориентирует человека — всё это идеально и наглядно отражало представления наших предков о мире и пространстве как о хаотичном и непостижимом порождении стихий природы. Естественная планировка большинства палеолитических пещер/храмов похожа на запутанный лабиринт, в котором нет структуры, начала и конца. Перед нами

сама бездна бесструктурного докосмического хаоса, символом какового и останется палеолитическая пещера в памяти человечества.

Заостряя специфику палеолита, можно сказать, что символом этого периода является пещера, чрево земли, вселенский низ, хранящий сакральный хаос. Человек не выделяет себя из природного окружения, он слит с ним полностью, и в связи с этим символическое выражение его самости находится в зачаточном состоянии как на изобразительном, так и на символическом уровне. Вертикаль как выраженный культурный феномен отсутствует. Она существует в зачаточном состоянии на периферии палеолитического искусства в качестве графических символов мужского начала. В привычных нам параметрах вертикали и горизонтали общая модель мира палеолита соотносится, скорее всего, с горизонталью, что ассоциируется со смертью или существованием до бытия. О добытийном состоянии минус 1-мерной модели говорит и доминанта «внутреннего» в моделирующей картину мира кроманьонца протоархитектуре — пещере.