

О.М. САНДУ

*Кандидат технических наук, зав. кафедрой ТПиХОМ факультета «Реклама и дизайн» ИжГТУ им. М.Т. Калашникова
e-mail: sanduolgmail@gmail.com*

O.M. SANDU

*Candidate of technical sciences, head. the department of the faculty «Advertising and design» of the Kalashnikov Technical State University in Izhevsk
e-mail: sanduolgmail@gmail.com*

ЭВОЛЮЦИЯ МИФОПОЭТИЧЕСКОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ

THE EVOLUTION OF MYTHOPOETIC ARTISTIC CONSCIOUSNESS

В статье рассмотрен процесс эволюции мифопоэтического художественного сознания, занявший период от эпохи верхнего палеолита, до железного века. На каждом этапе развития сознания формируются мифопоэтические художественные программы (модели мира): «яйцо», «чаша», «гора», «колесо», «ковчег». Специфика художественных программ выражается в структурных принципах формообразования и в системе художественного языка формообразования.

The article considers the evolution of mythopoetic artistic consciousness, which took the period from the Upper Paleolithic to the Iron Age. At each stage of this process, mythopoetic art programs are formed: «egg», «bowl», «mountain», «wheel», «ark». The specificity of art programs is expressed in the structural principles of shaping and in the system of the artistic language of shaping.

Ключевые слова: мифопоэтическое художественное сознание, мифопоэтическая художественная программа, модель мира.

Keywords: mythopoetic art consciousness, mythopoetic art program, model of the world.

Мировоззренческой основой творческой проектной деятельности является проектно-художественное сознание — особая форма сознания, направленная на осмысление действительности с целью организации проектирования. Результатом работы проектно-художественного сознания становится дизайн-концепция, сформулированная и реализованная при помощи дизайн-программы. Именно дизайн-программа позволяет упорядочить смысловую реальность в виде проектной модели мира на основе художественно-образных средств, механизмов проектной рефлексии и воображения. Способность человека к программной организации творческой деятельности развилась в результате длительной эволюции человеческого разума, прошедшего путь от простейших способов мироощущения до сложных форм мироосознания.

В статье [1] выделены стадии развития художественного сознания: протосознание, мифопоэтическое художественное сознание, индивидуальное художественное сознание (самосознание), проектно-художественное сознание. Каждая стадия характеризуется формированием типа культурно-художественной программы, с помощью которой осуществляется стратегия творческой деятельности: смысловая реальность организовывается в виде художественной модели мира и воспроизводится в материальной предметной среде посредством художественного языка (системы художественных образов-инвариантов) и структурных принципов организации.

В теории дизайна выделяют три типа культурно-художественных программ: канон-программа, художественная программа, дизайн-программа [2]. Канон-программу связывают с ритуальным воспроизводством идеальной модели мира в предметной среде архаических культур, художественную программу — с необходимостью формулировать индивидуальный идеал для обеспечения осмысленной художественной деятельности эпохи Ренессанса, а дизайн-программа представлена в качестве системной теоретической модели (стратегии) проектирования в дизайне XX века. Представленная типология разделяет процесс генезиса культурно-художественных программ на периоды. Первый наиболее длинный период канон-программ характеризуют ритуальным воспроизводством культурного идеала в архаических культурах. Под канонем понимают образец конечного продукта (прототип), технологию, эстетическую меру (ценность) создания вещи, а также культурную функцию нормирования и регулирования деятельности [3, с. 1]. Второй период Нового и Новейше-

го времени длительностью всего в несколько столетий, начиная с эпохи Ренессанса и до настоящего времени, связывают с формированием художественных программ и дизайн-программ. Отмечается, что главное их отличие от канон-программ состоит в возможности теоретически осмыслить действительность и выстроить стратегию деятельности.

Часто архаические или традиционные культуры определяются как канонические, а древние модели мира характеризуются как «идеальные». Каноничность атрибутируется со способом существования этих культур, регулируемым ритуалом, который не предполагает рефлексии действительности, предшествующей созданию предметной среды. Сведения о процессах создания предметной среды в древности скудны или оказываются «закодированными» в формах культурных артефактов, однако это не означает, что в художественной деятельности архаических культур отсутствовали процессы теоретического осмысления действительности. Более того, изучение искусства и архитектуры древних культур показывает, что уже тогда в основе творчества лежало художественное осмысление мира, в результате которого формировалась художественная программа творческой деятельности в виде художественно-образной модели мира. Модель выполняла функцию теоретического конструкта для осмысления действительности и формирования на этой основе предметной среды. В связи с этим можно заключить, что типологическим признаком для описания генезиса культурно-художественных программ является стадия (уровень) развития сознания, и выделить типы культурно-художественных программ: мифопоэтические художественные программы архаических и традиционных культур, индивидуальные художественные программы, дизайн-программы. Эволюция сознания характеризуется преемственностью стадий его развития, поэтому для понимания сущности и механизмов работы проектно-художественного сознания необходимо более детальное изучение мифопоэтического сознания архаических культур и характерного для него мифопоэтического типа художественной программы.

Процесс развития мифопоэтического художественного сознания древних культур занял длительный период, начиная от эпохи верхнего палеолита до железного века. Анализ искусства этого периода с применением метода мифопоэтики позволяет определить базовые художественно-образные модели мира (программы): «самовоспроизводящаяся вселенная» («яйцо»), «чаша», «гора», «колесо», «ковчег» [4–7].

Эволюционными маркерами художественных программ становятся: структурные принципы организации моделей мира и художественный язык (система художественных образов-инвариантов).

Религиозные культы и предметы искусства показывают, что в мифопоэтическом художественном сознании народов эпохи верхне-го палеолита (65–10 тыс. до н.э.) сформировалась художественная программа (модель мира) «самовоспроизводящаяся вселенная» («яйцо») (см. рис. 1). Сущность этой модели характеризуется принципами тождественности и самовоспроизводства. Идея самовоспроизводства или рождение путем партеногенеза — вера в существование единственного источника жизни, благодаря которому возникает жизнь человека, животных и растений. Из этой концепции следовал принцип цикличности бытия: жизнь не конечна, а смерть является промежуточным этапом на пути к возрождению. Мировоззрение палеолитического человека представляет самовоспроизводящуюся вселенную в соответствии с принципом тождественности в виде единой неделимой субстанции, охватывающей собой весь мир. В процессе самовоспроизводства фигурирует природная субстанция, которая заключает в себе порождающую силу (сосуд жизни) и одновременно его содержимое — мир. Сосуд и содержимое не разделяются.

Целостная модель мира изображалась в виде Вселенского существа, нашедшего выражение в зооморфной форме (мать-зверь), антропоморфной форме (мать-богиня), в стихиях (мать-земля, мать-вода). Частями модели вселенского существа становятся: первохолм (рождающийся мир) и демиург (зверь, птица, женщина). Демиург символизирует порождающий принцип, символ движения жизни. Земля отождествляется с женщиной (лоном богини-матери). Первозданный океан — порождающая жидкость — ассоциируется с первородным Хаосом. Первохолм — мир в начале жизни.

Принцип тождества находит отражение в доминантном типе композиции, в котором происходит выделение центра. Центр (середина) представляет собой точку, находящуюся в мире людей, обладающую наивысшей сакральностью и символизирующую место, откуда начинается существование Вселенной. Остальные части композиции практически не систематизированы, все находится в движении к единому центру.

Художественная программа «самовоспроизводящейся вселенной» находит отражение в искусстве верхнего палеолита. Распро-

странены скульптурные моноизображения богинь и сосуда, которые представляют собой цельный предмет, с внутренней емкостью, символизирующей лоно богини. В пещерных многофигурных росписях смысловой центр располагается в глубине пещеры и, как правило, отмечен символикой божества — графические образы матери-земли и ее чрева (ромбы, сетки, квадраты, прямоугольники, цвет охры, объемная пластика (сосуды, раковины каури и статуэтки, изображающие божество). Остальные части общей композиции находятся в движении к центру. По данным А.Леруа-Гурана, женские знаки расположены в наиболее сакрализованных местах святилища, а изображения животных распределяются в пространстве относительно центра по степени значимости.

В эпоху раннего неолита произошла «неолитическая революция», которая означала также революцию в области художественного сознания. Об этом свидетельствует усложнение представлений о жизни и смерти и формирование принципа оппозиции: жизнь возникает в результате взаимодействия двух взаимодополняющих начал — мужского и женского. Зарождаются два типа ритуальных комплексов, повлиявших на мировоззрение и искусство: «жреческий» комплекс древних цивилизаций Ближнего Востока и «шаманский» комплекс культур Старого и Нового света. В результате происходит разделение доминантной композиции, возникают композиции двухуровневые или построенные по принципу осевой симметрии. В мифологическом художественном сознании формируются модели мира: «чаша» и «гора» (см. рис. 1), которые находят выражение в ряде бинарных образов-инвариантов (небо-земля, солнце-луна, мужчина-женщина и т.д.).

Мифологическое художественное сознание, отраженное в художественной программе «чаша», развивалось в течение длительного исторического отрезка — неолита — и на большой территории проживания оседло-земледельческих культур «старой Европы» (по терминологии М.Гимбутас) — средиземноморско-переднеазиатских, балкано-анатолийских, североафриканских и центрально-европейских. Позднее эта модель мира была унаследована народами, которые не относились к ареалу Средиземноморья (Северная, Европа, Скандинавия), но сохраняли религиозные и хозяйственные черты жизнедеятельности.

В структуре модели «чаша» наиболее выделен горизонтальный срез, что связано с решением основной жизненной задачи того времени, состоящей в освоении территории проживания человека («мира

людей»). Горизонтальное пространство композиционно организуется при помощи концентрического принципа, который выделяет наиболее характерные структурные образы — центр (образ рая), периферия, стороны света. Освоение и упорядочивание земного мира начинается с космогонического акта — сакрализации пространства путем маркировки центра мира особыми знаками. В модели мира «чаша» сакральный центр находится в месте проживания человека и совпадает с пространственным. Воплощением центра становятся образы: рай; водный источник жизни, вытекающий из земли-чаши; шахта, уходящая в подземные недра; провал; пещера. Центр противопоставляется «профанной» периферии, структурированной по сторонам света.

Структура модели мира «чаша» с характерным концентрическим принципом организации горизонтального пространства находит отражение в мировоззрении и искусстве эпохи неолита, в наборе образов-инвариантов, в композиционных схемах орнаментов и объемных предметов, в планировке и объеме жилища. Анализ предметов искусства и архитектуры позволяет определить, что мир и отдельные его элементы символически, а порой и буквально, представлялись в виде чаши — источника жизни (прообразом которого стало Средиземное море). Этот образ включает в себя антропоморфные представления о порождающем женском начале, зооморфную и предметную символику, образы природных стихий — родная земля с ее природой и мягким климатом, которые становятся сосудом для водоема — сакрального центра мира. Эволюция образа мира «чаша» в художественном сознании выражается в появлении исторических и региональных вариаций: «плодородной», «кормящей» и «возрождающей (жертвенной)» чаши. Каждая из этих вариаций задает специфическую художественную программу.

Зарождение образа мира «плодородная чаша» в художественном сознании связано с ранненеолитическими культурами Анатолии (Чатал-Хююк), северного и восточного побережья Средиземного моря, средиземноморских островов (о. Мальта, о. Сардиния, Кикладские о-ва и другие), Центральной Европы. Святилища свидетельствуют о земледельческих культах, главной фигурой которых стала богиня-прародительница — антропоморфный символ «плодородной чаши». Богиня часто изображается лежащей или сидящей (рожающей). Поза в данном случае приобретает особое значение и является определяющей для эволюции художественного сознания. Роженицы трактуются как символ

регенерации. Антропоморфный образ часто поддержан зооморфными (корова, бык, рога), астрономическими (луна), предметными (сосуд, трон), образами стихий (водный источник, окруженный землей). Эти образы связаны с «раем» — наиболее сакрализованной частью пространства, которая становится эталоном для человеческого «профанного» мира. Представления о горизонтальной плоскости с центром и сторонами света находят отражение в художественных мотивах: круг с крестом внутри, мать-земля в виде лежащей (спящей) женщины, распростертая на земле человеческая фигура с конечностями, ориентированными по сторонам света.

В VI тысячелетии до н.э. центр анатолийской земледельческой культуры перемещается в Хаджилар, здесь модель мира «плодородная чаша» трансформировалась в «кормящую чашу» и распространилась в культурах балкано-анатолийского комплекса среднего и позднего неолита и энеолита (гумельница, винча, трипольская, кукутени, лендель и другие), а также на севере Апеннинского полуострова. С распространением земледелия в художественном сознании этих народов эпохи неолита утверждаются сюжеты, где природные образы водной стихии приобретают особое значение. Человек в попытках приспособиться к земным условиям обращается к небу. В модели мира «кормящая чаша» сакральный центр перемещается в верхнюю часть, а принцип оппозиции выражается в противостоянии двух уровней (верхнего и нижнего), двух центров (сакрального и пространственного). В искусстве позднего и среднего неолита преобладают сюжеты: стоящего женского божества, принимающего на себя небесные воды, богини с сосудом на голове (сосуд маркирует сакральный центр).

Еще одной ипостасью модели мира «чаша» стала ее вариация — «возрождающая чаша», в основе которой лежит динамический спиральный принцип возрождения природы и человека: «жизнь — смерть — возрождение». Символом возрождения становятся два источника жизни — мужское и женское начала, воплощенные в образах Богини-матери и мужского божества, персонификации возрождающейся природы. Порождающий принцип, управляющий Вселенной, — божественная Мать, дающая жизнь людям, питающая их материальной и духовной пищей, а после смерти забирающая их обратно в свое космическое лоно, где дает новую жизнь. Новая жизнь дается благодаря «жертве» — очищению при помощи женского начала. Динамический принцип в модели мира выра-

жается посредством сиволов — змея, птица, бабочка, спираль, концентрические и волнистые линии, лодка, топор и другие.

Модель мира «гора» олицетворяет наиболее исследованную в мифопоэтическом сознании художественную программу. Согласно мифологии, Мировая гора находится в неприступном месте, в центре мира, где проходит ось мироздания — «axis mundi». Это образ часто играет роль посредника между противоположными началами — небом и землей, миром духов и миром людей, жизнью и смертью, началом и концом жизни. Характерная символика этой модели мира: антропоморфные символы (мужское божество, всадник), астральные (Солнце, Полярная звезда), зооморфные (конь, баран, олень, козел), предметные (кинжал, топор), стихии (огонь) и другие.

Эволюция модели мира «гора» в мифологическом художественном сознании представлена вариациями: «курган (холм)», «Мировая гора», «гора-башня». «Гора» возникает в поздненеолитических культурах на основе древнего образа кургана. В мифах курган связан с известным со времен палеолита мотивом первохолма (острова), который в начале времен возник в Мировом океане. Курган означает возрождение к небесной (вечной) жизни: рождение и рост земли начинается из камня, находящегося на первохолме.

В своем развитом варианте, модель мира «Мировая гора» существовала уже в эпоху неолита, когда в зените была модель мира «кормящая чаша» (мотив «стоящего женского божества»). В эпоху энеолита и бронзы в результате трансформации художественного сознания женская символика заменяется мужской. В таком варианте «Мировая гора» стала сущностью мифопоэтического художественного сознания народов многих мегалитических культур, начиная от позднего неолита до бронзового века (культуры Приатлантической, Северной и Центральной Европы — Испании, Франции, Британских островов, итальянских Альп, нурагическая культура острова Сардиния). В искусстве позднего мегалитического периода (Египет, Междуречье, Кавказ) формируется образ «гора-башня». Несмотря на национальные различия, мифология и искусство этих культур содержат ряд сходных сюжетов о «мировой горе» или «горе богов».

Структура модели отмечена принципами, символизирующими изменение художественного мифопоэтического сознания: принцип оппозиции и принцип линейного вертикального движения. Мировоззрен-

ческий принцип оппозиции реализуется путем систематизации образов по противоположным качествам: пространственный центр (образ мира людей, основание родовой горы) — сакральный центр (образ рая, страна богов в верхнем мире, вершина горы, Солнце, Полярная звезда, небесный источник), сакральное — профанное, верх-низ, природные стихии неба и земли, огня и воды, суша — водоем, астральные объекты (Солнце-Луна), мужское-женское. Иконически оппозиции выражаются через использование парных символов, например, парных треугольников, двойной свастики и других.

Горизонтальная плоскость модели проявлена слабо, наиболее ярко выражена вертикальная ось. С ее выделением связана «идея вставания божества» и перенос сакрального центра (рая) из мира людей в верхний мир богов. Образ «стоящей богини» становится маркером принципа вертикального линейного движения, соединяющего небо и землю. С линейным движением связаны мифологический мотив пути в рай, к Солнцу. В тот же период обожествляются небо и солнце, появляются представления о реинкарнации души человека, природными вегетативными периодами, дневными и ночными циклами. Мотив столпа вселенной сохранил свою популярность в изобразительном искусстве в последующие эпохи и вошел в структуру более поздних художественных программ.

Если модель Мировой горы является наиболее изученной, то картину мира кочевых народов реконструируют на основе мифологии и искусства монголоязычных народов Центральной Азии и Южной Сибири (халхасы, ойраты, буряты), Внутренней Монголии (баргуты, хорчины, чахары), степных кочевых племен (сяньби, кидани). Из космогонических мифов степных народов известно несколько сюжетов о сотворении мира, анализ которых позволяет выделить варианты модели мира: зоморфная модель вселенского существа, дуалистическая модель мира (идея возникновения мира благодаря борьбе противоположных начал — мужского и женского, неба и земли), образ родной земли (три элемента — источник, гора, дерево), динамический образ «колеса». Часть указанных образов является воплощением описанных выше моделей мира: «яйцо», «чаша», «гора». Наиболее характерной для степных народов является художественная программа «колесо», выражающая набор динамических принципов организации пространства кочевников (рис. 1).

Существование представлений о динамической вселенной у кочевников подтверждается мифами. Согласно известному сюжету,

земля ограничена сверху небосклоном, при этом небо имеет форму опрокинутого котла-чаши и покрывает сверху нашу землю, но не плотно прилегает к земле, а совершает круговые и вертикальные движения. Прикосновение неба к земле в результате движения называется «газар тэнгэри хоер хапсарган». Движение неба имеет два направления: линейное вертикальное (небо то приподнимается, то опускается) и кругообразное — небо вращается вокруг своей оси (небесная коновязь «Алтай гадас», изготовленная девятью мудрыми кузнецами) или Полярной звезды (трактуются как вершина мировой горы («пуп неба»)).

Мифологическая художественная модель мира «колесо» характеризуется набором изобразительных кодов и структурными принципами: концентрическим, оппозиции, линейной динамики, цикличности, «объемного движения». Анализ материальной культуры кочевников показывает, что вертикальный срез модели находит отражение в образах: родовая гора, мировая ось, коновязь, опорные столбы жилища. Вертикаль задана оппозицией сакрального и пространственного центров, верхнего мира предков и нижнего мира мертвых. Сакральный семантический центр маркирован вершиной священной родовой горы. Пространственный центр отмечен географическими маркерами (основание родовой горы) и культурными (очаг, «тоонто газар»). Горизонтальное пространство в модели символизировало территорию родовой земли и было построено по концентрическому принципу с пространственным центром, границей и сторонами света. Для кочевых культур границы обозначены кругом — символом идеального Космоса, отделяющим сферу человеческого бытия от разрушительного воздействия сил Хаоса.

В модели мира «колесо» акцентирован динамический блок. Динамика находит воплощение в принципах линейного движения, кругового (циклического) и «объемного». Линейная динамика реализуется в вертикальном срезе модели мира, в образе пути, соединяющего пространственный и содержательный центры модели. Принцип циклического движения (кочевания) обусловлен культом Солнца и солярной системой ориентации кочевников в пространстве. В соответствии с культом Солнца, священным направлением считался сектор пространства, где дневное светило восходит в разные периоды годового цикла — сектор от востока (в летний период) до юго-востока (в зимний период) и юга (полуденное солнце). Сектор между западом и севером наделялся негативными значениями. В связи с этим наибольшую сакральную

значимость в художественном сознании приобретают два семантических полюса: юго-восток и северо-запад, а ориентация осуществляется по движению дневного светила. Одним из значимых результатов концептуального осмысления окружающего мира кочевыми народами является принцип «объемной динамики» — связь линейного движения и циклического. На это указывает совпадение понятий: юг/верх, север/низ, восток/верх, запад/низ. Такая связь иллюстрирует существование развитых представлений о динамике мира.

Описанные динамические представления подтверждаются предметами материальной культуры и искусства. Например, в гробницах кочевых племен найдены необычные композиции, повторяющие мотив вращающегося колеса над сосудом с напитком бессмертия. Конструкция состоит из центральной оси (воплощение «axis mundi»), на которую сверху закреплено бронзовое колесо с четырьмя спицами. Колесо, лежащее горизонтально на вершине столба, символизирует солнце или годичный цикл, отражая ход времени. Вся конструкция венчается сосудом с напитком бессмертия. Сооружения были обращены фасадом на юго-восток, а движение в погребальных практиках выполнялось против солнца.

Согласно В.Н. Топорову, скандинавская картина мира выражается в образе Мирового древа. Этот образ появляется в мифах, начиная с эпохи бронзы, и соединяет небо, землю и подземный мир (рис. 1). Корнями и кроной оно объемлет все сущее: на нем держатся небо, облака, звезды и миры. Под корнями располагается колодец мудрости и бьет чудесный источник. Мировое древо становится символом тотального единства мира. Структура этой модели мира по горизонтали организуется при помощи концентрического принципа, олицетворением которого становится статичный образ Мидгарда, «срединного» мира, населенный людьми. Мидгард в картине мира скандинавов описывается в виде плоского диска, омываемого мировым океаном, с вписанным в него квадратом, ориентированным по сторонам света. Для поддержания неба по углам диска боги посадили карликов Аустри, Вестри, Норди, Сурди (символы сторон света). Периферия Мидгарда — враждебная страна великанов Йотунхейм. Чтобы защитить людей, боги возвели вокруг стену из частей тела великана Имира — образ границы. Описанная структура Мидгарда напоминает геометрическую космограмму, свойственную мифам многих народов. Она символизировала сотворение мира из бесформенного Хаоса в правильных формах. Оппозиция

вертикали у скандинавов снимается принципом троичности: Вальхалла и Асгард (сакральный центр, рай, верхний мир) — Мидгард (пространственный центр, срединный мир) — Хельхейм (нижний мир, ад). Образ Вальхаллы (рая) становится идеальным прототипом для земного мира. Сетевой принцип скандинавской модели мира выражается во всеобщей связанности всех уровней и срезов модели. Пространственный центр — Мидгард — расположен одновременно в горизонтальном и вертикальном срезе и является местом сборки всех уровней модели.

Структура Мирового древа не отражает всей специфики картины мира скандинавов. Большую роль в мировоззрении этих народов играли представления о динамической составляющей мира, которая задана принципами: линейного и циклического движения. Циклическая динамика выражена в образе змея Йормунганда, который обитает в мировом океане и изображается свернувшимся, повторяя известный символ Уроборос. Он олицетворяет циклическое время, Хаос и водное измерение. Другие динамические образы — конь Одина и «солнечная ладья» — символы линейного пути, восхождения, символизируют идею жизни как пути в рай.

Таким образом, скандинавская мифопоэтическая художественная программа эпохи железного века предстает целостной пространственно-временной системой, которая сочетает идеи стабильного защищенного существования семьи и жизни как вечного изменения, движения — динамические и статические структурные принципы. Такая структура нашла отражение в модели мира «ковчег», которая обладает удивительной целостностью, сочетая в себе разные стороны мировоззрения (рис. 1). Образ ковчега содержит черты, присущие статичному дому (Мидгард) и в то же время ассоциируется с динамичными образами — коня Одина, мирового океана, змея Йормунганда и «солнечной ладьи» (символов линейного и циклического времени).

Анализ предметов искусства архаических и традиционных культур доказывает, что уже на этапе мифопоэтического художественного сознания формируются художественные программы «яйцо», «чаша», «гора», «колесо», «ковчег», которые становятся теоретическими конструктами для художественного осмысления действительности и воплощения представлений о мире в предметной среде. Художественные программы иллюстрируют эволюцию художественного сознания, в процессе которой изменяется смысловая реальность. Структура ми-

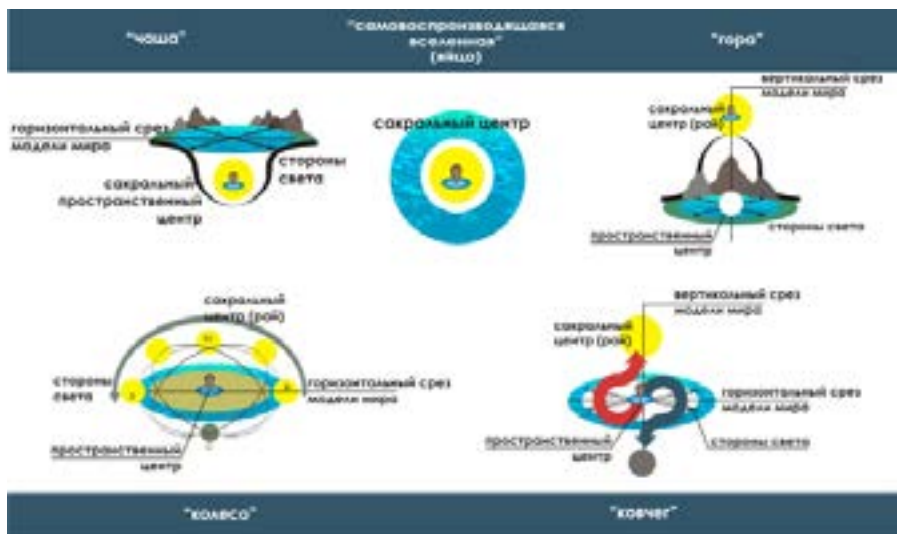


Рис. 1. Мифопоэтические художественные программы (модели мира)

фопоэтического художественного сознания усложняется и предстает в идее многоуровневой системы, в которой ранние художественные программы встраиваются в структуру более поздних. Мифопоэтическая художественная программа (модель мира) «ковчег» включает структурные принципы всех предшествующих художественных программ: статичные принципы (доминаты, концентричности, оппозиции, троичности), объемный динамический принцип, включающий линейное и циклическое движение. Этот набор дополнен сетевым принципом организации, объединяющим всю структуру в единую многоуровневую систему.

Изучение эволюции мифопоэтического художественного сознания позволяет понять специфику развития проектно-художественного сознания, а опыт художественного мифопоэтического программирования становится базой для создания проектной концепции и дизайн-программы по ее воплощению.

Примечания:

1. Санду О.М. Проектно-художественное сознание: междисциплинарный и эволюционный аспект // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2019. № 2 (1). С. 303–316.

2. Методика художественного конструирования. Дизайн-программа / ред. коллегия: Л.А.Кузьмичев, В.Ф.Сидоренко. М.:ВНИИТЭ, 1987. 171 с.: ил.

3. Сидоренко В.Ф. Дизайн как проектная деятельность // Техническая эстетика. 1977. № 8. С. 1–3.

4. Санду О.М. Вариации образа мира «чаша» в традиционном искусстве народов Средиземноморья // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2017. № 3. С. 33–45.

5. Санду О.М. Система образов-инвариантов мифопоэтической модели мира «гора» в искусстве горцев // Архетип и универсалии в искусстве христианского мира от античности до современности: изобразительное и монументально-декоративное искусство, архитектура и предметно-пространственная среда. Материалы научной конференции XXVI Международные Рождественские образовательные чтения: «Нравственные ценности и будущее человечества». М., 2018. С. 80–86.

6. Санду О.М. Статические и динамические принципы организации художественно-образной модели мира «колесо» кочевых народов Центральной Азии и Сибири // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2018. Т. 2. № 1. С. 59–69.

7. Санду О.М. Мифопоэтика скандинавского дизайна: монография. Ижевск, 2017. 140 с.