**Первобытное пространство человека**

Человек начинается с момента сомоосознания. А самоосознание включает определение своего места в пространстве обитаемого мира. Но при этом сам обитаемый мир должен быть осознан как обитаемый, т.е. как познанный, прожитый и присвоенный. В этом мире человек узнает себя и учится изменять свое окружение, т.е. постепенно занимает активную позицию.

Освоение и присвоение мира отражается в пространственном творчестве. Любое изображение есть акт организации космоса, внесение в него определенной структуры, которой изначально в нем не было. Эту структуру дает человек. Он создает не просто нечто, чего прежде не было, как , например, простейшие орудия труда, но вносит в независимо от него, человека, существующий мир видимое и длительное время сохраняющееся изменение, не несущее прямое утилитарное значение.

К тому же, изображение есть "след" человека в пространстве. Человек будто расписывается во владении этим местом.

Первые изображения - изображения руки - негативные и позитивные. Негативные изначальнее. Контур руки создается с помощью красочного фона. Т.е., мир имеет активную позицию. Позитивные - напротив, указывают на доминирование "владельца" руки в мире. Он уже сам оставляет след, отпечатывается линии его руки. Кроме того есть изображение калеченых рук, которые говорят, что человек уже может осмелиться на изменение природы (своей) и на увековечение этого изменения.

Руки, изображенные поверх изобрадения животного утверждают владение, победу над внешним ивраждебным пространством, олицетворенным животным.

Образ животного - символ иного, внешнего, отличного. Животное - это внешний мир, источник опасности и жизни. Начало и конец. Рождение и смерть.

Стремление к простоте формы по свидетельству гештальтпсихологии, есть естественное стремление человека к устойчивости (изображения контурные). Нарушение простоты, усложнение свидетельствует о динамическиз процессах в жизни человека (изображения Альтамиры).

Изображения на плоскости - работа только в двух измерениях, в пределах которых нет развития и перспективного движения.

Использование естественного рельефа - отражение синкретической картины мира, неотделенность не только от живой природы, но и от неживой - ландшафта.

- достижение эффекта объема - попытка проникновения в третье измерение пространства, где возможно движение.

(Что не удивительно: бизоны Альтамиры созданы много позже, когда человек уже достаточно овладел активной позицией, о чем свидетельствуют ранние культы. Цель культа - обеспечение благоприятствования путем задабривания, запугивания или вступления в соглашение с могущественными силами природы, с духами, что предполагает веру в возможность активного управления этими силами.)

Изображение имеет четкий темный контур - Прием создания формы, отгороженной от бесформенного пространства вне рисунка (пространство вне н освоено путем приданоя ему произвольной формы)

- Противопоставление "пространство - фигура", что свидетельствует о развитии предметного видения.

Линия создает выпуклую форму, круглую форму, имеющую тенденцию к "захвату" пространства бесформенного, присвоение его космосом, оформленным пространством.

Четко очерченная фигура воспринимается как плотное тело по сравнению с фоном стены - происходит отождествление с телом зверя. Следовательно, на это тело могут быть результативно направлены магические и ритуальные действия.

Большие размеры позволяют приблизить фигуры к зрителю, что создает ощущение присутствия в центре табуна.

Это возбуждает аффекты охоты, а это необходимо при обряде инициации. Чувства, сопровождающие охоту не могут быть вызваны воображением при достаточно низком его развитии. Нужен "возбудитель". Реакция на возбудитель возникает при близком контакте. Это определено неосознанием пространства дали. К человеку непосредственно относится то, что близко, и оно наиболее эффективно на него воздействует.

Цвет - красный и его оттенки- способствуют тому же эффекту приближения, затем, придают ощущение телесности фигуре. К тому же цвет выражает модальность агрессии и активности, что присуще зверю.

Почти нет композиций, что свидетельствует о слабом развитии коммуникации. Человека еще не занимают сюжеты общения.Нет широкого охвата пространства, значимым является только локальное пространство жизни.

Изображение символов внешнего мира - животных- под сводами пещеры - расширение космоса. Но при этом изображения располагались в другом отсеке пещеры, т.к. привнесение внешнего могло "разгерметизировать" защищенное место интимной жизни.

Изображения животных "висят" без почвы под ногами. Возможно, это результат восприятия временного пространства жизни человека: он осознавал себя только в пределах одной жизни, если не одного дня.

Трудно определенно сказать о ценностной маркировке направлений, т.к. нет панорамных иллюстраций. Но пример Альтамиры с изображением животных на своде дает возможность предположить, что верх имел сакральное значение, что подтверждается и позднейшими культами небесной коровы. Возможно, позднейшая маркировка левой стороны как положительной, а правой как отрицательной также могут найти подтверждения.

Нет перспективы т.к. в жизни человека нет движения.

Наслоениее друг на друга изображений имеет значения утверждения права на пространство и магическое значение.

Почему нет фронтальных композиций?

**2. Мезолит**

Фигуры теряют телесность - т.к. в жизнь человека приходит движение, которое "развоплощает" статичное тело. Изображения схематизируются.

Появляется изображение движения. Количество животных-кормильцев уменьшилось, что привело к увеличению активности охоты. К тому же откочевка стад на север привела в движение прежде оседлые группы людей. Пространство в изображениях получает ориентацию и организацию движением.

Композиции из нескольких сюжетно взаимосвязанных фигур животных и людей стали нормой в силу усиления коммуникативных связей, и возникновению пространства коммуникации.

**3. Неолит.**

Абстрактизация и символизация изображений свидетельствует об овладении формой пространства до свободной игры с нею. Человек свободно чувствует себя в пределах освоенного им и его предками мире.