

«Մխիթար Սեբաստացի» կրթահամալիր

Հետազոտական վարժարան

Հետազոտական աշխատանք

Թեմա՝

«Վիշապները մշակույթներում»

Սովորող՝ Նարե Մելիքյան

Ղեկավար՝ Սամվել Թամազյան

Գրախոս՝ Հրայր Խաչատրյան

Երևան 2024

Բովանդակություն

<i>Ներածություն.....</i>	<i>3</i>
<i>Գլուխ Առաջին.....</i>	<i>5</i>
<i> Գլուխ Երկրորդ</i>	<i>17</i>
<i>Գլուխ Երրորդ</i>	<i>26</i>
<i> Եզրակացություն.....</i>	<i>37</i>
<i>Գրականության ցանկ.....</i>	<i>40</i>

Ներածություն

Այս հետազոտական աշխատանքը ներառում է հիմնական տեղեկություններ "վիշապ" կոչվող արարածների, դրանց նշանակության, ծագման եւ այն մասին, թե ինչ են դրանք խորհրդանշում ինչպես մարդկային գործունեության ժամանակակից ճյուղերում, այնպես էլ առավել վաղ շրջանում: Ժամանակակից աշխարհում վիշապների կերպարները հատկապես հանդես են գալիս կինեմատոգրաֆիայում, գրականության եւ արվեստի մեջ: Այս ուսումնասիրության նպատակն է փորձ կատարել պարզելու, թե ինչու են վիշապների խորհրդանիշները, պատկերները առասպելներում, հեքիաթներում, ֆիլմերում և գրքերում այդքան հաճախ հանդիպում: Ինչու ենք մենք առօրյա կյանքում առնչվում այս էակների հետ, որոնք իրականում չկան և ինչ ձևերով և բնույթով են նրանք ներկայանում մեզ: Ինչու են հենց այդ կերպարներով հանդես գալիս և ինչ խորհրդանշաններ են իրենց մեջ պարունակում:

Վիշապները առաջին հայացքից պարզապես առասպելական արարածներ են, որոնց մասին շատերը գիտեն հեքիաթներից: Վիշապները հանդիպում են նաև մեծ թվով, լեգենդների և առասպելների մեջ: Վիշապները մոդեսներ են, օձեր՝ թևերով: Այս թռչող օձի նման արարածների մասին առասպելները հանդիպում են գրեթե բոլոր ժողովուրդների դիցաբանություններում, դրանք շատ բազմազան են: Ալթայում, Կենտրոնական Ասիայում կան պատկերներ, որոնք հստակ հիշեցնում են վիշապների: Հարավային և Կենտրոնական Ամերիկայում հայտնի են պատմություններ թևավոր օձի մասին՝ մայաների և ացտեկների համար ամենակարևոր Աստծո մասին: Անթիվ են, հեքիաթները գեղեցիկ իշխանների մասին, որոնք պայքարում են սարսափելի կրակ շնչող կենդանիների հետ (*Սուրբ Գևորգ*): Ժամանակակից մշակույթում էլ վիշապների մասին գրավիչ պատմությունները քիչ չեն: Հարի Փոթերի մասին գրքերի սիրված շարքում վիշապները հաճախ հանդիպում են ինչպես դրական կերպարների տեսքով այդպես էլ բացասական: Գահերի խաղը (*Game of Thrones*) Ջորջ Մարտինի ստեղծեց ֆենտզի աշխարհում, միայն մեկն ում մեջ

հոսում է Targaryen-ի արյունը, կարող է մոտենալ վիշապին, բարձրանալ դրա վրա և տիրանալ նրան: Նույնիսկ, միջնադարում, երբ աշխարհագրագետները չգիտեին, թե ինչ է գտնվում աշխարհի հեռավոր մասերում, նրանք քարտեզի վրա գրում են "այստեղ բնակվում են վիշապներ" (*"hic sunt dracones"* հասված *Hunt-Lenox-ի գլոբուսից*):

Աշխատանքը գրելու համար օգտագործել ենք հասանելի գրականություն, հոդվածներ, առցանց հոդվածային նյութեր: Իրականացրել ենք օտարալեզու նյութերի թարգմանություն և պարզաբանում: Հետազոտական աշխատանքը ունի երեք գլուխ, որոնցից յուրաքանչյուրը հերթականությամբ փորձ է կատարում ցույց տալու վիշապների նշանակության և տարածվածության խնդիրները, վերադասարկությունը տարբեր մշակույթներում:

Գլուխ առաջին

Ստուգաբանություն և վիշապները իրենց

Հուլիսամբ

Ստուգաբանություն

Եվրոպական հիմնական լեզուներում "վիշապ" բառի ստուգաբանությունը բավականին լավ է ներկայացված:

Վիշապ բառը եվրոպական լեզուներում սկիզբ է առնում հին հունարենից՝ *δράκων* (դրակոն), որը առաջացել է *δρακων* (դրակեին), *δέρκομαι* (դերկումաի), "ես տեսնում եմ" բառերից: Այժմ հունարեն բառը կարծես *δράκος* (դրակոս) է:

Հունարենում *drakwn* նշանակում է "նա, ով տեսնում և դիտում է": Հունական ձևը, անկասկած, հիմնված է այն արմատի վրա, որը հստակ երևում է – Դերկ – "նայել, հետևել": Այն հանդիպում է դերկումաի [*δέρκομαι*] "հստակ տեսնում եմ" և դեդորկա [*δέδορκα*] "հետևում եմ քեզ" բառերում: Առասպելների նկարագրությունները շեշտում են, որ Վիշապների առանձնահատկություններից մեկն այն է, որ նրանք միշտ զգոն են և շատ բան են տեսնում:

Ի՞նչ են իրենցից ներկայացնում

Բուն վիշապի գոյությունը և Հուլիսները իրենից պարունակում է հակասություն, քանի որ ոչ ոմերը, ոչ էլ մողեսները չեն թռչում: Կարելի է ասել, որ վիշապը մեծամասամբ միավորում է օձին և թռչունին: Առասպելների համար, սկզբունքորեն, բնորոշ է տարբեր արարածների միավորումը մեկ մարմնի մեջ: Այս դեպքում օձի և թռչնի միությունը բավականին տարօրինակ է, քանի որ օձերն ու թռչունները ոչ բնության մեջ, ոչ էլ առասպելներում ընկերներ չեն: Օձերը սողում են թռչունների

բների մեջ և որոշ դեպքերում ուտում են ճտերին, իսկ թռչուններն իրենց հերթին, մասնավորապես, արծվի նման մեծ թռչունները կարող են հեշտությամբ բռնել օձին և իրենց ճիրաններում ոչնչացնել: Դիցաբանական աշխարհում դրանք նույնպես անընդհատ թշնամանում են: Կան բազմաթիվ պատմություններ, որտեղ օձը բարձրանում է բույնը, սպանում է ճտերին, հետո հերոսը գալիս է և սպանում այս օձին, և թռչունը օգնում է նրան երախտագիտությամբ: Այսպիսի պատմություններից առավել հայտնի են *հնդկական [Գարուդայի](#) և [Նագերի](#) մասին առասպելները: Թշնամանքը սկսվեց այս երկու տարբեր արարածների միջև այն ժամանակ, երբ Գարուդայի և Նագերի մայրերն ամուսնացան նույն տղամարդու հետ: Այնուհետև ամուսինը յուրաքանչյուր կնոջ կատարեց մեկական ցանկություն: Նագերի մայրը հազար երեխա է խնդրել: Գարուդայի մայրը ցանկանում էր ունենալ ընդամենը երկու երեխա, որոնք կգերազանցեին բոլոր նագերին: Գարուդան հնդկական դիցաբանության մեջ առավել հայտնի է որպես թռչունների արքա, և նա հավերժական թշնամանքի մեջ է Նագերի հետ: Նագերը կախարդական օձաձև արարածներ են, որոնց թագավորը հազար գլուխ ունի: Նրանք անդրաշխարհի տիրակալներն են, գանձերը հնազանդվում են նրանց, ավելի հաճախ նրանք կարող են սարսափելի թվալ, իսկ երբեմն շատ բարերար: Նագերը որոշ ժամանակ անց իրենց են ենթարկում Գարուդայի մորը, նրան ստրկության մեջ պահեցին և ասացին, որ նրան հետ կտան միայն այն դեպքում, եթե թռչունների արքան երկնքից նրանց հանի աստվածների, անմահության խմիչքն՝ ամրիտան: Բնականաբար աստվածները չեն ցանկանում նրան տալ ամրիտան, նա պայքարում է, հաղթում և ստանում է ամրիտան: Հաղթելով աստվածներին՝ նա ընկերացավ Ինդրա Աստծո հետ, ով բոլոր օձերի մեծ թշնամին է, ինչպես վայել է ամպրոպի Աստծուն: Երբ նրանք հմայվում են դեպի Նագերը, Գարուդան ասում է որ Անմահության խմիչք խմելուց առաջ նրանք պետք է ծիսական լոզանք ընդունեն, և մինչ նրանք լողանում են, Ինդրան տանում է խմիչքը: Կա մեկ այլ տարբերակ, որտեղ նրանք ի վերջո ստացել են անմահության խմիչք, ուստի Նագերը անմահ են:*

Այս պատմությունից երևում է, որ թռչուններն ու օձերը թշնամանում են, բայց սա վիշապի մեջ միավորված միակ հակասությունը չէ: Եվ օձերը, և թռչունները կապված են հանդերձյալ աշխարհի հետ: Օձերը, քանի որ դժվար չէ կռահել, սողում են, կարծես գետնի տակից, ինչպես որ Նազերն ապրում են ստորգետնյա թագավորությունում, օձը կարող է խայթել և սպանել, և նրա թույնը կարող է լինել դեղամիջոց, այսինքն՝ նա պատասխանատու է կյանքի և մահվան համար: Թռչուններն էլ իրենց հերթին հոգու մարմնացում են: Հսկայական թվով հեքիաթային թռչուններ (Գարուդա, Սիմուրգ թռչուն) կախարդական արարածներ են: Պարսկական և Ղազախական լեգենդներում կա Կարակուս թռչուն, որը ներկայացված է հսկայական թռչնի տեսքով, որը նույնպես հստակ կապված է ոգիների աշխարհի հետ: Կարակասը սովորաբար ներկայացվում է որպես շամանների օգնական, որը նույնպես շատ տարածված է տարբեր ժողովուրդների մոտ: Նա շամաններին ուղեկցում է հոգիների աշխարհ: Ռուսական հեքիաթների հրեթռչունը պատահական չէ, որ փայլում է ոսկով, այն կապված է արևի հետ: Այստեղից եզրակացություն, որ վիշապը իր մեջ ներառելով երկու հակասություն կապում է իրար հակասող երկու տարածություններ՝ երկինքը և անդրաշխարհը:

Միշտ չէ, որ վիշապները բաղկացած են միայն օձի մարմնից և թևերից: Դրանք բարդ են՝ կազմված ամենատարբեր արարածներից: Վիշապներն արարածներ են, որոնք ի սկզբանե չեն կարող ապրել իրական աշխարհում: Չինական դիցաբանության մեջ, որտեղ կան շատ վիշապներ, և դրանք բոլորը շատ տարբեր են, սկզբունքորեն համարվում են, որ վիշապները միավորում են ինը արարած՝ ուղտի գլուխը, օձի պարանոցը, արծվի ճանկերը, կարպ ձկան թեփուկները, կակղամորթի փորը, վագրի թաթերը, կովի ականջները, եղջերուի եղջյուրները և դևի աչքերը: Դժվար է նույնիսկ պատկերացնել նման արարած:

Տիրեթում վիշապները կոչվում են Լու: Լու վիշապների մասին հայտնի է, որ նրանք դուրս են գալիս ձվերից: Դա կարելի է համարել նշան իրենց թռչնի ցեղատեսակի: Բայց Տիրեթյան վիշապները, ի տարբերություն մյուսների, դուրս են գալիս ոչ թե սովորական վիշապների ձվերից, այլ ոսկե կրիայի ձվից:

Կրիաները ավանդական պատկերացումներով կապված են ստորգետնյա աշխարհի, ջրի, փոսի, խոնավ երկրի հետ՝ կապելով նրանց կրկին վիշապների հետ: Տիրեթյան վիշապները որոնք դուրս են գալիս ոսկե կրիայի ձվերից, բնականաբար սովորական կրիաներին չեն պատկանում: Նրանց առանցնահատկություններն են՝ համատեղում են օձի մարմինը, ձկների գլուխները (սովորաբար ունեն մի քանի գլուխ), շերեփուկների, օձերի և կարիճների արտաքին հատկանիշները: Նրանք ապրում են ջրամբարներում, լճերում, աղբյուրներում, և այն վայրերում, որտեղ մի քանի գետեր են միաձուլվում: Նրանք պատասխանատու են եղանակի, անձրևի համար, ինչը կարելի է կապել օձի մարմնի մասերի առկայության հետ, քանի որ օձերը անձրևի աստվածներ են ներկայացված Հարավային Ամերիկայում:

Տիրեթյան վիշապները տարբեր են: կան սպիտակ՝ որոնք ունեն ձիու գլուխներ, դեղին՝ որոնք ունեն սագի գլուխներ, կարմիր՝ որոնց գլուխները նման են մկների, կապույտ՝ որոնց գլուխները նման են մողեսների, և Սև՝ որոնց գլուխները նման են ցլերի:

Վիշապի հիմնական ունակություններից մեկն այն է, որ նա կրակ է շնչում: Այս մասին ասվում է ամենուր, օրինակ հույների Քիմերա առասպելական հրեշը: Երբ սարսափելի Տիֆոնը կովում էր Ջևսի հետ, որին հաղթանակը շատ դժվար տրվեց տիֆոն օձի անբնական հատկանիշների և հսկայական ֆիզիկական ուժի պատճառով: Բոլոր հնդեվրոպական ժողովուրդների առասպելներում կարելի է հանդիպել հետևյալ տեսարանը, որտեղ ամպրոպի Աստվածը պայքարում է օձի դեմ: Երբ Ջևսը կովեց տիֆոնի հետ, նա գրեթե խեղդեց նրան իր շղթաներով: Կա մի վարկած, որ նա բռնեց նրան և պոկեց նրա ջլերը, Ջևսը, բնականաբար, չէր կարող շարժվել, և տիֆոնը նրան քարշ տվեց մի խոր քարանձավ: Քարանձավում նրան հսկում էր վիշապը: Ջևսին օգնության եկան այլ աստվածներ, գողացան նրա ջիլերը, վերադարձրին դրանք Ջևսին և նա հաղթեց տիֆոնին և լեռը գցեց նրա վրա: Լեռան տակ գտնվող օձը միայն այստեղ չէ, որ հանդիպում է: նույնը հանդիպում է Թուրքիի աշխարհում: Բայց Ջևսը սովորական լեռ չէ դրել տիֆոնի վրա, այլ Էթնա լեռը, որը հրաբուխ է: ուստի

համարվում էր, որ երբ էթնան ժայթքում է, դա տիֆոնն է: Այս և շատ այլ առասպելներից պարզ դառնում թե ինչ մեծ կապ ունեն վիշապները կրակի հետ: Եվ այստեղ մենք գալիս ենք ամենամեծ հակասությանը վիշապների էության մեջ:

Չինական քաղաքակրթությունն առաջացել է Դեղին գետի ավազանում, այնուհետև՝ Յանցզի: Այս գետերը հնում շատ ավելի անկառավարելի էին, քան այսօր, և դարեր շարունակ քրտնաջան, հազարավոր մարդկանց աշխատանք պահանջվեց դրանք կյանքի համար պիտանի դարձնելու համար: Փորել ջրանցքները, ամբարտակներ պատրաստել, հողագործություն հաստատել և այլն: Դա շատ մեծ եռանդ պահանջեց ամբողջ չինական քաղաքակրթություն վրա և արտացելվեց նաև նրանց առասպելներում: Մեծ ջրհեղեղի մասին հին չինական լեգենդներից մեկում, բացառությամբ լեռների գագաթների մարդիկ այլ ապրելու տեղ չունեին: Հաշվի առնելով այս Չինաստանի կայսրը հանձնարարել է Գուն անունով մի իմաստուն մարդու կարգի բերել այս իրավիճակը: Նա հսկայական ջանքեր է գործադրել, փորել ջրանցքներ, բայց ապարդյուն: Ըստ այս լեգենդի վարկածներից մեկի՝ Գունը մահանում և վերածնվում է վիշապի: Այնուհետև այս բնական աղետի հարցը լուծում է՝ Յու անունով նրա որդին: Յուն ամբողջ կյանքում շրջապատված է լինում վիշապներով՝ ապրելով նրանց մեջ: Նրա կյանքի հիմնական խնդիրն էր խաղաղեցնել Դեղին գետը: Նա գետի հետ վարվում է անհնազանդ մարդուն հնազանդեցնելու մեթոդով, եւ արդյունքում դարձնում է նրա ավազանը բավականին բնակելի վայր: Միննույն ժամանակ, վիշապները անընդհատ օգնում են նրան: Լեգենդում վիշապը նրան ցույց է տալիս, թե որտեղ պետք է փորել ջրանցքները: Այս լեգենդից կարելի է հասկանալ, որ Չինաստանում վիշապները կապված են ոչ միայն ջրի հետ (ի տարբերություն միջնադարյան վիշապների), այլև խորհրդանշում են բարգավաճումը, այս արարածը կապված է առողջության, հարստության հետ:

Աքիդոհակի պարսկական վիշապը, որը փակված է հրաբխի մեջ, դուրս է հանում այտեղից կրակներ, և երբ կլինի աշխարհի վերջը նա դուրս կգա այնտեղից և կվառի ամբողջ աշխարհը և կվերածի ավերածությունների և մոխրի:

Աշխարհի մյուս ծայրում՝ սկանդինավցիները, ունեն սարսափելի օձ էրմունգանդ անունով, որը նույնպես դուրս կգա իր ջրային կացարանից երբ աշխարհի վերջը լինի և կմասնակցի Ռագնարյոկի վճռական և վերջին ճակատամարտին: Մինչդեռ այն գտնվում է օվկիանոսի հատակին՝ Ի տարբերություն պարսկական վիշապի: Սկանդինավյան ժողովուրդների գերագույն աստված Թորը արդեն կովել է նրա հետ և գրեթե հաղթել է, բայց վերջին պահին վիշապին սանձող պարանը կտրվում է և վիշապը հետ է վերադառնում իր կացարան: Շատ տեղերում վիշապները նույնպես կապված են **աշխարհի վերջի հետ**:

Վիշապը ծածկված է անթափանց թեփուկներով, որոնցում սովորաբար կա մեկ փոքր տեղ, որի մեջ հնարավոր է խոցել՝ նետով կամ սրով և սպանել նրան: Վիշապը ունի մեծ թևեր և ժանիքներ, հսկայական պոչ: Բայց ամենակարևոր վիշապի առանձնահատկությունը նրա **աչքերն են, եւ նրա հայացքը**:

Հնում Վիշապների մասին անընդհատ ասում էին **"անընդհատ արթուն"**, նրա աչքերը միշտ բաց են, այդ է պատճառը, որ նա այնքան լավ է պահպանում գանձերը: Օրինակ՝ Կոլխիդայում Ոսկե գեղմը պաշտպանող վիշապը երբեք չի քնել: Վիշապը, որը հսկում էր Հեսպերիդի ոսկե խնձորները, անընդհատ հսկում էր իր գանձը: Հին ժամանակներում եւ միջնադարում նրանք գրել են, որ վիշապը հատուկ տեսողություն ունի, որը անհավատալի սրություն ունի, եւ անհնար է թաքնվել դրանից: որոշ Վիշապների աչքերը պատրաստված էին թանկարժեք քարերից:

Բնագետ Գայոս Պլինիոս Ավագը գրել է, որ կա մի թանկարժեք քար, որը կոչվում է **դրակոնտիտ** (միջնադարում կորբունկուլի քար), որը ծնվում է վիշապի գլխում: Եթե վիշապը մահանում է, նրա գլխում քար չի ձեւավորվում, եւ եթե նրա գլուխը կտրվի, քանի դեռ նա կենդանի է, ապա այնտեղ ձեւավորվում է դրակոնտիտ, որը կարելի է ձեռք բերել:

Չինաստանում լեգենդ կա Չժան Սենյաո անունով հայտնի նկարչի մասին, Հարավային Լիանգ դինաստիայի ժամանակ: Կայսր Լիանգ Վու Դին բարեպաշտ բուդդիստ էր և կառուցեց բազմաթիվ տաճարներ, որոնցում Չժան Սենյաոն

հրավիրված էր վիշապներով պատերներ նկարելու համար: Մի անգամ Լիանգ Վու Ռին խնդրեց նրան նկարել մի քանի վիշապներ Թինգլինգի տաճարի պատերին: Նկարիչը համաձայնվեց և երեք օրվա ընթացքում կատարեց աշխատանքը: Պատերին վիշապները կենդանի տեսք ունեին:

Շատ մարդիկ եկել էին տեսնելու գեղեցիկ վիշապներին: Բոլորը համաձայնեցին, որ վիշապները հրաշալի են պատկերված: Սակայն շատ մոտ տարածությունից երևում էր, որ բոլոր չորս վիշապները նկարված են առանց աչքերի: Մարդիկ նկարչին խնդրեցին վերջնական հպում կատարել և վիշապների աչքերը նկարել: "Այս վիշապների աչքերը նկարելն ամենևին էլ դժվար չէ: Այնուամենայնիվ, երբ նրանք ունենան իրենց աչքերը, նրանք դուրս կգան պատից և կթռչեն" պատասխանում է նկարիչը:

Ոչ ոք չէր հավատում նրա ասածին, քանի որ դա չափազանց անհեթեթ էր թվում: Ի վերջո, Սենյաուն ստիպված էր նկարել վիշապների աչքերը: Նկարիչը վերցրեց վրձինը և թեթև նկարեց աչքերը: Երկրորդ վիշապի աչքերը նկարելուց հետո երկինքը հանկարծ ծածկվեց մութ ամպերով, ուժեղ քամի բարձրացավ, կայծակ որոտաց: Մարդիկ տեսան, թե ինչպես են երկու վիշապները դուրս գալիս պատից և բարձրանում երկինք:

Որոշ ժամանակ անց ամպերը ցրվեցին, երկինքը նորից պարզ դարձավ, բայց մարդիկ այնքան ցնցվեցին տեսածից, որ անխոս մնացին, և տաճարի պատերին մնացին միայն երկու վիշապ՝ առանց աչքերի:

Այս դեպքից հետո մարդիկ սկսեցին օգտագործել "աչքեր ավելացնել վիշապներին" արտահայտությունը, որը նշանակում է. վերջին հպում ավելացնել կամ իրենց խոսքին տալ ավելի աշխույժ և եռանդուն իմաստ:

Տիկնիկները հաճախ տարբեր մշակույթներում ստեղծվում են առանց աչքերի, որպեսզի նրանք կյանքի չկոչվեն, այլ կերպ ասած չկենդանանան:

Վիշապի գոյության մի մասը նրա կապն է անդրաշխարհի հետ, մյուս կողմից այն կապված է ջրի, անձրևի և, հետևաբար, կանացի սկզբունքի հետ, ուստի նա

պահանջում է դեռատի աղջիկներին որպես իրեն գոհաբերում: Մյուս կողմից, այն կապված է կրակի հետ, Այն կապված է արևի հետ, և նշված է երևույթների դրսևորումը անդրաշխարհում, պայլպլացող գանձն է, ոսկին և թանկարժեք քարերն: Դրա պատճառով է, որ այդքան շատ են առասպելները և հեքիաթները որտեղ վիշապը գանձեր է հսկում: Ամենահայտնիներից մեկն է սկանդինավյան առասպելական հերոս Ֆաֆնիրի մասին առասպելը.

Մեծ կախարդ Հրեյդմարն ուներ երեք որդի՝ Օտր, Ֆաֆնիր և Ռեգին: Ֆաֆնիրը նրանց միջից "ամենակատաղին են": Մի անգամ Հրեյդմարի որդիներից մեկը՝ Օտրը լողում էր Անդվարաֆորս Ջրվեժում: Այստեղ ձուկ բռնելուց հետո նա լողաց ափ և սկսեց ուտել այն: Այդ ժամանակ նրան տեսավ Լոկին, ով ճանապարհորդում էր Օդինի և Հենիրի հետ և սպանեց նրան քարով: Հետո այս երեք աստվածները գիշերակաց խնդրեցին Հրեյդմարից: Հրեյդմարը և նրա որդիները, իմանալով Օտրի սպանության մասին, բռնեցին և կապեցին աստվածներին՝ առաջարկելով նրանց վճարել Վիրին, ինչը նշանակում էր, որ նրանք պետք է ոսկով ծածկեին Օտրի կաշին դրսից և ներսից: Լոկին անհրաժեշտ ոսկին վերցրեղ անդվարիի թգուկից և տվեց որպես փոխհատուցում և փրկագին: Ֆաֆնիրն ու Ռեգինը փրկագնի իրենց բաժինը պահանջեցին իրենց հորից, և երբ Հրեյդմարը հրաժարվեց նրանց ինչ-որ բան տալ, ֆաֆնիրը քնած ժամանակ սրով խոցեց իր հորը. մեկ այլ վարկածի համաձայն՝ նա դա արեց Ռեգինի հետ միասին: Ռեգինը պահանջեց, որ Ֆաֆնիրը հավասարապես բաժանի ոսկին իր հետ, բայց նա հրաժարվեց՝ սպառնալով եղբորը մահով: Այնուհետև նա ամբողջ ոսկին տեղափոխեց Գնիտահեյդե դաշտ, վերցրեց Հրոտիի թուրը, հագավ խրտվիլակի սաղավարտը և, ընդունելով օձի կերպարանքը, պառկեց ոսկու վրա: Ռեգինը, որը դարձավ առասպելի գլխավոր հերոս երիտասարդ Միգուրդի դաստիարակը, սկսեց համոզել վերջինիս սպանել Ֆաֆնիրին և վերցնել ոսկին: Ռեգինը հերոսին խորհուրդ տվեց փոս փորել, որպեսզի երբ վիշապը սողա ջրատարի վրա, հարվածի նրան ներքևից: Նա հույս ուներ, որ Ֆաֆնիրը կսպանվի Միգուրդի կողմից, Բայց Միգուրդն էլ կխեղդվի օձի արյան մեջ, և այդ ժամանակ ամբողջ ոսկին

կհասնի նրան: Այդ ժամանակ Միգուրդին հայտնվեց ոմն Երեց և խորհուրդ տվեց հերոսին արյան համար ևս մեկ խորշ փորել: Երբ Ֆաֆնիրը, թույնը ցողելով, սողացել է փոսի վրայով, Միգուրդը օտուրը մխրճեց Ֆաֆնիրի ձախ անրակի տակ : Մահացու վիրավորված Ֆաֆնիրը հարցրեց իր մարդասպանի անունը: Միգուրդը սկզբում թաքցրեց, բայց հետո բացահայտեց:

Ֆաֆնիրը Միգուրդային մահ է կանխատեսել իր գուշակության մեջ, եթե գանձը վերցնի:

"Ոսկե գանգ

Կրակ կարմիր գանձ

Կկործանի ձեզ"

Եվ նախազգուշացրեց նրան Ռեզինի ծրագրի մասին, որը ցանկանում էր սպանել հերոսին: Ֆաֆնիրի սիրտը, ինչպես պարզվեց, հրաշալի հատկություններ ուներ. այն ուտելուց հետո Միգուրդը սկսեց հասկանալ կենդանիների և թռչունների լեզուն: Ֆաֆնիրը սկանդինավյան այս առասպելական պատմության մեջ հանդես է գալիս վիշապին հատուկ բոլոր հատկանիշներով:

Քրիստոնեության մեջ վիշապը ներկայացնում է Սատանայի էվոլյուցիոն ձևը, այն նաև ունի օձի կերպարանք: Հիշենք այն հատվածը երբ օձը գայթակղեց Եվային: Վիշապի դասական պատկերացմամբ այն ունի անհավատալի չափի հսկայական չափեր և ուժ, ուներ մի շարք գլուխներ և եղջյուրներ: Սատանան նրա միջոցով պայքարում էր Սուրբ Բանակի դեմ: Ակնհայտ է, որ բոլոր մյուս վիշապները, որոնք տարածվել էին երկրի վրա, Սատանայի անմիջական հետնորդներն էին և ստեղծված էին քառս և ոչնչացում սերմանելու: Այս գործում նրանց ակտիվորեն հակազդում էին Սրբերը, հատկապես աչքի ընկավ, ինչպես հայտնի է, սուրբ Գևորգը: Վերջինս Բեյրութ քաղաքի մոտակայքում նիզակով խոցեց ագահ վիշապին և այդպիսով փրկեց տեղի թագավորի դստեր կյանքը, որը նախատեսվում էր տալ օձակերպ վիշապին ուտելու

համար: Գևորգը, որը պատկերված է վիշապին խոցելու պահին, հայտնվել է անթիվ նկարների, սրբապատկերների, զինանշանների վրա : Բացի Գևորգից, հայտնի է սուրբ Մարթան (վիշապը ծովում կործանում էր նավերը, մինչև այն պահը երբ Մարթան նրան ցողեց սուրբ ջրով, լուսավորեց խաչի նշանով և ցույց տվեց խաչելությունը), Սուրբ Սիլվեստրը (վիշապը ապրում էր Հռոմի մոտակայքում գտնվող փոսում, արտաշնչում էր գարշահոտություն, որոնք հարյուրավոր մարդկանց կործանում էին, Սուրբը իջավ նրա որջը, կարդալով աղոթք, բերանը թելով փակեց), Սուրբ Դոնատուսը (մինչև մահը նա սպանեց վիշապին, որը թունավորեց աղբյուրը) և այլն:

Հետաքրքիր է, որ "վիշապի քրիստոնեական" պատմությունների ճնշող մեծամասնությունը ոչ այլ ինչ է, քան նախաքրիստոնեական մշակույթների առասպելների վերամշակում՝ հին հունական, գերմանա-սկանդինավյան, անգլո-սաքսոնական նախաշերտով: Ապոլոնը, Հերկուլեսը և Պերսուսը կովել են վիշապանման արարածների հետ, Զիգֆրիդը՝ "ավագ Էդդայից", և Բեոֆուլֆը՝ իր հետ համանուն էպիկական պոեմից: Այնուամենայնիվ, դիցաբանական վիշապը և քրիստոնեական վիշապը նույնական չեն միմյանց հետ. առաջինը, որպես կանոն, պաշտպանում է ոսկին, հետաքրքրվում է մարդկային գործերով առանց առանձնապես խանդավառության և, ընդհանուր առմամբ, ազատատենչ է, որը ենթակա է միայն իր շահերին:

Քրիստոնեական վիշապը ամենից հաճախ խորհրդանշում է սատանայական ուժը, որը հակառակ է աստվածային կարգին, որպես տարբերակ՝ կուռք, կեղծ (քրիստոնեության տեսանկյունից) երկրպագության օբյեկտ: Գևորգը, որը ոչնչացրեց վիշապին, որին մարդիկ պարբերաբար զոհեր էին մատուցում, ըստ էության, գործ ուներ հեթանոսական աստծո հետ, որից հետո նրա ճնշումից ազատված մարդիկ ուրախությամբ ընդունեցին քրիստոնեությունը:

Ահա մի քանի վաղ վերածննդի դարաշրջանի նկարներ վիշապի պատկերներով՝



Վաղ Վերածննդի դարաշրջանի իտալացի նկարիչ Պաոլո Ուչելլոյի "Սուրբ Գեորգին վիշապի հետ" կտավը (1456): Ուշադրություն դարձրեք, թե որքան զվարճալի է նկարիչը պատկերել վիշապին. թների վրա տարօրինակ խորհրդանիշներ, զարմանալի թաթեր (նման են երկկողմանի դիտողական վերջույթներին) և ուղիղ քայլերու հստակ ակնարկ: Լիովին հասկանալի չէ այն պատճառը, թե ինչու տեսականորեն փրկված արքայադուստրը հրեշին պահում է վզկապի վրա:



"Արքայադուստրը և վիշապը" (1470) — Ուչելլոյի մեկ այլ նկար



Սուրբ Գեորգի և վիշապի ճակատամարտը (1502) վաղ Վերածննդի դարաշրջանի գեղանկարիչ, վենետիկյան դպրոցի ներկայացուցիչ Վիտտորե Կարպաչիոյի կտավում: Գեորգի հաղթանակած սխրանքին նվիրված ամենամութ կտավներից մեկը: Վիշապը նման է հսկա տզեղ Գրիֆինի՝ դեֆորմացված գայլի գլխով, գետնին ջրված հրեշի դժբախտ զոհերի մարմինների բեկորներով:



Ռաֆայելի "Մուրբ Գևորգը և վիշապը" նկարը (1504): Ուշադրություն դարձրեք վիշապին. այն շատ փոքր է, ներկված է սև գույնով և ներկայացնում է մի քանի կենդանիների բավականին ակնհայտ խառնուրդ՝ մեծ գիշատիչ թռչուն, հովազ, գայլ և օձ:

Գրականություն:

- <https://www.heritagedaily.com/2022/08/the-origins-of-dragons/144532/amp>
- <https://youtu.be/aC2UHaQr2Zc?si=6mxRX2ZLoIS4p2DG>
- https://dragons-nest.ru/dragons/etimologiya_slova_drakon.php
- <https://www.epochtimes.ru/content/view/64027/86/>
- http://library.lgaki.info:404/2019/%D0%9F%D0%B5%D1%82%D1%80%D1%83%D1%85%D0%B8%D0%BD_%D0%9C%D0%B8%D1%84%D1%8B%20%D0%A1%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B4.pdf
- <https://web.archive.org/web/20120207204942/http://crossflow.ru/creatures/drakone-bremya-2010>

Գլուխ երկրորդ

Վիշապները իրենց ժամանակակից

դրսևորումներով

Անհնար է նույնիսկ մոտավորապես ասել, թե որքան հաճախ են վիշապները հանդիպում ժամանակակից գրականության և կինոյի մեջ: Ինչ-որ չափով նրանք, հավանաբար, ներկա են ֆանտազիայի ժանրի յուրաքանչյուր երրորդ գրքում: Որոշ գրքեր, հոդվածներ և ֆիլմեր, որոնք տեղ են գտել վիշապների համար, արժանի են առանձին լիարժեք հոդվածների: Այս պատճառով մեծ մասի մասին նույնիսկ կարճ մանրամասները հետաքրքիր չի լինի: Կենտրոնանանք առավել կարևորների վրա:

Գրականություն և կինո

20- րդ դարի ամենակարևոր գրական վիշապը **Սմոգն Է՝ Թուլքինի "Հոբիթից"** ստեղծագործությունից: Սմաուգը միակ վիշապը չէ որը բնակվում է Թուլքինի Միջին երկրում:

Երբ փոքրիկ Թուլքինը դարձավ յոթ տարեկան, նա պատահաբար կարդաց Էնդրյու Լանգի "հեքիաթների Կարմիր գիրքը", որի վերջում Միգուրդը սպանում է ֆաֆնիր վիշապին: Նրա գործողությունները տեղի են ունեցել՝ անանուն հյուսիսում " (դա, հնարավոր է, արտացոլվել է Սմաուգի և Սկատայի՝ Բարդի և Ֆրամի սպանության հետագա պատմություններում, որը տեղի է ունեցել Միջին երկրի հյուսիսին մոտ գտնվող տարածքներում)

Պատմությունն այնքան դուր եկավ տղային, որ նա նորից կարդաց՝ չկարողացավ կտրվել դրանից: Ավելի ուշ "Մատանիների տիրակալի" հեղինակն ասում էր, թե ամբողջ հոգով երագել է այդ արարածների մասին: Ինչպես ավելի ուշ նշել է գրողը, աշխարհը, որտեղ ապրում էր Ֆաֆնիրը, "գոնե երևակայական, թվում էր ավելի

հարուստ և գեղեցիկ, չնայած վտանգներին", և հետագայում այս կերպարի հանդեպ սերը մնաց ամբողջ կյանքում: Ավելի ուշ տղան սկսեց նկատել, որ Վիշապների մասին պարզապես կարդալու քիչ բան կա, և յոթ տարեկան հասակում նա սկսեց հեքիաթ հորինել իր մեծ օձի մասին:

Հայտնի է, որ Մորգոթն առաջին վիշապներին դուրս բերեց Առաջին դարաշրջանում՝ Անգրանդի պաշարման ժամանակ (60-445 թթ.), մասնավորապես այն բանից հետո, երբ 155 թ. - ին Է . Հ. նրան չհաջողվեց հաղթել Ֆինգոլֆինին և Մաեդրոսին, որոնք ոչնչացրին իր օրքերի հորդաները: Այնուհետև նա առաջին անգամ մտածեց մեծ օձերի մասին, որոնք կարող էին ջախջախել իր թշնամիների բանակները, ինչը գորիլիները չկարողացան անել: Հետևաբար, առաջին վիշապը անգրանդից դուրս եկավ արդեն 260 թվականին Է . Հ., և դա Գլաուրունգ Ուրուլոկին էր՝ իր տեսակի առաջին ներկայացուցիչը: Այնուամենայնիվ, նրան քշեցին Ֆինգոնի Էլֆերը: Գլաուրունգը երկրորդ անգամ հայտնվեց միայն 195 տարի անց՝ Դագոր Բրագուլահի ճակատամարտի ժամանակ և այրեց Արդ-Գալենի ամբողջ ծաղկող հարթավայրը: Ի վերջո, նրան ոչնչացրեց Թուրին Տուրամբարը, այնուհետև և՛ նա և՛ նրա քույրը՝ Նիենորը, ինքնասպանություն գործեցին:

Երկրորդ դարաշրջանում վիշապները բացակայում են: Ամենայն հավանականությամբ, վիշապները, որոնք վերապրել են Բելերիանդի կոտորածը, փախել են Հյուսիսային անապատներ՝ մարդկանց և Էլֆերի հողերից հեռու:

Երրորդ դարաշրջանում վիշապները, որոնք բուծվում էին չորացած անապատներում, բորբոքվեցին վերադարձած չարիքից: Երրորդ դարաշրջանի մոտ 2570թ.- նրանք պատերազմ սկսեցին թզուկների ռասայի դեմ:

Երրորդ դարաշրջանի ամենավտանգավոր վիշապը Սմոգն էր, որը ոչնչացրեց Էրեբորի թզուկների թագավորությունը և հարևան Դեյլ քաղաքը: Նրա պատճառով Դուրինի ժողովուրդը աքսորվեց: Սմոգը երկար տարիներ մնաց միայնակ լեռան սրահներում, մինչև ժամանեցին Թորինը: Վերջինիս ջոկատի մեջ էր և "գող" Բիլբո Բեզինսը: Երկարատև պայքարից հետո մարկային ռասայից մեկը սպանեց Սմոգ

վիշապն, ազատագրելով ամբողջ բարի աշխարհը նրա վտանգից: Չնայած այն հանգամանքին, որ Սմաուգը իր ժամանակի ամենամեծ վիշապն էր, նա, ամենայն հավանականությամբ, իր տեսակի մեջ վերջինը չէր, նույնիսկ Գենդելֆը Ֆրոդոյին ասաց, որ "երկրի վրա չի մնացել ոչ մի վիշապ, որը այդքան կրակ ուներ [իշխանության շղթաները հալեցնելու համար]", - ցույց է տալիս այլ փոքր Վիշապների առկայությունը: Այսպիսով, Սմաուգը, որը հայտնի է նաև որպես Սմաուգի վիշապ, իր ժամանակի ամենամեծ վիշապն էր:

Որոշ վիշապներ (Գլաուրունգ) քայլում էին չորս թաթերի վրա, ինչպես Կոմոդյան մողեսները՝ լինելով իրենց տեսակի մեջ յուրահատուկ:

Երկրորդ տեսակը (Անկալագոն, Սմոգ) երկու վիշապներն էլ կարող են քայլել չորս թաթերի վրա և թռչել թևերի օգնությամբ: Առաջին թևավոր վիշապները հայտնվեցին միայն պատերազմի ժամանակ, որը տեղի ունեցավ առաջին դարաշրջանի վերջում: Ստացվում է, որ բոլոր վիշապները մինչև առաջին դարաշրջանի ավարտը չէին կարող թռչել (ինչպես, օրինակ, Գլաուրունգը), Այնուամենայնիվ, անթև վիշապները գոյատևեցին հետագա դարաշրջաններում ևս:

Վիշապները Թուրինի մոտ ևս հանդես են գալիս. գանձերի (հատկապես ոսկու) հանդեպ իրենց սիրով, սուր մտքով, անմարդկային խորամանկությամբ, հսկայական ֆիզիկական ուժով և հիպնոսացնող ուժերով, որը կոչվում էր "վիշապի հմայքներ":



Վիշապ Սմաուգը

Տեսախաղեր

21-րդ դարում տեսախաղերում ավելի ու ավելի շատ վիշապներ են հայտնվում: Կատաղի կրակ շնչողներից մինչև իմաստուն և խորհրդավոր պահապաններ, այս հրեշները մարմնավորում են արկածախնդրության ուժը, վեհությունն ու սարսափը խաղերում: Ուղևորություն կատարեք խաղային աշխարհների միջով և հանդիպեք ամենաարտասովոր և անմոռանալի տեսախաղերի վիշապներին, որոնք երբևէ զարդարել են խաղի տեսարանը:

Deathwing (World Of Warcraft)

Deathwing-ը, որը ժամանակին հայտնի էր որպես Neltarion, Earth Sentinel, world of Warcraft-ի խորհրդանշական, վախեցնող կերպար է՝ որպես սև վիշապների ռեմակի առաջնորդ: Նա ինելագարության մեջ ընկավ Հին աստվածների ազդեցության տակ, ինչը հանգեցրեց քառսի Ազերոթում:

Grigori (Dragon's Dogma)

Գրիգորին՝ ակնածանք ներշնչող կրակ շնչող վիշապ է, հայտնվում է Capcom-ի Dragon ' s Dogma-ի աշխարհում՝ թողնելով ավերածություններ: Աշխարհը ցնցվում է, երբ նրա վայրագության մասին պատմությունները տարածվում են շատ մեծ արագությամբ: Գրիգորը մնում է թաքնված ստվերում, մինչև որ անսպասելիորեն հարվածում է հզոր ամրոցին, որը հայտնի է որպես Մեծ պատ՝ թողնելով ավերակներ: Ավերված լեռան վրա է, որ խաղի գլխավոր հերոս Ապստամբը վճռական պայքարում դիմակայում է այս վիթխարի հրեշին:

Ender Dragon (Minecraft)

Ender Dragon-ը՝ Minecraft-ի վիթխարի առաջնորդն է: Նա կատաղի կերպով պաշտպանում է մուտքը դեպի վերջնական դարպաս և ելքի պորտալ: Այս հզոր արարածը հարձակվում է խաղացողների վրա և օգտագործում է եզակի մարտավարություններ:

Նրան հաղթելը տալիս է ապշեցուցիչ 12,000 փորձի խաղային միավոր: Ճակատամարտի ընթացքում Էնդերի վիշապի առողջությունը վերականգնում է melee բյուրեղները, և նրա շարժումները և արագաշարժ են, և կործանարար: Նա կարող է արցակել վիշապի կրակե գնդակներ, որոնք ստեղծում են մանուշակագույն էֆեկտի ամպեր՝ վնասելով խաղացողներին:

Dragonite (Pokemon)

Dragonite-ը կեղծ լեգենդային վիշապի / թռչող տիպի պոկեմոն է, որը ներկայացված է 1-ին սերնդում: Dragonite-ը դրամատիկ վերափոխման է ենթարկվում՝ համեմատած իր նախկինում զարգացած ձևերի՝ Dratini-ի և Dragonair-ի հետ: Դրագոնիտի ընկերական տեսքը նմանություն ունի Charizard-ի հետ, որը տարբերվում է նարնջագույն գույնով և թևերի կապույտ ստորին կողմով, չունենալով ի տարբերություն մյուսների պոչի վրա կրակ:

Հայտնի է իր ջերմ բնավորությամբ՝ dragonite-ը անձնուրաց կերպով փրկում է ծովում մոլորվածներին:

Spyro (Spyro)

Spyro-ն՝ խարիզմատիկ մանուշակագույն վիշապը է: 1998 թվականին Spyro the Dragon-ում իր դեբյուտից ի վեր նա գրավել է խաղացողներին իր վառ անհատականությամբ և ուշագրավ ունակություններով: Որպես կերպար՝ Սփիրոն ճառագում է երիտասարդական էներգիա և աննկուն ոգի: Իր կրակոտ շնչառության և քաջության շնորհիվ նա ավերիչ հարվածներ է հասցնում իր թշնամիներին: Spyro-ի երկնքի միջով սահելու ունակությունը՝ ուսումնասիրելով յուրաքանչյուր անկյուն և ճեղք, արթնացնում է հրաշքի և արկածախնդրության զգացում:

Spyro-ի ազդեցությունը դուրս է գալիս անհատական խաղերից: Նա դարձավ խորհրդանշական գործիչ, որը խորհրդանշում է PlayStation-ը՝ Crash Bandicoot-ի կողքին: Վիշապներով լի աշխարհում Spyro-ն կատարելության մարմնացում է: Իր

կրակոտ շնչով և համարձակ չարաճճիություններով նա ցույց է տալիս վիշապի մեծության և հմայքի բուն էությունը:

Անիմե և մանգա

Վիշապները անիմեի հիմնական տարրերից մեկն են, այդ իսկ պատճառով լավագույն Անիմե վիշապներն այդքան խորհրդանշական են: Քիչ առասպելական արարածներ են ազդել այնքան երևակայությունների վրա, որքան վիշապները այս դաշտում: Վիշապները միշտ տեղ են ունեցել անիմեում միջավայրի ստեղծումից ի վեր, և չնայած նախկինում դրանք դասակարգվել են որպես մաքուր ֆանտազիա, բայց այս պատկերացումները փոխվել են վերջին տարիներին:

Հաշվի առնելով, որ այսքան անիմեներում վիշապները ներկայացված են դերերի այդքան լայն տեսականիով, հեշտ է նկատել, որ անիմեն ընդլայնել է վիշապի սահմանումը: Անիմե վիշապները պատմության մեջ կարող են կատարել բազմաթիվ դերեր. նրանք կարող են լինել հզոր կործանիչներ, հերոսի ճանապարհորդության իմաստուն ուղեկցողներ կամ հեռավոր աստվածանման ցանկություններ կատարող էակներ:

Kaido

Անիմե: One Piece, Produced by Toei Animation

Կայդոն հայտնի է որպես One Piece-ի ամենաուժեղ հերոսներից մեկը: Որպես մարդ-վիշապի հիբրիդ, ունի՝ հաստ և ամուր կապույտ թեփուկներ, որոնք ծածկում են նրա ամբողջ մարմինը: Նա արտաշնչում է կրակ, ստեղծում ամպեր, որոնք թույլ են տալիս նրան շարժվել օդով, փչում է սուր շեղբեր և իր մոնչյունով կայծակներ է առաջացնում:

Ժամանակի ընթացքում նա վերահսկողություն է ձեռք բերում իր վիշապի

ունակությունների վրա, մինչև որ կարողանա կիրառել դրանք՝ առանց վերափոխվելու անհրաժեշտության:

Hyōrinmaru

Անիմե: Bleach, Produced by Studio Pierrot

Hirinmaru-ն Toshiro Hitsugai Zanpakuto-ի՝ Bleach անիմեի ամենահաճելի կերպարներից մեկի արտահայտված ոգին է, կերպավորված և հզոր տեսք ունեցող:

Անիմեում վիշապները սովորաբար պատկերվում են ավելի մեծ, քան այլ տեղ: Այդ իմաստով Հիրինմարուն, անկասկած, ավելի հզոր և սպառնացող տեսք ունի, քան իր տեսակի մյուս անդամները: Իր թևերի, հաստ ոտքերի և ընդհանուր մկանուտ կազմվածքի շնորհիվ Հորինմարուն ջրից դուրս է բերում այլ Անիմե Վիշապների:

Igneel

Անիմե: Fairy Tail, Produced by A-1 Pictures, Satelight, Bridge, and Clover Works

Հայտնի է որպես Fire Dragon թագավոր՝ Իգնիլը Նացու Դրագնիլի որդեգրած հայրն է: Նա սիրող, պաշտպանող հայր է ներկայանում:

Իգնիլը անցնում է բարդ և հետաքրքիր ճանապարհորդություն: Նա սկսում է որպես ամբարտավան վիշապ, անտարբեր մարդկանց նկատմամբ: Ընթացում Իգնիլը դառնում է "վիշապ, որը մարդկանց ավելի շատ էր սիրում, քան որևէ մեկին": Իգնիլը կատարյալ դաշնակից էր մարդկանց իրենց դժվարին ճանապարհներին, հանդես է գալիս որպես պատմության գլխավոր հերոսի սիրող դաստիարակ և ուղեցույց:

Acnologia, Terrifying Genocidal Dragon

Անիմե: Fairy Tail, Produced by A-1 Pictures, Satelight, Bridge, and Clover Works

Նկարագրվելով որպես աղետալիորեն հզոր վիշապ մարտիկ՝ Ակնոլոգիան "Fairy Tail" - ի անողորմ հակառակորդն է: Նա լողանում էր իր սպանած Վիշապների արյան մեջ, ինչը թույլ էր տալիս նրան ցանկության դեպքում վերածվել վիշապի: Չնայած նա սկզբում մտերիմ հարաբերություններ ուներ վիշապների հետ, նա սկսում է ատել

նրանց այն բանից հետո, երբ նրանցից մեկը սպանում է իր ընտանիքին:

Արյունարբու և դաժան՝ Ակնուլոգիան սարսափելի արարած է: Ակնուլոգիան, թերևս, բոլորից ամենաչար և գարշելին է անիմեների պատմության մեջ:

Shenron

Անիմե: Dragon Ball, Produced by Toei Animation

Անիմեի ամենանշանավոր վիշապը՝ Շենրոնը առասպելական արարած է, որն առաջացել է վիշապի գնդակների պատճառով: Շենրոնը հիանալի օձաձև կանաչ վիշապ է, որն ունակ է երեք ցանկություն կատարել մեկին, ով կհավաքի բոլոր յոթ վիշապի գնդակները: Շենրոնը, անկասկած, Dragon Ball-ի ամենախելացի կերպարներից մեկն է, նա անտարբեր էակ է, ով կատարում է իր ուժերի սահմաններում ցանկացած ցանկություն՝ առանց անհանգստանալու "լավ" կամ "վատ" լինելու մասին:

Քրականություն:

- file:///C:/Users/Lusine%20Balasanyan/Downloads/Tolkin_Istoriya-Sredizemya_5_Utrachenny-put-i-drugie-proizvedeniya_RuLit_Me_811639.pdf
- file:///C:/Users/Lusine%20Balasanyan/Downloads/Tolkin_Istoriya-Sredizemya_11_Voyna-za-Samocvety_RuLit_Me_676617.pdf
- <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1788270>
- <https://gamerant.com/best-game-dragons/#spyro-spyro>
- <https://gosafir.com/mag/wp-content/uploads/2019/12/Tolkien-J.-The-lord-of-the-rings-HarperCollins-ebooks-2010.pdf>
- https://librebook.me/the_fellowship_of_the_ring/vol4/2
- <https://primarysite-prod-sorted.s3.amazonaws.com/gobowen-primary-school/UploadedDocument/db3a2424ab834ade94f16606d5567712/the-hobbit-1.pdf>
- https://readli.net/chitat-online/?b=149226&pg=1#google_vignette

- <https://screenrant.com/coolest-dragons-anime-ranked/#hy-rinmaru-is-the-ultimate-ice-dragon>
- [https://vidyaprabodhnicollege.edu.in/VPCCECM/ebooks/ENGLISH%20LITERATURE/Harry%20potter/\(Book%207\)%20Harry%20Potter%20And%20The%20Deathly%20Hallows.pdf](https://vidyaprabodhnicollege.edu.in/VPCCECM/ebooks/ENGLISH%20LITERATURE/Harry%20potter/(Book%207)%20Harry%20Potter%20And%20The%20Deathly%20Hallows.pdf)
- <https://www.goodreads.com/book/show/8363800-the-history-of-middle-earth-index>

Գլուխ երրորդ

Վիշապների խորհրդանշումը տարբեր մշակույթներում

Չինական վիշապները

Չինական մշակույթում հզոր և բարեգործական խորհրդանիշներ են, որոնք ենթադրաբար վերահսկում են ջրային իրադարձությունները, ինչպիսիք են երաշտի ժամանակ անձրևեքարությունը: Վիշապները ամենուր են Չինաստանում՝ լեզենդներում, փառատոներում, աստղագուշակությունում, արվեստում, անուններում և բառակապակցություններում: Վիշապները համարվում են հաջողակ և բարի, բոլորովին նման չեն արևմտյան պատմությունների մեծ մասի չար, վտանգավոր, կրակ շնչող վիշապներին:

Ի՞նչ են խորհրդանշում չինական վիշապները:

Վիշապը չինական կենդանակերպի 12 նշաններից մեկն է, որն ունի իր սեփական աստղագիտական հատկությունն ու սիմվոլիկան: Բացի այդ, չինական մշակույթում վիշապները խորհրդանշում են կայսերական իշխանությունը, բախտը, եղանակի և ջրի նկատմամբ իշխանությունը և ոգին:

Կայսերական իշխանություն և հեղինակություն

Չինաստանի կայսերական դինաստիաների ժամանակ կայսրերը վիշապն օգտագործում էին որպես իրենց կայսերական իշխանության խորհրդանիշ: Վիշապի խորհրդանիշները կարելի է գտնել կայսերական պալատի աստիճանների, արահետների, կահույքի և հագուստի փորագրության մեջ: Կայսրության ժամանակ սովորական մարդկանց օրենքով արգելված էր օգտագործել վիշապների հետ կապված իրեր և խորհրդանշաններ:

Եղանակի և ջրի տերը

Չինական լեգենդում վիշապի թագավորները համարվում էին եղանակի և ջրի տիրակալներ, ինչպիսիք են տեղումները, ջրվեժները, գետերը և ծովերը: Չորս վիշապ թագավորներից յուրաքանչյուրը վերահսկում էր չինական ծովը՝ "Արևելյան ծով" (Արևելաչինական ծով), "Հարավային ծով" (Հարավչինական ծով), "Արևմտյան ծով" (Յինհայ լիճ և լճեր դրանից դուրս) և "Հյուսիսային ծով" (Բայկալ լիճ): Ենթադրվում էր, որ չորս վիշապ թագավորները կառավարում են անձրևը և քամին: Չինական շատ գյուղեր դեռ ունեն տաճարներ կամ սրբավայրեր, որտեղ նրանք երկրպագում են Վիշապ թագավորներին և խնդրում են նրանց օրհնությունները լավ եղանակի, ամբողջ տարվա ընթացքում բերքահավաքի համար: Վաղ ժամանակներում տեղացիները գոհաբերություններ էին անում վիշապ թագավորներին հանգստացնելու և ջրհեղեղները կամ երաշտները դադարեցնելու համար:

Չին ժողովրդի նախահայրը

Ասում էին, որ հազարավոր տարիներ առաջ Յանդին (լեգենդար ցեղապետ) ծնվել է հզոր վիշապի հետ իր մոր տելեպատիկ փոխազդեցության արդյունքում: Վիշապի օգնությամբ և Հուանգդիի (ցեղի լեգենդար առաջնորդ և, ըստ որոշ տեղեկությունների, վիշապի թոռան) հետ դաշինքով նրանք սկիզբ դրեցին չինական քաղաքակրթությանը: Այսպիսով, կայսրեր " Յանդին և Հուանդին չինացի ժողովրդի նախնիներն էին: Ասում են, որ երկու կայսրերը անմահացել են որպես վիշապներ, նախքան երկինք բարձրանալը:

Ժամանակի ընթացքում չինացիներն իրենց սկսեցին անվանել "Յանդիի և Հուանդիի հետնորդներ", Ինչպես նաև "Վիշապների հետնորդներ":

Հաջողություն

Հին Չինաստանի լեգենդներում Շենոնը՝ "Աստվածային ֆերմերը", վիշապի և գեղեցիկ արքայադստեր որդին էր, և ոմանք ասում են, որ նա Հուանգդիի (Դեղին կայսր) հայրն էր: Նա մարդկանց սովորեցրեց զարգացնել գյուղատնտեսությունը և

օգտագործել բուսական դեղամիջոցներ: Շենոնը համարվում էր չին ժողովրդի նախահայրը և Հին Չինաստանի հերոսը: Այսպիսով, ենթադրվում է, որ վիշապը բերում է հաջողություն, բերք և բարգավաճում:

"Անխորտակելի և նորարարական" ոգին

Չինական վիշապը հնագույն ժամանակներից մինչ օրս երեւակայական նախահորից վերածվել է թալիսմանի: Այն ներկայացնում է չին ժողովրդի անողոք և նորարարական ոգին, որը ձգտում է ժամանակին համընթաց քայլել: Չինական վիշապը ոչ միայն գերակշռում է Չինաստանում, այլև շատ տարածված է արտերկրում ապրող չինացիների շրջանում: Այն դարձել է Չինաստանի և չինական մշակույթի խորհրդանիշ:

Չինական վիշապը, ամենայն հավանականությամբ, ազդել է ասիական շատ երկրների վրա, Ընդ որում **կորեական վիշապները** պատկերվել են ավելի երկար մորուքներով և երբեմն ցույց են տվել, որ կրում են հսկա գնդակ, որը հայտնի է որպես yeouiju:

Ճապոնիայում վիշապի լեգենդները սերտորեն միահյուսված են չինական վիշապների հետ, նույնիսկ վիշապի անունների համար օգտագործվում են չինական փոխառված բառեր: Ենթադրվում է, որ ամբողջ Ասիայի բուդդայական վանականները Վիշապների և օձերի լեգենդները փոխանցել են Ճապոնիային բուդդայական և հինդուական դիցաբանությունից, չնայած կան բնիկ վիշապների մի քանի օրինակներ, որոնք նկարագրված են հին տեքստերում, ինչպիսիք են Կոջիկին և Նիհոնգին:

Ամերիկայի վիշապների մասին առասպելներն ամբողջ աշխարհում այնքան հայտնի չեն, որքան Եվրոպայի և Ասիայի առասպելները: Այնուամենայնիվ, դրանք նույնքան գունեղ և հետաքրքրաշարժ են, քանի որ դրանք լայնորեն տարածված էին երկու մայրցամաքների բնիկ ցեղերի շրջանում: Երբ մարդիկ մտածում են առասպելական արարածների մասին, որոնց երկրպագում և վախենում են Հյուսիսային Ամերիկայի բնիկ ցեղերը, Նրանք սովորաբար պատկերացնում են

արջերի, գայլերի և արծիվների ոգիները: Այնուամենայնիվ, Հյուսիսային Ամերիկայի բնիկ ցեղերի մեծ մասի առասպելներն ու լեգենդները ներառում են նաև բազմաթիվ հսկա օձեր և վիշապանման արարածներ, որոնք հաճախ շատ կարևոր դեր են խաղացել նրանց սովորույթներում և գործելակերպում: **Հյուսիսային Ամերիկայի** բնիկ ցեղերի առասպելներում տարբեր վիշապներ և օձեր լինում են տարբեր ձևերի և չափերի: Նրանցից ոմանք հսկայական ծովային օձեր էին՝ ոտքերով կամ առանց դրանց: Շատերը հսկա ցամաքային օձեր կամ սողուններ էին, որոնք սովորաբար հանդիպում էին Հյուսիսային Ամերիկայի լեռների քարանձավներում: Եվ ոմանք թռչող տիեզերական օձեր էին կամ թևավոր կատուների նման կենդանիներ՝ թեփուկներով և սողունների պոչերով:

Հարավային և Կենտրոնական Ամերիկայի վիշապները

Հարավային և Կենտրոնական Ամերիկայի Վիշապների մասին առասպելները նույնիսկ ավելի բազմազան և գունեղ են, քան Հյուսիսային Ամերիկայում: Նրանք նաև տարբերվում են աշխարհի վիշապների այլ առասպելներից, քանի որ նրանցից շատերը ծածկված էին փետուրներով: Մեկ այլ հետաքրքիր առանձնահատկությունն այն է, որ այս Միջին ամերիկյան, Կարիբյան և Հարավամերիկյան վիշապներից շատերը նույնպես նշանավոր աստվածներ էին տեղացիների կրոններում, այլ ոչ թե պարզապես հրեշներ կամ ոգիներ:

Տեսնենք, թե ինչպես վիշապները դարձան **Կենտրոնական ամերիկյան մշակույթի (այսուհետ Միջին ամերիկյան)** մի մասը: Նրանց պատմությունների բազմաթիվ վարկածներ կան, և նրանց անհատականություններն ու ուժերը փոխվել են ժամանակի ընթացքում և ըստ այն բանի, թե որ միջին ամերիկյան մշակույթն է երկրպագել նրանց:

Quetzalcoatl -Կենցալկոաթլ

Միջին ամերիկայի ամենահայտնի վիշապը փետուրավոր օձ Աստվածն է:

Կենցաղկոթաթլ կողմից տոլտեկների, Այնուհետև ացտեկների, այնուհետև նրանց Նահուայի իրավահաջորդների կողմից կոչված աստվածությունը կոչվում է Կուլկուկան: Յուկատեկ է կոչվում մայաների դիցաբանության և կրոնի մեջ: Quiche (նաև K' iché') Գվատեմալայի մայաներն իրենց աստվածությունն անվանում էին Գուկումաց: Ծոցի ափի հուսատեկները երկրպագում էին քամու Աստծուն, որը կոչվում էր Էչեկատլ; երբ նրանք գրավվեցին ացտեկների կողմից 15-րդ դարում, Էչեկատլը միավորվեց Կենցաղկոթաթլ հետ, որը նույնպես ղեկավարում էր քամին: Այս հարգված Աստվածը աչքի ընկավ ացտեկների արվեստում և բանահյուսության մեջ՝ արտահայտվելով տարբեր գեղարվեստական դրսևորումներով:

Կենցաղկոթաթլ ծննդյան բազմաթիվ վկայականներ կան: Ըստ մեկ վարկածի՝ նա ծնվել է Չիմալման անունով մի կույսի մոտ, որը երագում էր, որ իրեն հայտնվել է Օմետեոտլը (երկուական աստված, որը և ամուսին էր, և կին): Նա երագում էր, որ իր կինը՝ Օմետեոտլը, նույնպես երագում էր, որ ինքը կին է: Մեկ այլ պատմություն պատմում է այն մասին, թե ինչպես է Չիմալմանը բեղմնավորել Կենցաղկոթաթլին՝ զմրուխտը կուլ տալով: Երրորդ պատմվածքում ասվում է, որ Միշկոատլը (որսի, պատերազմի և փոթորիկների Աստված) նետով կրակել է Չիմալմանի արգանդին: Նա ձեռքով կանգնեցրեց նետը և ինը ամիս անց լույս աշխարհի բերեց Կենցաղկոթաթլ անունով երեխային: Վերջապես, չորրորդ պատմությունը նշում է, որ Կենցաղկոթաթլը ծնվել է Coatlicue-ից (տես ստորև), որն արդեն ծնել է չորս հարյուր երեխա: . Կենցաղկոթաթլի հետ կապը կարող է առաջանալ նրա օձերի փեշից կամ արևի աստված Հուիցիլոպոչտլիին ծնելու պատմությունից, փետուրով կամ գուցե փետուրների մի կտորով բեղմնավորվելուց հետո:

Կենցաղկոթաթլը բազմակողմանի աստվածություն էր և իշխում էր առօրյա կյանքի բազմաթիվ ասպեկտների վրա: Նրան հարգում էին որպես աստվածություն՝ առավոտների և աստղերի ստեղծող, արհեստավորների պահապան, անձրև առաջացնող և կրակ բերող: Բացի այդ, նա կիսվեց կերպարվեստի վերաբերյալ գիտելիքներով և նրան վերագրվում է օրացույցի ստեղծումը:

Կենցալկոաթը Իդալգոյի Տուլա քաղաքի քուրմ-թագավորն էր, որտեղ ի հայտ եկան Մեքսիկայի բնիկ ժողովուրդների ամենակարևոր քաղաքակրթությունները: Ի տարբերություն շատ այլ աստվածների, նա կտրականապես դեմ էր կանոնավոր մարդկային զոհաբերությունների գաղափարին. մի հեքիաթում նա հայտնի էր իր մեծ բարությամբ՝ առաջարկելով մարդկանց փոխարեն զոհաբերել օձեր, թռչուններ և թիթեռներ: 16-րդ դարի Telleriano-Remensis օրենսգրքում այն ցուցադրվում է մարդուն կուլ տալու համար:

Կենցալկոաթի թագավորությունը ընդհատվեց, երբ նրա վրեժխնդիր եղբայրը՝ Tezcatlipoca-ն, պատերազմի, գիշերվա և կախարդության աստվածը, մութ մոգություն օգտագործեց նրան Տուլայից վտարելու համար: Վարկածներից մեկում ասվում է, որ Tezcatlipoca-ն նրան դրդել է հարբած Ինցեստ կատարել իր քրոջ՝ Quetzalpetatl-ի հետ: Անչափ զղջալով՝ Կենցալկոաթը լքեց Տուլան և ուղևորվեց Ատլանտյան օվկիանոսի ափեր, որտեղ ի վերջո զոհաբերեց իրեն թաղման կրակի վրա և վերածվեց Վեներա մոլորակի: նա մահացավ 1920 թվականի հուլիսի 15-ին: Կան բազմաթիվ վարկածներ, թե ինչպես ավարտվեց Կենցալկոաթի կյանքը. մեկ այլ պատմություն ասում է, որ նա նավարկեց օձերից պատրաստված լաստանավի վրա՝ նավարկելով Արևելյան հորիզոնից այն կողմ:

Հուատուկոյում ասում են, որ նա աստվածություն էր, որը եկել էր Սանտա Կրուս լողափ և սովորեցրեց տեղացիներին ստեղծագործել, իսպանացիների գալուց շատ առաջ:

Coatlikue -Կոատլիկու

Կոատլիկուն մոտավորապես թարգմանվում է որպես " կին-օձի փեշ", քանի որ նա հագնում էր օձերի (coatl) կիսաշրջագգեստ (Ikue), և նրան ուղեկցում էին երկու վիշապներ: Նա մարմնավորում էր բնության երկակիությունը և երբեմն կրում էր վզնոց՝ սրտով, մարդու ձեռքերով և ճանկերով: Կոատլիկուն խորհրդանշում էր բնությունը ացտեկների համար և առաջնորդում էր մարդկանց վերածննդի

գործընթացով նա համարվում էր երկրի աստվածուհի:

Կոատլիկուն նույնպես մայրական պտղաբերության խորհրդանիշ էր: Մի անգամ երկրի աստվածուհին զբաղված էր այժմյան Վերակրուս նահանգի Կոատեպեկ լեռան գագաթին ավլելով, որը հայտնի է նաև որպես օձի լեռ, երբ նրա գոգնոցը պատահաբար ընկավ փետուրը: Հենց այդ պահին նա հրաշքով հղիացավ: Արգանդում որդուն անվանեց Հուիցիլոպոչտլի՝ արևի և պատերազմի հետ կապված հզոր աստվածություն: Երբ նա հղիացավ Huitzilopochtli-ով, նրա ավագ որդիները՝ Chentzon-ը և Huitznahua-ն՝ Հարավային աստղերի աստվածները, բարկացան և որոշեցին պատերազմ սկսել իրենց մոր դեմ: Այնուամենայնիվ, Հուիցիլոպոչտլին լիարժեք զինվորական հագուստով դուրս թռավ արգանդից և սպանեց իր եղբայրներին ու քույրերին, նախքան նրանք հնարավորություն կունենան սպանել իրենց մորը: Հուիցիլոպոչտլին դարձավ Մեքսիկա ցեղի հովանավոր աստվածը և հետագայում ստացավ Աստվածության նույն կարգավիճակը, ինչ Quetzalcoatl-ը: Կոատլիկուն անմահացել է արձանների մեջ՝ գլուխը կտրված և պարանոցից արյուն հոսող: Հնարավոր է, որ դա կապված է մի քանի կին աստվածությունների, այդ թվում՝ Կոատլիկունեի առասպելի հետ, որոնք զոհաբերեցին իրենց՝ արևը շարժման մեջ դնելու համար: Նրանց նվիրվածությունն իրականում թույլ տվեց, որ ժամանակը շարունակվի, և նրանք պահպանեցին տարածությունը՝ զոհաբերելով իրենց կյանքը:

Chaac-Չասկ

Chaac-ը մայաների ամպրոպի, կայծակի և անձրևի Աստված: Նրա հիմնական ձևը մարդն է. նրա "վիշապի էությունը" ներառում է կոկորդիլոսի նման երկար մուրթ, որը թեքվում է: Նրա մուրթն ու մարմինը զարդարված են սողունի կամ ձկան թեփուկներով. այն ունի եղնիկի նման ականջներ, որոնք երբեմն զարդարված են պատյանով: Նա կրում է հզոր կացին, որը հայտնի է որպես կայծակնային կացին, որն

ունակ է կայծակ առաջացնել:

Chaak-ը պատկերված էր չորս տարբեր ասպեկտներով. Չորս Chaac-ները տեղակայված էին կարդինալ կետերում, և յուրաքանչյուրը կրում էր իրենց ուղղությունը ներկայացնող գույն: Արևելքում գտնվող Chaak-ը, որտեղ արևը ծագում է, կարմիր էր: Chaak-ը հյուսիսում՝ կեսօրվա Ջենիթում, սպիտակ էր հագել: Արևմուտքում գտնվող Chaak-ը, որը խորհրդանշում էր մայրամուտը, սև էր հագնված: Վերջապես, հարավում գտնվող Chaak-ը դեղին էր հագել: Հինգերորդ գույնը՝ կանաչը, կապված է կենտրոնական կետի հետ:

Որպես անձրև առաջացնող աստվածություն՝ chaak-ը հսկայական ժողովրդականություն է վայելել մայաների աստվածների շրջանում:

Մեր նշած բոլոր աստվածությունների գլխավոր աստվածները ունեին վիշապներին հատուկ հատկանիշներ և արտաքին տեսք, որոնք տարբերությունների մասին խոսվեց վերևում:

Հունական դիցաբանությունը ներառում է նաև հրեշ օձերի մի քանի մարտեր: Ջևարը ապահովում է իր իշխանությունը երկնքի և երկրի վրա՝ օգտագործելով իր կայծակները՝ սպանելու Տիֆոնին՝ կրակ շնչող վիշապին՝ ոտքերի փոխարեն օձերով: Տիֆոնի հունական առասպելը հետևում է ավելի վաղ պատմվածքին, որը փոխառված է հարևան քաղաքակրթություններից, ներառյալ իտերից:

Հունարեն drakon բառը մեզ տալիս է անգլերեն "վիշապ" բառը: Բայց հին հույները, կարծես, օգտագործել են իրենց տերմինն ավելի մեծ օձի նման մի բանի համար, ուստի դա կատարյալ թարգմանություն չէ:

Վիշապ բառը, ըստ էության, գալիս է բայից, որը նշանակում է "դիտարկել", և կապը ակնհայտ է դառնում Յասոնի և Ոսկե գեղմի պատմության մեջ: Նման հունական առասպելները պարունակում են լրացուցիչ տեղեկություններ, Վիշապների կանոնական ցիկլի մասին, այս դեպքում՝ Վիշապների բնութագրումը որպես ոսկե գանձի խանդոտ պահապաններ:

Հռոմեացիները քիչ հետաքրքրություն ունեին զարգացնելու նոր վիշապի

սեփական ավանդույթները (լատ. draconis), հիմնականում ընդունելով հին հույների դիցաբանությունը՝ ըստ անհրաժեշտության: Մ. թ. 2-րդ դարում Դակիական պատերազմներից հետո, հռոմեացի զինվորականները վիշապին օգտագործում էին որպես կոհորտայի ռազմական չափանիշ, քանի որ արծիվը (ակվիլան) լեգեոնի չափանիշն էր:

Սկանդինավյան դիցաբանության մեջ Վիշապների առկայությունը մեծապես ազդել է այն բանի վրա, թե ինչպես ենք մենք այսօր վերաբերվում այս կախարդական արարածներին: Այս տարիների ընթացքում անթիվ վիշապներ են պատկերվել վիկինգների հեքիաթներում և Սկանդինավյան բանահյուսության մեջ, և ոմանք նույնիսկ օգնել են ոգեշնչել բոլոր ժամանակների ամենահայտնի գեղարվեստական գործերը:

Սկանդինավյան դիցաբանության մեջ վիշապները հզոր կախարդական արարածներ են, որոնք ենթադրվում է, որ մարմնավորում են քառսի և ոչնչացման հասկացությունները: Արդյունքում, շատ վիկինգներ վիշապների պատկերներով զարդարում էին իրենց նավերը, վահանները և այլ պարագաներ՝ վախ սերմանելու իրենց թշնամիների սրտերում:

Ինչո՞ւ են վիկինգները կապված վիշապների հետ

Կան մի շարք պատճառներ, թե ինչու պատմաբանները, և փորձագետները հաճախ վիկինգներին կապում են վիշապների հետ: Սկանդինավյան դիցաբանության մեջ անթիվ վիշապների առկայությունը տարիների ընթացքում ոգեշնչել է անթիվ հեքիաթներ և հանրաճանաչ պատկերներ ստեղծել: Վիկինգներին վիշապների հետ կապելու ամենատարածված պատճառներից մեկը վիկինգների դարաշրջանի հայտնաբերված փորագրություններն են:

Վիկինգների դարաշրջանի նավերի, անձնակազմի և այլ զարդարված արքեսուարների վրա Վիշապների հնագիտական գտածոները ցույց են տալիս հստակ կապ վիկինգների և այս հնագույն կախարդական արարածի միջև: Չնայած

վիկիինգները կարող էին չհավատալ, որ վիշապները այդ շրջանում սպառնալիք էին իրենց համայնքների համար, նրանք ընդունեցին վիշապի սիմվոլիկան և սովորական առասպելներից և լեգենդներից քաղված դասերը:

Վիկիինգների համար վիշապները ինչ-որ իմաստով պատվո նշան էին: Վիկիինգների նավերը, որոնք պատկանում էին վիկիինգների համայնքի ամենաբարձր աստիճանի jarles-ին, հաճախ առանձնանում էին քթի վրա վիշապի գլխի փորագրության օգտագործմամբ:

Որոշ փորձագետներ կարծում են, որ վիկիինգները նույնիսկ վիշապի գլուխը հանել են իրենց նավերից այն ժամանակներում, երբ նրանք նախատեսում էին խաղաղ ճանապարհորդել այլ շրջաններ՝ ուրիշներին ահ չպատճառելու համար: Ավելին, որոշ սովորույթներ պարտադրում էին հեռացնել վիշապի գլուխը, երբ վիկիինգները տուն էին վերադառնում նավարկությունից, որպեսզի չխանգարեն կամ զայրացնեն տան որևէ հոգևոր սուբյեկտի:

Վիշապների և վիկիինգների միջև թերևս ամենամեծ կապը կարելի է գտնել սկանդինավյան դիցաբանության հեքիաթների ընտրության մեջ: Վիշապի պատմությունները հանդիպում են տարբեր լեգենդներում, տարեգրություններում, սագաներում և սկալդիկ բանաստեղծություններում ամբողջ միջնադարում: Օրինակ Դանիայում, Իսլանդիայում: Հին նորվեգերենով գրված ամենահին և հայտնի բանաստեղծություններից մեկը՝ "Վելուսպան", վիշապի մասին հեքիաթ է:

Հաճախ սկանդինավյան դիցաբանության մեջ Վիշապների առկայությունն օգտագործվում էր արժեքավոր դաս տալու համար: Օրինակ՝ Սիգուրդի կողմից սպանված "Ֆաֆնիր" վիշապը ներկայացվել է ազահության ուժի պատմության մեջ:

Որոշ մարդիկ կարծում են, որ այս պատմությունն իրականում ոգեշնչման աղբյուր է հանդիսացել J. R. R.-ի գրքերի համար: Ռ. Ռ. Թոլքինի "Մատանիների տիրակալը", քանի որ այստեղ, անշուշտ, որոշ համընկումներ կան: Fafnir-ը, թերևս, սկանդինավյան դիցաբանության ամենահայտնի վիշապի անունն է, բայց դա հեռու է միակ օրինակից: Կան բազմաթիվ այլ պատմություններ, որոնք սերնդեսերունդ

փոխանցվել են Սկանդինավիայում, որոնք պատմում են վիշապների մասին: Որոշ հայտնի արարածներ ներառում են Nidheggr կամ Nidhogg:

Եզրակացություն

Այս աշխատանքի գլխավոր նպատակն էր հասկանալ թե ինչով են վիշապները այդքան տարբերվում մնացած իրենց նման արարածներից, և ինչու են հենց իրանք ամենատպալվերիչը և ամենահաճախ հանդիպողները: Վիշապները արարածներ են, որոնք ունեն յուրահատուկ կախարդական հմայք և ֆանտաստիկ ուժ, ինչը նրանց դարձնում է գրական և գեղարվեստական ստեղծագործությունների համար ամենագրավիչ արարածներից մեկը:

Շատ ժողովուրդների մշակույթում վիշապներն ընկալվում են որպես ուժի, իմաստության կամ նույնիսկ վտանգի խորհրդանիշներ: Նրանք մարմնավորում են արքետիպային պայքարը բարու և չարի միջև, ինչը նրանց գրավիչ է դարձնում գրավիչ այուժեններ և կոնֆլիկտներ ստեղծելու համար: Բացի այդ, վիշապները հարուստ պատմություն ունեն տարբեր մշակույթների դիցաբանության մեջ՝ սկսած հին հունական և սկանդինավյան լեգենդներից մինչև չինական լեգենդներ: Սա թույլ է տալիս ունենալ բազմազան մեկնաբանություններ և նշանակություն արվեստի տարբեր գործերում: Վիշապները կարող են դիտվել նաև որպես բնության ուժի կամ տիեզերական էներգիայի խորհրդանիշ, որը մարդը բախվում է աշխարհի հետ ճանաչողության և ներդաշնակության որոնման մեջ: Այս համատեքստում վիշապի դեմ պայքարը դառնում է մարդու և տիեզերքի, բանականության և զգացմունքների աշխարհի միջև հավերժական պայքարի այլաբանություն:

Կինոյում և գրականության մեջ վիշապները հաճախ օգտագործվում են ֆանտազիայի հուզիչ պատմություններ ստեղծելու համար, որտեղ հերոսները պայքարում են կամ երբեմն նույնիսկ ընկերանում այդ հզոր արարածների հետ: Նրանց ներկայությունը ավելացնում է մոգության և արկածախնդրության տարրեր՝ դրանք դարձնելով անփոխարինելի կերպարներ ֆանտաստիկ ստեղծագործությունների համար:

Այսպիսով, վիշապներն այնքան տարածված են գրականության, կինոյի և արվեստի մեջ՝ շնորհիվ իրենց յուրահատուկ բնույթի, որը գրավում է ուշադրությունը և մարդկանց երևակայությունը ամբողջ աշխարհում:

Ընթերցողի մոտ կարող է հարց առաջանալ, թե մենք ինչու չենք անրադարձել հայկական մշակույթում առկա նյութին՝ վիշապների և վիշապաքարերի մասին: Պատասխանը հետևյալն է, որ այս աշխատանքով մենք փորձ ենք կատարել պատրաստվելու հաջորդ հետազոտական աշխատանքին, որի ամբողջ նյութը հայկական մշակույթի այդ յուրօրինակ դրսևորմանն մասին է լինելու՝ **ՎԻՇԱՊԻ**:

Գրականություն:

- http://library.lgaki.info:404/2019/%D0%9F%D0%B5%D1%82%D1%80%D1%83%D1%85%D0%B8%D0%BD_%D0%9C%D0%B8%D1%84%D1%8B%20%D0%A1%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B4.pdf
- <https://indigenoupeoplenet.wordpress.com/2022/07/27/dragon-mythologies/>
- <https://scandification.com/dragons-in-norse-mythology-nordic-dragons/>
- <https://theyehuatlco.com/2023/12/23/american-dragons/>
- <https://www.rusf.ru/loginov/books/story03.htm>

Գրականության ցանկ

1. [American Dragons | The Eye Mexico \(theeyehuatulco.com\)](http://theeyehuatulco.com)
2. [Chinese Dragon: Meaning, Colors Symbolism, Mythology, Types \(chinahighlights.com\)](http://chinahighlights.com)
3. [DRAGON MYTHOLOGIES – Indigenous Peoples Literature \(wordpress.com\)](http://wordpress.com)
4. [Dragons In Norse Mythology: A Guide To Nordic Dragons \(scandification.com\)](http://scandification.com)
5. [file:///C:/Users/Lusine%20Balasanyan/Downloads/Tolkin Istoriya-Sredizemya 11 Voyna-za-Samocvety RuLit Me 676617.pdf](file:///C:/Users/Lusine%20Balasanyan/Downloads/Tolkin%20Istoriya-Sredizemya%2011%20Voyna-za-Samocvety%20RuLit%20Me%20676617.pdf)
6. [file:///C:/Users/Lusine%20Balasanyan/Downloads/Tolkin Istoriya-Sredizemya 5 Utrachenny-put-i-drugie-proizvedeniya RuLit Me 811639.pdf](file:///C:/Users/Lusine%20Balasanyan/Downloads/Tolkin%20Istoriya-Sredizemya%205%20Utrachenny-put-i-drugie-proizvedeniya%20RuLit%20Me%20811639.pdf)
7. <http://rusf.ru/loginov/books/story03.htm>
8. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1788270>
9. <https://gamerant.com/best-game-dragons/#spyro-spyro>
10. <https://gosafir.com/mag/wp-content/uploads/2019/12/Tolkien-J.-The-lord-of-the-rings-HarperCollins-ebooks-2010.pdf>
11. https://librebook.me/the_fellowship_of_the_ring/vol4/2
12. <https://primarysite-prod-sorted.s3.amazonaws.com/gobowen-primary-school/UploadedDocument/db3a2424ab834ade94f16606d5567712/the-hobbit-1.pdf>
13. <https://readli.net/chitat-online/?b=149226&pg=1>
14. <https://screenrant.com/coolest-dragons-anime-ranked/#hy-rinmaru-is-the-ultimate-ice-dragon>
15. [https://vidyaprabodhnicollege.edu.in/VPCCECM/ebooks/ENGLISH%20LITERATURE/Harry%20potter/\(Book%207\)%20Harry%20Potter%20And%20The%20Deathly%20Hallows.pdf](https://vidyaprabodhnicollege.edu.in/VPCCECM/ebooks/ENGLISH%20LITERATURE/Harry%20potter/(Book%207)%20Harry%20Potter%20And%20The%20Deathly%20Hallows.pdf)
16. <https://web.archive.org/web/20120207204942/http://crossflow.ru/creatures/drakone-bremya-2010>
17. <https://www.goodreads.com/book/show/8363800-the-history-of-middle-earth-index>
18. <https://www.heritagedaily.com/2022/08/the-origins-of-dragons/144532/amp>

19. https://youtu.be/aC2UHaQr2Zc?si=fHWWvJ_QZSM-XERQ
20. [Why Dragons Loom So Large in Cultures Around the World | by Charles Beuck | Medium](#)
21. [Дорисовать глаза Дракону - ET | The Epoch Times](#)
22. [Мифы древней Скандинавии \(lgaki.info\)](#)
23. [Этимология слова «дракон» \(dragons-nest.ru\)](#)