

ՆՈՒՓՄԻՄԵ ԱՍԱՏՐՅԱՆ

**«ԴԱՏԱՎՈՐԻ» ԵՒ ԴԱՏԱԿԱՆ ՎԱՅՐԻ ԻՄԱՍՏԱԲԱՆԱԿԱՆ
ՆԱՏԿԱՆԻՇՆԵՐԸ ՆԱՅ ԺՈՂՈՎՐԴԱԿԱՆ ԲԱՐԵԿԵՆԴԱՆՅԱՆ
ԹԱՏԵՐԱԽԱՂԵՐՈՒՄ**

«Առաջին և ճշմարիտ դարատոր Աստուած է, որպէս ասէ մարգարէն թէ՛ դարի Տէր զժողովուրդ իւր (Սաղմ. Է. 9-ՂԵ.). և թէ՛ Տէր դարատոր մեր (Եսայի ԼԳ. 22). և՛ արի՛ Աստուած և դարեա՛ գղապատանս քո (Սաղմ. ՆԳ. 25) և այլ այսպիսիք: Զի ինքն է Դարատոր և ուսուցանէ մեզ գղապատան. որով յայրնի է, զի մարդկան է սահմանած դապաւանս և ոչ հրեշտակաց և ոչ անասնոց...»¹: Պարզ է՝ քննում կամ դարում է Աստուած: Մարթեոսի Ավետարանում գրված է. «Եկէ՛ք, ով իմ Նօր օրհնածները, ժառանգեցէ՛ք աշխարհքի սկզբից ձեզ համար պարտաւորած թագաւորութիւնը» (Մարթ. ԻԵ. 34), կամ՝ «...այն ժամանակ կասէ ձախ կողմիններին էլ. Ինձանից դէն գնացէ՛ք, ով անիծեալներ, յաւիտենական կրակի մէջ, որ պարտաւորած է սաւանայի և նորա հրեշտակների համար» (Մարթ. ԻԵ. 41): Այսպէղից հասկանում ենք, որ դաւաւան պէտք չէ նրանց, ովքեր կանխավ բարի են կամ չար, այլ՝ նրանց, ում կասկածում են չարության մէջ, այսինքն՝ «միջանկյալներին»²: Միջանկյալները ապաշխարողներն են, որոնք դարվում են ըստ իրենց մեղքերի: Դարն ու դաւաւանը նրանց է վերաբերում, քանի որ երկու ծայրագույններին ընտրելով՝ ոմանց գովաբանելի գործերի համար կանչեց (Տէրը) առանց դարաւանի, իսկ ոմանց դաւաւարելի գործերի համար մերժեց: Փաստորեն, մարդուն կամ «միջանկյալներին» դարելու օրէնքներն աստվածատուր են, որոնք իրականացվում են երկրի վրա Աստծո ղրաժոնների՝ թագավորների կամ առաջնորդների միջոցով: Միւթար Գոշի Դաւաւանագրքի այս հարվածում պարզորոշ գրված է, որ առաջին դարավորը Աստուած է: Ե. գլխում կարդում ենք՝ «Լուչի անունդ յիրաց և ի րեւոյ. ԴԱՏ - որ է քննել, ԱՍՏԱՆ - որ է րեւել: Եւ թէ պարզ իմանալ կամիցս՝ ԴԱՏԱՍՏԱՆ - քննելոյ րեւելի, յորում՝ րեւոյց քննէ դարատորն զիրս և զբանս կոռողացն ընդ միմեանս. և կամ ԴԱՏԱՐԱՆ - որ է քննարան...»³ :

1 «Միւթարայ Գոշի Դաւաւանագիրք Նայոց», ի Վաղարշապատ, 1880-ՈՅԼ. Նախադրութիւն. Դ. գլուխ. «Թէ ո՛րք են դարատորն բաժանեալքն ի միմեանց ճշմարիտքն և նմանքն», էջ 20:

2 Ամո, էջ 24:

3 Ամո, էջ 25:

Թերեւս բոլոր ժողովուրդներն ունեն ձեւավորված առասպելական պարկերացումների միասնական կայուն համակարգ՝ հերոսների, մարգարեների ու աստվածների համանման անուններով ու հատկանիշներով: Հիշենք մեզ առավել մոտ գտնվող իրավական հարաբերություններն ու արդարադատությունը կարգավորող հին իրանական Միթրային, միջին իրանական Միհրին կամ Շամաշին, որոնք, մարմնավորելով արեւի ասարծուն, իրենց երկնային օրենքներն են թելադրում կամ մարգարեին, կամ երկրային թագավորին՝ առաջնորդին⁴: Հայկական հավաքալիքների ու կրոնի վրա իրանական, հեթանոսական ու հունական ազդեցությունները հայտնի են դեռեւս Ք. ծ. ա. Ջ.-Դ. - Ք. հ. Գ. դարից (աքեմենյանների ժամանակաշրջանից մինչև պարթևական ժամանակաշրջան): Ս. Հարությունյանը նշում է, որ մինչև իրանական ազդեցությունը, Արեգ անվա՝ Միհրի⁵ հետ նրա համապատասխանությունը վկայում է արեւի աստվածության բնիկ հայկական անվան գոյությունը⁶: Մեզ համար ուշագրավ փաստ է նաև հին հայկական քրմարում յուրաքանչյուր անվա 8-րդ օրը Միհրի անունով կոչելը: Կարելի է ենթադրել, որ այդ օրվա հովանավորը Միհրն է՝ Արեւ-Աստվածը, Տերը, Թագավորը, որ նաև համայն մարդկության գոյության սկիզբն է՝ Արեւ-Կյանքը⁷: «Արեւի» ծնունդը կապված է նաև նոր կյանքի, նոր փարվա⁸ հետ: Ա. Օղարաշյանը, Նավասարդի եւ Տարեմուր-Ամանորի միջև հավասարության նշան դնելով գտնում է, որ այն շարժական է դարձել լուսնա-արեգակնային քրմարի առանձնահատկության հետեւանքով⁹: Ըստ Ե. Լալայանի՝ Նավասարդի 1-ը որոշ շրջաններում եւս Տարեմուր է համարվել¹⁰: Մեզ, սակայն, հետաքրքրում է այն փաստը, որ Նավասարդը, սկզբնապես լինելով զարնանային քոն, հեթանոսական դարձել է աշնանային, ապա՝ ձմեռային՝ կապված փոքրահասակ փարին ամփոփելով՝ «բարեհաջող բերքահավաքից հետո բնության ուժերին նվիրված շնորհակալական-գոհաբերական նախկին ծեսերի արտահայտությունների»¹¹ հետ: Ա. Օղարաշյանը, Բարեկենդանին եւ Նավասարդին ուղեկցող ծիսական երգերի բնագրերը բերելով, բացատրում է, թե ինչպես է զարնանային նոր փարին

4 Հմմտ. Աստված Մովսեսին տրված փաստը պարսկականների հետ, որոնք նույնպես աստվածապետ են (Ելից ԺԹ.-Ի.):

5 Արեգ է համարվում հայոց ութերորդ ամիսը, իսկ պարսկերեն ունի-ը բառացի նշանակում է արեգակ (Ն. Աճառեան, Հայերեն արմատական բառարան, հ. 1, Երևան, 1926, էջ 310):

6 Ս. Հարությունյան, Հին հայոց հավաքալիքները, կրոնը, պաշտամունքն ու դիցարանը, Երևան, 2001, էջ 30:

7 Հայերի մեջ Արեւ-Կյանք բանաձեռը դրսևորվել է նաև «Արեւո ապրի» կամ «Արեւո երկար լինի» օրհանքների մեջ:

8 Իրան. nava-նոր եւ sard-փարի, սանս. śarad-աշուն, փարի (Ն. Աճառեան, Հայերեն արմատական բառարան, հ.3, Երևան, 1926, էջ 435):

9 Ա. Օղարաշյան, Ամանորը հայ ժողովրդական քրմացույցում. «Հայ ազգագրություն եւ բանահյուսություն» (այսուհետև՝ ՀԱԲ), հ. 9, Երևան, 1978, էջ 19:

10 Տե՛ս «Ազգագրական Հանդես» (այսուհետև՝ ՀՄ), 1898, հ. Գ., թ. 1, էջ 249 (Մխիթան), հ. Դ., թ. 2, էջ 112 (Զանգեզուր):

11 Ա. Օղարաշյան, նշվ. աշխ., էջ 22:

իր րեղը զիջել աշնանայինին՝ միանալով քրիստոնեական Ամանորին՝ հունվարի 1-ին, իսկ հետագայում՝ նաև Քրիստոսի ծննդյան տոնին¹²:

Հայ ժողովրդի տոնական կյանքում Արեւի՝ «դարական ընթացքը» ներկայացնող գործառնությունը ձեռք է բերել մի շարք առանձնահատկություններ՝ խաղի բնույթ ունեցող քողարկված ապստամբության կամ ինչ-որ մեկի դեմ ուղղված «կեղծ» դար ու դարաստրանի: Այդպիսին են հայկական միջավայրում մինչև ԺԹ. դարի կեսերը կենցաղավարած «Խան-Վաշա» թարերախաղերը, որոնք, ունենալով որոշակի սյուժե, հայկական փարբեր շրջաններում կրել են միևնույն իմաստն արտահայտող փարբեր անվանումներ՝ Փաշա (Վան¹³, Միսիան¹⁴, Մոքս¹⁵, Թիֆլիս¹⁶), Մելիք¹⁷ (Վարանդա), Խան¹⁸ (Ղափան), Ղեյնորա¹⁹ (Թիֆլիս), Շահ²⁰ (Բորչալու), Ավելագլուխ իշով թագավոր²¹ (Եղվարդ), Եղգյար խան²² (Աշտարակ), Ղոշուն-Ղոշունի կամ շահ-շահի²³ (Արեւմտյան Հայաստանի գյուղեր) և այլն: Խաղի հիմնական պատմությունն ու կարգը եղել է հետևյալը. նախ՝ ընթացել են նախապարաստական աշխարանքները, որի մեջ մտել են դերաբաշխման, զգեստավորման ու դիմակավորման գործողությունները²⁴, ապա՝ սկսվել են այն երեք հիմնական փուլերը, որով առաջնորդվել են խաղի մասնակիցները.

1. Երթի րեսարանը, որ սկսվում էր Շահի հանդիսավոր մուրքով, և այդ ընթացքում ծավալվող բազմաթիվ երգերը, պարերն ու դիմակավորված խմբերով կարճամիտի գավեշտաբանությունները նպաստում էին երթի աշխուժացմանը և ավելի ու ավելի գրավում ժողովրդին:

2. Տեսարանը հրապարակում, ուր ծավալվում էր հիմնական սյուժեն՝ դարի րեսարանը և կողմերի բախումը:

3. Երթի ավարտը, որն իրականանում էր Շահի կործանումով:

Սա խաղի հիմնական կառույցն էր, իսկ ընթացքը փարբեր շրջաններում փարբեր է եղել: Այսպես օրինակ՝ Աշտարակում, Բարեկենդանի վերջին շաբաթ օրը կազմակերպվող «Եղգյար խան» թարերախաղի սկիզբն ազդարարվում էր «քուչերից, կորներից (փանիք) ու ամեն րեղից լսվող «յալլա» գոռում-գոչումով:

12 Տե՛ս անդ:

13 Տե՛ս Վ. Բրդյան, Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. I, Երևան, 1963, էջ 107:

14 Տե՛ս անդ, էջ 89:

15 Տե՛ս անդ, էջ 109. **И. Орбели**, Фольклор и быт Мокса, М., 1982, էջ 51-53:

16 Տե՛ս Վ. Բրդյան, նշվ. աշխ., հ. I, էջ 94:

17 Անդ, էջ 97:

18 Անդ, էջ 86:

19 Տե՛ս **И. Гришавили**, Литературная богема старого Тбилиси, Тбилиси, 1977, էջ 18-20:

20 Տե՛ս Վ. Բրդյան, նշվ. աշխ., հ. I, էջ 100:

21 Տե՛ս անդ, էջ 72:

22 Տե՛ս անդ, էջ 74:

23 Տե՛ս անդ, էջ 92. նաև՝ **Ե. Լալանան**, ԱՇ, VI, 365-366:

24 Այդ աշխարանքները մեծ մասամբ կատարում էին հասարակական կազմակերպությունները որևէ գյուղացու փան օղալում, թոնրաբանը կամ հարուկ դրա համար նախատեսված սենյակում:

Մինչև փարբեցի Եղգյար խանը Կասանը իր դարն անելու, Աշտարակում ավարտվել էին հարեուան գյուղի խանին ընդունելու բոլոր պարտապարտությունները. Ամեն ինչ, կարծես, հարթ էր ընթանում՝ «սուփրեն չաղ, գաթա-հալվեն գիրիլի պես... խանը հազար մարդով էլ որ գա, ոչինչ չի պակսիլ»։ Բայց դե էլ ինչ շահ, եթե ճնշելու, հաղթելու (շահելու) նպատակով չի եկել։

Եղգյարն, էջի վրա բազմած, ծիծաղի, սրամտությունների ուղեկցությամբ, մրի ու ալյուրի փոշու մեջ շաղախված, փորձում է վեր ելնել դեպի փանուրների կտուրը, որտեղ եւ սկսվում է խաղի հիմնական մասը՝ դարը։ Առաջին դժգոհությունն այն է, որ փանուրները գանց է առել իր հրամանը եւ առաջը չի գնացել, ինչի համար պետք է պարասխանալության ենթարկվի եւ դարվի։ Պարտադիր է, որ դարվողը սկզբում անպայման լինի մեծահարուստ, դիրքի ու պաշտոնի փեր անձնավորություն, ապա, որպես օրենք, անմեղ մեկը, ուսրի շահը փնտրում է ոմն Խեչանի, ում կարելի է մեղավոր ճանաչել.

«...ըստեղ կա մի Խեչանենց Խեչան, նրա համար ինձ խաբար ա հասել, որ շար վար մարդա... էդ մարդին ես պրի պարժեմ, թե որ դա ձեր միջինա, էս սիսթիս գա իմ առաջին չոքի։ Նը՛, շո՛ւր, ուրա՛ էն մարդը, փանուրեր, ձեռաց ըստեղ ստեղծիր։

Բայց երբ սրանում է կաշառք-փրկագինը (օղի), ասում է.

«Ես միտք ունեի, Խեչան աղա, շար խիստ պարժել քեզ, համա քո ընծեն իմ աչքերը կապեց, վե՛ր կաց, արի ձեռս պաչի՛ր ու ազար ես»։

Կան խաղի այլ փարբերակներ, երբ հանդիսականը հարձակվում էր (շահը պետք է կարողանար սրամիտ խոսքերով երկարածգել կամ շրջել խաղի ընթացքը. սա խաղի կարեւորագույն կանոններից էր, քանի որ ժողովրդական թարրոնում հանկարծասրեղծությունն առաջնային փեր էր գրավում), ալյուր ու փոշի լցնում գլխին, այծամորթուց մորուքն այրում կամ փերպում եւ գահավորակը շուր փալիս։

Եղվարդում Բարեկենդանի օրերին խաղացվող «Ավելագլուխ իշով թագավոր» եւ նման խաղերում շահը ներկայանում է «դարավորի» ու «բոնակալի» կերպարանքով. այստեղ հավաքվելով՝ մի երիտասարդի իրենց ծիծաղելի շոքերից են հագցնում, գլխին դնում ավել, անվանում ավելագլուխ իշով թագավոր, գումնա-դիտով, ծափով, պարելով ու երգելով արշավում Ղարայորան գյուղի վրա։ Թվում է, թե շահը պիտի արժանանա պարվի, ապա կրի անարգանք ու պարտվի, բայց գյուղ հասնելուն պես՝ շահը ոչ թե սկսում է իր կեղծ դարն ու դարասարանը, այլ հրամայում է՝ «գարկեցե՛ք այդ շանը, սպանեցե՛ք»։ Իսկ ինչո՞ւ է խան-փաշան միշտ ներկայանում բոնավորի կերպարանքով։ Սա եւս իր մեջ կրում է դարի խորհուրդ, դրա համար էլ ժողովուրդն իր բողոքների ու գանգապների դիմաց դարի իրավունքը հանձնում է շահին՝ իրենց առաջնորդին, հերոս միայն նրան փապալում ու «սպանում»²⁵։ Բայց քանի որ այստեղ իր ընկերային

25 Նմնր. Զ. Ֆրեյզեր, Ոսկե ճյուղը, Երևան, 1989, գլ. LVIII, Մարդիկ ուրիշների մեղքերը քավողների

դիրքով «շահողի» դերում է հարեւան գյուղի փերը, ապա դարձվող դառնում է հենց ինքը, եւ ոչ թե շահը:

Մոկսում խաղացվող Փաշան ²⁶, որը կազմակերպվում էր Բարեկենդանի շաբաթ օրը, նույնպես ուներ Բուն Բարեկենդանի օրվա՝ մեռնելու եւ հարություն առնելու՝ վերածնվելու խորհուրդը: Նարկանշական է, որ այս խաղում փաշան ժողովրդի հետ շփվում է միայն վեզիրի միջոցով եւ իր հրամանները կամ կաշառքի չափը հղում է նրա՝ միջնորդությամբ: Բացի այդ, շահն այսպեղ, շրջելով գյուղով մեկ, իր հետ փառում է մի ջարդված աթոռ, որը գահն է խորհրդանշում: Դա, կարծես, ապացույցն է այն բանի, որ շահի, դարավորի իշխանությունը ժամանակավոր է: Աթոռը վերջում քաշում են շահի փակից, ծաղրում եւ փախցնում նրա երկու կանանց: Դարը, այսպիսով, բարձր պաշտոնյայի հանդեպ իրականացվում է: Այժմ հերթն ուրիշինն է, նրանը, ով մեղավոր է այդ ամենի համար: Ուստի հանցավորին բերում, կանգնեցնում են շահի առաջ, ժողովրդի խնդրանքով ներում, կյանք բաշխում՝ սրիպելով քուզանք վճարել ու հեռանալ:

Նայ ժողովրդական կենցաղում կան խաղեր, երբ դարելու գործառույթն իր վրա է վերցնում ոչ թե մեկը (Խան, Փաշա, Բեկ, Ղադի = Տեր = Դարավոր), այլ ժողովուրդը (շուր է փալիս Փաշայի պարգարակը²⁷, Փաշային գցում է ջուրը կամ ցորենի հորը²⁸, ալյուր ու փոշի լցնում գլխին, այժամորթուց մորուքն այրում կամ փեքարում, գահավորակը շուր փալիս²⁹ եւ այլն):

«Խան-փաշաների» նույն հարկանիշներն ունի «պարերագմական ու դիվանագիտական գործողություններով հարուստ» ժամանակակից «Ձնե քաղաք»³⁰ անվամբ խաղը, որն ամեն փարի Նայասարանի Արագածուրի մարզի Ապարան քաղաքում առաջին առաք ձյան փեղալուն պես կազմակերպվում է մեծ հանդիսավորությամբ՝ մի խումբ երիտասարդների նախաձեռնությամբ:

Նախապարասարական աշխարանքներն սկսվում են մեկ շաբաթ առաջ: Պարսպի շինարարությունը կարող է փետել 2-3 օր, իսկ խաղը՝ 5-12 ժամ: Զգեստների պարասարությունը եւս հոգում են նախապես: Նագնում են հնաժողորներ (փեղացի չեն՝ խթոնիկ խորհրդանիշ), կրում են թիկնոցներ: Յուրաքանչյուրն ունի իր սեփական հագուստը: «Պարսիկները» կամ «թուրքերը» կրում են քոլոզներ, իսկ «հայերը»՝ մորթն գլխարկներ: Օգրագործում են փայրյա սրեր, գինու փակառի խուփերը կիրառում են որպես վահաններ, թագերը պարասարում են փայլաթիթեղից: Երբ խաղացողները շար են լինում, մինչեւ 200 քմ երկարությամբ ձնե պարիսպ է սարքվում: Պարերի բարձրությունը հասնում է մինչեւ 2 մ,

դերում՝ դասական անցյալում, Տոմեական Սարտունախաները, էջ 685-697:

26 Տե՛ս **И. Орбели**, *Фольклор и быт Мокса*, էջ 51-53:

27 Տե՛ս **Վ. Բղդյան**, նշվ. աշխ., հ. I, Շահ, էջ 79, Փաշա, 79-82:

28 Տե՛ս անդ, Փաշա, էջ 94:

29 Տե՛ս **И. Гришашвили**, նշվ. աշխ., էջ 18-20:

30 Ն. Ասարյան, ՆԱ Արագածուրի մարզ, ք. Ապարան: Դաշարային ազգագրական նյութեր 2011 (այսուհետեւ՝ ԴԱՆ): Ասացող՝ Բագրատյան Մխիթար Աշուրի, ծնվ.՝ 1983թ., արմարները՝ Ալաշկերտ:

հասարկությունը՝ 30 ամ: Յուրաքանչյուր մեկը մեկ նախապեսվում է կանգնեցնել մեկ պաշտպան զինվոր: Կառուցվում է երկու իրար նման «ձևն թագավորություն», որոնց միջև ընկած փարածությունը 100-140 մեկը է և կոչվում է չեզոք գոտի: Որոշված սահմաններից բացի, նախապեսվում են մի հողափարածք ևս, որին փալիս են «կռվախնձոր» անվանումը: Պարտասպում են ձևագեղիներ ու վրան ջուր լցնում, որպեսզի սառույց դառնա: Այնուհետև որոշված օրը հավաքվում են Բերդի գլուխ կոչվող վայրում՝ մոտ 50-70 երիտասարդ փղաներ ու աղջիկներ (աղջիկների մասնակցությունը խաղին ուշ շրջանի ձեռքբերում է): Նախապես փոքրիկ թղթերի վրա գրված են լինում բոլոր խաղացողների անունները: Դրանք լցնում են մի ամանի մեջ, հետո սկսում հանել ու բարձրաձայն կարդալ: Խաղացողների թվի կեսը լրանալուն պես՝ մի խումբ է կազմվում: Այնուհետև յուրաքանչյուր խումբ իր ներսում (աղջիկներն առանձին, փղաներն առանձին) որոշում է, թե ով է լինելու իր թագավորության թագուհին և թագավորը: Սրանից հետո գալիս է երրորդ վիճակահանության հերթը՝ երկու թագավորությունները չոփ պահելով որոշում են, թե ով է Հին Ապարանը, ով՝ Սրամբուրը: Ում բաժին է ընկնում կարճ չոփը, նա էլ դառնում է ներքևի, այսինքն՝ թուրքերի թագավորությունը: Յուրաքանչյուր թագավորության փարածքի կենտրոնում դրվում է փվյալ թագավորության դրոշմ, որի տակ բազմում են թագավորն ու թագուհին: Վերևի հարվածում՝ Բերդի գլխին, միշտ հայերի թագավորությունն է լինում: Հաշվի են առնում, որ հայերը միշտ բարձր են եղել թուրքերից: Յուրաքանչյուր թագավորություն ունենում է իր հրամանատարը: Հայերինը կոչվում է Մխիթար Սպարապետ, թուրքերինը՝ ուն Գյուլար (Պարսկաստանի դեպքում՝ Սալախադի): Սկսվում են բանակցություններ կռվախնձոր կոչվող փարածքի շուրջը:

Թուրք - Էս հողերը մե՛րն են:

Հայ - Ո՛չ, մե՛րն են, մենք կյանքի գնով էլ պայքարելու ենք:

Հայտարարվում է պարերագմ. Հայոց թագավորը հրամանատարին հրամայում է հարձակվել: Այդ ժամանակ վերևից սահնակներով իջնում են դեպի ներքևի թագավորություն՝ միաժամանակ հարվածելով սառցե գնդիկներով: Բնականաբար, ներքևի թագավորությունը հնարավորություն չի ունենում ագափորեն առաջ գալու, դրա համար էլ վերևից հեշտությամբ իջնում են հայերը և ձևն դարպասներն ավերելով՝ մտնում են թուրքերի սահման, առաջինը դրոշմ իջեցնում, ապա՝ թագավորին «սպանում» ու թագուհուն գերի վերցնում: Թագուհուն փանում են վերևի թագավորություն ու մի կես ժամ պահելուց հետո հայիռյելով (կիրևմըն բո խոյ³¹) փանում ուրիշ պետության սահման, օրինակ՝ Պարսկաստան: Խաղի մեջ ամեն ինչ թույլատրելի է: Սկսում են թագուհուն համբուրել, եթե գեղեցիկ է, ապրակել ու վիրավորել, եթե փզեղ է (հաջորդ օրն, իհարկե,

31 Արտահայտությունը բերված է ըստ ասացողի՝ եզրինեկում:

ներողություն են խնդրում): Սրանից հետո միայն հաղթող թագավորությունը քանդում է սահմանը և միացնում իր թագավորությանը, որով և ավարտվում է խաղը:

Խաղի մեջ Պարսկաստանի սահմանը ոչ միայն շոշափելի փարածք է, այլև, ըստ էության, չեզոք՝ անորոշ, բայց խորհրդանշական մի վայր, ուր փեղի է ունենում «դար»: Ժողովրդական խաղում, ինչպես կարելի է հասկանալ պահպանված ու գրանցված նյութերից, դարելու վայրը՝ «քննարանը», պարտադիր կերպով լինում է առանձին փեղում՝ բնակության վայրից դուրս: Դարելու համար չեզոք վայրի ընտրությունն ամենևին էլ պարահական չէ: Այն սրբազան (սակրալ) մի փարածք է, որն իր անմարչելիությամբ ու բնակության վայրից դուրս գտնվելու փեղայնությամբ նշանագրված է³²: Ապարանի փարերակում դարում կամ փորձությունների են ենթարկում գերի ընկած թագուհուն, որ պարված թագավորության խորհրդանիշն է, Տերը կամ Տիրուհին, որին դարելով՝ «սպանելով»՝ վերականգնում են կյանքի բնականոն ընթացքը: Այս խաղի մեջ իրավիճակը ներկայանում է «շրջված», «թարս» ձևով՝ ճիշդ այնպես, ինչպես Բուն Բարեկենդանի օրը՝ փեր-սպրուկ հարաբերության ժամանակ, երբ փեղի էր ունենում դիրքերի փոխանակում³³, իսկ «խան-փաշաներում» փորձության է ենթարկվում առաջնորդը, ղեկավարը, բեկը, շահը, խանը՝ Տերը, բայց քանի որ վերջինս չի կարող «մեռնել», անհրաժեշտ է փոխարինող, որին և կարելի է «սպանել»՝ սկիզբ դնելով բարի կենդանությանը: Խաղի իմաստը դարն է, նպատակը՝ մաքրվելը (Մեծ Պահքից առաջ՝ մինչև գարնանային աշխարանքների սկսվելը, ըստ ժողովրդական պատկերացումների՝ բոլորը պետք է հասցնեին իրենց մեղքերը գցել ուրիշի վրա և ազատվել դրանցից՝ պասի ընթացքում Աստծուն հաղորդակից լինելու համար):

Բարեկենդանյան այս խաղերում մեր հաջորդ խնդիրը մարդու անգիտակցականում ընկած՝ աշխարհի կառուցվածքի մասին առասպելական պատկերացումների եռամաս համակարգի³⁴ բացահայտումն է, որն այսօրեղ հանդես է գալիս անձնավորված ձևով. երկու հակադիր կողմ, որոնք բխվում են իրար, պարտվում և հաղթում (հայ-թուրք), և երրորդ կողմ (պարժող), որ դարում կամ փորձության է ենթարկում պարտվողին կամ մեղավորին՝ բնակության վայրից դուրս, մեկ այլ սահմանին: Այս եռամաս կառույցի մասին պատկերացումների դրսևո-

32 Վմբ. Մ. Элиаде, Миф о вечном возвращении. Архетипы и повторяемость, Санкт-Петербург, 1998, էջ 21:

33 «Սպրուկը»՝ ժողովուրդը, պայքարում էր Մարդու՝ Տիրոջ դեմ (խան, փաշա, շահ) և միտում հաղթանակի (մանրամասն փնհ Ն. Կասրբեյան, Թատերականը հայ ժողովրդական խաղերում. ԵՖ-ԿԴԻ, Նանդես (գիտական հոգվածների ժողովածու), թ. 6, Երևան, 2006, էջ 17-22:

34 «Աշխարհի կառուցվածքի մասին առասպելական հնագույն պատկերացումը, ըստ որի աշխարհն ունի եռամաս կազմություն՝ բաղկացած երկնքից, երկրից և (ծիրանի) ծովից» (Մ. Նարությունյան, Հայ առասպելաբանություն, Բեյրութ, 2000, էջ 9. փնհ նաև Ի. Դյակոնով, Архаические мифы Востока и Запада, М., 1990, էջ 54. հմբ. նաև Ա. Դանдес, О морфологии игры: исследование структуры невербального фольклора // Дандес А., Фольклор: семиотика и / или психоанализ: Сборник статей, М., 2003, էջ 30-45):

րումները կարելի է գտնել ոչ միայն հայ ժողովրդական խաղերում³⁵, այլև հեքիաթներում³⁶: Հայ բանահյուսության մեջ կա հեքիաթների մի տեսակ, որոնցում փորձությունները նվիրագործման ծեսերի այն բոլոր ձևերն են, որոնք ենթադրում են խորհրդանշական ճանապարհորդություն (quest) դեպի անհայտ, անիմանալի, անմարչելի մի փարածք, որտեղ «օձն իր պորտով, հավքն իր թետով չի հասնում»: Նվիրագործումն իր հերթին ենթադրում է «պարժի» փուլը (ժողովրդական խաղում՝ փորձության իմաստով), որը նույնպես ունի եռամաս համակարգ՝ անհայտի վարում հասարակությունից, սահմանային շրջան՝ մի քանի օրից մինչև մի քանի փարի տևողությամբ, եւ վերադարձ՝ վերամարմնավորված³⁷: Խոսքը մի դեպքում փարածական եռամաս կառույցի մասին է, մյուս դեպքում՝ ժամանակային: Ժամանակային եռամաս այս կառույցն իր իմաստաբանական բոլոր հարկանիշներով պահպանվել է Բարեկենդանյան փուլի բոլոր խաղերում, քանի որ լինի շահ, դարավոր, թե ծախված անձ, իր՝ առօրյայից փարերվող, ուրիշ աշխարհին հարույժ գգեստավորումով արդեն ենթադրում է անհայտի առանձնացում հասարակությունից: Բարեկենդանյան երկշաբաթյա շրջանն այն փորձությունների ժամանակահատվածն է, երբ խաղերի, պարերի, թարերական գործողությունների միջոցով յուրաքանչյուրը (բոլորն էլ մեղավոր են³⁸) պիտի հասցնի անցնել ժամանակային եռամաս կառույցի այդ փուլերով՝ իրեն նվիրաբերելով վերին ուժերին՝ մաքրվելով, որպեսզի իրավունք ունենա մտնելու Մեծ Ղափի հիսնօրյա շրջան: Բուն Բարեկենդանն այս ու այն աշխարհի սահմանագիծն է, որում գործում են՝ դարձում ու գոհաբերում³⁹, սահմանային շրջանն ավարտվում է հերոսի «հարության»՝ ազդարարելով մեղավորի, «պարժվածի»՝ այն աշխարհից վերադարձածի՝ նոր կյանք, բարի կենդանություն⁴⁰ սրացածի վերադարձը:

Այս ամենն աղերսվում է հնագույն Սարտունալիաներին, երբ մարդկության գոյության խնդիրը կապվում էր թագավորի կենսունակ ուժերի հետ⁴¹: Այդ տոնի ժամանակ, որը տևում էր 5-7 օր, ճիշդ է՝ փոխվում էին տեր-սարուն կարաբերություններն⁴² այնպես, ինչպես հայկական Բարեկենդանի երկրորդ շաբաթվա հինգշաբթի օրը՝ Բուն Բարեկենդանին Խան-Փաշա-Շահ-Ղադի-Ղեյնոբա-Մե-

35 Տե՛ս Վ. Բդոյան, նշվ. աշխ., խաղ 27, Փաշա, էջ 109:

36 Տե՛ս «Հայ ժողովրդական հեքիաթներ», հ. I, թ. 39, հ. III, թ. 9, հ. IV, թ. 50, հ. V, թ. 25, հ. VI, թ. 12, հ. VII, թ. 176, հ. VIII, թ. 54, հ. IX, թ. 64, հ. XI, թ. 16, հ. XIII, թ. 12 եւ այլն:

37 Տե՛ս “Мифы народов мира” (այսուհետև՝ МНМ), Энциклопедия, том I, Советская энциклопедия, М., 1987, Инициация и мифы, էջ 543-544:

38 «Ինչպես գրում է է. Ոչ որ արդար չէ, ոչ իսկ մեկ հոգի» (Նոմ. Գ. 10):

39 Նման. քրիստոնեության ապաշխարության խորհուրդի հետ, ըստ որի՝ մարդը, փրկության արժանանալու համար պետք է ինչ-որ բան գոնի իր գործած մեղքերի դիմաց:

40 Բարի կենդանությունն այն դրախտային կյանքն է, որը ժողովուրդը հասկանում է՝ «ամառ թե ձմեռ մի կանաչ բաղ ու բախսա, անուշ հոտով սիրուն ծաղիկներ, ամեն տեղ ուրախություն, կեր ու խոտ, երգ ու պար, որտեղ ոչ միևն գեշություն չի անում, ուրիշի ունենալուց էլ ուրախ ա» (Վ. Ղազարյան, Նազիկություն եւ ազգագրության արխիվ (այսուհետև՝ ՆԱԻ), Գուգարքի շրջանի Մարգահովիտ գյուղի ազգագրությունը: ԱԲԱ 4/110, թ. 1, թղթ. 3, Ձեռագիր, 399 էջ, Հանդերձյալ կյանք, էջ 374):

41 Տե՛ս Զ. Ֆրեյզեր, նշվ. աշխ., գլ. LVIII, էջ 679-690:

42 Տե՛ս անդ, էջ 686:

լիք խաղերի ժամանակ⁴³, սակայն զուգադիպությունները միայն գենետիկական չեն, ինչպես նշում է Է. Պետրոսյանը՝ խոսելով «Շահ» խաղի և Սափրոնալիների գենետիկական նմանության մասին և վերլուծելով Սափր-Սափրոն-Երեւակ-Արեւակ-Շահ անունների իմաստաբանական նմանությունները՝ ապացուցելով, որ Շահը ժողովրդական խաղում մարմնավորում է հողագործության ասպրծուն⁴⁴։ Ջ. Ֆրեյզերը նույնպես նշում է, որ այդ փոնակափարությունն իր արմատներով կապված է ցանքսի ու հողագործության հռոմեական հնագույն ասպրծո՝ Սափրոնի հիշարակի հետ⁴⁵։ Այսպես հարց է ծագում՝ եթե այն կապված է հողագործության հետ, ապա ինչո՞ւ է կապարվում դեկտեմբեր ամսին, մի ժամանակաշրջան, երբ «հողը գտնվում է քնած վիճակում», կամ ինչպե՞ս կարող են համադրվել Սափրոն ասպրծությունն ու Բարեկենդանը, և արդյո՞ք Բարեկենդան փոքր կամ Carnavale-ը նվիրված է Սափրոնի հիշարակին։ Ըստ ամենայնի, Իփալիայի փաթ կլիման թույլ է տալիս, որ մինչև Սափրոնալիաներ փոքր հողագործական աշխատանքներն արդեն ավարտված լինեն, բայց միայն սա բավարար չէ, որ զուգադիպությունները գենետիկական համարենք։ Կարծում ենք, որ դրանք ավելի շուրջ փափաքանական են՝ նման նախագաղափարին, որը ծագել է մարդո՞ւ բնության երևույթների մասին ունեցած հնօրյա դիֆերենցիացիոն ճեղքվածքներով բնության ուժերը կարգավորող ասպրծների ու հերոսների հարկանիշների և նրանց նվիրված փոքրիկ իմաստաբանական փառքի, դերի ու ժամանակի մասին միեւնոյն առասպելական պարկերացումները՝ օգնելով մարդուն ճանաչել բնությունն ու հարմարվել դրան։ Ընդհանուր է՝ ժամանակաշրջանի անհամապատասխանության առումով (դեկտեմբերի 25՝ ձմեռային արեւադարձի փոքր⁴⁶) մենք չունենք այլ հավանական վարկած, քան Նոմինն է, որպես «հեռավոր անցյալում ապրել է արդարադար ու ողորմած թագավոր Սափրոնը»⁴⁷, սակայն գիտենք, որ արեւմտյան մյուս երկրներում, այդ թվում և Նայաստանում, Քրիստոսի ծնունդը մինչև Դ. դար նշվել է հունվարի 6-ին, իսկ Քաղկեդոնի 451-ի փիեզերածոցովի որոշումից հետո (բացառությամբ Նայաստանի) դեկտեմբերի 25-ին՝ բնության զարթոնքը հովանավորող արեւի ծնունդին՝ ձմեռային արեւադարձին⁴⁸։ Եթե ընդունելու լինենք, որ հռոմեական Սափրոնալիա բերքի փոքրիկ և հայկական Նավասարդի ժամանակաշրջանի անհամապատասխանությունը պայմանավորված է

43 Տե՛ս Վ. Բոդյան, նշվ. աշխ., հ. I, Բարեկենդանյան «Ժամ-Փաշա» կոչված խաղեր, էջ 72-115:

44 Տե՛ս Զ. Պետրոսյան, Армянский вариант сатурналий («Шах») и его генетические истоки. Зрелищно-игровые формы народной культуры, Сборник научных статей, Ленинград, 1990, էջ 21-31:

45 Տե՛ս Ջ. Ֆրեյզեր, նշվ. աշխ., գլ. LVIII, էջ 686. Խառն՝ МНМ, т. I, էջ 417:

46 Երբ քանդվում ու նորոգվում է աշխարհը, ուղղակիորեն կապվում է քրիստոնեական Ս. Ծննդի ժամանակահատվածի ու զաղափարախոսության հետ (մեռել և հարություն առնել):

47 Տե՛ս Ջ. Ֆրեյզեր, նշվ. աշխ., էջ 686:

48 Նման. Ս. Մկրտչյանի առաջ քաշած՝ մեռնող-հառնող հեթանոսական ասպրծների գերակշիռ մասի՝ ձմեռային արեւադարձին ծնվելու օրվա խորհուրդն արքայադարձի դրույթի հետ (Ս. Մկրտչյան, Տոներ. Հայկական ժողովրդական ծեսեր, սովորույթներ, հավատալիքներ. (ավանդույթ և արդիականություն): Քրիստոսի ծնունդ և մկրտություն (Ջրօրհներ), Երևան, 2010, էջ 32-33):

դրանով, ապա զարմանալի չէ, որ Շահը, ժողովրդական խաղում հանդես գալով որպես դարավոր, անպայման վերջում կրում է կան խայրառակ պարություն, կան իր մեղքերի համար գրնում «քավության նոխագ»⁴⁹, ինչպես դա լինում էր Սարտունալիաներ րոնի ժամանակ⁵⁰:

Ըստ ավանդության՝ մի անգամ Գրիգոր Լուսավորչը, Տարոն գավառի րաճարում դրված երեք ոսկյա կոտքերը րապալելով ուխտավորների բազմության առաջ հենց րաճարի մեծ րոնակարարության օրը, հրամայում է դրանց րեղը կանգնեցնել խաչ՝ իր բերած սրբի մաստոնքների հեղձ՝ այդ րոնը վերանվանելով Սուրբ Խաչ⁵¹: Խոսքը, հավանաբար, միհրական րոնի մասին է, որը վերանվանվել է Սուրբ Խաչ՝ մոլերնալով սեպրեմբեր ամսին՝ աշնանը (աշնանային Նավասարդ), հեղազայում նաեւ՝ դեկտեմբեր-հունվար ժամանակաշրջանին (Սուրբ Ծնունդ եւ քրիստոնեական ամանոր): Իսկ մենք գիղենք, որ Սուրբ Խաչի կամ Խաչվերաց րոնի խորհուրդը մոլ է աշնանամուրին եւ վերջինիս հեղձ կապված բերքահավաքի, ձմռանն անհրաժեշտ պարեն-պաշարի կուրակման, ինչպես նաեւ րարվա մի փուլից մյուսին անցնելուն նախապարասրվելու շրջանին (ինչպես ասում էին քեսացիները՝ «խաչ, վերմակը առ, ներս փախիր», այսինքն՝ բացօթյա գիշերողներն այլեւս րանն են գիշերում): Աշխարհիկ միջավայրում Սուրբ Խաչը գլխավորապես առնչվում է ննջեցյալների հիշարակը հավերժացնելուն (մոմավառությամբ, խնկարկությամբ ու հոգեհացով): Նկարելի է, որ րոնը մոլ է աշնանային գիշերհավասարի օրվան՝ սեպրեմբերի 23-ին, «նախարաթողի եւ աշնանային բերքահավաքի՝ նորոց պրդոց կամ հունձքի րոնին»⁵²: Նկարապես՝ Սարտունալիան բերքի րոն է եւ րիպաբանորեն գուգահեռ է հայկական աշնանային Նավասարդին (հոկտեմբեր), իսկ րոնների միախառնումը կապված է նրա հեղձ, որ Նավասարդը միշտ որոշակի ամսվա անուն չի ունեցել եւ եղել է թափառիկ⁵³:

Այսպիսով, ժողովրդական մրաժողության մեջ մեղավորի, մեղքի ու պարասխանարվության մասին պարկերացումները, ընկած լինելով մարդու ենթագիղակցականում, աղերսներ ունեն մինչքրիստոնեական ժամանակների առասպելական պարկերացումների հեղձ: Ննօրյա ավանդապարումի կամ հեթանոսական հավարալիքի ու նոր կրոնի՝ քրիստոնեության միախառնումն ի վերջո մարդու մրաժողության վրա թողել է Ասարձո՝ որպես Գերագույն կառավարչի ու Տիրոջ հարկանիշների եւ գործառույթների վերաբերյալ, այն է՝ դարողի ու դարավորի միեւնույն պարկերացումները:

49 Տե՛ս Օ. Փրեյդենբերգ, Поэтика сюжета и жанра. Семантика трагоса и сатира, М., 1997, էջ 174-178:

50 Տե՛ս Զ. Ֆրեյզեր, նշվ. աշխ., գլ. LVIII, էջ 687-688:

51 Տե՛ս Շ. Զելինսկի, Сборник материалов для описания местностей и племен Кавказа-СМОМПК, вып. II, отд. II, էջ 20:

52 Ս. Մկրտչյան, նշվ. աշխ., էջ 120:

53 Նմմր. Ա. Օղարաշյան, նշվ. աշխ., էջ 11-24: