

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ
ԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱԶԳԱՅԻՆ ԱԿԱԴԵՄԻԱ
ԱՐՎԵՍՏԻ ԻՆՍՏԻՏՈՒՏ

ԺՈՌԻ ՇՈՒՀԱՆ

**ԴԻՑԱԲԱՆԱԿԱՆ ՎԻՇԱՊԻ ԿԵՐՊԱՐԸ
ՀԻՆ ՉԻՆԱՍՏԱՆԻ ԵՎ ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ԱՐՎԵՍՏՈՒՄ**

ԺԷ.00.03 – «Կերպարվեստ, դեկորատիվ և կիրառական արվեստ,
դիզայն» մասնագիտությամբ
արվեստագիտության թեկնածուի գիտական աստիճանի
հայցման ատենախոսության

ՍԵՂՄԱԳԻՐ

ԵՐԵՎԱՆ – 2025

НАЦИОНАЛЬНАЯ АКАДЕМИЯ НАУК
РЕСПУБЛИКИ АРМЕНИЯ
ИНСТИТУТ ИСКУССТВ

ЧЖОУ ШУХАНЬ

**ОБРАЗ МИФОЛОГИЧЕСКОГО ДРАКОНА В ИСКУССТВЕ ДРЕВНЕГО
КИТАЯ И АРМЕНИИ**

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения по специальности
17.00.03 – “Изобразительное искусство, декоративно-прикладное
искусство, дизайн”

ЕРЕВАН – 2025

Ատենախոսության թեման հաստատվել է Հայաստանի գեղարվեստի պետական ակադեմիայում:

Գիտական ղեկավար՝

արվեստագիտության դոկտոր, պրոֆեսոր
ՍԻՄՈՆՅԱՆ Հակոբ Երվանդի

Պաշտոնական ընդդիմախոսներ՝

ՀՀ ԳԱԱ թղթակից անդամ,
արվեստագիտության դոկտոր, պրոֆեսոր
ՂԱԶԱՐՅԱՆ Վիգեն Հովհաննեսի
արվեստագիտության թեկնածու
ՊՈՂՈՍՅԱՆ Գայանե Ռոբերտի

Առաջատար կազմակերպություն՝ Խ.Արովյանի անվան հայկական պետական մանկավարժական համալսարան

Պաշտպանությունը կայանալու է 2025թ. սեպտեմբերի 18-ին, ժամը՝ 14.00-ին, ՀՀ ԳԱԱ Արվեստի ինստիտուտում (հասցեն՝ Երևան, 0019, Մարշալ Բաղրամյան պողոտա 24/4) գործող Արվեստագիտության 016 մասնագիտական խորհրդի նիստում:

Ատենախոսությանը կարելի է ծանոթանալ ՀՀ ԳԱԱ Արվեստի ինստիտուտի գրադարանում:

Սեղմագիրն առաքված է 2025թ. օգոստոսի 6-ին:

Մասնագիտական խորհրդի գիտական քարտուղար,
արվեստագիտության դոկտոր, պրոֆեսոր



Ասատրյան Ա.Գ.

Тема диссертации утверждена в Государственной академии художеств Армении.

Научный руководитель –

доктор искусствоведения, профессор
СИМОНЯН Акоп Ервандович

Официальные оппоненты –

член-корреспондент НАН РА,
доктор искусствоведения, профессор
КАЗАРЯН Виген Оганесович
кандидат искусствоведения
ПОГОСЯН Гаяне Робертовна

Ведущая организация – Армянский государственный университет им.Х. Абовяна

Защита диссертации состоится 18-го сентября 2025г. в 14.00 часов на заседании специализированного совета 016 Искусствоведение, действующего в Институте искусств НАН РА (адрес: Ереван, 0019, проспект Маршала Баграмяна 24/4).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Института искусств НАН РА.

Автореферат разослан 6-го августа 2025г.

Ученый секретарь специализированного совета,
доктор искусствоведения, профессор



Асатрян А.Г.

Актуальность темы исследования и степень разработанности научной проблемы: Образ мифологического дракона встречается практически во всех культурах мира. Однако в древних верованиях Армении и Китая этому мифологическому образу придано особое значение. В последнее время все более актуальным становится выяснение культурных взаимосвязей между древними цивилизациями и историко-культурными центрами Армянского нагорья и Востока. Несмотря на это, до сих пор не существует искусствоведческого анализа и сопоставления образа мифического дракона в древних культурах Армении и Китая. Данная диссертация посвящена выяснению этого актуального вопроса. В ней на основе искусствоведческого анализа рассматриваются процессы создания и эволюционного развития образа мифологического дракона, семантика и мифологемы, приписываемые этому загадочному мифическому существу в древних культурах Армении и Китая.

Дракон, как всемогущий символ необузданной стихии, добра и зла, плодородия и возобновления, воплощение небесных сил широко представлен и в памятниках искусства, и в фольклоре, и в мифологии, и в орнаментальном искусстве, и в археологических артефактах – в целом во всех сферах древних культур этих отдаленных друг от друга тысячами километров стран.

Образ китайского дракона и армянского Вишапа представляет собой совокупность различных характеристик животных, что раскрывает полифилетические черты образа.

Содержащийся в письменных источниках и устных легендах образ дракона в этапах эволюционного развития приобретает разные, часто противоречивые значения от предыдущих образов. Например, в китайской мифологии значение змеи не является положительным, но при изображении богов творения Фу Си и Нюй Ва в династиях Хань и Тан использовались змеевидные воплощения этих положительных богов. Такая же картина наблюдается и в армянской культуре. Монументальные каменные изваяния – Вишапы изначально олицетворяли бога плодородия и возрождения, но в дальнейшем, особенно после распространения христианства в Армении, воспринимались как злые демоны. В древних мифологических сюжетах их образ иногда добрый, а иногда наоборот – злой. Поклонение змеям и драконам засвидетельствовано также в археологических источниках.

Выраженный в мифах и древних изображениях образ дракона подвержен двойственному влиянию: времени и пространства в ходе исторического развития. Древние источники искусства передавали из поколения в поколение первоначальный опыт и модели мышления, но «медиа» уже были различны. Первое передается посредством дискурса, второе является визуальным.

Мифы и изображения распространялись с помощью рисунков, изваяний, надписи, языка и т.п. При наличии определенного запаса знаний, при интерпретации древних текстов и изображений одного и того же мотива, вероятно, могут быть расхожие трактовки. Тексты и изображения приходят от видения, слуха, мышления и даже обоняния. Когда индивид читает тексты или слышит их, формируемую в мозгу «картинку», то на эту «картинку» влияет жизненный опыт индивида. Изображение — это «картина опыта», которая дает нам точку зрения автора, позволяя зрителю понять сначала через видение, которое также смешивает личный опыт зрителя. Когда тексты и изображения дополняют друг друга, мы можем более полно понять стили живописи и социальные изменения разных исторических периодов и даже характер автора.

Цель и задачи исследования: Поставлена задача на основе комплексного анализа фольклора, мифологии, археологических, этнографических и письменных источников выяснить образ мифологического дракона, его сущность, свойства, воплощение в памятниках изобразительного, культового и прикладного искусства. Выяснить, какие изменения претерпели образ и сущность дракона в результате исторической эволюции в древних обществах Армении и Китая.

Цель нашей работы – изучить становление и развитие доисторического мифологического образа дракона в армянских и китайских изображениях, выявить «бродящие» сюжеты и образы в мифологии и памятниках искусства этих древних народов. Соответственно, мы рассмотрели следующие вопросы:

1. Изучить мотивы создания доисторического мифологического образа дракона.
2. Представить основные творческие направления доисторического мифологического образа дракона и его развития.
3. Исследовать ядро доисторического мифологического образа дракона, предпосылки и четкое описание их развития в армянском и китайском изобразительном искусстве.
4. Обратит внимание к нефигуративным и фигуративным образам дракона в древнеармянском и древнекитайском искусстве, выявить их художественные характеристики в формальном и цветовом воплощении.

Научная новизна: Несмотря на то, что для изучения образа доисторического мифологического дракона и в Китае, и в Армении существует многочисленная литература, однако для полноценного искусствоведческого исследования и обобщения многие вопросы нуждаются в дальнейшем глубинном исследовании.

Для Китая изделия из нефрита имеют очень важную культурную ценность, а в культуре Шенгавита есть две реликвии религиозного значения: одна — очаг, а другая — черная лощенная керамика. И то, и другое — типичные характеристики культуры, которые не изменяются в течение долгого времени. Впервые нами

сделана попытка выявить древнейшие пласты образа дракона в росписях чернолащенной керамики Шенгавитской культуры эпохи ранней бронзы Армении. Основой для такого смелого предположения послужила концепция о композиции древнекитайских иероглифов и их сравнение с древнеармянскими замысловатыми росписями на керамике, сопоставляя его композиционное строение и иконографию с образом дракона в искусстве древнего Китая. В целом сопоставления этих образов в искусстве древней Армении и Китая, которые были рассмотрены в эволюционном развитии форм, образов и структурных решений, а также их стилистический и сравнительный анализ как произведений абстрактного мышления, послужили основой для рассматривания формирования изображения образа дракона как результата синкретического восприятия окружающей среды как в армянском, так и китайском искусстве и мифологии.

Проделанные нами полноценные исследования поэтапного типологического развития доисторического мифологического образа дракона выявили свое уникальное многогранное влияние в армянском (29-25 века до н.э.) и китайском (29-8 века до н. э.) искусстве для изображения дракона в эпоху бронзового века.

Основа методологии и методы исследования: Выбор методики исследования зависит от специфики изучаемой темы. Для проделанной работы мы использовали как историко-сравнительную, так и художественно-эмпирическую методологии. Поскольку наша работа является первым обобщенным исследованием, связанным с этой темой, она представляет собой попытку рассмотреть исторические и культурные предпосылки формирования образа дракона, рассмотреть стилистические особенности мышления людей, создавших эти мифические образы.

Исследованные изображения происходят из древних культур тысячелетней давности. Следовательно, прежде чем проводить анализ образа дракона, очень важно полностью понять социо-культурные традиции и культовые представления жителей бронзового века, использовать в качестве вспомогательных дисциплин археологию и этнографию, рассматривать климатические и физико-географические изменения в природной среде, культурное развитие и распространение «бродячих» тем и прообразов, а также современные национальные традиции — это все «предпосылки для исследования «комбинированного образа», которыми необходимо овладеть. Чтобы быть как можно ближе к «функции и первоначальному замыслу» изображения, чтобы достичь цели «смелых предположений», мы использовали также теоретические знания психологии, психоанализа, мифологии, эстетики, семиотики и так далее, чтобы описать структуру, типы, исторические изменения, символические сходства и различия образов драконов между Китаем и Арменией.

В конце 20-го века искусствовед Б. Л. Херман предложил концепцию: «объекты становятся центром» и «объекты в качестве приводов» как две разные исследовательские перспективы. Согласно его концепции, когда сохраненный стиль в артефакте выражал «консенсус» в культуре, то та же тема в письменных источниках, но другого периода и места, также выражала «консенсус» при создании текста. Различия в этих двух выражениях отражают изменения в обществе, и в образах часто приводят к появлению новых стилей и новых «общих обычаев». Модель предъявлял различия и отражал социальную дифференциацию и иерархию. Это также одна из причин, из-за которого значение объектов изменялось.

Для нашей работы были выбраны методологические разработки классиков искусствоведения Эрвина Панофского и Чарльза Сандерса Пирса.

Согласно теории Эрвина Панофского, если не хватает понимания определенной культуры, мы не сможем понять образы. Австралийские бушмены не в состоянии распознать «Тайную вечерю», потому что они не знали христианской традиции и не читали Библию. В области настройки текста и легенды изучение мифологии больше относится к литературе, этнологии и фольклору, или же основано на сравнительной лингвистическом и психологическом анализе. В различных исторических и социальных идеологиях существуют различия в направленности основных концепций при изучении мифологии.

Согласно теории философа-искусствоведа Чарльза Сандерса Пирса символы являются референтами, а семантика как передаваемая интерпретация, сформированная их репрезентацией в мозгу, для нас не является объективной реальностью, особенно для нефигуративных образов искусства из далекой древности. Но символическое значение образов также исходит из интерпретации изображения. Смысл интерпретации изображений заключается не в том, чтобы реконструировать исторический контекст, а в том, какие темы могут быть интерпретированы в данной культурной среде.

Практическая значимость: Диссертация может послужить основой для создания музейных экспозиций, курса лекций для преподавания в вузах, а также для дальнейших исследований армяно-китайских культурных связей в древности.

Если какой-то культуре не хватает письменных свидетельств, как, например, династии Ся в Китае (письменные материалы о ней не были найдены во время правления династии Ся), но упоминались в более поздние периоды, то для ее объяснения нужно использовать «вспомогательную» теорию, которая появляется, и в то же время будет больше вмешивающихся факторов.

В примитивном мышлении, колдовстве и суевериях, или, скорее, в

«рациональной науке» в представлении людей того времени, действие художественных образов и реальных вещей трудно отличить, и между изображениями и физическими объектами происходит трансформация и смещение изображения и очертания. Например, композиция традиционной китайской графики тайцзи представляет собой узор, который постепенно упрощался, но его коннотация постоянно расширялась.

Форма физического объекта в изображении выглядела бы неполным воспроизведением в современной теории дизайна, которая также широко используется, именно при выполнении декоративных форм, и это – общее явление, где есть выбор для выражения наиболее типичных характеристик образа. Объекты выражены бесперспективным образом, используя символические и деформационные знаки для формирования нереальных изображений посредством сборки.

Плоскостное расположение в керамических узорах при рассмотрении визуальных эффектов композиции также включает в себя ощущение украшения и символизма, которые отражают чувство баланса в содержании и ритме. Когда мы рассматриваем изображения как визуальные символы, выражая естественные образы, они также выражают продолжение концепций, которые изображают социальные мысли.

Теоретическая значимость: В эпоху, когда перспектива не понята, трехмерный смысл скульптуры и эффект плоского рисунка различны. Это можно наблюдать у многих примитивных племен. Когда они что-то вырезают, фигуры как правило более конкретны, а степень узнаваемости выше. Когда они хотят выразить на плоскости тот же предмет, что и предмет скульптуры, они делают объект более абстрактным.

С точки зрения Аби Варбурга, исследование искусства — это не отдельная дисциплина, это сложный культурный процесс, который находится на пересечении мифологии, религии, психологии, астрологии, литературы, искусства и истории. Метод анализа изображений основывается на исследовании значения визуальной культуры, сочетающий позитивизм, семиотику, историю культуры и герменевтику. Необходимо изучить предмет, содержание, форму и т. д. на микроуровне, но и использовать другие материалы, чтобы объяснить культурное значение визуального искусства, подчеркнуть связь между произведениями и духом времени, и поверить, что непрерывность культурного развития также существует в истории искусства, и последнее обладает характеристиками непрерывной эволюции.

Структура и содержание исследования: Диссертация состоит из предисловия, 7 глав (которые разделены на 19 параграфов), заключения,

библиографии, иллюстраций.

В **предисловии** представлены основная цель и задача диссертации, теоретико-методологическая основа работы, важность и актуальность темы, научная новизна, практическая значимость, краткий обзор источников и литературы.

Первая глава: **«Изображения в доисторическом периоде»** разделена на два параграфа, первая из которых носит название «Подбор текстового материала», вторая – «Применение иконографии и семиотики».

В этом разделе я подробнее остановилась на используемых теориях и идеях. Например, как исследования в области иконографии, семиотики и т. д. могут быть использованы для изучения древней культуры. В настоящее время искусствоведение доисторических изображений фокусируется на стиле и значении, на технологии и использовании материалов. На основе стиля и смысла в нашем исследовании также обсуждается понятие структуры, которое основано на определенных базовых знаниях национальной культуры.

Вторая глава: **«О первобытных верованиях китайцев в тотемном культе»** разделена на два параграфа, первая из которых носит название «Культура и вера в древнем Китае».

В этом разделе представляется анализ образа мифологического дракона с сочетанием междисциплинарных исследований. Цель работы – выявить возможные связи между мифами и «преданиями», а также изучить первобытные религиозные представления.

Начало древнекитайской цивилизации характеризуется множественностью истоков и разнообразием образов. Не существует «единой» отправной точки для решения данной проблемы. Некоторые учёные предлагали создание так называемых «базовых культурных площадок» для различных культурных центров. Ранняя китайская культура процветала 6000-4000 лет назад и известна в древнекитайской мифологии как «эпоха трёх правителей, пяти императоров».

На наш взгляд, эти центры испытали влияние одной и той же культуры, и благодаря многолетнему культурному взаимодействию и влиянию среды сформировали мифологические образы как общности, так и личности.

Из-за стремления к увеличению рода, в первоначальном обществе почитались женщины с фертильностью. Характерные для Хуншаньской культуры С-образные нефритовые статуэтки драконов, обнаруженные при раскопках, указывают на феминистическую структуру общества.

Тем не менее, стоит отметить, что раскопки культуры С-образного нефритового дракона, возможно, доказали рост патрилинейного клана и формирование оригинальной концепции инь-ян, потому что фигура змеи может

быть понята как символ мужского начала, но в то же время она свернута, как женская выпуклость – живот, или новорожденный ребенок, или пуповина. Это – изображение круглой формы с небольшим отверстием посередине, представлена несколькими метафорами, хотя культура Хуншань все еще остается матриархальным обществом, но можно увидеть рост патриархальности.

В сообществе, где доминируют женщины, предводитель с самой большой властью должна быть женщиной. Если распространено первобытное социальное колдовство, тогда высшим лидером должна быть ведьма, способная говорить с Богом.

В первобытном обществе искусство не было полностью отделено от первобытного культа. Орнаментальное искусство служило первобытному культу, в котором в дописьменный период сложный узор имел определенное символическое значение, что и надпись. «Отвлечённое мышление» в период отсутствия письменности является наиболее оригинальным решением для характеристики непосредственности и не субстанциональности, узнаваемости и неузнаваемости. Как символ, орнамент делится на два типа: конкретный и абстрактный. Основным признаком конкретного является моделирование объективных вещей, а основной характеристике абстрактного – является выражение эмоций и абстрактных чувственных ощущений.

Второй параграф – «Изображение образа дракона в древних памятниках Китая».

С-образный нефритовый дракон в северном Китае распространился на Центральные равнины как добрый дракон и разорвал связь с богиней Нюй Ва. В новом социальном контексте его символика усилилась из-за влияния «новых требований». Наши исследования показывают, что около 4000–2000 гг. до н. э. взаимоотношения между родами и племенами изменились с дружественных на антагонистические, и социальный строй также изменился с матриархального на патриархальный. При этом смещение примитивных верований ускорилося, как и скорость культурных изменений. В узорах на нефритовых изделиях и керамике можно увидеть процесс передачи веры от тотемов животных к богам-предкам.

Скульптура нефритового дракона не очень практична в культуре Хуншань. Когда его образ распространяется в другие регионы, он обычно появляется на керамических рисунках, то есть передает изображение дракона на декоративных росписях. Символика дракона ассоциировалась с водой, размножением животных или природными явлениями. Изображение дракона также стало переходить из относительно конкретного стиля в относительно абстрактный стиль.

В то же время наблюдается масштабный культурный обмен между разными регионами. Например, образ лягушки в культуре Чахай на северо-востоке

появился и в культуре Мацзяо на северо-западе. В культуре Хуншань С-образный нефритовый дракон появился позже в культуре Шицзяхэ в среднем течении реки.

Раскопанные женские фигурки из керамики, смоделированные скульптуры мужских гениталий и антропоморфные лица на очагах и керамических сосудах показывают, что древние общества в эпоху ранней бронзы находились на стадии формирования «бога-предка» и поклонения тотему, а миф о патриархах-героях начинает развиваться. Очевидно, что женщина не была победительницей в борьбе за власть, и соответствующий миф также «очернял» «держателя власти» в последующую религиозную эру, чтобы исказить ее образ и смысл, в том числе и связанных с ней образ змеи.

Третья глава: **«Мифологические архетипы в искусстве эпохи раннего бронзового века Китая и Армении и эволюция образов дракона и змеи в китайской мифологии»** разделена на четыре параграфа. В параграфе «Общие принципы древнекитайской мифологии» показаны национальные мифы и легенды, связанные с драконами, их структура и главные герои, а также задает базу теории для последующей интерпретации мифов и образов.

Параграфы «Мифические персонажи и события» и «Архетипы, связанные с мифическими драконами» поясняет, что древние письменные источники с течением времени были адаптированы учеными с социальной ситуацией разных периодов. При этом стиралась грань между мифом и историей, а события становились детализированными. У этих легендарных событий и персонажей могли быть общие прототипы, которые в процессе распространения и под влиянием культурных воззрений различных регионов преобразовались в разные версии о добре или зле. Возможно, это обстоятельство и повлияло на создание образов дракона и змеи. Хотя дракон по форме похож на змею, но в целом они имеют разные значения в китайской мифологии. При рассмотрении письменных источников древнекитайской мифологии можно обнаружить, что справедливые персонажи имеют отношение к драконам, а зловредные образы связаны со змеем.

«Дракон» — это не реальный объект поклонения в первобытном обществе, а абстрактное существо – проявление комбинации различных элементов, которым поклонялись. Когда мы обсуждаем происхождение драконьего культа, имеем в виду не просто отдельное обсуждение этого персонажа, а глубокий смысл, заключенный в нем. «Дракон» не является результатом какого-то единственного архетипа. Это всеобъемлющий и символический образ сопоставления разных животных, которые являлись объектами первобытного поклонения. Он происходит из анимистического периода и эпохи магии, когда люди поклонялись природным явлениям. Различий между ними нет: добро и зло, и концепция, которую они символизируют, было отклонено или даже перевернуто вместе с

различными моделями религиозного развития.

В культуре Куро-Аракса все еще существует феномен перехода от матриархального к патриархальному обществу. Антропоморфные образцы мужского облика в орнаменте глиняных горшков, а также мужские глиняные и каменные статуэтки свидетельствуют о возрастающей роли мужчин в социальной структуре общества. Статуэтки быков и баранов, а также горельефные протомы на культовых очагах являются фактором поклонения мужскому началу.

Симметричная спираль в верхней части комбинации керамических узоров в культуре Куро-Аракс изображает вечное движение, вращение солнца, луны и водяной стихии. Направленные концами вверх вписанные друг в друга треугольники в середине композиции символизируют горы, а прямые и волнистые линии прямо под ними – воду. Хотя концентрические круги не составляют большей части орнамента, они расположены как в самом центре, так и на верхней, наиболее зримом месте композиции. Его семантическое значение можно трактовать как сцену, в котором изображено поселение, находившееся под «защитой» богов солнца и луны. Внизу этого мотива изображены симметричные узоры, нарисованные прямыми и зигзагообразными линиями. В некоторых глиняных сосудах эта композиция в целом выглядит как мужское лицо.

В сложенном пополам одна сторона орнамента выглядит как голова рыбы, с Y-образным мотивом в самом центре и спиральями – по краям. Комбинация узоров напоминает головы оленей-быков, а нижний, перевернутый узор трапеции, представляет собой человеческое лицо, а одна сторона похожа на плавник рыбы. Спиралевидные узоры с обеих сторон (иногда концентрические круги) можно определить как «человеческие глаза» или «рыбьи глаза». Круг также символизирует бесконечные циклы, поэтому их также можно воспринимать как стремление к реинкарнации и возрождению. Этот комбинированный сюжет похож на изображения Дракона – Вишапа – Левиафана, но он исполнен более конкретно в следствии развития мастерства.

В разделах «Взаимосвязь письменных источников с результатами археологических раскопок» и «Образ дракона в текстовом материале» обсуждаются на возможную связь мифов и легенд с археологическими источниками. Оба они оказали влияние на символику образа дракона и сформировали метафоры в мифологии.

Мифические персонажи и события, описанные в этом разделе, прямо или косвенно связаны с образом дракона и его символическим значением. И перекрестно продолжается связь и с предыдущим разделом по мифологии, археологии и истории. Используемые древние мифы (исторические тексты все еще относятся к периоду до династии Хань), чтобы приблизиться к «более

древнему» прошлому. Нами собраны воедино множество разрозненных, но признанных в академических кругах результатов исследований китайских источников, чтобы получить относительно общее понимание структуры, стоящей за образом древнего дракона Китая.

В памятниках позднего неолита образы драконов приняли более сложные формы, появились изменения в культурной коннотации образа. В мифах образ дракона/змеи претерпел трансформацию: из «помощника» он превратился в «противника». К некоторым божествам изменилось отношение (от почитания к неуважению). Это было связано с изменениями в сознании общества, а также природных условий того времени.

В этом разделе иллюстрируется взаимосвязь древнекитайских письменных мифов с результатами археологических раскопок, а также связь между реальными событиями и мифологическими текстами, показывая сходство мифов и «исторических» событий. Также рассматриваются ситуации, когда реальные события превращаются в абстракции и преувеличения, адаптируясь в мифах и легендах.

Использование перевода древних письменных источников способствовало пониманию образа дракона. Результаты исследования древних текстов не статичны, а постоянно меняются. Например, истолкования на русском языке «Шань Хай Цзин» в настоящий период интерпретируются по-разному в китайском языке, и, в связи с этим, я скорректировала и переработала их. По этой причине, в заключении я обратила внимание на различия между древней и современной китайской лексики, которые вызвали различные методы интерпретации. Такой ситуации также способствовали различные позиции (подходы) при изучении древних мифологических текстовых материалов.

Для исследования древних мифологий существуют два источника. Первый – чисто литературное наследие, второй – изучение исторических, археологических, антропологических и письменных материалов. Люди создают мифы, а мифы – это внутренняя перспектива понимания мира. В сущности, возникновение мифа неотделимо от человеческого мышления. Следовательно, эти две позиции можно рассматривать в сочетании. Обсуждаемые в этой диссертации мифологические персонажи в древнем Китае в основном возникли примерно в 2500–1500 годах до нашей эры. Они обычно ассоциируются с образом дракона/змеи. Их образы отражены в древних письменных памятниках и имеют прямую связь с представлениями о добре и зле.

Четвертая глава: **«О первобытных верованиях и тотемном культе армян».**

В армянской мифологии мифическое существо, связанное с понятием ведьмы – это Гишерамай держащая в руках змей. В первобытных верованиях змея

олицетворяла «воскрешение» и «воспроизводство». Во-первых, из-за своего поведения, такого как линька и спячка, это производило у древних впечатление «воскрешения из мертвых». Во-вторых, его образ похож на мужскую репродуктивную систему или пуповину. Разве различное поведение Гишерамайра не является актом молитвы о выздоровлении или здравии? Это символизирует смятение в статусе ведьм и ожесточении конкуренции за «колдовскую силу». У этого изменения есть много причин, которыми могут быть резкое ухудшение природной среды (например, засуха) или трансформация социальной структуры. За этим последовало изменение социальной идеологии и ценности «ведьмы». Когда люди убеждаются, что молитвы, жертвоприношения и другие магические действия не предотвращают грядущие беды, они начинают сомневаться на возможностях небесных сил.

Гипотезы, представленные в этой части, полностью не затрагивают армянские источники в области мифологии и материальных памятниках, которые отражают образ дракона, особенно скульптурные изваяния стел, называемые Вишапами, которым посвящено огромное количество исследований. Мы также не рассматривали христианские архетипы, так как эта отдельная тема.

В отношении орнамента керамики, украшений и культовых предметов из археологических памятников Армении раннего бронзового века, в соответствии с основными принципами, мы пытались продемонстрировать, что культурные реликвии Армении имеют ту же коннотацию, что и образ дракона в Китае. И попытались найти прототип «уничтоженного», то есть мифического персонажа, которому было придано позитивное значение. Этот персонаж присутствует в сюжете «мифа о сотворении мира», хотя не часто упоминается и известен во всей мифологической системе. Если его отделить от понятия в мифологии, то ее роль со временем становится «служение как связующее звено», то есть в результате эволюционного развития культовых представлений этот персонаж – дракон/змея преобразуется и получает негативное значение. В то же время наблюдаются аналогичные ситуации в других региональных/этнических мифах.

Пятая глава: «Мифологические архетипы в раннем бронзовом веке Армении. Эволюция образов дракона и змея в армянской мифологии».

В этой главе диссертации основное внимание уделяется обсуждению коннотации самого образа дракона/змеи в текстовых материалах, и создан образ мифологического дракона/змеи в качестве основного элемента, указывающая на то, что бинарные свойства самого персонажа также содержат единство.

Наиболее распространенные антропоморфные узоры в Шенгавите и других культурных объектах Куро-Аракса на Араратской равнине имеют множество коннотаций. С одной стороны, они являются проявлением трансформации

социальной структуры. С другой стороны, симметричная комбинация спиральных узоров и линий абстрактно выражает различные объекты поклонения в племени, которое представляет собой всеобъемлющий тотем, наиболее кратко выражающий концепции неба, земли, человека и подземного мира. На Северном Кавказе также есть двойные спиральные узоры, но способы использования спиральных узоров различны, что указывает на то, что у них разные взгляды на поклонение и веру.

Хотя явных следов поклонения драконам в культуре Куро-Аракса не обнаружено, тем не менее, существует множество элементов, связанных с культом дракона. Во-первых, это женские фигурки из керамики, что говорит о том, что социальный статус женщин в то время был относительно высок. Логично предположить, что как и в Китае, в колдовстве доминировали женщины-колдуньи. Во-вторых, в орнаменте ранних глиняных горшков широко представлены волнистые и спиралевидные геометрические узоры, которые являются абстрактным выражением воды, что указывает на возможность существования кукла дракона, который был тесно связан с водной стихией.

В параграфе «Объяснение символа изображения дракона» рассматриваются обнаруженные в результате археологических изысканий артефактов с изображениями драконов и мифических персонажей, чтобы проанализировать причины и символические значения изменений образа дракона/змеи. В предыдущей части все образы драконов, которые мы описали, основаны в основном на изучении мифологических текстов. В этой части акцентируем наше внимание на исследованиях самих изображений.

Наконец, в разделе соответствия с понятиями и выводами проводится общий художественно-символический анализ элементов изображения образа дракона на черной полированной керамике и глиняных очагах раннего бронзового века Армении.

Шестая глава: **«Художественное восприятие символики образа дракона в армянской и китайской культурах бронзового века»** разделена на две подглавы, которые называются «Изображение мифических символов» и «Основные виды образа дракона». Цель этой главы – шаг за шагом выявить, что прототип образа дракона относится не к отдельной змее/рыбе, а представляет собой совокупность «старых богов», существовавших до появления мифа о змееборце-герое, то есть «всеобъемлющего тотема». После появления антропоморфных богов положительное значение всеобъемлющего тотема перешло к самим героям, особенно к богам-предкам. Новые героические персонажи этого периода отличаются от единого истолкования позднего неолита и выступают как всемогущие символы поклонения в объединенных крупных этнических группах,

тем самым порождая многозначные образы.

Мы разделили связанные с драконами изображения на пять типов, а именно:

1. С-образные двуглавые фигуры (анфисбены);
2. образы ядовитых змей;
3. противоположно ползущие змеи;
4. абстрактные образы с множеством символических значений;
5. змеи/рыбы в комбинации с другими животными.

Седьмая глава: **«Обсуждения: возможные культурные связи между Арменией и Китаем в раннем бронзовом веке».**

Значения пяти проанализированных нами изображений драконов были изменены в ходе эволюционного развития мифологии и произведений искусства. Образы были представлены разнообразными изображениями, которые преобразуются из одного типа в другой, например с пункта 4 на 5. А некоторые сохраняются, такие как образы пунктов 1, 2, 3. В мифологии образы в пунктах 1 и 2 имеют отрицательное значение. В Армении пункт 4 был передан на пункт 5, то есть, в комбинации основного персонажа с другими животными – Вишاپ.

Пункт 3 в Китае был преобразован в предков героев-супругов. Например, Фу Си и Нюй Ва имеют одновременно человеческие тела и змеиные хвосты. Примечательно, что в армянских наскальных рисунках также имеются изображения человека-змеи. Концепция гармонии «инь и ян» проявляется в Армении в виде сочетания птиц и змей, которые отражены на черной полированной керамике Шенгавита. По нашему мнению, пункт 4 в Армении унаследовал положительные черты, которые первоначально были присущи пунктам 1 и 2. Пункт 5 в Китае стал более поздним персонажем дракона и не унаследовал негативной коннотации, которая присуща мифическому змею.

Заключение:

Расстояние по прямой между современными столицами Китая и Армении составляет почти 6800 километров. Однако черная полированная керамика была популярна в обеих странах почти в одно и то же время. Культуру Луншань в Китае и культуру Куро-Аракса в Армении называют «культурой черной керамики». Это означает, что в обеих странах была популярна черная полированная керамика, что свидетельствует о предпочтениях и, возможно, культе черного цвета. Черный, как основной цвет, воспринимается как достойная, серьезная, спокойная и терпимая среда, придает соответствующие эффекты и эмоциональные характеристики в области искусства. Черный — это цвет ночи, цвет сажи и угля, образующихся при сжигании дерева. Ночь и горящее пламя, черная поверхность и красная подкладка придают черной полированной керамике куро-араксской культуры цветовой контраст, символизируя дилемму «холода» и «тепла».

В эпоху бронзы широко распространены символы воды – один из важнейших элементов земледельческой цивилизации. Судя по местам производства черной глиняной посуды Луншань, большинство из них появляется в месте слияния рек в нижнем течении Желтой реки. Плодородная глинистая почва, образовавшаяся под воздействием течения рек, является источником высококачественного сырья для изготовления черной керамики культуры Луншань. Поселения Куро-Аракской культурной общности – ранней стадии армянского бронзового века, также находятся недалеко от долин рек. Кроме того, и в Китае, и в Армении существовал культурный феномен тотемного поклонения.

В раннем бронзовом веке в Армении существовали явные тотемы и поклонение богам-предкам, что отражено в рисунках на черной глиняной посуде, обнаруженных на месте раскопок Шенгавита и ряда других памятников. Это обобщенное мышление прошлого включает этапы развития упрощения и абстракции. Люди, возможно, также приняли культурные элементы от других племенных тотемов, сохранив при этом свои собственные «основные принципы веры».

Опубликованные статьи автором в дополнение к диссертации:

- 1. Чжоу Шухань**, О Первобытных верованиях китайцев/Армян и тотемном культе, «Ежегодник государственной академии художеств Армении» 2021 (02), стр. 53–72.
- 2. Чжоу Шухань**, Эволюция образов дракона и змея в китайской мифологии, «Регион и мир», 2022 (03), стр: 91–95.
- 3. Чжоу Шухань**, Мифологические архетипы в раннем бронзовом веке Китая «Регион и мир», 2022 (04), стр: 94–98.
- 4. Чжоу Шухань**, Эволюция образа дракона в древнем Китае, «Регион и мир», 2023 (02), стр: 85–91.
- 5. Чжоу Шухань**, Миф об армянском драконе и символика образа, «Регион и мир», 2023 (03), стр: 108–116
- 6. Чжоу Шухань**, Художественное восприятие символики образа дракона в армянской и китайской культурах бронзового века, Международный научный журнал «Научные горизонты», Россия, г.Белгород N 10/86/,2024, стр: 11–38

**ԺՈՌՈՒՇՈՒՀԱՆ
ԴԻՑԱԲԱՆԱԿԱՆ ՎԻՇԱՊԻ ԿԵՐՊԱՐԸ ՀԻՆ ՉԻՆԱՍՏԱՆԻ ԵՎ ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ
ԱՐՎԵՍՏՈՒՄ
ԱՄՓՈՓՈՒՄ**

Արվեստաբանության արդիական խնդիրներից է հնագույն քաղաքակրթությունների արվեստի ոլորտներում ընդհանրությունների բացահայտումը և դրանց համակողմանի ուսումնասիրումը: Առասպելական վիշապի պաշտամունքը լայնորեն տարածված է եղել տարբեր ժողովուրդների դիցարաններում, սակայն միմյանցից շուրջ 7 հազար կմ հեռու գտնվող հին Հայաստանի և Չինաստանի մշակույթներում վիշապի արվեստաբանական ընկալումները շատ ավելի խորն են, ընդգրկուն, և ունեն զարմանալի ընդհանրություններ:

Սակայն ցայժմ բացակայում են Հին Հայաստանում և Չինաստանում լայնորեն տարածված առասպելական վիշապի կերպարի արվեստաբանական վերլուծությունն ու համեմատությունը: Ներկայացված ատենախոսությունը միտված է Հայաստանի և Չինաստանի պատկերագրական, դիցաբանական, հնագիտական, գրավոր, ազգագրական և այլ սկզբնաղբյուրների համալիր ուսումնասիրմամբ մեկնաբանել առասպելական վիշապի կերպարը, բնույթը, խորհրդապաշտությունը, իմաստաբանությունը և այլ կարևոր հատկանիշներ՝ դիտարկելով դրանց ընկալումների փոփոխությունները ժամանակի հոլովույթում:

Աշխատանքի համար հիմք են ծառայել պատմա-համեմատական, ոճաբանական և գեղարվեստա-փորձարարական (եմպիրիկ) մեթոդները: Կիրառվել են արվեստագիտության դասականներ Էրմին Պանոֆսկու և Պիրսի արվեստի ընկալման տեսությունները:

Ատենախոսությունը բաղկացած է նախաբանից, 7 գլուխներից, որոնք էլ իրենց հերթին ստորաբաժանված են 19 ենթագլուխների, եզրակացությունից, օգտագործված գրականության ցանկից և պատկերներից:

Գրեթե բոլոր մշակույթներում վիշապի առասպելական կերպարը ձևավորվել է տարբեր կենդանիների միավորումից, որին վերագրվել են ինչպես իրական, այնպես էլ գերբնական հատկանիշներ: Դրանով էլ առանձնանում է այս հեքիաթային էակի բազմաբնույթ, հնագույն էությունը:

Վիշապը խորհրդանշել է տարերքի անասն ռմերը, պտղաբերության գաղափարը, երկնային երևույթները, վերածնունդ, բարին, ապա նաև չարը: Վիշապի առասպելական կերպարն արտացոլված է կիրառական և կոթողային արվեստի կերտվածքներում, զարդարվեստում, ֆոլկլորում, առասպելներում և ընդհանրապես հին մշակույթի գրեթե բոլոր ոլորտներում: Բանավոր ֆոլկլորում և գրավոր աղբյուրներում վիշապը ներկայացվում է և՛ դրական, և՛ բացասական լույսի

ներքո, և՛ որպես բարու, և՛ չար ուժի խորհրդանիշ:

Ատենախոսության սահմաններում փորձ է արվել ի մի բերել և քննարկել առասպելական վիշապի մասին հայտնի բոլոր սկզբնաղբյուրների տվյալները, դրանք մեկնաբանել պատմական զարգացման տարբեր փուլերում: Այնուհետ հին Հայաստանի և Չինաստանի առասպելական վիշապի մասին եղած պատկերացումները և արվեստաբանական ընկալումները համեմատվել են միմյանց հետ, նպատակ ունենալով բացահայտել դրանց դիցաբանական և արվեստաբանական ընդհանրությունները:

Չինաստանում նեֆրիտից կերտված արտեֆակտներն ունեն շատ կարևոր մշակութային նշանակություն: Վաղ բրոնզի դարի Հայաստանում՝ Շենգավիթյան մշակույթում, գոյություն ունեն երկու չափազանց էական կրոնական և կիրառական արվեստի բնագավառներ՝ օջախը և սև փայլեցված խեցեղենը: Թե՛ մեկը, թե՛ մյուսը մշակութաստեղծ բնորոշիչներն են:

Քննարկվող թեզում առաջին անգամ փորձ է արվել Հայաստանի վաղ բրոնզի դարի շենգավիթյան մշակույթի սև փայլեցված խեցեղենի զարդարվեստում դիտարկել վիշապի կերպարի հնագույն դրսևորումները: Այս համարձակ տեսակետի համար հիմք է ծառայել հին չինական հիերոգլիֆների կառուցվածքի համեմատումը Հայկական լեռնաշխարհի շենգավիթյան մշակույթի խեցեղենի բարդ և ինքնատիպ զարդանախշի հետ, որոնք փաստում են շենգավիթյան և հին Չինաստանի մշակույթներում վիշապի կերպարի, դրանց կոմպոզիցիաների ու պատկերագրության ընդհանրությունների մասին:

Ե՛վ հին Հայաստանի, և՛ հին Չինաստանի արվեստում վիշապի կերպարն անցել է պատկերագրության, տիպաբանության, կերպավորման և կառուցվածքի էվոլյուցիոն զարգացում: Դրանց ոճական և համեմատական վերլուծությունը վկայում է, որ երկու երկրներում էլ վիշապի կերպարն ինչպես աբստրակտ, այնպես էլ սինկրետիկ մտածողության արդյունք է, որոնք արձանագրվել են և՛ արվեստի կերտվածքներում, և՛ դիցաբանական պատումներում:

Կավանդների պատերի հարթության վրա զարդամոտիվներից ձևավորված կոմպոզիցիաներն ազդեցություն են գործում տեսողական ընկալումների վրա որպես զարդեր և սիմվոլներ, որոնք ստեղծում են ռիթմի և բովանդակության հավասարակշռություն:

Պատկերային արվեստը ծառայել է նախնադարյան պաշտամունքին այն առումով, որ նախագրային շրջանում բարդ զարդամոտիվներն ընկալվել են որպես իմաստային լիցք ունեցող սիմվոլներ, թերևս այնպես, ինչպես պարզունակ գրությունները:

Ըստ էության առապելի ծագումը մարդկային հնագույն մտածողության արդյունք է: Այդպիսին է առասպելական ժամանակներից սերված հայ դիցարանի Գիշերամայր կոչված ոգին, որը կերպավորվել է ձեռքերին օձեր բռնած վիուկի

տեսքով: Այս ոգին սերտորեն աղերսվում է հին չինական օձ-աստվածուհիների՝ վիուկների հետ:

Ատենախոսության մեջ հիմնական ուշադրությունը դարձրել ենք վիշապ/օձի կերպարի տարաբնույթ դրսևորումներին՝ ինչպես ֆոլկլորում, գրավոր աղբյուրներում, այնպես էլ պատկերագրության ու քանդակի ոլորտներում: Այս առասպելական էակին բնորոշ է ինչպես երկդիմություն, այնպես էլ ընդհանրություն և միասնականություն: Վիշապի նախատիպը խորհրդանշում է ոչ թե առանձին հսկա օձ կամ ձուկ, այլ հին աստվածություն, որը պաշտվել է դեռևս տոտեմական հնագույն ժամանակաշրջանում, նախքան վիշապաքաղ հերոս-աստվածների մասին առասպելների ձևավորումը:

Չինաստանի Լուինշան և հին Հայաստանի կուր-արաքսյան մշակույթները հաճախ կոչվում են սև կամ կարմրասև փայլեցված խեցեղենի մշակույթներ: Սևը որպես հիմնական գույն, ընկալվել է որպես արժանապատվության, լրջության, հանգստության և կայունության միջավայր: Արվեստում այն ընկալվել է որպես չափազանց ազդեցիկ զգացմունքայնության ցուցիչ: Շենգավիթյան մշակույթին յուրահատուկ կավանոթների սև փայլեցված մակերեսը և կարմիր աստառը թերևս խորհրդանշել են այրվող կրակը և դրանից առաջացած մրուրը, կրակի լուսարձակումը և խավարը, ստեղծել են կարմիր և սևի գունախաղ, խորհրդանշել «պաղի» և «տաքի» հակադրամիասնության գաղափարը:

Չինական դիցաբանությունում օձը չարի խորհրդանիշ է, բայց Հան և Թանգ դինաստիաների օրոք արարչագործության՝ Ֆու Սի և Նյու Վա, ինչպես նաև այլ աստվածություններ պատկերելիս, օգտագործվել են օձի ֆիզիկական հատկանիշները: Չինաստանում հնագույն Ֆու Սի և Նյու Վա զույգ աստվածությունները խորհրդանշել են «ին և յան»՝ իգական և արական սկիզբները և պատկերվել են որպես մարդ-օձեր՝ մարդու մարմնով և օձի պոչով էակներ: Ուշագրավ է, որ Հայաստանի ժայռապատկերներում նույնպես առկա են մարդու մարմնով և օձի պոչով առասպելական էակներ (Զառ): Մեր կարծիքով հին Հայաստանում «ին և յան» գաղափարը ներկայացվել է Շենգավիթյան մշակույթի սև փայլեցված կավանոթների զարդարվեստում՝ վիշապօձի և թռչնի սիմվոլիկ պատկերագրությամբ:

ԵՐՐԱԿԱՅՈՒԹՅՈՒՆ

Կոլեկտիվ գիտակցությունը՝ արտահայտված առասպելներում և հնագույն պատկերներում, ենթակա է ժամանակի և տարածության ազդեցությանը: Նրանք հաճախ փոխառել են նախնական փորձառությունը և մտածողության օրինաչափությունները, բայց նրանց «մեղիա» լուսաբանումը տարբեր է: Փորձառությունը փոխանցվում է դիսկուրսի միջոցով, իսկ մտածողությունը՝ պատկերների: Արվեստի նյութականացված տեսողական կերպարները հնագույն մշակույթներում արձանագրում են խմբակային ինքնության ձևավորման

գործընթացը:

Իրականացված ուսումնասիրությունները բացահայտում են Հայաստանի բրոնզի դարի խեցեղենի զարդամոտիվների, մշակութային և պաշտամունքի կոթողների պատկերագրության, դիցաբանական պատումների առանձին դրսևորումների զարմանալի ընդհանրություններ չինական վիշապի կերպավորումներին և իմաստաբանությանը:

ZHOU SHUHAN
THE IMAGE OF A MYTHOLOGICAL DRAGON IN THE ANCIENT
CHINA AND ARMENIA
SUMMARY

One of the urgent problems of art criticism is the identification of common features in the fields of art of ancient civilizations and their comprehensive study. The cult of the mythical dragon was widespread in the pantheon of gods of different peoples, but in the cultures of ancient Armenia and China, located at a distance of about 7 thousand km from each other, the artistic ideas about the dragon are much deeper, comprehensive and have amazing common features.

However, there is still no art historical analysis and comparison of the image of the mythical dragon, widespread in Ancient Armenia and China. The presented dissertation is aimed at interpreting the image, character, mysticism, semantics and other important characteristics of the mythical dragon through a comprehensive study of written, iconographic, mythological, archaeological, ethnographic and other sources of Armenia and China, considering changes in their perception over time.

The work is based on historical-comparative, stylistic, and artistic-pedagogical (empirical) methods. The theories of art perception by the classics Ermine Panowski and Pierce have been applied.

The dissertation consists of a preface, 7 chapters, which, in turn, are divided into 19 subsections, conclusions, a list of references and images.

In almost all cultures, the mythical image of the dragon was formed as a result of the unification of various animals, to which both real and supernatural attributes were attributed. This highlights the multifaceted, ancient essence of this fabulous creature.

The dragon symbolized the unbridled forces of the elements, the idea of fertility, heavenly phenomena, rebirth, good, and then evil. The mythical image of the dragon is reflected in works of applied and monumental art, ornaments, folklore, myths, and in almost all areas of ancient culture in general.

In oral and written folklore, the dragon is represented both in a positive and negative light, as a symbol of the power of good and evil.

As part of the dissertation, an attempt was made to bring together and discuss all the initial data known about the mythical dragon, to interpret them at different stages of historical development. Then I compared the representations and artistic representations of the mythical dragon of ancient Armenia and China with each other in order to identify their mythological and artistic similarities.

The collective consciousness expressed in myths and ancient images is subject to the dual influence of time and space. They often borrowed initial experiences and models of thinking, but their "media" coverage is different. Experience is conveyed through discourse, and thinking is conveyed through images. Materialized visual images in art in ancient cultures capture the process of group identity formation.

Artifacts made of jade in China have a very important cultural significance. In early Bronze Age Armenia, in the Shengavite culture, there are two extremely important areas of religious and applied art: hearth and black polished ceramics. Both are culture-making attributes.

In the dissertation under discussion, for the first time, an attempt was made to examine the ancient manifestations of the dragon image in the ornamental art of the black polished ceramics of the Shengavite culture of the early Bronze Age of Armenia. The basis for this bold view was a comparison of the structure of ancient Chinese hieroglyphs with the complex and original pottery ornaments of the Shengavite culture of the Armenian Highlands, which document the common features of the dragon image, their compositions and iconography in the Shengavite and ancient Chinese cultures.

Both in the art of Ancient Armenia and in the art of Ancient China, the image of the dragon has gone through the evolutionary development of iconography, typology, image and structure. Their stylistic and comparative analysis indicates that the image of the dragon in both countries is the result of both abstract and syncretic thinking, recorded both in works of fiction and in mythological narratives.

Compositions formed from ornaments on the plane of the walls of clay vessels affect visual perception as decorations and symbols, creating a balance of rhythm and content.

The image art served the primitive cult in the sense that in the pre-written period, complex ornamental motifs were perceived as symbols with a semantic load, perhaps in the same way as primitive writing.

In fact, the origin of the myth is the result of ancient human thinking.

The Longshan culture of China and the Kuro-Araxian culture of ancient Armenia are often referred to as the culture of black or reddish-black polished ceramics. Black as the main color was perceived as an environment of dignity, seriousness, calmness and stability. In art, this was perceived as an indicator of extremely strong emotionality. The black polished surface of the clay vessels and the red lining, characteristic of the Shengavite culture, may have symbolized the burning fire and the dust formed from it, the reflection of fire and darkness, created the color of red and black, emphasized the idea of the contrast of "cold" and "hot".

In Chinese mythology, the snake is a symbol of evil, but during the Han and Tang dynasties, during which the physical characteristics of the snake were used to depict the creations of Fu Xi and New Wa, as well as other deities. In China, a pair of ancient deities Fu Xi and New Wa symbolized "yin and Yang", the feminine and masculine principles, and were depicted as human snakes, creatures with a human body and a snake tail. It is noteworthy that the cave paintings of Armenia also feature mythical creatures with a human body and a snake tail (dice). In our opinion, in Ancient Armenia, the idea of "yin and Yang" was represented in ornamental art made of black polished clay of the Shengavite culture with symbolic iconography of a snake-dragon and a bird.

Conclusion

The collective consciousness expressed in myths and ancient images is influenced by time and space. they often borrowed initial experiences and models of thinking, but their "media" coverage is different. Experience is conveyed through discourse, and thinking is conveyed through images. materialized visual images in art capture the process of group identity formation in ancient cultures.:

The conducted research reveals amazing similarities between the motifs of ornaments of ceramics of the Bronze Age in Armenia, the iconography of cultural and religious monuments, and individual manifestations of mythological narratives with the images and semantics of the Chinese dragon.

周妹含 zsh