

ՀՈՒՍԻՆԵ  
ՄԽԻԹԱՐՅԱՆ

ՀԱՅԿԱԿԱՆ  
ԱՍԵՂՆԱԳՈՐԾ  
ԺԱՆՅԱԿ

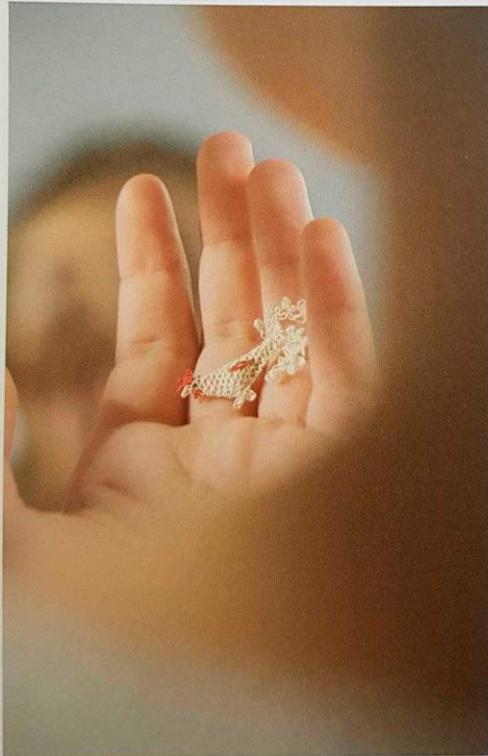
Վարպետության  
դասեր



ԵՐԵՎԱՆ 2016

## Երկու խոսք

Դարեւ շարունակ ասեղնազործության արվեստը փոխանցվել է սերնդից սերոնդ, և այդ կապը հայկական միջավայրում երբեք չի ընդհանրվել: Երբեմն փոխվել են կիրառական արվեստի ստարկաների գույքը, զոյնուրը, նշանակությունը, բայց կարարման ձևը և հնարքները մնացել են անփոփոխ: Առաջարկում ենք ծանոթանալ հայկական ասեղնազործ ժամանակի սրեղծման հմտություններին:



## ԴԱՍ 1. ՎԱՆԻ ԱՍԵՂՆԱԳՈՐԾ ԺԱՆՅԱԿԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ՀԱՆԳՈՒՅՑԸ

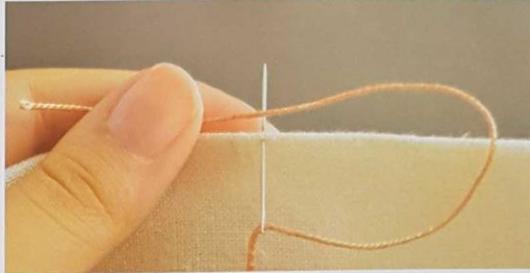
**Ծանոթագրություն:** Վանի ասեղնագործ ժանյակի գործվածքը և նախշերի ամբողջ բազմազանությունը ստացվում են հանգույցների և թելերի շարրիիվ: Ժանյակի նախշերը ստվարեն համար կտորի վրա տող առ տող նախշերի նմուշներ էին գործում, այդ կտորը պահում էին և հետագայում օգտագործում որպես նախշերի օրինակների հավաքածու:

**Ծանոթագրություն:** Խորհուրդ ենք տայախս սովորելու ժամանակ սպիտակ, բարակ թելով, սակայն մեր նկարներում օգտագործել ենք գունավոր և հասարակ թել ավելի մագչելի բացադրելու համար:

**Ծանոթագրություն:** Խորհուրդ ենք տայախս սովորելու ժամանակ խոսափել սինթետիկ թելերից և նրանց խառնուրդներից, քանի որ դրանք վագր են պահում հանգույցները, աղյու են և ունեն ձգվելու հարցերություն, որը խանգարում է գործելու ժամանակ: Վերցորեն բարձրակե կոճի թել:

**Աշխատող և ազատ թել:** Ասեղի մեջ անցկացրեք թելը՝ թելով: Թելի մի ծայրը կարճ թողեք, մյուսը՝ երկար: Երկար պոչիկը ամրանում է որևէ տեղ և գործողություն չի կատարում. դա «ազատ թել»: Թելի մյուս ծայրը ասեղի միջոցով հանգույցներ է կապում և կոչվում է «աշխատող թել»:

**Վանի ասեղնագործ ժանյակի հիմնական հանգույցը** ստվարելու համար անհրաժեշտ է լավ ոլորված բամբակ բարակ թել, բարակ կարճ ասեղ և կտոր: Ծանոթ կտորը, հետո ձախ ձեռքով բռնեք թելի ազատ ծայրը, ինչպես ցոյց է տրված նկար 1-ում, անցկացրեք ասեղը կտորի մեջ այսպես, որ թելը լինի ասեղի վրա (նկ. 1): Բռնեք ասեղի միջով անցնող թելից («աշխատող թել») աջ ձեռքով և տարեք այն դեպի վեր (նկ. 2): Անցկացրեք բռնած թելը ասեղի ծայրի տակով (նկ. 3):



Նկ. 1



Նկ. 2



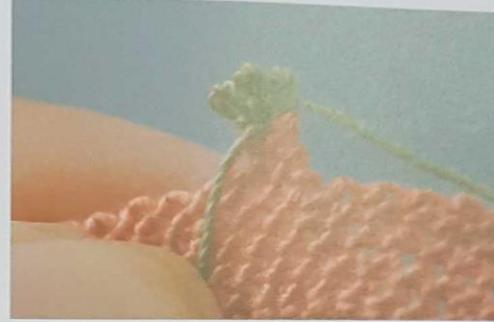
Նկ. 3

տեղը: Այսպիսի կարելի է իրար միացնել առանձին մասնիկները ձևութերի մեջ:

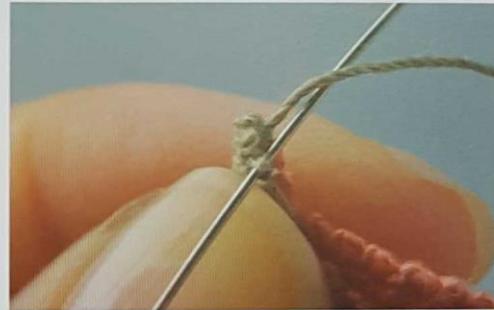
**Երկրորդ տարրերակ:** Սկզբում ասեղնագործվում է եկմը (ժապավենը, կտորի եզրը), որի վրա պետք է ամրանան ծաղիկները և տերևները: Ծաղկապսակները ասեղնագործված են առանձին, իսկ ծաղկաբաժակների և տերևների ասեղնագործությունը սկսվում է սահօդը ասեղնագործված ժապավենից (նկ. 6): Ժապավենի վրա պրոշակի հետավորությամբ պոտորներ են ասեղնագործված: Ամրացնում ենք կանաչ թելը պոտորի զագայից և երեք հատ ծիլ ասեղնագործում նոյն ծակթակալի մեջ:



Նկ. 6



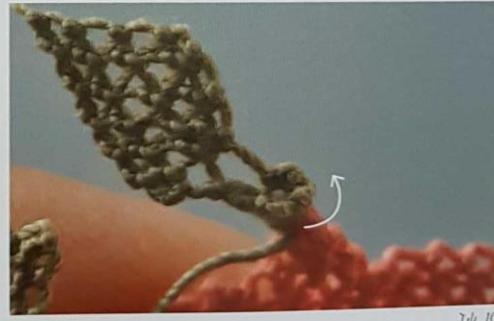
Նկ. 8



Նկ. 9



Նկ. 7



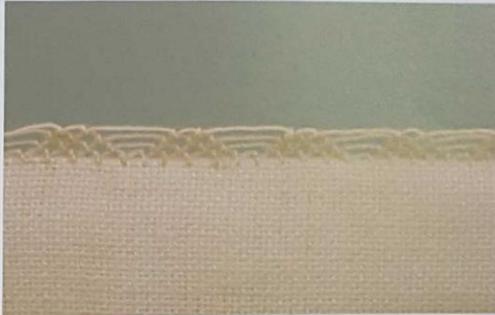
Նկ. 10

## Ճութ

Ճութը իր եռանկյունի ձևով նման է խաղողի ճութին՝ ողկոյզին։ Վանում այս նախշը այնքան տարածված էր, որ «ժամյակն այստեղ կրել է «ճութ» անունը, իսկ արհեստանոցը՝ «ճրարան»» (Ս. Դավթյան, Հայկական ժամյակ, Եր., 1966, էջ 18):

Պարզապես ճութ նախշը ստացվում է ծակթակալների շորիշիվ՝ մի բանի շարք գործելու արդյունքում։

Պետք է գործել 5 շարք։ Առաջին շարքում կտորի վրա գործում ենք հավասար մասն ծակթակալներ և երկրորդ շարքում, հաշորդաբար կրկնելով, գործում ենք 3 փոքր ծակ-



Նկ. 3



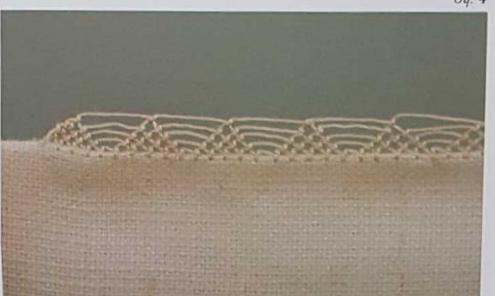
Նկ. 1



Նկ. 4



Նկ. 2



Նկ. 5



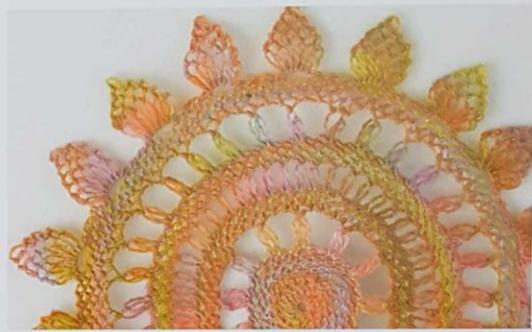
Նկ. 4



Նկ. 6



Նկ. 5



Նկ. 7

### Երկրաչափական ձևեր սուսանալով

Կոր ժանյակից կարելի է ստունալ երկրաչափական բազմազան ձևեր՝ քառակուսի, եռանկյուն, հնգանկյուն և այլն։ Սկզբում պետք է ասեղնագործել սովորական կլոր ժանյակ, ինչպես արդեն կարողանում ենք։ Բայց նախօրոք պետք է որոշեր, թե ինչ երկրաչափական ձևի ենք վերածում կլորը։ Օրինակ՝ եթե պետք է դարձնենք հնգանկյուն, որեւմն շրջանագծի վրայի ծակթակալների քանակը պետք է բաժանվի 5-ի։ Նկար 1-ում ցոյց տրված հնգանկյունի կենտրոնի ծակթակալների շարքը սկսվում է 10 հատից, քանի որ 10-ը բաժանվում է 5-ի։

**Հսկանելուն:** Առաջին շրջան. ասեղնագործում ենք 10 ծակթակալ։

Երրորդ շրջան. գործում ենք մեկ հատ սովորական ծակթակալ և մյուսի մեջ հատ ավելացնում կապելով երկու համարոյց և ստանալով լրացուցիչ ծակթակալ, հետո՝ կրկնում, միայն ամբողջ շրջանն ասեղնագործվի։ Շարքում կստանանք 15 ծակթակալ, որոնցից 10 սովորական և 5 լրացուցիչ, որոնք դասավորված են մեկընդմեջ՝ 2 սովորական, 1 լրացուցիչ։

Երրորդ շրջանում և հաջորդ բոլոր շրջաններում ասեղնագործում ենք ծակթակալները, իսկ եթե հասնում ենք լրա-