

**Баранова Д.Н.**, член Творческого союза художников России, заведующий кафедрой профессиональных дисциплин, Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал Высшей школы народных искусств (академии), 141314, Сергиев Посад, Северный проезд, д.5, e-mail: dasha.baranova.69@mail.ru

**Baranova D.N.**, member of the Creative Union of Artists of Russia, head of the department of Professional Disciplines, Sergiev Posad Institute of toys – branch of the Higher School of Folk Arts (the academy), 141314, Sergiev Posad, Severnyi proyezd, 5, e-mail: dasha.baranova.69@mail.ru

## Проектирование анималистической игрушки студентами

Сергиево-Посадского института игрушки

Designing of animalistic toy by students of the

Sergiev Posad institute of toys

**Аннотация.** В статье рассматриваются вопросы роли игрушки в жизни ребенка, и в частности анималистической игрушки. Подробно излагается процесс проектирования игрушки, определены этапы проектной работы, которые приведут к наилучшему результату при создании анималистической игрушки, соблюдая последовательность действий и рекомендаций.

**Ключевые слова:** анималистика, анималистическая игрушка, проектирование, художественная выразительность, художественный проект.

**Abstract.** The article discusses questions about the toy in general and the animalistic toy, in particular, about its role in the life of a child. The text describes in detail the process of designing a toy, identifies the stages of design work that will lead to the best result when creating an animal toy, following the sequence of actions and recommendations.

**Keywords:** animalism, animalistic toy, design, artistic expression, art project.

Создание любой игрушки, в том числе и анималистической, – процесс сложный. Игрушка обеспечивает ребёнку процесс восприятия и познания различных явлений социальной, духовной, нравственной культуры человечества. Являясь особой формой жизни ребёнка, она осуществляет его связь с окружающим миром [5, с. 49]. В творчестве дизайнера, проектирующего различные виды игрушек, соединяются изобразительное и декоративное искусство, конкретное и условное изображение. Дизайнер игрушки совмещает в себе способность к образному мышлению и умению материализовать свои замыслы в различных материалах.

«Изображение животного принадлежит к разделам искусства, требующим большого труда. Животный мир – очень сложное явление природы» [1, с. 67]. Название данного жанра происходит от латинского слова «анима» – «животное», к которому относятся живописные произведения, произведения декоративно-прикладного и народного искусства, изображающие животных, а также скульптура, графика.

Человек с глубокой древности изображал животных и птиц, выполняя их из глины, камня и других материалов. В произведениях художников Китая и Японии изображения животных, птиц, насекомых, рыб, зверей можно увидеть в графике, скульптуре, произведениях декоративно-прикладного искусства. Начиная с эпохи Возрождения, художники выполняют с натуры зарисовки животных, в Голландии изображение животных выделяется в отдельный жанр изобразительного искусства.

В русском и советском искусстве многие художники обращаются к анималистике. «В XIX веке в России уже сформировалось такое направление в искусстве, как анималистика, однако в игрушке изображения животных, не считая народного творчества, было достаточно редким» [4, с. 28]. В книге для учителей «Изображение птиц и зверей» Г.Н. Карлов отмечает: «В наше время в декоративно-прикладное искусство широко вошли новые темы, отразившие новые научные открытия, усложнившиеся человеческие отношения, но они не вытеснили образов животных» [2, с. 178].

В XXI веке изготовление анималистической игрушки не потеряло своей актуальности. Анималистическую игрушку выпускают промышленные предприятия: ООО «Русский стиль Подмосковья», Московский завод игрушек «Огонек», фабрика игрушек «Весна», ООО «Елочка» и другие. Так художником фабрики игрушек «Весна», выпускницей СПИИ ВШНИ был создан набор игрушек из ПВХ-пластизола «Животные леса», разработаны и запущены в производство фигурки отдельных животных для детей младшего возраста (рис. 1,2).



Рис. 1. Набор «Животные леса»



Рис.2. Игрушка Сивка-Бурка

В 30-е гг. XX столетия профессиональные художники-анималисты начинают активно сотрудничать с Научно-экспериментальным институтом игрушки (г. Загорск) и пробуют создавать новые виды игрушки. Произведения известных художников В.А. Ватагина, Д.В. Горлова, хранящиеся в Художественно-педагогическом музее игрушки им. Н.Д. Бартрама (г. Сергиев Посад), были связаны с игрушкой. Созданные В.А. Ватагиным и Д. В. Горловым игрушки (рис. 3,4) свидетельствуют о внимании к натуре, бережном отношении к живым «природным» формам, умении создавать на их основе яркие пластические образы, близкие и понятные детям. Познавательной задаче были подчинены почти все средства художественной выразительности: правдиво и точно передавался цвет,

фактура, давались верные объективные представления о внешнем облике и характере животных и птиц.



Рис. 3. Горлов Д.В. Баран. Папье-маше, дерево, роспись. ХПМИ им. Н.Д. Бартрама



Рис. 4. Ватагин В.А. Гусь. Дерево, роспись. ХПМИ им. Н.Д. Бартрама

Многие художники отмечали, что образ животных в искусстве глубоко воздействует как на взрослого, так и на ребенка. Игрушка не должна быть точной копией объекта, а его декоративной переработкой.

Для того чтобы создать подлинно художественный образ анималистической игрушки, необходимы знания по пластической анатомии животных и птиц, умение перерабатывать реальный образ в декоративный, подбирать необходимый материал для передачи фактуры, объема, пластики.

Более 70 лет Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал ФГБОУ ВО «Высшая школа народных искусств (академия)» готовит специалистов по проектированию различных видов игрушек. Проектирование – основа профессиональной подготовки дизайнера, позволяющее последовательно овладевать основными профессиональными методами [6, с. 399]. Разрабатывая игрушки, будущие дизайнеры должны учитывать многие факторы: возраст, функциональность, эстетические и технологические требования.

Программы дисциплин «Основы проектирования и моделирования игрушки» и «Проектирование образной игрушки» включают раздел «Анималистическая игрушка».

В процессе создания образов животных студенты изучают работы художников-анималистов: И.С. Ефимова, В.А. Ватагина, Д.В. Горлова, В.В. Трофимова, Е.И. Чарушина, размещенные на экспозиции Художественно-педагогического музея игрушки им. Н.Д. Бартрама.

В 2020 году в ХПМИ имени Н.Д. Бартрама прошла выставка «Хозяин леса», на которой можно было увидеть анималистические игрушки из различных материалов: глины, папье-маше, дерева, ткани, пластмассы. Так, представленные на выставке фигурки медведей «живут» человеческой жизнью: ловят рыбу, рубят дрова, качаются на качелях, осваивают космос и компьютер (рис. 5). Такой прием как очеловечивание персонажей применяется студентами при проектировании игрушки и, как правило, это персонажи русских сказок.

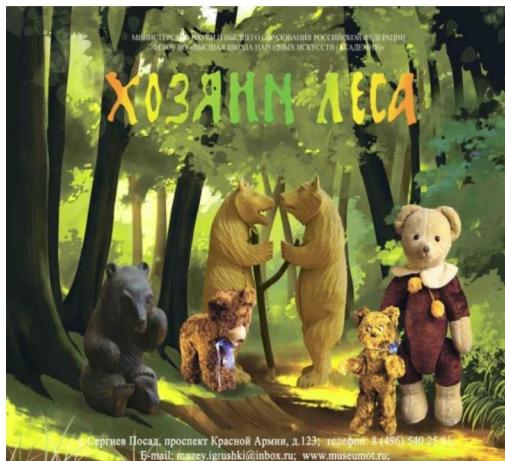


Рис.5. Афиша выставки ХПМИ имени Н.Д. Бартрама «Хозяин леса», 2020 г.

При разработке анималистической игрушки важно сохранить образ животного, его узнаваемость, пластику, характерные черты. «При выполнении задания с новой творческой темой перед студентами стоит задача отразить многообразие и звучание окружающей действительности посредством передачи явлений, форм и их качеств, свойств, состояния, положений в пространстве..., опираясь на композиционные закономерности...» [7, с. 115].

При разработке проектов студенты тщательно изучают технологию изготовления игрушек из различных материалов, а также свойства материалов: пенополистирол, ПВХ-пластизоль (поливинилхлорид), пленка ПВХ, папье-маше, ткань, мех, которые влияют на степень моделировки формы. Так игрушка из папье-маше по форме будет более условная, без мелких деталей; в игрушке из материала ПВХ-пластизоль моделировать фигурки можно с проработанными деталями и рельефом; для стеклянной елочной игрушки характерны обтекаемые формы, без четких линий; в то же время елочная игрушка из полимерных материалов может иметь более сложный рельеф и форму. Свойство материала надо учитывать и при проектировании мягконабивных игрушек. Соответствие формы и материала выступает как один из ведущих принципов формообразования [6, с. 429].

Разработка нового образца игрушки проводится в несколько этапов, каждый из которых имеет особенности: предпроектные исследования; проектное моделирование игрушки: создание объема, пластики, пространства.

На первом (подготовительном) этапе происходит сбор материала: исследуются аналоги, прототипы, промышленные образцы игрушек. Изучение животного предполагает выполнение натурных зарисовок, с характерными позами, движениями, повадками и т.д.

Анализируя собранный материал, важно определить новизну проектируемой игрушки, потребность ребенка в данном виде игрушки, учесть технологические возможности и возможности материалов. Разработка различных вариантов образца игрушки в процессе эскизирования, включает рисунки общего вида игрушки и ее проекции. Разработки цветового проекта включают поиск различных сочетаний, создание целостного

композиционного решения.

При моделировании игрушки возможно ее выполнение в масштабе, однако окончательный проект должен быть в натуральную величину.

Выполнение графического проекта является важной составляющей дизайн-проектирования, где демонстрируется окончательный вариант модели игрушки, включая схему сборки, описание технологических характеристик материала, выбираются различные графические приемы, позволяющие информативно, творчески и профессионально выразить проектную идею.

«В профессиональной подготовке будущих художников в каждом конкретном виде традиционного прикладного искусства игрушка является необходимым предметом изучения и художественного отражения в собственных художественно-творческих работах студентов» [3, с. 7]. Только при условии соблюдения четкой последовательности действий и определенного алгоритма выполнения учебного задания можно добиться решения всех поставленных перед студентом творческих задач и получить хорошего специалиста, способного создать конкурентоспособную игрушку.

### **Литература**

1. Ватагин В.А. Изображение животного. Записки анималиста. – Москва: Сварог и К, 1999. – 170 с.
2. Карлов Г.Н. Изображение птиц и зверей. Книга для учителя. – Москва: Просвещение, 1976. – 192 с.
3. Максимович В.Ф. Развитие Художественно-педагогического Музея игрушки как фактор совершенствования образования и культуры России // Музей – универсальное культурно-образовательное пространство: теория и практика. Монография / Общ. науч. ред. Л.М. Ванюшкиной. – Санкт-Петербург: ВШНИ, 2015. – С. 7-10.
4. Мельникова Е.В. Отражение раннего периода творчества художника-анималиста Д.В. Горлова в собрании Музея игрушки / Историческая, художественная и педагогическая сущность игрушки. К 100-летию Художественно-педагогического музея игрушки имени Н.Д. Бартрама: коллективная монография / Под науч. ред. В.Ф. Максимович. – Санкт-Петербург: ВШНИ, 2018. – 166 с.
5. Озерова О.В. Содержание профессионального образования в области игрушки: специальность 13.00.08 – «Теория и методика профессионального образования (педагогические науки)»: диссертация на соискание кандидата педагогических наук. – Санкт-Петербург, 2016. – 193 с.
6. Проектирование и моделирование промышленных изделий: Учеб. для вузов / С.А. Васин, А.Ю. Талашук, В.Г. Бандорин, Ю.А. Грабовенко, Л.А. Морозов, В.А. Редько / Под ред. С.А. Васина, А.Ю. Талашука. – Москва: Машиностроение-1, 2004. – 692 с., ил.
7. Федотова О.В., Шамрай Н.Н. От замысла к воплощению. Творческие этапы создания художественно-графического проекта // Традиционное прикладное искусство и образование. – 2019. – № 3. – С.113-

121. – URL: [http://dpio.ru/stat/2019\\_3/2019-03-13.pdf](http://dpio.ru/stat/2019_3/2019-03-13.pdf) (дата обращения 31.08.2020).

### References

1. Vatagin V.A. Izobrazheniye zhivotnogo. Zapiski animalista. M.: Svarogi K, 1999. – 170 s.
2. Karlov G.N. Izobrazheniye ptits i zverey. Kniga dlya uchitelya. M.: Prosveshcheniye, 1976. – 192 s.
3. Maksimovich, V.F. Razvitiye Khudozhestvenno-pedagogicheskogo Muzeya igrushki kak factor sovershenstvovaniya obrazovaniya i kul'tury Rossii / Muzey – universal'noye kul'turno-obrazovatel'noye prostranstvo: teoriya i praktika. Monografiya / Obshch. nauch. red. L. M. Vanyushkinoy. – SPb.: VSHNI, 2015. – S. 7-10.
4. Mel'nikova Ye.V. Otrazheniye rannego perioda tvorchestva khudozhnika-animalista D.V. Gorlova v sobranii Muzeya igrushki./ Istoricheskaya, khudozhestvennaya i pedagogicheskaya sushchnost' igrushki. K 100-letiyu Khudozhestvenno-pedagogicheskogo muzeya igrushki imeni N.D. Bartrama: kollektivnaya monografiya / Pod nauch. red. V.F. Maksimovich. – SPb.: VSHNI, 2018. – 166 s.
5. Ozerova O.V. Soderzhaniye professional'nogo obrazovaniya v oblasti igrushki: spetsial'nost' 13.00.08 – «Teoriya i metodika professional'nogo obrazovaniya (pedagogicheskiye nauki)»: dissertatsiya na soiskaniye uchenoy stepeni kandidata pedagogicheskikh nauk. – Sankt-Peterburg, 2016. – 193 s.
6. Proyektirovaniye i modelirovaniye promyshlennyykh izdeliy: Ucheb. Dlya vuzov / S.A. Vasin, A.YU. Talashchuk, V.G. Bandorin, YU.A. Grabovenko, L.A. Morozov, V.A. Red'ko / Pod red. S.A. Vasina, A.YU. Talashchuka. – M.: Mashinostroyeniye-1, 2004. – 692s., il.
7. Fedotova O.V., Shamray N.N. Ot zamysla k voploschcheniyu. Tvorcheskiye etapy sozdaniya khudozhestvenno-graficheskogo proyekta [Elektronnyy resurs] // Traditsionnoye prikladnoye iskusstvo i obrazovaniye. – 2019. – № 3. – S.113-121. – URL: [http://dpio.ru/stat/2019\\_3/2019-03-13.pdf](http://dpio.ru/stat/2019_3/2019-03-13.pdf) (data obrashcheniya 31.08.2020).