

Баранова Д.Н., зав. кафедрой профессиональных дисциплин, Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал Высшей школы народных искусств (академии), член Творческого союза художников России, 141310, Сергиев Посад, Северный проезд, д. 5, e-mail: dasha.baranova.69@mail.ru

Baranova D.N., head of the department of professional disciplines of Sergiev Posad institute of toy – the branch of the Higher school of folk arts (academy), member of the Creative union of artists of Russia, 141310, Sergiev Posad, Severnyi proyezd, 5, e-mail: dasha.baranova.69@mail.ru

**Особенности проектирования авторской куклы студентами
Сергиево-Посадского института игрушки
Features of designing an author's doll by students of the Sergiev Posad
institute of toy**

Аннотация. В статье рассмотрены и проанализированы материалы, касающиеся художественных и конструктивных особенностей создания авторской куклы. Раскрываются основные этапы проектирования игрушки. Подробно излагается сам процесс выполнения авторской куклы с момента постановки задачи до выполнения готового макета и художественно-графического проекта. Представлено описание оформления и декорирования костюма для куклы. Статью дополняют иллюстрации работ студентов Сергиево-Посадского института игрушки. Рассмотрена актуальность проектирования авторской игрушки при подготовке будущих дизайнеров.

Ключевые слова: авторская кукла, игрушка, образ, дизайн-проект, проектирование, эскиз, макет, материалы, декорирование.

Abstract. The article considers and analyzes materials on the features of the author's doll. The main stages of toy design are revealed. The process of making an author's doll is described in detail from the moment the task is set to the completion of the finished layout and artistic and graphic project. A description of the design and decoration of the costume for the doll is presented. The article is complemented by illustrations of works by students of the Sergiev Posad Institute of toys. The relevance of designing an author's toy in the preparation of future designers is considered.

Keywords: author's doll, toy, image, design project, projecting, sketch, layout, materials, decoration.

Направление «авторская художественная кукла», по сравнению с многовековой историей куклы, достаточно молодое. Его появление можно отнести к рубежу XIX – XX вв., которое становится популярным к 1980-м гг. в Западной Европе и США, а в России получает распространение в 1990-е гг.

Большинство авторов рассматривает авторскую куклу как произведение изобразительного искусства или как синтез нескольких видов искусств: скульптуры, игрушки, искусства костюма и живописи, а также инсталляции [5, с. 122]. «По своей сути авторская кукла – не только персонаж, манекен в

эстетичном и грамотно сшитом костюме, но прежде всего гармоничное произведение, где материал и технико-технологические приемы его создания – это форма, а художественный образ – содержание и цель проведенной работы» [4, с.146]. «Авторская кукла – это кукла, сделанная самим художником, автором куклы от начала до конца. Это и образ, придуманный художником, и само авторское изготовление не только куклы, но и костюма, прически, обуви и много другого» [1, с. 8].

В настоящее время существует много видов авторской куклы, которые различаются по жанрам, исполнению и назначению. Они выполняются в различных техниках, из разных материалов: фарфор, текстиль, полимерные глины, дерево, папье-маше. По типу композиционного решения они могут подразделяться на одиночные, многофигурные и сюжетные композиции. В кукле автор может воплотить и различные образы: идеализация, характерность, реалистичность, что позволит создать оригинальные и неповторимые произведения. Назначение таких кукол также может варьироваться, чаще всего они имеют декоративное назначение. Такие куклы не предназначены для детской игры, их не используют в представлениях. Они изготавливаются для созерцания, любования, поддержания атмосферы и могут быть интересны как взрослой аудитории, так детям. Авторские игрушки отличаются уникальностью, зачастую создаются в единственном экземпляре, отражая мастерство художника, передавая авторский замысел.

Тема авторской игрушки или куклы – один из наиболее интересных аспектов, который находит живой отклик у студентов Сергиево-Посадского института игрушки. Работа в направлении художественного проектирования и изготовления авторской куклы, позволяет применить полученные умения и навыки по скульптуре, по пластической анатомии, конструированию и моделированию костюма. Многообразие видов авторской куклы дает студентам огромный потенциал для самовыражения.

Проектирование – основа профессиональной подготовки дизайнера. Оно позволяет последовательно овладевать основными профессиональными методами – от стайлинга формы, «эстетической модернизации вещей» – до художественного конструирования...» [8, с. 399]. Создавая дизайн-проект игрушки, студенты должны научиться правильно вести работу над проектом, придерживаясь определенной последовательности действий:

- постановка задачи (выбор темы, определение требований к игрушке);
- предпроектные исследования (сбор информации и ее анализ, изучение аналогов и прототипов);
- выполнение эскизов (графические эскизы, цветографическое решение игрушки, выполнение черного макета);
- выполнение проекта игрушки в материале.

В современных условиях студенты могут выбрать подходящий материал для выполнения макета, использовать как традиционные материалы (папье-маше, текстиль) или современные полимерные глины, различные пластики,

которые в большей степени помогут выразить идею проекта и решить образ [1].

Кроме основного материала в работе над проектом используется большое количество разнообразных подручных материалов. Каркас игрушки, как правило, выполняется из проволоки различной толщины и упругости, для создания объемов туловища используют вату или синтепон. Для росписи кукол применяют любые водорастворимые краски, а для оформления игрушек подбираются ткани и материалы разных фактур их декорирования.

Студенты могут изобразить любого персонажа, рождение которого иногда может начаться с одной детали или идеи. Для создания ассоциативных образных решений можно обратиться к кинофильмам, литературе, изобразительному искусству. Часто на идею создания нового образа вдохновляют исторические персонажи, герои сказок, мифов или популярного жанра «фэнтези». «Образ может быть создан за счет пропорций и пластики фигуры, композиции костюма, использования соответствующих аксессуаров» [3, с. 20].

Работа над дизайн-проектом разделена на ряд этапов:

- постановка задачи (выбор темы, определение требований к игрушке)

На этом этапе преподаватель объясняет студентам тему задания. Студентам необходимо знать, для чего служит проектируемое изделие, какие требования к нему предъявляются. Также необходимо определиться с будущим объектом изображения, выбрать тематику авторской куклы.

- предпроектные исследования (сбор информации, ее анализ, изучение аналогов и прототипов)

Студенты работают над сбором информации об изделии, знакомятся с современной авторской куклой, изучают периодические издания, каталоги с выставок авторской игрушки, интернет-ресурсы (сайты-форумы авторов кукол, тематические блоги, видеоматериалы с выставок кукол). Собранный материал может быть представлен в виде зарисовок, фотографий.

Далее студенты должны внимательно изучить аналоги и прототипы, технологию материала, с которым предстоит работать. Образ воображаемого существа или реального персонажа автор стилизует и перерабатывает. Такой подход требуется для качественной передачи настроения игрушки, считывания образа за счёт акцентирования самых характерных черт объекта. Игрушка не должна демонстрировать анатомические и структурные особенности объекта. За счёт образной переработки и при соблюдении условности образа, игрушка приобретает выразительность, главное, чтобы все составляющие проекта были стилистически едины.

- выполнение эскизов (графические эскизы, цветографическое решение игрушки, выполнение чернового макета)

На этом этапе работы над проектом создаются эскизы будущей игрушки. Первые эскизы передают образ и эмоции, последующие направлены на поиск более удачного композиционного решения игрушки и индивидуальных

пропорций (рис. 1), разрабатывает цветографическое решение игрушки, необходимое для выразительного образа (рис. 2).



Рис. 1. Графический эскиз авторской куклы



Рис. 2. Цветовой эскиз авторской куклы



Рис. 3. Черновой макет куклы, выполненный из пластилина

Иногда процесс выполнения игрушки вызывает изменения в образе, обусловленные свойствами материала или технологией работы с ними, недостаточной узнаваемостью и выразительностью образа.

Для лучшего понимания образа желательно решать эскизы не только в графике, но и в объемном макете, который обладает большей информативностью и наглядностью, чем эскиз (рис. 3). На таких рабочих макетах, выполненных чаще всего в скульптурном пластилине, студенты могут исправить ошибки в анатомии, в пропорциях, в позе персонажа, допущенные в графических эскизах.

- выполнение проекта игрушки в материале

После разработки эскизов, создания черновых макетов и выбора цветового решения проекта студенты начинают работу над чистовым макетом игрушки. Определившись с размерами куклы, продумывают конструкцию каркаса. Для этого эскиз переводится в масштаб 1:1, размечаются пропорции будущей куклы, и изготавливается проволочный каркас.

Каркас куклы должен быть прочно закреплен на подставке. Фигура должна стоять неподвижно, не шатаясь. Элементы самого крепления необходимо скрыть. Основной каркас изготавливается из толстой алюминиевой проволоки, он должен быть жёстким и прочным, чтобы кукла не меняла свою позу под весом костюма и собственным весом.

Для каркаса рук используется более тонкая проволока. В ходе работы студенты постоянно сверяются с эскизом, проверяя размеры, пропорции и соотношение частей (рис. 4-6).

После изготовления тела куклы можно приступать к созданию костюма. Костюм персонажа может выполняться разными способами, но он всегда должен «соответствовать образу, подчеркивать и дополнять его» [1, с. 12]. Он может быть выполнен скульптурным способом, с использованием соединения отдельных деталей костюма при помощи клея. Но чаще всего костюм студенты шьют, разрабатывая авторские лекала, особенно, если наряд куклы предполагает полное соответствие реальному костюму или одежде (рис. 7-8).



Рис. 4. Работа над пластикой головы куклы



Рис. 5. Изготовление кистей рук куклы



Рис. 6. Выполнение чистового макета



Рис. 7. Выполнение веера для куклы



Рис. 8. Примерка, выполненного костюма

При выборе материалов для костюма авторской куклы учитывается ее масштаб. Фактура и размеры узора тканей должны соответствовать размеру куклы. В зависимости от общего композиционного замысла, для костюма можно использовать ткани разнообразных фактур и «винтажные» материалы: натуральные ткани, антикварное кружево, старинную фурнитуру. Для получения необычного оттенка ткани можно подкрасить ее или расписать готовый костюм для большей выразительности. Можно создать коллаж тканей, материалами для декорирования служит бисер, тесьма, нитки, кружево, пайетки. Проработанность мелких деталей, наличие декоративных элементов и динамичность фигуры помогают создать яркий и интересный образ. Детали куклы и ее костюма не конкурируют с «окружением» (подставкой, другими куклами), но сливаются в органичном единстве.



Рис. 9. Художественно-графический проект

Черновике, и с помощью кальки переводят его в чистовой вариант. Методом проектной графики разными материалами выполняется окончательный вариант графической части проекта (рис. 9).

Художник, работающий с авторской игрушкой, должен сочетать в себе несколько профессий или специальностей: это и дизайнер, и модельер, и портной, и парикмахер, и сапожник. «Только синтезом различных искусств можно создать коллекционную куклу» [9, с. 85]. Образы игрушек, декоративно переработанные автором согласно принципам условности, приобретают глубокую выразительность, что делает работу интересной.

Изготовление авторских кукол занимает особое место среди других видов декоративно-прикладного искусства. Работа студентов Сергиево-Посадского института игрушки – филиала Высшей школы народных искусств (академии) позволяя развить, закрепить, повысить и освоить новые творческие

Подставка «может иметь простую или сложную форму, выполняться из дерева, пластика, стекла или других материалов. Ее можно тонировать, расписывать, обтягивать тканью, кожей, обклеивать бумагой, располагать на ней элементы, дополняющие задуманный образ» [3, с. 26]. При правильном подходе подставка способна усилить динамику и подчеркнуть образ куклы.

Одним из важных этапов работы над дизайн-проектом является художественно-графический проект игрушки. Первоначально студенты рисуют несколько вариантов эскизов компоновки графической части проекта, намечая приблизительное расположение основных элементов композиции. Затем отрисовывают изображение в натуральную величину на

и технологические навыки проектирования, художественной обработки материалов (рис. 10-13).



Рис. 10. Я. Харитонова.
Авторская кукла.
Руководитель С.Г. Гусева



Рис. 11. Я. Харитонова.
Авторская кукла, фрагмент.
Руководитель С.Г. Гусева



Рис. 12. А. Крикота.
Авторская кукла
«Хозяйка Медной горы».
Руководитель Н.Н. Костина



Рис. 13. В. Рязанова,
Авторские игрушки
«Сирин», «Алконост», «Гамаюн».
Руководитель С.Г. Гусева
».

Литература

1. Баранова Д.Н. Художественное проектирование авторской куклы: Учебное пособие для студентов по направлению 54.03.01 Дизайн (художественное проектирование игрушки) / Д.Н. Баранова. – Санкт-Петербург: ВШНИ, 2019. – 39 с.
2. Греков А.У. Авторская игрушка в культуре России XX века / А.У. Греков. – Москва: Арт-фактор, 2015. – 248 с.
3. Коваленко Ю.Г. Изготовление художественной куклы: учебное пособие. / Ю.Г. Коваленко. – Новосибирск: Изд. НГПУ, 2008. – 45 с: ил.
4. Лейдекер М.А. Сущностная характеристика авторской куклы и вопросы художественности в контексте современной эстетики // Вестник Челябинского государственного университета. – 2015. – № 15 (370). Филология. Искусствоведение. Вып. 96. – С. 142-148. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnostnaya-harakteristika-avtorskoj-kukly-i-voprosy-hudozhestvennosti-v-kontekste-sovremennoj-estetiki> (дата обращения: 10.10.2022).
5. Лейдекер М.А. Современная авторская кукла: вопросы терминологии// Известия высших учебных заведений. Серия «Гуманитарные науки» 6 (2). – 2015. – № 2. Том 6. – С. 120-123 – URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/297910> (дата обращения: 17.11.2022).
6. Лопаткина Е.В. Авторская кукла конца XX – начала XXI века в России: история, типология, изобразительная специфика: диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения: специальность 17.00.09 Теория и история искусства (искусствоведение) / Екатерина Владимировна Лопаткина. – Санкт-Петербург, 2013. – 164 с.
7. Маевская Е.С., Валькевич С.И. Художественный образ в дизайне авторской куклы // Материалы IX Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум». – URL: <https://scienceforum.ru/2017/article/2017036019> (дата обращения: 06.11.2022).
8. Проектирование и моделирование промышленных изделий: Учебник 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.
9. Соловьева Л.Н. Игрушка: альбом. – Москва: Интербук-бизнес, 2002. – 119 с., ил.

References

1. Baranova D.N. Hudozhestvennoe proektirovanie avtorskoj kukly: Uchebnoe posobie dlya studentov po napravleniyu 54.03.01 Dizajn (hudozhestvennoe proektirovanie igrushki) / D.N. Baranova. – Sankt-Peterburg: VSHNI, 2019. – 39 s.
2. Grekov A.U. Avtorskaya igrushka v kul'ture Rossii XX veka / A.U. Grekov. – Moskva: Art-faktor, 2015. – 248 s.

3. Kovalenko YU.G. Izgotovlenie hudozhestvennoj kukly: uchebnoe posobie. / YU.G. Kovalenko. – Novosibirsk: Izd. NGPU, 2008. – 45 s: il.
4. Lejdeker M.A. Sushchnostnaya harakteristika avtorskoj kukly i voprosy hudozhestvennosti v kontekste sovremennoj estetiki // Vestnik CHelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. – 2015. – № 15 (370). Filologiya. Iskusstvovedenie. Vyp. 96. – S. 142-148. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnostnaya-harakteristika-avtorskoj-kukly-i-voprosy-hudozhestvennosti-v-kontekste-sovremennoj-estetiki> (data obrashcheniya: 10.10.2022).
5. Lejdeker M.A. Sovremennaya avtorskaya kukla: voprosy terminologii// Izvestiya vysshih uchebnyh zavedenij. Seriya «Gumanitarnye nauki» 6 (2). – 2015. – № 2. Tom 6. – S. 120-123 – URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/297910> (data obrashcheniya: 17.11.2022).
6. Lopatkina E.V. Avtorskaya kukla konca XX – nachala XXI veka v Rossii: istoriya, tipologiya, izobrazitel'naya specifika: dissertaciya na soiskanie uchenoj stepeni kandidata iskusstvovedeniya: special'nost' 17.00.09 Teoriya i istoriya iskusstva (iskusstvovedenie) / Ekaterina Vladimirovna Lopatkina. – Sankt-Peterburg, 2013. – 164 s.
7. Maevskaya E.S., Val'kevich S.I. Hudozhestvennyj obraz v dizajne avtorskoj kukly // Materialy IX Mezhdunarodnoj studencheskoj nauchnoj konferencii «Studencheskij nauchnyj forum». – URL: <https://scienceforum.ru/2017/article/2017036019> (data obrashcheniya: 06.11.2022).
8. Proektirovanie i modelirovanie promyshlennyh izdelij: Uchebnik 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. – Moskva: Mashinostroenie-1, 2004. – 692 s., il.
9. Solov'eva L.N. Igrushka: al'bom. – Moskva: Interbuk-biznes, 2002. – 119 s., il.