

РОЛЬ ДИСЦИПЛИНЫ «СКУЛЬПТУРА» В ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ ИГРУШЕК (философский аспект)

В.В. Гусева

Аннотация. На сегодняшний день дизайнеры и художники, работающие в области традиционного прикладного искусства и проектирования, моделирования и оформления игрушки, призваны развивать технологии и художественные приемы на основе традиций, что требует от них высокого уровня профессиональной культуры и компетентности в разных областях. Одним из направлений подготовки студентов в области традиционного прикладного искусства и народных промыслов является дизайн игрушки, при этом цель профессионального образования в этой области — развить у студентов способность к созданию высокохудожественного осязаемого объемного образа, в котором бы традиции прикладного искусства обрели бы новое, современное воплощение. Цель статьи — исследовать роль дисциплины «Скульптура» в подготовке будущих специалистов — дизайнеров игрушки. В рамках текущей описательной статьи был проанализирован подход к трактовке искусства «скульптуры» через призму античных и современных ученых и художников. Следует заметить, что основополагающий исторический аспект этой дефиниции акцентирует внимание на философском подходе к его определению и эксплуатации в учебных практиках. Также было отмечено, что следует обращать внимание на креативную детерминацию скульптуры, которая имеет непосредственную связь с пластической анатомией и вырабатывает способы реалистического воспроизведения тела человека или животного в том или ином материале. Статья может быть использована в дальнейших научных исследованиях детализированного анализа понятия «скульптура» с философской точки зрения для эффективного усвоения учебного материала в университетах и формирования профессиональной и креативной молодежи в будущем.

Ключевые слова: скульптура, художник, философия, декоративно-прикладное искусство, игрушка.

Для цитирования: Гусева В.В. Роль дисциплины «Скульптура» в подготовке будущих дизайнеров игрушек (философский аспект) // Преподаватель XXI век. 2022. № 3. Часть 1. С. 231–239. DOI: 10.31862/2073-9613-2022-3-231-239

231

© Гусева В.В., 2022



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

THE ROLE OF THE “SCULPTURE” DISCIPLINE IN THE TRAINING OF FUTURE TOY DESIGNERS (Philosophical Aspect)

V.V. Guseva

Abstract. Today, designers and artists working in the field of traditional applied art and toy design, modeling and decoration are called to develop technologies and artistic techniques based on traditions, which requires a high level of professional culture and competence in different areas. One of the areas of students' training in the field of traditional applied art and folk crafts is toy design, with the aim of professional education in this area – to develop students' ability to create a highly artistic tangible dimensional image, in which the traditions of applied art would find a new, modern embodiment. The purpose of the article is to investigate the current role of the discipline “Sculpture” in the training of future specialists – toy designers. The current descriptive article analyzed the approach to the treatment of the art of “sculpture” through the prism of ancient and modern scholars and artists. It should be noted that the underlying historical aspect of this definition emphasizes the philosophical approach to its definition and exploitation in educational practices. It was also noted that attention should be paid to the creative determination of sculpture, which has a direct connection with plastic anatomy and develops ways of realistic reproduction of the human or animal body in this or that material. The article can be used in further scientific research of the detailed analysis of the concept of “sculpture” from the philosophical point of view for the effective assimilation of educational material in universities and the formation of professional and creative young people in the future.

Keywords: sculpture, artist, philosophy, decorative and applied art, toy.

Cite as: Guseva V.V. The Role of the “Sculpture” Discipline in the Training of Future Toy Designers (Philosophical Aspect). *Prepodavatel XXI vek. Russian Journal of Education*, 2022, No. 3, part 1, pp. 231–239. DOI: 10.31862/2073-9613-2022-3-231-239

232

Основной художественно-технологических особенностей традиционного прикладного искусства является декоративность композиционного и пластического, фигурного, анатомического и образного решений [1, с. 128]. Это постигается при изучении предмета «Скульптура». Данная дисциплина представляется одним из универсальных инструментов формирования художественного восприятия окружающего мира и по этой причине требует особого места в структуре профессионального образования студентов в области традиционного прикладного искусства [2, с. 704].

Однако до настоящего времени место дисциплины «Скульптура» в программах подготовки студентов вуза/колледжа в

области традиционного прикладного искусства определено не в полной мере, и не разработано четко ее необходимое содержание. В этом контексте следует отметить недостаточно проработанную связь дисциплины «Скульптура» с такими предметами, как «Пластическая анатомия», «Макетирование», «Основы композиции», «Основы проектирования и моделирования игрушек», которые и определяют сущность конкретного вида традиционного прикладного искусства (и соответствующего профиля подготовки специалиста). Обучение скульптуре может помочь формированию условно-декоративного и пространственно-объемного восприятия окружающего мира и освоению приемов образно-композиционного, анатомического видения образа.

Таким образом, существует потребность в дальнейшей разработке теоретического и практического содержания дисциплины «Скульптура» во взаимосвязи с пластической анатомией, проектированием, макетированием и общим совершенствованием исполнительского мастерства [3–5].

Основным принципом работы студентов над художественным проектом по видам традиционного прикладного искусства является движение от реалистичности к условности — переработка реалистического изображения с соблюдением анатомии, особенностей объемной структуры в условно-стилизованное [6, с. 137–149]. Это особенно очевидно в процессе поиска декоративных решений на этапе замысла. Скульптура формирует ряд важнейших компетенций и навыков студента-дизайнера или художника: пространственно-образное мышление, соблюдение анатомии и др. [7, с. 125].

Цель статьи — исследовать современную роль дисциплины «Скульптура» в подготовке специалистов по направлению «Дизайн» (художественное проектирование, моделирование и оформление игрушки). В ходе исследования оказалось необходимым изучить философские основания скульптуры как вида искусства; проанализировать философские концепции, лежащие в основе современного дизайна, в частности дизайна игрушек; дать обоснование необходимости изучения «Скульптуры» как академической дисциплины студентами-дизайнерами, обучающимися по направлению «Дизайн» (художественное проектирование, моделирование и оформление игрушки).

В разрезе философского обоснования становление скульптуры как фундаментального искусства следует отдать должное античным мыслителям Древней Греции. Так, ученик Платона Аристотель в своем учении говорит о том, что жизнь

характерна как для животного, так и для человека, но человек (в отличие от животного) «делает себя сам, проявляя добродетель, мудрость и рассудительность» [8, с. 97–98]. Основываясь на трудах древнегреческих философов, можно сказать, что в Древней Греции воплощением представлений о красоте становится культ тела. Пластика в изображении человеческого тела понимается не как простая форма, а скорее, как тип духовной жизни и бытующего мировоззрения. Если обратиться к мифологии, то древние греки представляли их в образе человека, наделяя физической красотой. В скульптурных шедеврах отразилась гармония безупречных пропорций и прослеживается динамика [9, с. 82–85].

Активное обсуждение философских вопросов в связи со скульптурой началось уже в XX веке по мере легитимации темы телесности в интеллектуальной культуре [10, с. 606–615]. Философское видение скульптуры пересекается с исследовательскими традициями искусствоведения и истории искусств, но в сравнении с другими видами искусства, вероятно, в наибольшей степени [11, с. 572–582].

Определение термина «скульптура» на первый взгляд достаточно простое. Американский словарь Н. Вебстера трактует его как создание произведений искусства (например, с помощью резьбы, лепки или гравировки) из пластичных или твердых материалов. Примеры-прототипы (в понимании Д. Лакоффа) скульптур — это, скажем, Венера Милосская, Дискбол и другие классические образцы; то есть отдельно стоящие трехмерные изображения узнаваемых объектов, прежде всего, человеческих фигур. Тем не менее, автор, суммировав возможные «но», пытается дать минимальное рабочее определение скульптуры как деятельности: это «искусство создания или

предъявления объектов, ориентированных преимущественно на восприятие в трех пространственных измерениях» [12, с. 15–17; 13, с. 632].

В этом определении интересна и примечательна вторая часть: использование слова «ориентированных» вместо «предназначенных». По тонкому наблюдению Л. Стайнберга, любое искусство определяется «внутренней идеей зрителя»: какой он, что делает, в каком психологическом состоянии находится и т. д. [14, с. 424]. В соответствии с кантовским пониманием прекрасного форма произведения изобразительного искусства есть то, что доставляет человеку наслаждение вне зависимости от интереса, или что то же самое предмет, являющийся целесообразным без цели [15, с. 367]. Скульптура, с одной стороны, подражает природе, с другой — выражает при этом эстетическую идею, прилежащее к понятию вещи представление, «запускающее» свободную игру воображения.

В целом между пониманием прекрасного у И. Канта и Г. Гегеля больше сходства, чем различий. Каждый вид искусства, по Г. Гегелю, репрезентирует особый способ выражения идеи, и скульптура, в частности, суть телесное выражение духа [4].

Возможно, подобное отождествление имеет место и для абстрактных форм — «фигуры» Г. Мура все же отдаленно напоминают человеческие тела, причем, как отмечает А. Котломанов, в творчестве скульптора, признанного экспериментатором, присутствует сериальность: «...большинство его скульптур носят название “Полулежащая фигура” или “Мать и дитя”. В них варьируются лишь формы, а природа образа остается неизменной» [16, с. 187–197].

Для того чтобы мы могли оценить скульптуру, важно, в каком пространстве она стоит. Более того, как пишет

Ш. Ирвин, издавна многие скульптуры создавались «под конкретное место». Например, несколько лет назад был разработан проект восстановления Колосса Родосского, одного из 7 чудес света в виде 150-метровой статуи, повторяющей расхожее представление о том, как выглядел реальный монумент [17, с. 109]. Перемещение скульптуры с локации, которая является частью авторского замысла, может разрушить ее эстетический эффект. Р. Хопкинс пишет о «пространстве галереи» — специфической роли непосредственного материального контекста, в который помещается скульптура. Пространство картины — в определенной степени параллельная реальность со своими собственными «законами».

В некотором отношении в противоположность скульптуре дизайн становился предметом философского изучения множеством раз. Однако, как отмечает Т. Быстрова, популярность дизайнера, молодость области и кажущаяся достаточность поверхностного ознакомления с ее концептами для рассуждения на связанные с ней темы, к сожалению, приводят к «содержательному и смысловому истощению» [1; 18, с. 616–626].

Д. Рёскин и Г. Земпер отмечали «полное отсутствие художественной составляющей в технических изделиях, явно уступающих продуктам творчества древних мастеров» [19, с. 73]. Д. Рёскин, английский писатель, художник и критик, питал глубокую неприязнь к индустриальной цивилизации и даже выстроил типографию в своем поместье, чтобы издавать свои книги вручную, а не промышленным образом. Создание изделия должно приносить создателю радость. Фактически, по мнению Д. Рёскина, бытовые вещи, удовлетворяя более фундаментальные потребности, чем эстетические, исторически даже предшествовали предметам искусства, а машина

лишает человека этого опыта [20, с. 182–193]. Свидетельство тому — практика создания шедевра: по традиции подмастерье должен был предоставить корпорации мастеров т. н. «шедевр», самостоятельно изготовленное изделие наивысшего качества. Только по результатам его оценки подмастерье мог стать мастером и открыть свою мастерскую.

Если интерпретировать манифест А. Лооса в сегодняшних понятиях, то функционально совершенная форма будет, вероятно, близка к эргономичной, то есть форме, максимально приспособленной к взаимодействию с человеком с учетом особенностей его тела и психики [21, с. 13].

Г. Парсонс пытается найти некую середину между модернизмом и постмодернизмом, задаваясь вопросом: выдержали ли формы хотя бы некоторых потребительских товаров проверку временем, т. е. существует ли классика дизайна по аналогии с литературной или музыкальной классикой? Но несмотря на эти обстоятельства Г. Парсонс склонен ответить на свой вопрос утвердительно. Его пример — настольная лампа Anglepoise Д. Карвардена: пусть оригинальная модель 1227 уже не производится массово, дизайн лампы превратился в архетип и скопирован другими производителями бесчисленное множество раз. «Это говорит о вневременном качестве — эстетической ценности — в этом дизайне», — пишет Г. Парсонс [18, с. 616–626].

Игрушка как предмет, используемый в игре, весьма многообразна и классифицируется по разным основаниям. Помимо достаточно очевидных классификаций по материалу или возрасту ребенка, для которого она предназначена, существуют деления игрушек по принципу готовности (готовые / полуготовые / игрушки-материал); по воздействию на ребенка

(способствующие преимущественно личностному или интеллектуальному развитию); роли в игровой деятельности (игрушки «для любования»/характерные/этнографические и т. д.); по удовлетворяемой эмоциональной потребности (защитники-успокоители / утешители / символические игрушки / посредники / однодневки / коллекции) и мн. др. характеристикам [22, с. 71–73]. Все эти классификации отражают многообразие функций игрушек — в качестве основных выделим следующие: (а) познавательная; (б) досуговая; (в) функция социализации — образовательно-воспитательная; (г) коммуникативная; (д) терапевтическая — игрушка помогает ребенку осознавать свои эмоции, выражать их и учит справляться с ними; (е) развивающая — многие игрушки способствуют пробуждению творческих способностей ребенка; (ж) социально-статусная — обладание модной игрушкой способно повысить положение ее обладателя.

Интересно также рассматривать аспект создания игрушки в контексте взаимодействия человека и современного мира. В частности, как «изобретение скульптуры, призванное передавать накапливаемый практический опыт новым поколениям людей», выполняет особые функции в онтогенезе и филогенезе человека. Вследствие этого философско-эстетический анализ алгоритма дизайна игрушек позволяет уточнить тенденции развития современной культуры, увидеть особенности картины мира современного человека, определить его ценностные позиции, а также сформировать целостную картину тенденции развития будущего общества [23, с. 713–714]. Следует также заметить, что «современная игрушка сохраняет свой онтологический и гносеологический статус заполнения и преодоления «разрывов бытия». Как универсалия

культуры, она сохраняет устойчивые структуры психики и мифологемы, без которых невозможна нормальная для социума «работа» психики и сознания, так как способна провоцировать игру, материализовать игровую интенцию психики, а игра как модус бытия, а в бытии человека — эстетический феномен, — необходимое условие жизни высокоорганизованного существа [24, с. 12].

Кроме того, следует отметить, что концепция игрушки как «зеркала жизни» отражает происходящие в культуре и цивилизации процессы. Л.Г. Оршанский в этом ключе осмысливает возможности развития серийного промышленного производства игрушек и указывает на опасность акцентирования в игрушке ее товарной стороны, прибыльности ее серийного производства [25, с. 5].

Углубляясь в проблему изменения учебного процесса будущих дизайнеров, следует обратить внимание на эстетический и философский подходы к трактовке субъекта образовательного процесса. Современные требования к дизайнеру предполагают синтез новейших технологических решений, позволяющих детям быть максимально имплементированными к цифровым реалиям, и базовых

принципов воспитания и становления личности [26, с. 7].

Таким образом, исходя из вышесказанных тезисов, нужно отметить, что главная задача дизайнера — отыскать привлекательную форму объекта, которая не противоречила бы его функции. Задача скульптуры — как раз придавать эстетичные формы трехмерным объектам. В процессе моделирования будущего изделия навыки скульптора являются хорошим подспорьем. Скульптура имеет непосредственную связь с пластической анатомией и вырабатывает способы реалистичного воспроизведения тела человека или животного в том или ином материале. Поскольку по большей части игрушки являются миметическими, дизайнеру игрушки необходимо обладать навыками скульптора для правдоподобной передачи реальных форм и пропорций тел. Игрушка также может быть рассмотрена и как предмет интерьера (выше среди классификаций были упомянуты «игрушки для любования»). Такие игрушки, по мнению многих специалистов, ближе всего скульптурам, и для них в наибольшей степени актуальна тема гармоничных отношений с окружающим пространством ради сохранения эстетического эффекта.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Быстрова, Т.Ю. Философия дизайна. Екатеринбург: Уральский университет, 2015. 128 с.
2. Гадамер, Х.Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
3. Вахштайн, В.С. К микросоциологии игрушек: сценарий, афорданс, транспозиция // Философско-литературный журнал «Логос». 2013. № 2 (92). С. 3–37.
4. Гегель, Г.В.Ф. Эстетика: в 4 т. Т. 1. М.: Искусство, 1968. 330 с.
5. Данилова, Г. Марсель Дюшан и его «Фонтан». Почему обычный писсуар считают главным шедевром XX века. URL: <https://adindex.ru/publication/gallery/2011/04/19/64460.phtml> (дата обращения: 13.01.2022).
6. Гусева, А.Ю. Дубль-мир: аксиология и типология игрушки // Международный журнал исследований культуры. 2015. № 2 (19). С. 137–149.

7. *Orzechowski, M.* Teaching Drawing, Painting and Sculpture at the Faculty of Architecture of the Warsaw University of Technology, Classics and Modernity // IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 2019. Vol. 603. No. 4.
8. *Аристотель.* Сочинения: в 4 т. М.: Мысль, 1975–1983.
9. *Мисюрин, Д.Н.* Философские основания античной скульптуры // Студенческий электронный журнал СТРИЖ. 2019. № 6. С. 82–85.
10. *Irvin, S.* Sculpture // The Routledge Companion to Aesthetics / eds. B. Gaut, D. Lopes. London-NY: Routledge, 2013. P. 606–615.
11. *Hopkins, R.* Sculpture // The Oxford Handbook of Aesthetics / ed. J. Levinson. Oxford: Oxford University Press, 2010. P. 572–582.
12. Webster's Dictionary — американский толковый словарь английского языка. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sculpture> (дата обращения: 13.01.2022).
13. *Лакофф, Д.* Женщины, огонь и опасные вещи. Что категории языка говорят нам о мышлении. М.: Языки славянской культуры, 2004. 632 с.
14. *Стайнберг, Л.* Другие критерии. Лицом к лицу с искусством XX века. М.: Ad Marginem, 2021. 424 с.
15. *Кант, И.* Критика способности суждения. Сочинения в 6 т. М.: Искусство, 1994. 367 с.
16. *Котломанов, А.О.* Гуманист? Модернист? Виталист? К вопросу о роли Генри Мура в истории современной скульптуры. Ч. I. «Священная корова европейского искусства XX века» // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. 2012. № 3. С. 187–197.
17. *Leach, N.* Ancient Wonder of the World the Colossus of Rhodes Could Be REBUILT (Complete with a Museum Inside and a Light Beacon That Can Be Seen 34 Miles Away). URL: https://www.dailymail.co.uk/travel/travel_news/article-3296500/Wonder-world-Colossus-Rhodes-REBUILT-complete-museum-inside-light-beacon-seen-34-miles-away.html (дата обращения: 13.01.2022).
18. *Parsons, G.* Design // The Routledge Companion to Aesthetics / eds. B. Gaut, D. Lopes. London-NY: Routledge, 2013. P. 616–626.
19. *Лойко, А.И., Булыго, Е.К., Якимович, Е.Б.* Философия дизайна: учебно-методическое пособие. Минск: БНТУ, 2017. 73 с.
20. *Цурганова, Е.А.* Джон Рёскин // Литературоведческий журнал. 2019. № 45. С. 182–193.
21. *Лоос, А.* Орнамент и преступление. URL: <https://innermongolia.d3.ru/adolf-loos-ornament-i-prestuplenie-543829/?sorting=rating> (дата обращения: 13.01.2022).
22. *Иванова, Е.С.* Анализ различных подходов к классификации детской игрушки // Известия Саратовского университета. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2011. № 3. С. 71–73.
23. *Chen, S.* Reform and Innovation of Toy Design Teaching in Higher Vocational Colleges under the Information Age. 7th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2021). Atlantis Press, 2021. P. 713–718.
24. *Thibault, M., Heljakka, K.* Toyification. A Conceptual Statement. 8th International Toy Research Association World Conference. HAL, 2018. P. 1–18.
25. *Савенкова, Л.Г.* Воспитание человека в пространстве мира и культуры: интеграция в педагогике искусства. М.: МагМУ-РАНХиГС, 2014. 156 с.
26. *Atherton, J., Wang, G.* Doing vs. Being: A Philosophy of Design for Artful VR. Journal of New Music Research. 2020. Vol. 49 (1). P. 35–59.

REFERENCES

1. Bystrova, T.Y. *Filosofiya dizayna* [Philosophy of Design]. Ekaterinburg, Uralskiy universitet, 2015, 128 p. (in Russ.)
2. Gadamer, K.G. *Istina i metod. Osnovy filosofskoy germeneyvtiki* [Truth and Method. Fundamentals of Philosophical Hermeneutics]. Moscow, Progress, 1988, 704 p. (in Russ.)
3. Vakhshayn, V.S. K mikrosotsiologii igrushek: stsenariy, afordans, transpozitsiya [On the Microsociology of Toys: Scenario, Affordance, Transposition], *Filosofsko-literaturnyy zhurnal "Logos"* = Philosophical and Literary Journal Logos, 2013, No. 2 (92), pp. 3–37. (in Russ.)
4. Hegel, G.V.F. *Estetika v 4 t.* [Aesthetics in 4 vol.], vol. 1. Moscow, Art, 1968, 330 p. (in Russ.)
5. Danilova, G. *Marsel Dyushan i yego "Fontan"*. *Pochemu obychnyy pissuar schitayut glavnym shedevrom XX veka* [Duchamp and His Fountain. Why an Ordinary Urinal is Considered the Main Masterpiece of the 20th Century]. Available at: <https://adindex.ru/publication/gallery/2011/04/19/64460.phtml> (accessed: 13.01.2022). (in Russ.)
6. Guseva, A.Y. *Dubl-mir: aksiologiya i tipologiya igrushki* [Double World: Axiology and Typology of Toys], *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kultury* = International Journal of Cultural Studies, 2015, No. 2 (19), pp. 137–149. (in Russ.)
7. Orzechowski, M. Teaching Drawing, Painting and Sculpture at the Faculty of Architecture of the Warsaw University of Technology, Classics and Modernity. In: *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2019, vol. 603, No. 4.
8. Aristotel. *Sochineniya: v 4 t.* [Works: in 4 vol.]. Moscow, Mysl, 1975–1983. (in Russ.)
9. Misyurina, D.N. *Filosofskiye osnovaniya antichnoy skulptury* [Philosophical Foundations of Antique Sculpture], *Studencheskiy elektronnyy zhurnal StRIZH* = Strizh Student Electronic Journal, 2019, No. 6, pp. 82–85. (in Russ.)
10. Irvin, S. Sculpture. *The Routledge Companion to Aesthetics* / eds. B. Gaut, D. Lopes. London-NY, Routledge, 2013, pp. 606–615.
11. Hopkins, R. Sculpture. *The Oxford Handbook of Aesthetics* / ed. J. Levinson. Oxford, Oxford University Press, 2010, pp. 572–582.
12. *Webster's Dictionary — amerikanskiy tolkovyy slovar angliyskogo yazyka* [Webster's Dictionary is an American Explanatory Dictionary of the English Language]. Available at: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sculpture> (accessed: 13.01.2022).
13. Lakoff, D. *Zhenshchiny, ogon i opasnyye veshchi. Chto kategorii yazyka govoryat nam o myshlenii* [Women, Fire and Dangerous Things. What the Categories of Language Tell Us about Thinking]. Moscow, Languages of Slavic culture, 2004, 632 p. (in Russ.)
14. Staynberg, L. *Drugiye kriterii. Litsom k litsu s iskusstvom XX veka* [Other Criteria. Face to Face with the Art of the XX Century]. Moscow, Ad Marginem, 2021, 424 p. (in Russ.)
15. Kant, I. *Kritika sposobnosti suzheniya* [Criticism of the Ability of Judgment]. Moscow, Art, 1994, 367 p. (in Russ.)
16. Kotlomanov, A.O. *Gumanist? Modernist? Vitalist? K voprosu o roli Genri Mura v istorii sovremennoy skulptury. Chast I. "Svyashchennaya korova yevropeyskogo iskusstva XX veka"* [Humanist? Modernist? Vitalist? To the Question of the Role of Henry Moore in the History of Modern Sculpture, part I. "The Sacred Cow of European Art of the 20th Century"], *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Iskusstvovedeniye* = Bulletin of St. Petersburg University, Art history, 2012, No. 3, pp. 187–197. (in Russ.)
17. Leach, N. *Ancient Wonder of the World the Colossus of Rhodes could be REBUILT (Complete with a Museum Inside and a Light Beacon That Can Be Seen 34 Miles Away)*. Available at: <https://www>.

- dailymail.co.uk/travel/travel_news/article-3296500/Wonder-world-Colossus-Rhodes-REBUILT-complete-museum-inside-light-beacon-seen-34-miles-away.html (accessed: 13.01.2022).
18. Parsons, G. Design. *The Routledge Companion to Aesthetics* / eds. B. Gaut, D. Lopes. London-NY, Routledge, 2013, pp. 616–626.
 19. Loyko, A.I., Bulygo, Y.K., Yakimovich, Y.B. *Filosofiya dizayna* [Philosophy of Design: Teaching Aid]. Minsk, Belorusskij nacional'nyj tekhnicheskij universitet, 2017, 73 p. (in Russ.)
 20. Tsurganova, Y.A. Dzhon Roskin [John Ruskin], *Literaturovedcheskiy zhurnal* = Literary Journal], 2019, No. 45, pp. 182–193. (in Russ.)
 21. Loos, A. *Ornament i prestupleniye* [Ornament and Crime]. Available at: <https://innermongolia.d3.ru/adolf-loos-ornament-i-prestuplenie-543829/?sorting=rating> (accessed: 13.01.2022). (in Russ.)
 22. Ivanova, Y.S. Analiz razlichnykh podkhodov k klassifikatsii detskoj igrushki [Analysis of Various Approaches to the Classification of Children's Toys], *Izvestiya Saratovskogo universiteta. Seriya: Filosofiya. Psikhologiya. Pedagogika* = Bulletin of the Saratov University, Series: Philosophy. Psychology. Pedagogy, 2011, No. 3, pp. 71–73. (in Russ.)
 23. Chen, S. Reform and Innovation of Toy Design Teaching in Higher Vocational Colleges under the Information Age. *7th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2021)*. Atlantis Press, 2021, pp. 713–718.
 24. Thibault, M., Heljakka, K. Toyification. A Conceptual Statement. *8th International Toy Research Association World Conference*. HAL, 2018, pp. 1–18.
 25. Savenkova, L.G. *Vospitaniye cheloveka v prostranstve mira i kultury: integratsiya v pedagogike iskusstva* [Education of a Person in the Space of Peace and Culture: Integration in the Pedagogy of Art]. Moscow, MagMU-RANEPА, 2014, 156 p. (in Russ.)
 26. Atherton, J., Wang, G. Doing vs. being: A philosophy of design for artful VR, *Journal of New Music Research*, 2020, vol. 49, No. 1, pp. 35–59.

Гусева Виктория Вячеславовна, аспирант, преподаватель, Сергиево-Посадский институт игрушки, филиал «Высшей школы народных искусств (академия)», guseva5008@rambler.ru

Victoria V. Guseva, Postgraduate Student, Lecturer, Sergiev Posad Institute of Toys, Branch of the Higher School of Folk Arts (Academy), guseva5008@rambler.ru

Статья поступила в редакцию 12.03.2022. Принята к публикации 17.07.2022

The paper was submitted 12.03.2022. Accepted for publication 17.07.2022