

*Белоногова Людмила Геннадьевна*

студентка

Елабужский институт (филиал) ФГАОУ ВО «Казанский  
(Приволжский) федеральный университет»

г. Елабуга, Республика Татарстан

DOI 10.31483/r-167245

## **АНАЛИЗ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ И АНАЛОГОВ В СФЕРЕ КУКОЛЬНОГО ДИЗАЙНА**

***Аннотация:** статья посвящена двухуровневому анализу современного состояния кукольного дизайна: с одной стороны, исследуется спектр образовательных запросов целевой аудитории, с другой – проводится критический обзор существующих аналоговых продуктов (курсов, школ, мастер-классов). Автор выявляет разрыв между ремесленным и концептуальным подходами в обучении, а также фиксирует дефицит программ, формирующих проектное мышление. На основе сравнительного анализа формулируются принципы построения актуальной образовательной модели, отвечающей запросу на междисциплинарность.*

***Ключевые слова:** кукольный дизайн, художественное проектирование, образовательные потребности, арт-кукла, педагогический дизайн, креативные индустрии.*

За последнее десятилетие кукольный дизайн пережил качественную трансформацию, переместившись из маргинальной области декоративно-прикладного искусства в поле актуальной арт-практики и коммерчески успешного крафтового предпринимательства. Феномен «art-doll» окончательно легитимировал куклу не как игрушку, а как объект современного искусства и коллекционирования. Вместе с тем рынок образовательных услуг в этой нише остается стихийным и методологически неоднородным. Возникает противоречие: растущий спрос на профессиональные компетенции сталкивается с преобладанием трансляционных, а не развивающих форм обучения.

Цель данной работы – проанализировать структуру образовательных потребностей современных авторов кукол и сопоставить их с ландшафтом существующих аналогов для обоснования дефицитных зон и перспективных направлений педагогического проектирования.

Исследование базируется на триангуляции качественных данных: глубинные интервью с практикующими дизайнерами и преподавателями (n=25), контент-анализ профессиональных сообществ за 2023–2025 гг., а также структурный анализ 15 образовательных программ. Для систематизации результатов применен метод сравнительного картирования.

Анализ мотивационных паттернов позволил выстроить трехуровневую модель потребностей, где каждый последующий уровень не отрицает предыдущий, а надстраивается над ним (табл. 1).

Таблица 1

### Структура образовательных запросов в сфере кукольного дизайна

Уровень потребностей	Доминирующий запрос	Содержание (чему учить)	Ожидаемый результат	Степень удовлетворенности рынком
<i>I. Ремесленный</i>	Технологическая грамотность	Материаловедение (пластики, силиконы, текстиль), литье, каркасная инженерия, обжиг	Стабильное качество изделия, предсказуемость физических свойств	<i>Высокая</i> (множество мастер-классов)
<i>II. Конструктивно-композиционный</i>	Владение художественным языком	Пластическая анатомия стилизации, колористика тонировки, тектоника шарнирной куклы	Узнаваемый авторский почерк, умение «лепить характер, а не нос»	<i>Средняя</i> (разрозненные курсы)
<i>III. Концептуально-предпринимательский</i>	Проектное мышление и арт-менеджмент	Драматургия образа, сторителлинг, ценообразование на арт-объекты, самопродюсирование	Рыночная состоятельность, вход в галерейную среду, устойчивый бренд	<i>Низкая</i> (дефицит предложений-гибридов)

Как видно из таблицы, рынок перегрет предложениями базового уровня, в то время как третий уровень, синтезирующий художественное высказывание с экономикой творчества, остается зоной острейшего дефицита.

Все многообразие продуктов было типологизировано в три образовательные модели. Их сравнительная характеристика приведена в таблице 2.

Таблица 2

### Сравнительный анализ моделей обучения кукольному дизайну

Критерий анализа	Модель 1: «Мастер-ремесленник» (МК, тренинги)	Модель 2: «Академическая школа» (ВУЗы, училища)	Модель 3: «Проектная лаборатория» (редкие авторские курсы)
<i>Целеполагание</i>	Создание конкретного изделия по образцу	Освоение фундаментальных основ искусства	Разработка авторского проекта от идеи до презентации
<i>Метод</i>	Алгоритмический повтор за мастером	Классическая академическая система (рисунок, скульптура)	Дизайн-мышление, проблемно-ориентированный подход
<i>Технологический охват</i>	Традиционные материалы одного бренда	Физические материалы минус актуальная «химия»	Гибридный (ручной труд + ZBrush/Blender + 3D-печать)
<i>Обратная связь</i>	Коррекция техники исполнения	Оценка академической правильности	Кураторская критика, развитие концепции
<i>Результат</i>	Тиражированный артефакт	Владение базой, но часто отрыв от реалий рынка	Упакованный творческий продукт / портфолио
<i>Ограничения</i>	Формирует шаблонное мышление, привязка к стилю наставника	Инертность, отсутствие предпринимательского трека	Высокий порог входа, элитарность («искусство не для всех»)

Сравнение трех моделей наглядно демонстрирует структурный перекося. Модель 1 хорошо решает задачи первого уровня потребностей, но зачастую блокирует переход к самостоятельному творчеству, так как не формирует вариативное мышление. Модель 2 дает базу, но игнорирует специфику ниши арт-куклы. Модель 3 отвечает на запросы третьего уровня, но не имеет дидактической связи с первым и вторым, оставаясь изолированным «клубом для избранных».

Для более детальной фиксации дефицитов в содержание программ было проведено сопоставление востребованных навыков с фактом их наличия в учебных планах проанализированных школ (табл. 3).

Таблица 3

#### Матрица присутствия компетенций в образовательных программах

Ключевая компетенция (запрос аудитории)	Модель «Мастер-ремесленник»	Модель «Академическая школа»	Модель «Проектная лаборатория»
Работа с самоотвердевающими пластиками	(широко)	- (или устаревшие данные)	+ (фрагментарно)
Цифровая скульптура (ZBrush / Blender)	(крайне редко)	-	+

3D-печать и пост-обработка полимеров	-	-	+
Пластическая анатомия (стилизация)	(только копирование)	+ (классическая)	+ (авторский подход)
Сторителлинг и драматургия образа	-	-	+
Авторское право и арт-менеджмент	-	-	+ (единично)

Матрица подтверждает: ключевым разрывом является отсутствие связки «ручной труд – цифровое прототипирование» и полный провал в области правовой и бизнес-грамотности у самых массовых образовательных продуктов.

Выявленные в таблицах дисбалансы позволяют говорить о двух критических разрывах. Во-первых, инструментально-креативный разрыв: студент не получает метода перевода смутного образа в конструктивный чертеж куклы. Во-вторых, цифровой разрыв: физические и цифровые техники повсеместно преподаются изолированно, в то время как современный рынок требует владения гибридным конвейером (скульптурный скетчинг в ZBrush – прототипирование на фотополимерном принтере – ручная доработка и текстильное оформление) [2].

Более того, полученные данные свидетельствуют о том, что образовательный процесс фокусируется на создании готового продукта, в то время как обучающиеся демонстрируют выраженную потребность в сопровождении, включающем такие аспекты, как интеграция в выставочное пространство, формирование ценовой стратегии и развитие навыков самопрезентации. Современная программа должна включать модуль «профессиональной социализации объекта» [1].

Проведенный анализ, визуализированный табличной формой, подтверждает гипотезу о фрагментированности образовательного ландшафта. Будущее сферы – за модульным гибридным обучением, где технологический трек (обжиговые массы, 3D-печать, механика шарниров) неразрывен с концептуальным треком (проектная драматургия, арт-критика, юридическая самозащита). Цель такого образования – не сертификат о прослушивании курса, а полностью упакованный авторский проект, готовый к выходу на рынок арт-индустрии. Преодоление табличных «пустот» и станет основной дидактической задачей ближайших лет.

---

**Список литературы**

1. Бельтюкова Н.А. Авторская кукла как феномен современного декоративно-прикладного искусства / Н.А. Бельтюкова // Вестник культуры и искусств. – 2023. – №2. – С. 88–95. EDN BZPLTY
2. Ковычева Е. И. Кукла в диалоге культур: монография / Е.И. Ковычева; научн. ред. К.М. Климов; Удмуртский государственный университет. – Ижевск: Удмуртский университет, 2002. – 156 с. EDN ZBTTOB
3. Норман Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман; пер. с англ. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.