

## Каргопольская глиняная игрушка

*Каргопольская игрушка появилась в районе города Каргополя в Архангельской области. А если точнее, то в деревнях Печникова, Гринева и Токарева. Истоки промысла идут еще с XIII века, где найдены первые гончарные изделия, а характерные особенности ремесла сохранились до нашего времени.*



Мужчины и женщины создавали различную посуду (горшки, миски,



кувшины и т.д.), а в свободное время лепили незатейливые фигурки для детей, прибежавших на производство к родителям. Они были небольшого размера, 8–14 см, пропорции человеческого тела у них несколько нарушены, что придавало им грубовато-наивную выразительность. У этих игрушек крупные головы, длинное

туловище, а руки и ноги короткие. Изделия никогда не пользовались большим спросом, поэтому их редко вывозили на продажу и выставляли на ярмарках.

Традиции ремесла сохранились практически без изменений до наших дней, однако каргопольская игрушка перестала пользоваться спросом уже в середине 20-х гг., а через десятилетие производство почти прекратилось. В 1930-м году созданием незатейливых глиняных фигурок занималось несколько мастеров в деревнях, которые считали это не работой, а хобби. К

1950-му году осталась всего одна мастерица, создающая игрушки. Она обжигала их по-домашнему, в собственной печи, а для придания прочности засыпала углями, ожидая, когда фигурки прокалятся. Для росписи ремесленница использовала старые краски. Изменился внешний вид изделий позже, когда мастерица стала известна за пределами своей области и добрые люди начали присылать ей новые материалы. Тогда каргопольские фигурки стали красочнее, хотя стилистика не изменилась.

В наше время изделия мастеров выставлены во многих музеях народного промысла в других городах, а в Каргополе создан музей каргопольской глиняной игрушки, где собраны лучшие экспонаты гончарного ремесла из этой области.



*Музей каргопольской игрушки, г.  
Каргополь*

В каргопольских игрушках преобладала деревенская тематика. Местные мастера с большей охотой изображали простых русских людей – крестьян, которые работают в поле; пахарей и сеятелей, отдыхающих во время обеденного перерыва; женщин, стирающих белье и нянчащих детей. Обычно люди в этих глиняных изделиях очень трудолюбивы: они сеют поле, кормят скот, готовят еду, собирают урожай или выполняют домашние обязанности. Но было место и праздничной тематике, здесь ремесленники изображали танцующие пары, веселящихся музыкантов с гармошками и резвую детвору, радующуюся гуляниям.



Создавались и образы животных, как настоящих, так и вымышленных. Самый известный персонаж – полуконь-получеловек, являющийся скрещением человека и коня, был защитником людского народа от всех бед и напастей. При любой опасности он закрывал широкой грудью народ, отражая нападки судьбы.

Были и другие герои древнерусских легенд,

например, двухголовой конь или птица Сирин.

*Двухголовый конь*



*Полуконь-получеловек Полкан*



Некоторые фигурки, изображающих животных, также получали некое «очеловечивание», им прорисовывали одежду, обустривали быт, даже давали музыкальные инструменты. В фигурках участвовала все фауна, знакомая русскому человеку – медведи, лоси, бараны, кошки, собаки, птицы, лошади.



Каргопольские игрушки не прорабатывались детально, многие элементы одежды или аксессуары были изображены схематично. Наряды были яркими, заметными. Женщин часто

наряжали в длинные сарафаны, заплетали волосы в косу, на шею вешали бусы, а в руки давали или сверток с младенцем или блюда с едой. Мужские образы обладали густой бородой, шапкой или шляпой для защиты от солнца, расписной рубахой, свободными шароварами и высокими сапогами на небольшом каблучке.



Образы традиционного каргопольского ремесла наполнены скрытым смыслом. Например, фигурка обычной женщины была символом Земли, плодородия, кормилицей-матушкой. А медведь считался хозяином леса, который мог, как разорвать неугодного путника на части, так и щедро одарить лесными дарами и привести к выходу из чащи. Рогатые животные, как олень, баран или коза, символизировали небо и солнце. Согласно многим преданиям, оказавшим влияние на гончарное дело, рога освещают людям путь, приводят к истине.





При изготовлении игрушек каждый мастер сам выбирал способ: кто-то изначально подсушивал глину, а потом превращал в порошок и смешивал с водой; кто-то сначала замешивал до состояния теста и подсушивал; кто-то и вовсе обходился без сушки. После придания формы следовал обжиг, которые многие мастера производили в домашних печах. После тепловой обработки изделие необходимо было поместить в густой раствор из муки. Пригоревшая мука создавала на поверхности причудливые темные узоры, которые в дальнейшем покрывались красками. Подобная технология давала фигурке рельефность и объем. Завершающий этап – покраска изделия. Раньше ремесленники смешивали красящий пигмент с мелом, что придавало игрушке светлый оттенок.

Изделия из Архангельской области не могут похвастаться наличием богатой цветовой палитры. Чаще всего использовали оттенки красного, зеленого, желтого и синего. Предпочтение отдавали ярким и насыщенным цветам.



На фигурках всегда имелся узор – образы людей получали его в качестве декора к одежде, а животным орнамент наносился на рога или конечности. Сам узор был незатейливым и примитивным: простые и волнистые линии, круги, треугольники, цветочный орнамент. Присутствовала и символика из древней Руси: символичное изображение солнца, неба и луны. Были и стихийные знаки, как огонь, земля и вода.