

**НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ**

**ФАКУЛТЕТ ЗА ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА**

**Катедра «ДИЗАЙН ЗА ДЕТСКАТА СРЕДА»**

**АВТОРЕФЕРАТ**

на дисертационен труд

**«ЕСТЕТИКА И ИНОВАЦИЯ В ИТАЛИАНСКИЯ ДИЗАЙН  
НА ДЕТСКА ИГРАЧКА (3-8 Г.) ПРЕЗ ХХ – ХХІ В.»**

За присъждане на научно-образователна степен «ДОКТОР»  
професионално направление 8.2 «Изобразително изкуство»  
научна специалност 05.08.04 «Изкуствознание и изобразителни изкуства»

Докторант: Даниела Кирилова Цветкова

Научен ръководител: доц. Теодора Механдова

София, 2023

## СЪДЪРЖАНИЕ НА АВТОРЕФЕРАТА

БЛАГОДАРНОСТИ.....	3
ОБЕМ И СТРУКТУРА НА ДИСЕРТАЦИЯТА.....	4
СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	5
УВОД.....	11
Актуалност и необходимост от изследването.....	11
Обект и предмет на изследването.....	13
Цел и задачи на изследването.....	14
Методи на изследването.....	15
Обхват на изследването.....	16
Научно-практическа полезност на резултатите.....	18
Изследователски хипотези.....	18
КРАТКО ИЗЛОЖЕНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	19
I. Италиански педагогически методи, влияещи върху специфичността на дизайнерските решения за детска играчка и среда.....	19
II. Дизайнът на детските играчки в Италия.....	21
III. Анкета – Постиндустриален дизайн на детски играчки в Италия.....	23
IV. Технологични и социални влияния върху дизайна на играчки от ново поколение.....	26
Заключение и основни изводи на дисертационния труд.....	27
ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	33
ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД.....	34

## БЛАГОДАРНОСТИ

Изказвам своята признателност на преподавателите от Катедра «Дизайн за детска среда»: доц. д-р Магдалена Серафимова - Лазарова, проф. д-р Арсен Минков, доц. Теодора Механдова, проф. д-р Величка Минкова, гл. ас. д-р Рая Гайтанджиева затова че ме приеха сред тях и споделиха с мен своя професионален опит.

Специално благодаря на моя научен ръководител доц. Теодора Механдова за ценните напътствия, които ми даде по време на докторантурата, и за търпението ѝ.

Сърдечно благодаря на проф. д-р Величка Минкова за приобщаващото ѝ отношение и за възможностите, които ми предостави.

## ОБЕМ И СТРУКТУРА НА ДИСЕРТАЦИЯТА

Авторът на дисертационния труд е зачислен като докторант в задочна форма на обучение към Катедра «Дизайн за детска среда» на Националната художествена академия – гр. София със заповед № 03116У от дата 14.11.2019г.

Дисертационният труд се състои от увод, изложение в четири глави, заключение и основни изводи, приноси, приложения, илюстративен материал, библиография.

Общият обем от 316 страници включва:

- 179 страници основен текст, съдържащ увод, четири глави, заключение и основни изводи и приноси;
- 1 страница публикации по темата на дисертационния труд;
- 1 страница декларация за оригиналност;
- 31 страници приложения - «А пък има сто», Манифест за естествените права на децата, Манифест «Футуристична реконструкция на вселената», Интегрален материал от анкета «Постиндустриален дизайн на детските играчки в Италия»;
- 47 страници илюстративен материал;
- 57 страници библиография. Тя включва 40 цитирани източника на кирилица и над 700 на латиница, отнасящи се до научна и художествена литература, уебстраници, библиографски справки за издания и личности, статии от периодичния печат (вестници, списания, сборници, каталози, енциклопедии).

Бележките под линия поясняват използваната терминология относно материали, технологии, артистични движения, исторически събития, личности и др.

## СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

УВОД.....	8
<b>I. ИТАЛИАНСКИ ПЕДАГОГИЧЕСКИ МЕТОДИ, ВЛИЯЕЩИ ВЪРХУ СПЕЦИФИЧНОСТТА НА ДИЗАЙНЕРСКИТЕ РЕШЕНИЯ ЗА ДЕТСКА ИГРАЧКА И СРЕДА .....</b>	<b>15</b>
1.1. Избор на целевата група на изследването .....	16
1.2. Методът на сестрите Агаци .....	18
1.3. Методът Монтесори .....	23
1.3.1. Историята .....	24
1.3.2. Методът .....	25
1.3.3. Детето .....	27
1.3.4. Свобода, движение и дисциплина .....	29
1.3.5. Елементи на метода .....	30
1.3.5.1. Смирен учител .....	30
1.3.5.2. Заобикаляща среда .....	31
1.3.5.3. Материали за вътрешно развитие и обучение .....	33
1.3.6. Сензорно обучение .....	35
1.3.6.1. Тактилни стимули .....	35
1.3.6.2. Визуални стимули .....	35
1.3.6.3. Слухови стимули .....	35
1.3.6.4. Топлинни стимули .....	36
1.3.6.5. Барични стимули .....	36
1.3.6.6. Вкусови и обонятелни стимули .....	36
1.3.7. Език .....	36
1.3.8. Математика .....	37
1.4. Методът Реджо .....	38
1.4.1. Контекст .....	38
1.4.2. Генезис на метода .....	39
1.4.3. Ателие и ателиерист .....	41
1.4.4. Международен център «Лорис Малагуци» .....	42

1.4.5.	Действащи ателиета .....	42
1.4.6.	Институцията на детските ясли и детските градини .....	44
1.4.7.	Фондация «Реджо Чилдрен» .....	44
1.4.8.	«Реджо Чилдрен» като бизнес инкубатор .....	46
1.4.9.	Център за творческо рециклиране «Ремида» .....	48
1.4.10.	Мрежата .....	48
<b>1.5.</b>	<b>Методът Бруно Мунари .....</b>	<b>50</b>
1.5.1.	Уводни бележки .....	50
1.5.2.	Асоциация «Бруно Мунари» .....	51
1.5.3.	Работилниците – история .....	52
1.5.4.	Работилниците – практически примери .....	53
<b>1.6.</b>	<b>Активното училище на Марио Лоди .....</b>	<b>54</b>
1.6.1.	История .....	54
1.6.2.	Детски вестник «А&В» .....	54
1.6.3.	Книги .....	55
1.6.4.	«Къщата на изкуствата и играта» .....	56
1.6.5.	Бъдеще и настояще .....	57
<b>1.7.</b>	<b>Съвременни тенденции в педагогиката и психологията на еволютивната възраст .....</b>	<b>58</b>
1.7.1.	Училища след природата .....	58
1.7.2.	Педагогика на охлюва .....	61
1.7.2.1.	Дзавалони и неговите педагогически наблюдения .....	61
1.7.2.2.	Основни черти на педагогиката на охлюва .....	62
1.7.2.2.1.	Бавността и търпението .....	62
1.7.2.2.2.	Писане и краснопис .....	64
1.7.2.2.3.	Учене чрез игра и мануална работа .....	64
1.7.2.2.4.	Красотата .....	65
1.7.2.2.5.	Грешката като творец .....	66
1.7.2.2.6.	Пътуването и района .....	67
1.7.2.2.7.	Мисловните карти .....	68
1.7.2.2.8.	Булинг .....	68
<b>1.8.</b>	<b>Динамики в поведението на новите деца .....</b>	<b>69</b>

1.8.1.	Поколенията на XX и ХХІв. ....	69
1.8.2.	Новите деца .....	69
1.8.3.	Начини на мислене .....	72
1.8.4.	Възпитателни стратегии .....	73
1.9.	<b>Игрите на новите поколения – теренно изследване</b> .....	74
1.9.1.	Теоретична предпоставка .....	75
1.9.2.	Проектиране .....	75
1.9.3.	Обсъждане (Дебат) .....	76
1.9.4.	Конструиране .....	77
1.9.5.	Работна процедура и наблюдения .....	78
1.10.	<b>Анализ и изводи към 1-ва глава</b> .....	81
<b>II. ДИЗАЙНЪТ НА ДЕТСКИТЕ ИГРАЧКИ В ИТАЛИЯ</b> .....		83
2.1.	<b>Влияние на занаятите върху формообразуването на детските играчки.</b>	83
2.1.1.	Виторио Подрека .....	83
2.1.2.	Куклите «Ленчи» .....	88
2.1.3.	Играчки «Фурга» .....	92
2.1.3.1.	История .....	93
2.1.3.2.	Технология .....	94
2.1.3.2.1.	Хартия и картон .....	94
2.1.3.2.2.	Пастел .....	95
2.1.3.2.3.	Бисквит .....	95
2.1.3.2.4.	«Керамики Фурга» .....	96
2.1.3.2.5.	Филц и подплатен текстил .....	96
2.1.3.2.6.	Оцветяване и довършителни дейности .....	97
2.1.3.2.7.	Изливане на течна глина .....	97
2.1.3.2.8.	Механизми .....	98
2.1.3.2.9.	Целулоид .....	98
2.1.3.2.10.	Полистирол .....	99
2.1.3.2.11.	Полиетилен .....	99
2.1.3.2.12.	Винил (PVC) .....	99
2.1.3.2.13.	Дърво .....	101

2.1.3.3.	Настолни игри .....	102
2.1.3.4.	Рекламен гаджет .....	102
2.1.3.5.	Колекция играчки «Джулио Суперти Фурга» .....	103
2.1.3.6.	Накратко .....	104
2.1.4.	«Севи» и «Труди» .....	104
2.1.4.1.	«Севи» .....	104
2.1.4.1.1.	«Севи»– контекст и развитие .....	104
2.1.4.1.2.	«Севи» – продукти .....	106
2.1.4.2.	«Труди» .....	107
2.1.4.2.1.	Историята на «Труди» .....	107
2.1.4.2.2.	«Труди»– гама продукти .....	109
2.1.4.3.	«Джоки Прециози» .....	113
2.1.4.3.1.	История .....	113
2.1.4.3.2.	«Джоки Прециози» – бестселъри .....	114
2.2.	<b>Играчки и футуризм</b> .....	116
2.2.1.	Фортунаго Деперо .....	118
2.3.	<b>Дизайн на играчката в следвоенния период на икономически подем</b> .124	
2.3.1.	Бруно Мунари .....	124
2.3.2.	Енцо Мари .....	128
2.3.2.1.	Продукти за деца .....	129
2.4.	<b>Нови реалности в дизайна на играчки в Италия</b> .....	132
2.4.1.	«Internotrentatre» (Биче Дантона и Бернардо Корбелини) .....	132
2.4.2.	Ирене Гуериери .....	133
2.4.3.	Фабио Гуаричи .....	135
2.4.4.	Лука Боскардин .....	136
2.4.5.	«Italiantoy».....	138
2.4.6.	«Milaniwood» .....	138
2.4.7.	«Headu» .....	139
2.5.	<b>Анализ и изводи към 2-ра глава</b> .....	140
<b>III. АНКЕТА - ПОСТИНДУСТРИАЛЕН ДИЗАЙН НА ДЕТСКИ ИГРАЧКИ В ИТАЛИЯ</b> .....		142



3.1.	<b>Цел на анкетата</b> .....	142
3.2.	<b>Интервюирани лица</b> .....	143
3.3.	<b>Метод за провеждане на анкетата</b> .....	143
3.4.	<b>Канал за провеждане на анкетата</b> .....	143
3.5.	<b>Стимули</b> .....	143
3.6.	<b>Схема на анкетата</b> .....	143
3.7.	<b>Резултати от анкетата</b> .....	144
3.7.1.	Заключения към част «Личен път» .....	144
3.7.2.	Заклучения към част «Твоите играчки» .....	145
3.7.3.	Заклучения към част «Секторът» .....	146
3.7.4.	Заклучения към част «Италианският дизайн» .....	147
3.7.5.	Заклучения към част «С мисъл за бъдещето» .....	148
3.8.	<b>Анализ и изводи към 3-та глава</b> .....	149

#### **IV. ТЕХНОЛОГИЧНИ И СОЦИАЛНИ ВЛИЯНИЯ ВЪРХУ ДИЗАЙНА НА ИГРАЧКИ ОТ НОВО ПОКОЛЕНИЕ.....151**

4.1.	<b>Творци (Makers)</b> .....	152
4.2.	<b>Самопроизводство</b> .....	153
4.2.1.	Нискотехнологично самопроизводство .....	154
4.2.2.	Високотехнологично микропроизводство .....	155
4.2.2.1.	Принтер 3D и FabLab .....	155
4.2.2.2.	Отворен код .....	160
4.2.2.3.	«Ардуино» .....	162
4.2.3.	Самостоятелно производство на дизайнерски материали.....	164
4.2.3.1.	Разработване на традиционни материали, произведени собственооръчно.....	166
4.2.3.1.1.	Суровини от «растителното царство» .....	167
4.2.3.1.1.1.	Биопластмаса .....	168
4.2.3.1.2.	Суровини от «животинското царство» .....	168
4.2.3.1.3.	Суровини от «минералното царство» .....	169
4.2.3.1.4.	Суровини от «рециклируемото царство» .....	169
4.2.3.1.5.	Суровини от «мутиращото царство» .....	169

4.2.3.1.5.1.	Биомимикрия – учейки се от природата ....	170
4.2.3.1.5.2.	Стефано Манкузо .....	171
4.2.3.2.	Интерактивни, свързани и интелигентни материали.....	172
4.3.	<b>Анализ и изводи към 4-та глава</b> .....	173
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ И ОСНОВНИ ИЗВОДИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД</b>		174
<b>ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИЯТА</b> .....		179
<b>ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД</b> .....		180
<b>ДЕКЛАРАЦИЯ ЗА ОРИГИНАЛНОСТ</b> .....		181
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b> .....		182
«А пък има сто» .....		182
Манифест за естествените права на децата .....		184
Манифест «Футуристична реконструкция на вселената».....		185
Интегрален материал от анкета .....		189
<b>ИЛЮСТРАТИВЕН МАТЕРИАЛ</b> .....		213
<b>БИБЛИОГРАФИЯ</b> .....		260

## УВОД

### Актуалност и необходимост от изследването

Българската публика познава италианската антична и ренесансова история и изкуство, но има частичен поглед върху съвременния италиански дизайн. Обикновено изплуват имената на модни дизайнери, дизайнери на мебели, създатели на автомобили или някой архитект. В онлайн проучването в наши университетски библиотеки и каталози на книжарници липсват материали както от български, така и от чужди автори по изучаваната тук тема за италианския дизайн на детски играчки. Тази празнина в знанията възпрепятства цялостното възприемане на дизайна и адекватното оценяване на неговия синтез като продукт на иновативни практики и интердисциплинарно проучване, които сами по себе си задават условия за игра.

Италианският дизайн на детски играчки е силно повлиян от артистичните течения на ХХв. Футуризъм, Сюрреализъм, Оптично изкуство, Арте повера, Радикален дизайн. Движението Футуризъм с идеологията си, изискваща преподаване на всеки аспект от живота, несъмнено е най-съществено за формообразуването на играчките. И както на децата се поставят задачи, една идея по-трудни от техните възможности, така и Футуризмът задава ситуации, клонящи към утопия. Те все още не са разрешени, въпреки упорития дух на италианското творчество.

На български език няма задълбочени проучвания за дизайна на италианските играчки, но представа за стила им може да се изгради чрез наблюдение на продуктите на нашия пазар. Тук присъстват фирмите-производителки «*Chicco*»<sup>1</sup>, «*Trudi*» – «*Sevi*», «*Italtrike*»<sup>2</sup>, «*Italeri*»<sup>3</sup>, «*Clementoni*»<sup>4</sup> и др. Отскоро асортиментът е обогатен с настолните игри на издателство «*Headu*». Всички изброени фирми произвеждат индустриални артикули с високо качество.

Процесът на проектиране на играчки в Италия е силно преплетен с естетиката. Този дял от философията, наричан «наука за чувственото познание» (*Estetica, s.d.*), се

---

<sup>1</sup> Фирмата не се разглежда в проучването, тъй като продуктите ѝ са за деца от 0 до 3 г.

<sup>2</sup> Произвежда предимно велосипеди за най-малки деца и колички.

<sup>3</sup> Произвежда комплекти за моделизъм.

<sup>4</sup> Фирмата е за комерсиални продукти.

занимава със синтеза на субективната и обективна реалност (Естетика, н.д.). Излиза извън рамките на търсенето на «красивото» като степен на естетизация и е насочен към човешкия опит като цяло. Приема се, че естетиката не е просто отчитане-проверяване на присъщите за нея критерии, а «поставя битието на човека в различен, по-оригинален, познавателно-правдив хоризонт» (Estetica, н.д.).

Естетическите понятия «красиво», «възвишено» и «траги-комично», често контрастиращи помежду си, се интегрират динамично в дизайна на детските играчки. Те намират израз в разработката на педагогическите методи и в постоянния стремеж към осъвременяване на материалите.

Често дизайнерите са принудени да произвеждат сами чрез микро производство. Популяризирането на дигиталните занаятчии (makers) и разпространението на нови технологии и материали, водят до изявен стремеж към природосъобразен живот и споделяне на блага, познания и преживявания. Тези условия допринасят за по-хармоничното психофизично развитие на децата.

От началото на ХХв. до днес в Италия се появяват много творци на играчки. Техните търсения, често породени от лична мотивация, са разнородни.

Изборът на дизайнерите, които да бъдат представени в настоящото изследване, бе труден. Той е продиктуван преди всичко от съответствието на играчките с националния естетически и социален дух, с иновациите на продуктите, с референтната целева група и с разглеждания период. Някои от дизайнерите са добре познати на италианската публика. Други остават неизвестни въпреки създадените от тях забавни продукти.

В българските библиотеки, в интернет пространството и в книжарниците са редки текстовете за новите педагогически подходи в Италия. Така се пропуска възможността да се научи за виждането им относно проектирането и използването на обучителните инструменти. Освен световноизвестното творчество на Мария Монтесори, има редица италиански мислители и педагози, чиито идеи са повлияли и влияят все още върху начина, по който се разглеждат децата и техните нужди, мястото им в обществото днес и в бъдеще.

Факт е, че поради природни и изкуствени изменения, а също и поради генетичните трансформации, на които сме свидетели, днешните деца са различни от предишните поколения. Това изисква различен научен подход, изразен чрез играчки и други образователни средства.

За реализацията на дисертационния труд са използвани материали от музеи, видеозаписи, научна и художествена литература, архиви, каталози на фирми-производителки, презентации на италиански дизайнери и т.н..

Проведени са две теренни проучвания. При първото бяха включени деца на възраст 6-9 години. Занятията бяха организирани в съответствие със съвременните дидактически методологии в Италия. Децата бяха подтикнати да проектират играчка за себе си и за бъдещето поколение.

Второто проучване е анкета, адресирана до 83 активни италиански дизайнери на играчки. Техните отговори, изложени в едноименната глава, потвърждават правилното хипотетично предположение (вж. по-долу) и наблюденията, изложени в тази дисертация.

Изследването установява модела на проектиране на играчките в италианската култура. Той може да бъде взет за пример и адаптиран към българската култура. Създаването на играчки, съобразени с българския дух - значими като формообразуване, във философски и психологически аспект, би могло да доведе до народностно осъзнаване в последващо поколение деца.

### **Обект и предмет на изследването**

Обект на изследването е италианският дизайн на играчки за деца на възраст 3-8 години.

Продуктите на дизайнери и производители на играчки са иновативни в избора на материали, форми и режими на игра.

В дисертационното изследване са включени имена на водещи експоненти. Въпреки това изследването може да изглежда непълно, тъй като в тази област има толкова много интригуващи италиански изобретатели, че не могат да бъдат представени всички. Тук не са разглеждат, например, регионални творци като Еуженио Таволара, Едина Алтана, Прини, кукловоди, производители на тенекиени колички и т.н. Поради

обема на проучването не е възможно да се включи темата за детската типография и персонажа на Пинокио като италианска емблема. Настолните и дигиталните игри са игнорирани, тъй като те представляват две огромни и комплексни области.

Предмет на изследването е аспектът на естетиката и иновационния процес в дизайна и конструирането на играчки. Настоящата разработка изследва най-добрите практики в италианския дизайн на детски играчки (в миналото и настоящето). Представя пред студенти и професионалисти един национален модел на семиотично напластяване и взаимосвързаност на света на децата и този на възрастните.

### **Цел и задачи на изследването**

Набелязани са следните основни цели:

- Да се направи исторически преглед на италианския дизайн на играчки от началото на 20 век. до второто десетилетие на XXI век.
- Да се изследва естетическото влияние на артистичните движения при проектирането на играчки.
- Да се разгледа педагогическия подход, задаващ насока при проектирането на играчките.
- Да се идентифицират активните дизайнери и да се изучат техните произведения.
- Да се анализират основните аспекти на италианската система за производство на играчки.
- Да се представят пред специализираната българска публика най-добрите италиански практики в дизайна на образователни играчки.

За постигане на целите са поставени следните задачи:

- Да се анализират форми, технологии и материали, използвани в производството на играчки в Италия.
- Да се изградят хипотези за бъдещото развитие на сектора въз основа на наблюденията.
- Да се проучат дидактическите средства и тяхната трансформация през разглеждания период.

- Да се намерят и консултират печатни и цифрови материали по темата.
- Да се експериментира проектиране на играчки с деца.
- Да се наблюдава динамиката на играта във връзка с обучението на новите поколения деца.
- Да се направи анкета сред действащи дизайнери и да се анализират резултатите.

### **Методи на изследването**

За изпълнение на целите и задачите на изследването са приложени библиографски подход, сравнителен метод, теренно проучване и анкета. Те се считат за ефикасни и функционални по отношение набирането и обработката на необходимата информация.

Отправната точка е документирането по изследваните проблеми. То се извършва чрез библиографско проучване. Откритите материали на хартиен и дигитален носител се обработват на базата на сравнителен анализ и класификация. Изясняват се характеристиките на обектите, историческия и културния контекст на създаването им, както и вградените модели на игра.

Дисертационният труд се базира на изкуствоведски изследвания на артистичните движения в Италия през съответния период, както и на архивни материали от частни и обществени колекции. Дидактическите посещения дават възможност за непосредствена лична и емоционална преценка на натрупаните данни. Поради пандемичната ситуация през последните години голяма част от контактите са дистанционни.

Психологическите и педагогически теории за ролята на играта в детското развитие задават посоката при търсенето на функционалността на дизайна.

Във връзка с потенциалния принос за напредъка на дизайна за детска среда са проучени резултати от дизайнерски изследвания на нови материали, съвместими с философията на кръговата икономика. (Ferrara)

Проведено е библиографско сравнително проучване по отношение на тенденциите за автопроизводство. Специално внимание се отделя на теоретичното и практическо изследване на нови екологични материали, подходящи за проектиране на

колекция детски играчки, отразяваща духа на дисертационния труд. Книгите на невробиолога Стефано Манкузо относно интелигентността на природата са мощен стимул за иновативно формообразуване.

Теренното проучване с артистични средства показва някои разминавания между желаното от малките потребители и проектираното от дизайнерите (одобрено от родителите).

Анкетното проучване позволи достигане до широк кръг дизайнери. Те са капилярно разпространени по цялата страна и имат разнороден опит и образование. Поради което се счита, че средната стойност в данните е показателна за ситуацията в сектора на дизайн за детска среда. Полученият «жив» резултат се анализира и използва за валидиране на извлечените по библиографския метод показания.

### **Обхват на изследването**

Изследването включва основните етапи в развитието на дизайна на играчките в Италия през XX-XXIV. Разказва за мотивацията при избора на технология, форма и материал при проектиране и производство.

Първата глава от изследването представя развитието на италианската педагогическа мисъл и обучителните инструменти. Дидактиката е израз на възприятието на обществото за нуждите на децата. Тя се разглежда тук като база при разработването на аналогови играчки за хармонично комплексно развитие на детето в целевата възрастова група.

В първия раздел на първа глава се представят характерните черти на методите на сестрите Агаци, Мария Монтесори, «Реджо Чилдрен», Мунари, активното училище на Марио Лоди, педагогиката на охлюва на Джанфранко Дзавалони.

Вторият раздел на главата се отнася до научното и паранаучно<sup>5</sup> наблюдение на трансформациите в новите деца. Предвиждат се промени в нуждите и динамиката на играта на настоящите и бъдещите деца. Наблюдението се прави с намерение актуализация на проектните параметри за извличане на максимална полза от детските играчки при минимален разход на творческа енергия и материални ресурси.

---

<sup>5</sup> Паранауката изследва феномени с методи, принадлежащи към конвенционалните научни такива.



Във втората глава хронологично са представени основните дизайнери на играчки и техните творения. За някои от най-важните компании в сектора са посочени методите на проектиране, производство и разпространение. Представени са отличителните естетически черти и съгласуваността им с артистичните движения през дадения историческия период. Търсен е иновационния елемент в производството. Уточнява се дали то има занаятчийски или промишлен характер.

Поради историзирането на дизайнери от предходните епохи (Подрека, Ленчи, Фурга, Севи-Труди, Деперо, Мунари, Мари), за тях има по-голямо количество материал. На всеки един е посветена отделна подглава. Що се отнася до младите дизайнери (Гуериери, Боскардин, Гуаричи, «Италиантой», «Интернотрентатре», издателство «Хеаду»), се прибегва към групирането им и кратко описание на техните особености. Високата стойност на продуктите им е извън съмнение. Разглеждането на творчеството на изброените автори позволява да се проследи приемствеността на основни естетически и иновативни характеристики в италианския дизайн – елегантност, изчистеност, иронична игрива нотка, перфекто познание на използваните материали и технологии, проектиране, което взема под внимание педагогическите насоки за пълноценно развитие на човешкия индивид, т.н. Радостта, която детето изпитва при игра с тези играчки, напомня една аналогия, направена от Монтесори. Педагожката сравнява радостта с храната и казва, че както храната е необходима за физическото израстване на детето, така радостта е признак на емоционалното му израстване (Montessori).

В трета глава е представена анкета, адресирана до 83-ма проектант на детски играчки. Отговорите са представени и анализирани. Направени са съпоставки с представите, сформирани от текстови и видео материали. Въпросите са разделени в 5 части («Личен път», «Твоите играчки», «Секторът», «Италианският стил», «С мисъл за бъдещето»).

### **Научно-практическа ползност на резултатите**

Дисертационното изследване представя на заинтересованите професионалисти подробна информация в достъпна форма относно италианския дизайн на играчки. Отчетени са дидактическите и артистичните съображения. Подчертани са тенденциите.

Изведени са хипотези за бъдещето по отношение на метода на проектиране, избора на материал и целевата група.

Събрана е голяма библиография с актуални и исторически текстове.

Дисертационният труд е от полза за изследователите на италианския дизайн, за учени и дизайнери на играчки. Той носи предимство на родителите, желаещи да обогатят познанията си за образователния потенциал на играчките. Италианските играчки често са многофункционални и се поддават на различни модели на игра.

### **Изследователски хипотези**

- Италианският дизайн е подчинен на идеологията на Футуризма. Последвалите други художествени авангарди оставят своя отпечатък, но никога толкова мощно.
- Италианският дизайн е сложна система с дългосрочно естетическо програмиране. Той не се ограничава до проектиране на формата и функцията, а предопределя развитието у децата на едно по-солидално и природосъобразно поведение с цел справяне с бъдещите предизвикателства. Така се създават красиви предмети с дълбок смисъл.
- Възрастните (дизайнерите) се свързват успешно с очакванията на детския свят, посредством практики от педагогиката и психологията. За проверка на хипотезата са проведени два теренни експеримента.

## КРАТКО ИЗЛОЖЕНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

### I. ИТАЛИАНСКИ ПЕДАГОГИЧЕСКИ МЕТОДИ, ВЛИЯЕЩИ ВЪРХУ СПЕЦИФИЧНОСТТА НА ДИЗАЙНЕРСКИТЕ РЕШЕНИЯ ЗА ДЕТСКА ИГРАЧКА И СРЕДА

За да се разбере процеса на създаване на италианския дизайн на играчки през XX и XXIV. и неговата естетическа същност, се прави преглед на идеите на педагозите, които професионално изучават децата и се срещат ежедневно с тях.

Описват се социо-културните причините за появата на отделни педагогически методи и техните характеристики. Обучителните практики нямат задължително пряко отношение към предметния свят на детето. В тях се използват повече или по-малко структурирани дидактични инструменти. Прилагат се различни образователни стратегии за изграждането на *forma mentis* на новите поколения. Педагози като Агаци, Лоди и Дзавалони изхождат от конкретни случки в класните стаи, за да създадат условия за игрови ситуации с обикновени материали, стимулиращи развитието на творческия капацитет на децата.

Методите Монтесори, Мунари и Реджо са познати в цял свят. Основават се на задълбочени интердисциплинарни проучвания и уважение към детската индивидуалност. Методът Монтесори век след появата си продължава да бъде един от най-актуалните и удачните за новите деца. А детската градина «Диана» (Метод Реджо) е определена за най-добра световна практика през 1991г.

В главата умишлено са представени само педагогика, създадени в Италия, защото са директно свързани с националните особености. Методът Валдорф, много добре приет в италианското общество, тук намира само косвено място като елементи от дейността на сестрите Агаци.

В най-ново време се появява тенденцията към природосъобразно образование. Представени са зелените училища, заимствани частично от световните практики и приспособени към италианското общество.

Педагогиката на охлюва, развиваща се в подобна посока, е авторско дело на Джанфранко Дзавалони. Теорията, прецизно аргументирана в духа на добрите италиански традиции, се стреми към забавяне на темпото.

Изградени върху водещите теории в психологията и философията, наблюденията на педагозите върху динамиките на игрите позволяват установяването на критични поведенчески параметри. Те могат да бъдат заложат впоследствие при проектиране на ценностни играчки. В следвоенните години множество утвърдени артисти и дизайнери активно сътрудничат с педагозите. Един пример е книгата «Граматика на фантазията», написана от Джани Родари въз основа на срещите му с деца, обучавани по метода Реджо.

Днес сътрудничеството дизайнер-педагог е широко разпространена практика и дава отлични резултати. То демонстрира втората хипотеза, изказана в дисертацията, а именно, че италианският дизайн е сложна система, в която дългосрочното естетическо програмиране (резултат от научно изследване) се проявява в обекти, не просто привлекателни и функционални. Това са обекти, отговарящи на етични изисквания, и носители на по-дълбок смисъл, водещ до солидално и природосъобразно поведение на децата. Използвайки играчките, малките не просто придобиват сензорни усещания за предмета и за себе си в пространството, но възприемат социално полезни знания, градящи се по принцип по-нататък в годините.

В тази глава от дисертацията са описани причините за избор на целевата група. Прави се кратка идентификация на разглежданите субекти. Чрез алтернативни начини се проследяват промените в децата през последния век. Описват се някои потенциално стратегически умения, необходими в обществото.

Във връзка с установяване валидността на хипотезата за успешен контакт (посредством практики от педагогиката и психологията) между света на възрастните и очакванията на децата, се проведе теренно проучване, направено в Общообразователно училище в гр.Фоджа (Италия). От наблюденията на работния процес и от крайните резултати се придобива информация от първа ръка за предпочитанията на децата, за техните фантазии относно играчките, за игровите динамики.

## II. ДИЗАЙНЪТ НА ДЕТСКИТЕ ИГРАЧКИ В ИТАЛИЯ

Проведеното изследване откри огромен брой артисти, които за един кратък или по-дълъг период от своята кариера навлизат в света на детството чрез проектиране на играчки. Наложил се отсяване на по-значимите от тях: тези, чиято дейност най-ярко провокира фантазията на децата и служи за пътеводител на следващите поколения творци. Не винаги тези автори са комерсиално успешни, защото целите и похватите им са твърде различни от общоприетите. Артистичното им търсене е автентично и истински интригува и привлича децата. Творците следват ясно очертана ценностна система, повлияна от артистично движение (Деперо и Мунари), социално съзнание (Енцо Мари), или влечение към науката. Наблюдава се приемственост в поколенията: младите дизайнери на играчки познават постиженията на предшествениците си и следват по свой начин техните уроци.

Наред с тези артисти се срещат множество смели предприемачи и занаятчии, които успяват да превърнат една лична потребност (обикновено - желанието да зарадват децата се) в увлечение, а впоследствие и в солидна продуктивна действителност. Техните фирми продължават да съществуват десетилетия наред благодарение на силната мотивация и сътрудничеството с талантиви артисти и занаятчии. Несъмнено оказва влияние постоянното търсене на иновация по отношение на използваните материали и технологии, както и гъвкавата организация на производството.

През първите десетилетия на XXв. Италия е изправена пред голяма бедност и индустриална изостаналост. Производството е в малки серии и се извършва в занаятчийските магазини. Занаятчийците умело боравят с различни традиционни техники и лесно ги пригаждат към новите материали, които започват да се произвеждат от началото на XXв. Някои се ориентират към създаване на кукли с експериментални суровини и композити.

Производители като «Фурга» изследват всички материали, познати до момента – от хартията и дървото, преминавайки през пастел, бисквит, филц и подплатен текстил, течна глина, целулоид, полистирол, полиетилен и винил. За да направят по-атрактивни своите продукти, те използват разнородни механизми за движение и звук.

Други фирми като «Ленчи», «Труди» и «Севи» залагат на малко на брой материали (текстил, нетъкан текстил, дърво), но изследват задълбочено техния потенциал. Създават мода и остават в колективната памет.

Кукленият театър демонстрира голяма жизненост. «Театърът на малките» на Подрека се превръща в притегателен център за деца и възрастни. С помощта на марионетките публиката се запознава с авангардни музикални и театрални представления, както и с вариететни номера. Изкуството се въвежда в ежедневието, точно както повелява Футуризма.

Това артистично движение разтърсва из основи италианския светоглед. То мощно и агресивно навлиза във всяка сфера на бита. Прозренията на представителите му изглеждат напредничави дори век по-късно. Ясно се проследява влиянието им върху италианската естетика.

Другите важни артистични движения (метафизиката, радикален дизайн, арте повера) не показват особен интерес към детския свят и се ограничават до това да го регистрират. Но огромният потенциал на детството и детските играчки не убягва на футуристите. В манифеста си от 1915г. «Футуристична реконструкция на вселената» Джакомо Бала и Фортунато Деперо отделят един абзац на описанието на играчките на бъдещето и ролята им в обществото. Някои от насоките като светлинни и химически ефекти се изследват в образователните научни игри днес. Други все още изглеждат почти абсурдни.

Бала и Деперо определят класическите играчки като отживелици. Монтесори също ги намира за безинтересни и гротескни, докато футуристичните изненадват и предизвикват любопитство към природните закони. Те са нещо средно между приключение в ателие и образователна игра. Удоволствието от експериментирането надделява над необходимостта от притежание. Описаните от Бала и Деперо характеристики говорят по-скоро за ефимерни играчки, отколкото за комерсиални дизайнерски продукти.

В периода между двете войни Футуризма загубва влиянието си в обществото. А играчките изостават в развитието си, поради забраната да се произвеждат стоки, които

не са от първа необходимост. Произвеждат се предимно кукли и оръжия. Пинокио става важен съюзник на фашистката пропаганда и се отъждествява с италианския дух.

След две десетилетия на подем през 70г. на XXв. започва да се усеща зараждаща се икономическа криза в италианското общество. Тя се отразява непосредствено върху производството на продукти за деца. Редица фирми фалират или се налага сливането им в по-големи формации. Водещи стават пазарните закони, обслужвани от естетическите и творчески търсения. Препозиционирането на фирмите с цел по-високи печалби понякога води до почти пълно спиране на производството на играчки, какъвто е случаят с «Гран Солей».

В началото на XXIV. секторът на играчките кипи от инициативи – организират се курсове, семинари и презентации. Новото поколение дизайнери е активно и интересно. Преоткрива се детския свят с неговия потенциал и с присъщите му проблеми. Предвид настъпилите социални и технологични промени се отчита необходимост от създаване на приобщаващи игри/играчки за нови целеви групи.

Като цяло изследваните дизайнери са ориентирани към реализация на аналогови играчки за групово ползване.

### III. АНКЕТА - ПОСТИНДУСТРИАЛЕН ДИЗАЙН НА ДЕТСКИ ИГРАЧКИ В ИТАЛИЯ

Проучването има за цел да погледне «отвъд търговската витрина» на сектора и да проучи историята и мотивацията на активните днес дизайнери на играчки. Това се прави посредством документиране на техните субективни усещания и чрез някои обективни данни.

Тази анкета може да се разглежда като «част от игра». Тя беше изпратена до референтни организации и до автори, чиито имена се появиха в процеса на разработка на дисертационния труд.

От 83 изпратени имейла 73 достигнаха до получателите си. От тях 26% отговориха, което се счита за отлично постижение. Тези хора се подложиха доброволно

на 49 въпроса, повечето от които с отворен отговор. Самият факт, че го направиха, говори за тяхното любопитство и предразположение към експериментирането. Те можеха да прескочат един или всички въпроси, защото в анкетата се допускаше тази свобода. Но отговориха на всичките, за което искрено им се благодари. Въпреки, че някои от дизайнерите са свързани в малки (приятелски?) групи, някак изглежда, че те имат нужда и желание да се опознаят като голям колектив.

При провеждане на анкетата се прилага научно наблюдение, специализирано по своя обхват. Използва се програмата «Гугъл модул».

Тъй като една част от имената са на студенти от курса за дизайн на играчки към ТУ гр. Милано, не изненадва високия процент на интервюирани, изучавали индустриален дизайн. За мнозинството проектирането на играчки е основна дейност. Те работят почти изключително по проекти за италиански компании. 63% от тях нямат собствена фирма. Имената на повече от ½ не се свързват публично с разработените от тях продукти. 37% от запитаните се възприемат като модерни дизайнери без корени, способни да се адаптират навсякъде.

Предвид изграждането на цялостна идея за интервюираните, те бяха поканени да разкажат за играчките, с които са играели като малки, за тези, с които играят сега, и за проектираните от тях играчки. Отбелязва се предпочитание към конструктивните игри както в детството, така и като възрастни. Дигиталните игри имат малко привърженици сред запитаните. Мнозинството заявяват, че създават експериментални играчки главно от дърво и хартия за директна манипулация. Обикновено са за задоволяване на лична потребност, но и по поръчка на клиент. Понякога дизайнерите проектират не физически продукт, а - сетивно преживяване, превърнато в образователна лаборатория.

Голямо внимание се отдава на валидирането на играчките. Предвиждат се множество проверки за гарантиране на качеството и за тестване интереса на потребителите.

Въпреки неизбежното използване на компютърни технологии, за 37% от анкетираните при проектиране продължава да бъде водещ игровия дух, подкрепен от фундаменталните педагогически познания.



Дизайнерите предпочитат да се информират за новостите в сектора на живо – в срещи с фирмени представители и при посещения на търговски изложения. Най-котиран е Панаирът на играчките в гр.Нюрнберг (Германия). Но не се пренебрегват списания, социални медии и др.

За най-важните дизайнери в Италия са обявени Бруно Мунари и Енцо Мари, а от новото поколение - Лука Боскардин, Биче Дантона и Бернардо Корбелини.

Повече от 30% от запитаните не отговарят на въпроса какво е мястото на световно ниво на италианските играчки. Други говорят за маргинално позициониране. Като цяло се смята, че днес тези обекти присъстват по-широко в домовете и стимулират игровото взаимодействие между родители и деца.

Италианският стил се идентифицира като състояние на ума, което включва изобретателност, концепция, внимание към естетическите и функционални детайли, философска «успокояваща естетика», както е определена от интервюиран: «Функционалност, перфектно прикрита от естетика».

На въпроса дали италианският дизайн губи душата си, преминавайки към индустриално производство, мнозинството не са съгласни по различни причини.

Проектантите са убедени, че могат да се правят напълно нов тип играчки, не заимствани от класическите и не задължително свързани с виртуалния свят. 36% от запитаните дизайнери вярват, че техните играчки няма да намерят място в «*Metaverse*».

По отношение на *AI*, приложена към играчките, интервюираните са съгласни, че това е инструмент и като такъв трябва да бъде разумно използван.

Мнозинството са убедени, че продуктите с отворен код ще засегнат сектора.

Половината дизайнери се интересуват от научните открития.

Отживяла технология според някои е леенето на метал и традиционни пластмаси.

Смята се, че играчката на бъдещето ще е предназначена за различни потребители и ще е изпълнена с нови материали. Тя ще бъде хибридна, с нови и познати начини за игра. Според някои запитани тя ще прилича на сегашните играчки, но с някои разлики в маркетинга. Ще има изненади, персонализирани с високи технологии за физическа среда. Това описание обединява идеята на дизайнерите и тази на децата-участници в

курса по дизайн на играчки (вж Глава I: «Теренно проучване»). То потвърждава предположението за хармония между дизайнерските търсения и детските очаквания.

Голямото предизвикателство на играчката ще бъде тя да стане по-привлекателна от смартфона и да изненадва децата.

#### IV. ТЕХНОЛОГИЧНИ И СОЦИАЛНИ ВЛИЯНИЯ ВЪРХУ ДИЗАЙНА НА ИГРАЧКИ ОТ НОВО ПОКОЛЕНИЕ

Във връзка с изграждането на работна хипотеза за бъдещото развитие на сектора се разглеждат два фактора, които в предходни световни кризисни моменти, тласнаха обществата към прогрес – новите за времето си материали и технологиите, разработени за тяхната обработка.

Счита се, че при директен контакт материалите създават емоции и усещания, които се превръщат в чувства. Материалите могат да осигурят подходяща среда за междуличностна комуникация и да допринесат по този начин за радостта и хармонията в детския живот.

Несъвършенството на материала и на човека са съпоставими. То е начин за опознаване на природата и не трябва да се подценява. Обръща се особено внимание на органичните несъвършенства и тези, породени от времето.

Изследователи от ТУ в гр. Милано разделят новите материали условно на две категории. Първата включва традиционните собственоръчно изработени материали от петте «царства». Класификацията е заимствана от тази на Карл Линей. Визират се растителното, животинското, минералното, «рециклируемото» и «мутиращото царство». Рециклируемото понастоящем е най-широко изследвано предвид произвежданите огромни количества отпадъчен материал. Но несъмнено най-интригуващо е мутиращото царство, чиито материали са свързващо звено между материалите от първия и втория вид («свързаните, интерактивни и интелигентни»).

Докато традиционно изработените материали влияят върху сензорното възприятие, «свързаните, интерактивни и интелигентни» материали създават когнитивно взаимодействие на различни нива.

В областта на технологиите интересна е тенденцията за отворен дизайн като част от практиката на споделяне, която отива отвъд простото споделяне на файл и достига до споделяне на материални блага (къщи, коли, т.н.). Много от традиционно изработените материали са с отворен код и рецептите за производството им се предлагат свободно в интернет. Често те са включени в каталозите на «материотеките» (библиотеки на материали).

Споделянето в детския свят се изразява в създаване на библиотеки с играчки.

Важен продукт с отворен софтуер и хардуер е микропроцесора «Ардуино», широко разпространен в проектите с отворен код. Използва се за базово кодиране.

В тази епоха моделът на игра не е привилегия на децата и е неразделна част от функцията, независимо дали става дума за технология, материал, пространство или играчка.

Новите занаятчии, наричани още пост-занаятчии, творци и т.н., са главните герои в тази ера. Те произвеждат в малки серии с нискотехнологични и високотехнологични инструменти. Първите са присъщи за «Направи си сам» и включват дърводелство, шиене, заваряване и т.н. Докато високотехнологичните са свързани с 3D печат, лазерни фрези и др. Използват се процесори и микропроцесорни платки.

Благодарение на технологиите за микропроизводство и наличието на нови материали се създават супер персонализирани дизайнерски играчки (*Art Toys*) и интегриращи играчки, предназначени за деца с увреждания.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ И ОСНОВНИ ИЗВОДИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

В първа глава от дисертационния труд беше направен преглед на педагогическите идеи, създадени в Италия. Те теоретично обуславят естетическата същност на италианския дизайн на играчки през XX и XXIв. Описани бяха техните

характеристики, включително употребата на повече или по-малко структурирани дидактични инструменти.

Методите Монтесори и Реджо, познати в цял свят, се основават на задълбочени интердисциплинарни проучвания и уважение към детската индивидуалност. Методът Монтесори век след появата си продължава да бъде един от най-актуалните и удачните за новите деца. А детската градина «Диана» (Метод Реджо) беше определена за най-добра световна практика през 1991г.

В най-ново време се появи тенденцията към природосъобразно образование. «Педагогиката на охлюва», развиваща се в подобна посока, е авторско дело на педагога Джанфранко Дзавалони.

Специализираните наблюдения върху игралните динамики позволиха установяването на критични поведенчески параметри, заложи при проектирането на ценностни играчки.

В следвоенните години множество утвърдени артисти и дизайнери активно сътрудничеха с педагозите. Днес това е разпространена добра практика. Тя демонстрира, че италианският дизайн е сложна система, в която дългосрочното естетическо програмиране се проявява в обекти, не просто привлекателни и функционални, но и носители на по-дълбок етичен смисъл.

Описани бяха причините за избор на целевата група. Направена беше кратка идентификация на разглежданите субекти. Чрез алтернативни начини се проследиха настъпилите промени в децата през последния век. Описани бяха някои потенциално стратегически умения, необходими в обществото.

Във връзка с установяване валидността на хипотезата за успешен контакт между света на възрастните и очакванията на децата, докторантът проведе теренно проучване в Общобразователно училище в гр.Фоджа (Италия). От наблюденията на работния процес и от крайните резултати се придоби информация от първа ръка за предпочитанията на децата относно играчките, за техните фантазии и игровите динамики.

Голям брой артисти в един период от живота си са проектирали играчки. Във втора глава на дисертационния труд бяха представени най-значимите имена, тези, чиято

дейност най-силно провокира фантазията на децата. Артистичното им търсене е автентично. То истински интригува и привлича децата. Творците следват ясно очертана ценностна система, повлияна от артистично движение (Деперо и Мунари), социално съзнание (Енцо Мари), или влечение към науката. Наблюдавана беше приемственост в поколенията дизайнери.

Наред с тези артисти се срещат предприемачи и занаятчии, успели да превърнат една лична потребност в солидна продуктивна действителност. Техните фирми съществуват десетилетия наред благодарение на силна мотивация, сътрудничество с талантиливи творци, иновация на използваните материали и технологии, както и гъвкава организация на производството.

Занаятчийското производството в малки серии е типично за Италия. Майсторите умело боравят с традиционните техники и лесно ги пригаждат към новите материали. В началото на ХХв. някои се ориентираха към създаване на кукли с експериментални суровини. Производители като «Фурга» изследваха всички материали, познати до момента, и използваха разнородни механизми за движение и звук. Други фирми като «Ленчи», «Труди» и «Севи» се спряха на ограничен брой материали, но изследваха задълбочено техния потенциал.

Кукленият театър демонстрира голяма жизненост. В «Театъра на малките» на Подрека с помощта на марионетките изкуството се въведе в ежедневиия живот, точно както целеше Футуризма.

Това артистично движение разтърси из основи италианския светоглед. То мощно и агресивно навлезе във всяка сфера на бита. Прозренията на представителите му изглеждат напредничави дори век по-късно и ясно се проследява влиянието им върху италианската естетика. В манифеста си от 1915г. «Футуристична реконструкция на вселената» Бала и Деперо описват играчките на бъдещето. Някои от насоките се изследват днес в образователните научни игри. Други все още изглеждат почти абсурдни.

Бала и Деперо определяха класическите играчки като отживелица. Монтесори също ги намираше безинтересни и гротескни, докато футуристичните изненадват и предизвикват любопитство към природните феномени. Те са приключение и

образователна игра. Описаните от Бала и Деперо характеристики говорят по-скоро за ефемерни играчки, отколкото за комерсиални дизайнерски продукти.

През 70г. на ХХв. започва икономическа криза в италианското общество. Тя се отрази непосредствено върху производството на продукти за деца. Редица фирми фалираха или се наложи сливането им в по-големи формации. Водещи бяха пазарните закони, а естетическите и творческите търсения останаха на заден план.

В началото на ХХІв. секторът е много жизнен. Новото поколение дизайнери е активно и интересно. Преоткрива се детският свят с неговия потенциал и с присъщите му проблеми. Предвид настъпилите социални и технологични промени е отчетена необходимостта от създаване на приобщаващи игри/играчки за нови целеви групи.

В трета глава на дисертационния труд беше представено анкетно проучване, проведено от докторанта сред италиански действащи дизайнери. То целеше изследването на постиндустриалната ситуация чрез документиране на субективните усещания на творците.

Анкетата беше изпратена до 83 проектанта. 73 имейла достигнаха получателя си. От тях 26% отговориха на 49 въпроса, разделени в 5 секции. Голяма част от запитванията бяха отворени, с опция за преминаване без отговор.

От обработените резултати се оформи следното описание на младия дизайнер:

Той има висше образование «Индустриален дизайн». Проектирането на играчки е основната му дейност. Работи изключително по проекти за италиански компании. Няма собствена фирма. Самоопределя се като «модерен дизайнер, без корени, способен да се адаптира навсякъде». Името му не е публично свързано с разработените от него продукти. И в детството, и в зряла възраст, дизайнерът играе, предимно с конструкторни игри. Днес той създава експериментални играчки главно от дърво и хартия за директна манипулация. Провежда множество проверки на качеството на продукта и тества интереса на потребителя. Понякога дизайнерът проектира не физически продукт, а образователна лаборатория. За италианския дизайнер от съществено значение са игровият дух и педагогическите познания. Творецът се информира за новостите в сектора предимно на живо. Най-високо ценен е Панаирът на играчките в гр.Нюрнберг (Германия). Проектантът познава творчеството на Бруно Мунари и Енцо Мари, а от

новото поколение дизайнери споменава Лука Боскардин, Биче Дантона и Бернардо Корбелини. Той идентифицира италианския стил като «успокояваща естетика» и «функционалност, перфектно прикрита с естетика». Убеден е, че могат да се правят напълно нов тип играчки, не заимствани от класическите и не задължително свързани с виртуалния свят. Но няма влечение към «*Metaverse*» и смята, че *AI*, приложена към играчките, трябва да се използва разумно. Дизайнерът се интересува от научните открития. Убеден е, че новата играчка ще бъде хибридна, с нови и/или познати начини за игра и високотехнологични персонализирани изненади. Това мнение е споделено и от децата в теренното проучване. Голямото предизвикателство на играчката ще бъде тя да стане по-привлекателна от смартфона и да изненадва децата.

В четвърта глава от дисертационния труд във връзка с перспективите в развитието на сектора беше направен преглед на тенденциите на самопроизводство и материалознание.

Отчетена беше способността на материалите да предизвикват емоция, която да се превърне в чувство и да регулира средата за междуличностна комуникация, а по този начин - хармонията в детския живот. Изследователи от ТУ в гр. Милано разделиха условно новите материали на две големи групи. Първата влияе на сензорното възприятие и включва «традиционни собственоръчно изработени материали от растителното, животинското, минералното, рециклируемото и мутиращото царство».

Втората създава когнитивно взаимодействие на различни нива. В нея влизат «интерактивните, свързани и интелигентни» материали - интердисциплинарни по произход е употреба.

В сферата на самопроизводството, което само по себе си е игрови модел, се разграничава нискотехнологично и високотехнологично направление. Те са тясно свързани с идеята за споделяне на материални блага и ценности. Много от традиционно изработените материали са с отворен код, а рецептите за производството им се предлагат свободно в интернет. Споделянето в детския свят се изразява в създаване на библиотеки с играчки.

Важен продукт с отворен софтуер и хардуер е микропроцесора «Ардуино», широко разпространен в проектите с отворен код. Използва се за базово кодиране.

Благодарение на технологиите за микропроизводство и наличието на нови материали се създават супер персонализирани дизайнерски играчки (*Art Toys*) и интегриращи играчки, предназначени за деца с увреждания.

Представените в дисертационния труд материали илюстрираха връзката на италианския дизайн на детски играчки с народната култура. Достигна се до заключението, че съществуват две успоредно развиващи се тенденции, проявяващи се с различен интензит в определени периоди.

В кризисни моменти надделява експерименталната, израз на смели артистични и/или научни търсения. Тя функционира като програмен манифест в дългосрочен план и е двигателят на промяната. Днес това са практиките с отворен код и производството на материали.

С разрешаване на кризата се задейства «сидиментиращата» тенденция, при която новите знания/умения се усвояват и приобщава в ежедневиия живот. Тогава занаятчиите правят малки и постепенни нововъведения в живота на хората.

Източници, цитирани в Автореферата:

*Естетика*. (н.д.). Извлечено от Речник на думите в българския език: <http://rechnik.info/%d0%b5%d1%81%d1%82%d0%b5%d1%82%d0%b8%d0%ba%d0%b0>

*Estetica*. (н.д.). Извлечено от Treccani: <https://www.treccani.it/enciclopedia/estetica>

Ferrara, M. (н.д.). *Material Designers Toolkit*. Извлечено от Politecnico di Milano: <https://re.public.polimi.it/bitstream/11311/1168768/1/Ferrara%20in%20MaDe-Book.pdf>

Montessori, M. (н.д.). *Spontaneous Activity in Education*. Project Gutenberg. Извлечено от <http://www.gutenberg.org/files/24727/24727-8.txt>



## ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИЯТА

- Дисертационният труд представя за първи път пред българска публика исторически преглед на италианския дизайн на играчки от началото на 20 век. до второто десетилетие на XXI век.
- Формулирана е хипотеза за еволюция на италианския дизайн на детски играчки въз основа на дидактически методи, естетически и научни търсения. Проверена е нейната валидност.
- Изследвано е безспорното влияние на артистичното движение Футуризъм върху италианския дизайн на детски играчки.
- Представени са иновативни методи на обучение, влияещи върху проектирането за детска среда и референтните им дидактически инструменти.
- Проведено е проучване сред деца от целевата възрастова група относно мнението им за днешните и бъдещите играчки. Наблюдавани са игралните динамики на тези деца.
- Изследвани са методите за микропроизводство с особено внимание към биомимикрията и материалите за автопроизводство.
- Идентифицирани са активните дизайнери и са изучени техните произведения.
- Съставен е въпросник, предназначен за 83 от действащите в момента в Италия проектантите. Върнатите отговори са събрани и анализирани.
- Представени са едни от най-добрите практики в дизайна на образователни играчки.
- Анализирани са някои аспекти на италианската система за производство на играчки.

## ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД<sup>6</sup>

Цветкова, Даниела, Ритуални паралели в архитектурата и детските играчки, *Философски алтернативи*, БАН, София, 5/2023  
<https://doi.org/10.58945/FJWG1696>), ISSN 2815-4568, стр. 147-162,  
<https://doi.org/10.58945/CTLH1449>

Цветкова, Даниела, Арт играчки – модерното занаятчийство в областта на детските играчки, Научна конференция: 2023 ДИЗАЙН § ПРИЛОЖНИ ИЗКУСТВА, Национална Художествена Академия, София

Цветкова, Даниела, Ефимерното и дизайнът на детски играчки, стр. 161-168, *Дизайн & Приложни изкуства*, Национална Художествена Академия, София, 2021, ISBN 978-954-2988-68-7

Цветкова, Даниела, Бруно Мунари, автентичен и безкраен, Сборник научна конференция 30 години – Дизайн за детската среда 3x10, първо издание, Национална Художествена Академия, София, 2021, ISBN 987-954-2988-63-2

Tzvetkova Daniela, Preparare il Novacene, *SEGNALI DEL NOVACENE*, Fondazione Education Fondazione Giorgio Cocchi, ISBN 9788890508240, 2021

---

<sup>6</sup> Публикациите могат да бъдат прочетени на [www.nha.academia.edu](http://www.nha.academia.edu) Daniela Tzvetkova