РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

(190) **RU 282**

**ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА
ПО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ**

Товарные знаки, знаки обслуживания, географические указания и наименования мест происхождения товаров

Географические указания

Номер государственной регистрации: **282**

Дата подачи заявки: **21.10.2021**

Номер заявки: **2021769194**

Дата государственной регистрации: **18.03.2022**

Опубликовано: **18.03.2022**

Географическое указание:

ХЛУДНЕВСКАЯ ГЛИНЯНАЯ ИГРУШКА

Указание товара:

глиняная игрушка

Место происхождения (производства) товара (границы географического объекта):

Думиничский район Калужской области

Связь характеристик товара с местом его происхождения (производства):

Хлудневская глиняная игрушка – русский художественный промысел в Калужской области, возникший в 1-й половине XIX века. Своё название получил от деревни Хлуднево Думиничского района Калужской области, где жили мастера, занимавшиеся этим ремеслом – лепкой игрушек из местной глины.

В окрестностях деревни Хлуднево в почве содержалось много глины, из-за чего было трудно выращивать урожай. Таким образом, жители деревни и приноровились к гончарному искусству. В давние времена мужчины делали керамические трубы, горшки, декоративную посуду, а женщины из оставшейся глины лепили и расписывали игрушки и свистульки.

Свободного времени от бытовых забот и труда у крестьянок было мало - лепили игрушки подетально. Основные исходные элементы - колбаски, блинчики, полые цилиндры и «налепы» к ним. Отщипнуть, примазать, вытянуть, порубить на ладони, провернуть дырку, мокрой тряпочкой загладить швы - это нехитрые приемы работы с глиной, главное – передача настроения.

Промысел в деревне Хлуднево был семейным, передавался из поколения в поколение. Самые знаменитые мастерицы и мастера находились в родстве. Например, фамилия Устиновых встречается в архивах с 1760 года.

По данным Всесоюзной переписи мелкой промышленности 1929 года в деревне Хлуднево Думиничского района из 130 домохозяйств в 76 занимались гончарным производством.

Гончарный промысел в деревне Хлуднево развивался до конца 1950-х гг. Мужчины возили свои изделия на рынки Сухиничей, Жиздры и Брянска, и благодаря глиняным игрушкам торговля у них шла гораздо лучше, чем у других горшечников и крыночников.

Но затем в колхозах ввели денежную оплату, выросла оплата по трудодням, и работать на ферме или на полевых работах стало выгоднее, чем заниматься гончарством. Да и спрос на глиняную посуду упал. Постепенно практическое занятие превратилось в хобби.

До войны делали «гремотухи» или «громотухи» – игрушки-погремушки в виде куклы («бабы»). В целом это грубо вылепленная женская фигура в длинной конусовидной юбке. Чтобы игрушка гремела, в тулове при лепке выбирают глину, закладывают туда мелкие кусочки глины, донышко замазывают, но обязательно прокалывают острой палочкой, иначе при обжиге игрушку «разорвет». Тулово (наряд) и голова лепятся из одного куска глины, все остальные детали – руки, головной убор, оборки на платье «примазываются». Небольшие «громотухи» (12-13 см) служили детскими погремушками. Игрушки побольше и понаряднее брали с собой на базары для привлечения покупателей к ходовому хлудневскому товару – гончарной посуде и свистулькам.

В 1960-1970-е годы стали лепить «барынь» — глиняную скульптуру. Сама форма «барыни» подсказана куклой-погремушкой: в основе - полый конус, во многих фигурах даже донышко замазано, а внутрь конуса-юбки заложены кусочки глины. Но постепенно фигурка «барыни» строится на основе только полого конуса, она не гремит. В отличие от «гремотух» «барыни» значительно больше по размеру (20-22 см), более нарядны, подчеркнуто праздничны. Теперь это и не барыня, а нарядная крестьянка, в ее костюме постоянной деталью является фартук с оборкой и головной убор в виде короны. Фантазия не знает границ: вот барыня с котятами, другая с корзинками, третья с «медведками» и пр. И в этом, видимо, и заключен секрет особого обаяния хлудневских «барынь». Появляются и фигуры «мужичков». Обычно у них нарисованы борода, штаны, в руках гармошка.

Интерес к творчеству хлудневских мастеров возродился в 1969—1971 гг., после публикаций в центральной прессе и участия во Всесоюзных выставках. О хлудневской глиняной игрушке узнала вся страна.

В настоящее время мастера достойно продолжают дело своих предков. Из поколения в поколение мастера продолжали традицию, слагавшуюся из того, что было навеяно миром обрядов, праздников, поверий, всего того, что несло в себе народное мировоззрение.

Описание характеристик товара:

Хлудневскую глиняную игрушку отличает наивная простота, незатейливость росписи, некоторая грубоватость лепки, проколы в области глаз – внешний вид игрушки далёк от сувенирного.

По существу изобразительного языка и особенностям пластического решения Хлудневская глиняная игрушка тяготеет к двум направлениям.

Первое – пластический примитив. Игрушкам этого направления присущи простота формы, обобщенность образов-символов. Они статичны, мало расчленены, рассчитаны на профильный или фронтальный угол зрения. Для этого направления характерна неяркая, чаще в два цвета, роспись, в орнаменте которой преобладают солярные знаки и символы плодородия. Преимущественно это «архаичное» изображение «бабы» или Хлудневские свистульки.

Второе – скульптуры. Их формы и композиции трехмерны и декоративны, присутствует обилие лепных деталей, колористика разнообразна.

Таким образом, художественный образ Хлудневской глиняной игрушки представляет собой сложную структуру.

Хлудневская глиняная игрушка характеризуется особыми приёмами лепки и росписи. Изделие не расписывается полностью - только отдельные элементы (перья на крыльях и хвостах птиц, фрагменты очертаний туловища животных и схематические изображения элементов одежды на фигурках людей). Среди самых распространенных графических элементов росписи - параллельные тонкие полоски, ромбы, круги, точки, спирали, знак солнца, стилизованные изображения древа жизни, знак неба. Основная палитра цветов: красный, жёлтый, зелёный, синий. Первые мастера применяли для росписи отвары растений, минеральные краски. В настоящее время используются акриловые краски.

Основные виды Хлудневских глиняных игрушек: свистульки, гудухи и гремотухи. Также популярны игрушки-перевертыши, они обычно совмещают в себе несколько сюжетов. Лепят забавные маленькие горшочки со вставленными внутрь свистками, которые издают звук, похожий на пение соловья, если налить воды в горшочек и подуть.

Создатели Хдудневской глиняной игрушки были крепко связаны с землей, с деревенским трудом, природой. Это определило характер сюжета. Игрушки в основном - одиночные фигурки («баба», петух, пава, конь, коза, корова, всадник, олень, медведь), иногда 2–3 персонажа, связанные единым сюжетом. Есть и целые скульптурные композиции – «Древо жизни», лиса с лисятами, кошка с котёнком. Все это связано с образами природы, дающей жизнь всему живому.

«Древо жизни» - это символ мироздания, рассказ о жизни человека, его духовности и земном существовании, обращении к высшим силам, является оберегом, в нем чувствуется близость человека с природой. Каждая игрушка имеет особый смысл за счет наполнения «древа» разными животными, птицами и орнаментом.

Образ женщины – «бабы» в трактовке Хлудневской глиняной игрушки – оберег от злых сил, пожелание плодородия и достатка в семье.

Все игрушки на первый взгляд очень схожи. Это общее заключено, прежде всего, в одинаковой технике лепки, манере росписи. Вместе с тем в игрушке каждого мастера есть свои особенности, идущие от «школы» (учителя), степени мастерства, а также от характера самого мастера, его отношения к своей работе. Мастера понимают, что глиной можно передать внутреннее состояние фигурки, её движение, характер.

Способ производства товара (условия его хранения и транспортировки):

В течение длительного периода времени сложилась традиционная технология изготовления Хлудневской глиняной игрушки.

Глина копается вручную на территории Думиничского района Калужской области, доставляется к месту производства, складируется под навесом, замачивается, выбираются вручную растительные и минеральные включения – камешки, сор. Далее глина разминается, становится однородной, после чего с использованием традиционных приёмов лепится игрушка.

Лепка основных изделий происходит следующим образом.

1). Свистулька.

Скатывается глиняный шарик диаметром 2,5 см, который потом расплющивается в блин. На один край блина кладется кусочек глины диаметром 1 см. Блин зажимается между указательным и средним пальцами, чтобы указательный упирался в кусочек на краю. Другой рукой обхватываются свободные края вокруг указательного пальца, чтобы они соединились. Указательный палец вынимается и оставшиеся концы блина соединяются так, чтобы внутри осталась пустота. Плоским концом стека прокалывается заготовка свистка под углом со стороны кусочка глины, чтобы он вышел наружу. Ножом счищается глина с конца стека на расстоянии 1 см от края и стек вынимается. Стеком сверху в 1 см от края прокалывается еще одно отверстие, перпендикулярное первому, затем это отверстие расширяется на 5 мм. Далее получившееся отверстие соединяется дуговым движением стека с основной внутренней полостью заготовки свистка. Не вынимая стека, получившийся край отверстия расплющивается и выравнивается, чтобы получилось квадратное отверстие. Если дунуть в отверстие с торца, должен быть слышен свист. На другом конце свистка формируется маленькая головка птички. По бокам птички прокалывается круглым концом стека два игровых отверстия.

2). Фигура «Древо жизни».

Из глины делается основная полая форма в виде конуса высотой 20 см. Скатываются 3 шарика размером 6 мм. Шарики укладываются на донышко, которое примазывается к основной форме. Две глиняные колбаски по 8 см под углом 45° примазываются к основной форме – это ветви древа. На ветви наносятся палочкой риски – будущие листья. Скатываются 3 шарика диаметром 3 см, из которых делаются птички. Первая птичка примазывается на вершину древа, две других – на основание ветвей.

3). Фигура «Барыня».

Из глины делается основная полая форма в виде конуса высотой 20 см. Скатываются 3 шарика размером 6 мм. Шарики укладываются на донышко, которое примазывается к основной форме. Из верхней части конуса формируется форма головы. На голове руками выдавливается нос, а стеком отмечается глаза и рот. Далее из глиняной колбаски делается кокошник и примазывается сверху на голову. Концом стека на кокошник наносятся риски. Из 2 глиняных колбасок делаются руки, которые сгибают так, чтобы они соединились на животе. На руках стеком отмечают пальцы.

Вылепленное изделие оставляется на 5-7 дней (в зависимости от размеров игрушки) для просушивания в помещении без сквозняков и попадания прямых солнечных лучей, пока всё изделие не станет равномерно светлым, далее изделие обжигается в печи. Первые 5 часов температура в печи повышается поэтапно до 950-1000 °С, далее печь отключается и остается закрытой до полного остывания. Игрушки вынимаются из остывшей печи.

В процессе обжига глина меняет свой природный цвет и становится бело-розовой - фоновый цвет Хлудневской глиняной игрушки.

Окончательная работа над изделием - роспись выступающих частей (отдельных деталей): головки, крыльев, хвоста и перьев птицы, части туловища животных, листьев на деревьях, кокошника, пальцев у барыни. По низу колокола наносят волнистую линию. Оставшуюся поверхность расписывают солярными знаками: кругами, ромбами, точками, прямыми и волнистыми линиями.

Готовая игрушка хранится в сухом теплом месте.

Порядок контроля за соблюдением условий производства и сохранением характеристик товара:

Контроль качества изготовляемых изделий включает следующие стадии.

1. Приемка материалов:

1.1. Осуществляется визуальный контроль качества глины. Глина вручную очищается от растительных и минеральных включений – камешек, различного сора.

1.2. Производится закупка сертифицированных акриловых красок, кистей высокого качества.

2. Контроль за процессом обжига.

Температура в обжиговой печи замеряется при помощи термопары или визуально по цвету содержимого печи: тёмно-красный цвет – 700-800 °С, красный – 800-900 °С, оранжевый – 900-950 °С, от жёлтого до светло-желтого и белого – свыше 950 °С.

3. Контроль готового изделия.

Производится визуальная проверка на наличие сколов, царапин, пятен, чёткости изображения, кривых линий.

Размеры изделий определяются визуально. Мастерами размеры игрушки традиционно сравнивались с длиной и шириной ладони или локтя.