

деталь печаталась целиком, однако позволяет решить другие задачи, связанные с размерами итоговой модели.

Из-за ограниченной траектории печатающей головки принтера, на поверхности могут появиться пустоты. Как правило, наиболее заметными они становятся после удаления поддержек и очистки детали. Небольшие зазоры и пустоты можно обработать, используя эпоксидную смолу. В таком случае дополнительная обработка не потребуется.

Чтобы добиться зеркального блеска, после очистки детали на ее поверхность наносится полироль. Для использования данного приема необходимо ошкурить элементы мелкозернистой бумагой, удалить пыль и промыть деталь. После полного высыхания изделие полируется специальным составом с помощью войлочного круга или салфетки из микрофибры.

Еще одним методом постобработки изделий, выполненных с использованием технологии 3D-печати, является грунтовка с дальнейшим окрашиванием. Перед выполнением данных операций детали шлифуются и очищаются от пыли. Аэрозольная грунтовка наносится в два слоя и обеспечивает равномерное покрытие. После грунтовки осуществляется покраска модели. Краска наносится на очищенную модель очень тонкими слоями, первые слои должны быть прозрачными.

При обработке модели парами используется химически устойчивый контейнер, дно и стенки которого покрываются бумажными полотенцами, пропитанными растворителем. В центре контейнера создается небольшая прокладка из алюминиевой фольги или другого материала, стойкого к растворителям, на которую помещается распечатка и закрывается крышка контейнера. Паровая полировка может занимать разное время, поэтому периодически следует проверять распечатку. При извлечении распечатки из контейнера недопустимо прикасаться к самой модели, ее необходимо удалить вместе с подложкой. Во всех тех местах, где распечатка с чем-то соприкасалась, будут дефекты, так как внешний слой будет находиться под действием химических реакций. Прежде чем продолжить работу с моделью, необходимо оставить изделие таким образом, чтобы все пары растворителя испарились.

Постобработка изделий эпоксидным покрытием и металлизацией повышает прочность пластиковых распечаток, что значительно расширяет сферу их применения. Однако в домашних условиях, если вы не примете мер предосторожности, это чревато травмами.

Заключение. В зависимости от выбора метода постобработки изделий, созданных при помощи технологии 3D-печати, можно решить задачи различного уровня в сфере прототипирования. Данные знания можно использовать при выполнении практических работ в рамках дисциплины «Пластическое моделирование», а также в сфере промышленного дизайна.

ПЛАСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ МАСКИ В СПЕКТАКЛЯХ КУКОЛЬНЫХ ТЕАТРОВ БЕЛАРУСИ

Горолевич Т.В.,

аспирант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Цыбульский М.Л., канд. искусствоведения, доцент

В современном кукольном театре, одним из образных решений в сценографии, является использование художниками маски. Искусство сценографии, сформированное в результате длительной исторической эволюции, каким мы его знаем сейчас, охватывает всю материально-вещественную часть визуального образа спектакля [1]. Маска один из элементов искусства сценографии и является средством игрового преобразования актера. Маска – слепок, накладка на лицо с вырезами для глаз и изображением

мимики человеческого лица, головы животного или мифического существа. Маски в театре применялись с античных времен, но и сегодня в своих сценографических решениях художники-кукольники продолжают работать над образами маски.

Цель статьи: проанализировать пластические особенности маски в спектаклях кукольных театров Беларуси.

Материал и методы. Материалами послужили сценография спектаклей кукольных театров Беларуси. В качестве методов исследования использовались общенаучные методы, метод сравнительного анализа.

Результаты и их обсуждение. Пластический образ маски можно представить, как синтез трех составляющих: первая – это форма символического выражения, вторая – подтекст, метафора и третья это процесс «оживления» маски человеком [3].

В белорусском государственном театре кукол г. Минска в спектакле «Пансион «BELVEDERE», все актеры постановки в масках (Рисунок 1). Пластическое решение масок соответствует сценарию (режиссер Маттео Спьяцци) – это люди в преклонном возрасте, находящиеся в пансионе. Спектакль без слов, поэтому задача образности персонажей (масок) была главной для сценографа. Прежде, чем создавались образы, художники изучали физиогномику пожилого человека. Со слов главного художника театра Т. Нирсиян: «Мы опирались на образы, которые у нас вызывали эмоциональный отклик» [2]. Для того чтобы найти яркие типы с яркой историей, художники внимательно вглядывались в лица прохожих на улицах, пожилых пассажиров в транспорте, что позволило создать яркие, живые, стилизованные образы. Лица-маски персонажей спектакля говорят про то, что и после семидесяти лет, жизнь продолжается и внутренний мир человека отражает его сущность.



Рис. 1 – Фрагменты спектакля «Пансион «BELVEDERE»»

В комедии «Плих и Плюх» Гомельского государственного театра кукол рассказывается о проделках двух щенков, Плиха и Плюха, и их владельцев, братьев Пауля и Петра (Рисунок 2). Образное решение масок, разработанные художником Т. Диваковой, нарочито крупные, с крупными чертами лица немного гротескные, так как в постановке практически нет элементов сценографии. Поэтому маски имеют декоративную эстетику, привлекают внимание.



Рис. 2 – Фрагменты спектакля «Плих и Плюх»

В спектакле «Белорусского театра «Лялька» г. Витебска «Лялькі Ціма Талера або прададзены смех» (художник Д. Горолевич) маска барона Треча наиболее выразительна в передаче характера персонажа (Рисунок 3). В образе угадываются черты персонажа английского народного театра – Панча. Кроме того в маске прослеживаются отсылки

к готическим изображениям горгулий и нечистой силы на стенах средневековых соборов. В сущности персонаж барона Треча – и есть воплощение темной силы. Большой крючковатый нос, выдающийся вперед подбородок, маленькие глаза и цветное решение маски – все складывается в зловещий и коварный образ.



Рис. 3 – Фрагменты спектакля «Лялькі Ціма Талера або прададзены смех»,

Интересные маски использованы в спектакле «Ох і залатая табакерка» (художник Д. Горолевич) по белорусской народной сказке Витебского театра «Лялька» (Рисунок 4). Маска деда Оха несет в себе архаичные черты языческих дохристианских верований белорусов. Прослеживаются отсылки к Колядным традиционным маскам. Маска Оха не несет в себе черты индивидуальности, а скорее обобщает, сводит его к единому образу некоего языческого божка, духа. Маска вырезана из дерева и декорирована народной геометрической резьбой, как наиболее древний и архаичный вид народного искусства. Вторая маска – это образ Змея (Цмока). Также деревянная, стилизованно изображает образ Змея-дракона. Резьба, украшающая маску, восходит к скандинавским образцам орнамента, подчеркивая мифологическую сущность данного персонажа, который встречается в сказках многих народов всего мира.



Рис. 4 – Фрагменты спектакля «Ох і залатая табакерка», г. Витебск

Заключение. Таким образом, маски в современном кукольном театре разнообразны и удивляют своими пластическими решениями, используемыми материалами и размерами. Художники, создающие маски, в настоящее время внедряют в сценографию, как самостоятельный действующий элемент, так и в качестве дополнительного. Использование маски представляется эффективным средством в спектаклях кукольных театров Беларуси для выражения творческого замысла сценографа.

1. Березкин, В. И. Искусство сценографии мирового театра. Т 1: От истоков до середины XX века / В. И. Березкин. – Изд. 2-е, испр. – М.: Издательство ЛКИ, 2011. – 536 с.;

2. Пансион Belvedere [Видеозапись] : [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://fb.watch/bUID_dytof/. – Дата доступа: 18.03.2022;

3. Театральные маски [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://design.wikireading.ru/6564> 19.03.2022. – Дата доступа: 19.03.2022.