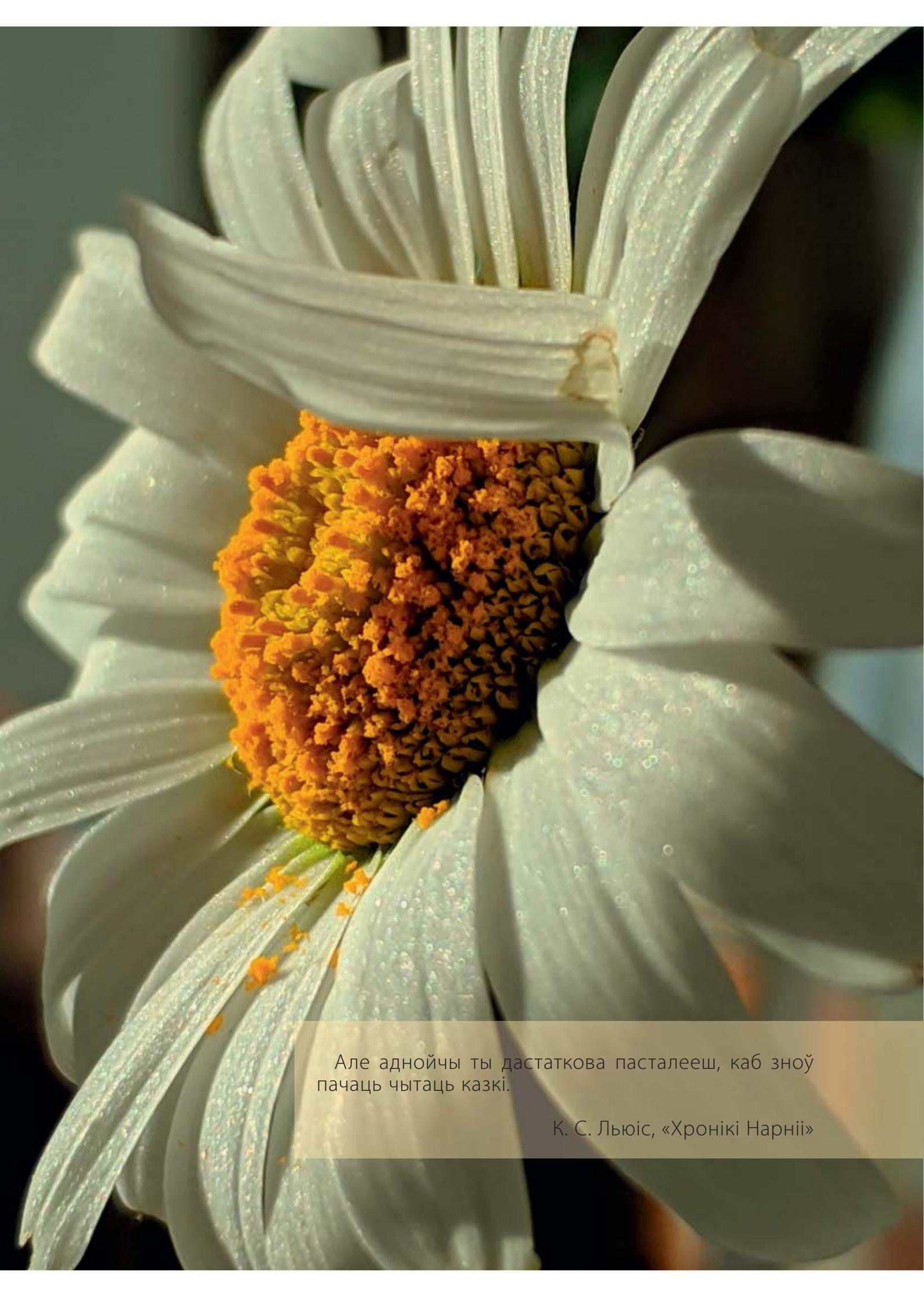


бярэзка №7

№7/2021 (1118)

ISSN 0320-7579





Але аднойчы ты дастаткова пасталееш, каб зноў
пачаць чытаць казкі.

К. С. Льюіс, «Хронікі Нарніі»

Плач! Сумуй! Жыві сваё лепшае жыццё!

Савецкае мінулае нашых бацькоў пакінула на іх жыццях вялікі адбітак, у тым ліку псіхалагічны. Здаецца, многія з нас заўважалі, што дарослым бывае цяжка прызнацца, што яны дрэнна сябе адчуваюць, стаміліся і ім сумна. Ці заўважалі, як яны пераносяць сваю пачуццёвую стрыманасць на нас і гавораць нешта накшталт: «Не плач, не выказвайся, трывай, іншым усё роўна на твае пачуцці!». Але наколькі гэта рабочы варыянт? Нешта такія дарослыя не выглядаюць надта шчаслівымі. Дык што ж рабіць і каго слухаць?..

Чалавек не можа жыць толькі пазітывам. Жыццё куды больш складанае, і ў ім ёсць месца для шэрагу пачуццяў, ад якіх не трэба адмаўляцца. Гэта чалавек прыдумаў, што дрэнныя пачуцці насамрэч дрэнныя, прырода зрабіла ўсё, што мы адчуваем, роўным па вартасці! Не можа быць так, каб натуральныя чалавечыя рысы адмаўляліся самім чалавекам. Гучыць неяк дзіўна і нездарова.

Мая сяброўка-псіхалагіня неяк сказала мне, што «дрэнныя» эмоцыі ў чалавеку праходзяць пэўны жыццёвы цыкл, які не трэба спыняць: спачатку ў чалавека нараджаецца гэтая эмоцыя, яна расце, потым чалавек яе вылівае, і цяжкі момант сканчваецца, як і жыццёвы цыкл эмоцыі. Яна проста знікае, і мы адчуваем сябе лепей, бо гэта натуральны прыродны механізм.

Калі мы самі сябе стрымліваем, мы парушаем лагічнае развіццё нашай эмо-



цыі: яна застаецца неперажытым грузам унутры і потым яшчэ горш уплывае на наш стан. Мы адчуваем сябе дрэнна даўжэй, эмоцыі копяцца ў вялікі ком ужо аўтаматычна і потым выліваюцца ў нешта зусім жahlівае і ненатуральнае. Нам такога не трэба.

Калі я была маленькай, мае бацькі вельмі злаваліся з-за майго дрэннага настрою. Іх раздражняла, калі я плакала ці сумавала, бо яны не ведалі, што з гэтым рабіць, і працягвалі рабіць тое, што рабілі іх бацькі, — стрымліваць. Я навучылася не плакаць і не сумаваць у іх прысутнасці, а потым і наогул. З цягам часу плакаць ад болю і суму станавілася ўсё цяжэй і цяжэй і дайшло да таго, што я проста развучылася гэта рабіць. Мозг зразумеў каманду «не плач» літаральна, але ўсё не так проста, бо сум і боль, вядома, нікуды не падзеліся. Выразіць гэта ўжо не атрымліваецца, бо жыццёвы цыкл эмоцый парушаны. І што ж мне рабіць?

Ну, я дакладна не ведаю, але інтуітыўна спрабую вось такія штукі:

1. Дазваляю сабе адчуваць сябе дрэнна.

Каб не быць самой сабе аб'юзіўнымі бацькамі, я ў першую чаргу дазваляю сабе сумаваць колькі заўгодна і казаць пра гэта, каму захачу. Гэта крыху перапраграмоўвае мозг, каб ён калі-небудзь усё ж зразумеў, што я адчуваю нешта натуральнае, і не спрабаваў гэта спыніць. Нават калі я не магу нармальна выразіць свае пачуцці, проста пражыць іх ужо бывае добрым варыянтам.

2. Шкадую сябе ва ўсіх сэнсах.

Ведаецца, як кажуць: «Калі сам сябе не пахваліш, ніхто не пахваліць». Дык вось, калі сам не пачнеш шкадаваць і суперажываць сабе, ніхто не пачне. Трэба ведаць свае ўласныя ліміты,

разумець, што вам можа быць цяжка і дрэнна ад некаторых рэчаў, і берагчы сябе ад таксічных штук. Трэба рабіць так, каб не пагоршыць свой унутраны стан. Напрыклад, больш адпачываць, не перапрацоўваць, спрабаваць звесці кантакты з непрыемнымі людзьмі да мінімуму і больш часу прысвячаць сваім хобі. Гучыць, канешне, вельмі проста, але насамрэч вельмі цяжка бывае паставіць свае пачуцці вышэй за інтарэсы іншых.

3. Спрабую адчуць сваю тугу глыбей і зразумець яе карані.

Я спрабую не бегчы ад непрыемных пачуццяў, а паглыбіцца ў іх, зайсці з галавой. Негатыўныя эмоцыі не вечныя, яны могуць сканчвацца, але спачатку да іх трэба неяк дайсці, бо збягаць ад негатыву мы ўсе здольныя. Трэба «пазнаёміцца са сваімі дэманамі»: часам так бывае, што пры бліжэйшым знаёмстве яны апынаюцца не такімі ўжо і жahlівымі. Самога сябе не трэба баяцца, з сабой трэба вучыцца сябраваць!

4. Не перапрацоўваю і даю сабе адпачыць, калі адчуваю, што трэба.

Гэта вялікі дадатак да другога пункта! Трэба прыслухоўвацца да свайго цела і адпачываць, калі яно стамілася. Наогул сачыць за ўсім, што адчуваецца духам і целам, каб разумець натуральнасць і важнасць усяго гэтага. Чалавек — гэта вялікі механізм, за якім патрэбна сачыць, каб ён добра працаваў, пра якога трэба клапаціцца.

Спадзяюся, што гэта можа дапамагчы яшчэ камусьці ў падобнай сітуацыі! Трэба пераадольваць постсавецкія бацькоўскія звычкі, каб жыццё было больш камфортным, а псіхалагічны стан больш здаровым.

Плакаць і сумаваць больш чым нармальна і здарова!

Не стрымлівайцеся і жывіце сваё лепшае жыццё!

Антаніна Бабіна



Ісландская сага Частка 5

Міфалогію ў масы! Але не факт...

Яўген Папакуль

сусвету Ведзьмара плююцца на тое, што выдаў вусцішны і магутны Netflix. Хаця і плоцяць апошняму чаканнай манетай. Во-о-оў!

А часам дзеля касавых збораў кінатворцы наўпрост не могуць спыніцца! І тады маем тое, што на Браслаўшчыне называюць «робіш, робіш — і абы-чым запячатана». Толькі дзеля касавых збораў пасля шэдэўральной трылогіі «Уладар пярсцёнкаў» Пітэр Джэксан выдаў абсалютна ніякага «Хобіта» ў трох частках. Пра маё расчараванне дыснэеўскімі эпізодамі «Зорных войнаў» наогул гаварыць не хочацца. «Гэты працяг здымаць не трэба было табе», — сказаў бы магістр Ёда.

І меў бы рацыю.

Вяртаючыся да нашай ісландскай тэмы, тут перайначванне на свой лад пачалося яшчэ ў эпоху Рамантызму.

Як так атрымалася, чытайце далей.

1. Чаканне і рэальнасць

Думаю, усім нам знаёмая сітуацыя, калі прачытаеш цікавую кнігу, потым з нецярпеннем чакаеш экранізацыі, якую рэкламуюць з кожнага праса... А паглядзіш гэты «кінашэдэўр» — і ў галаве ўзнікае толькі адно пытанне да рэжысёра: «Слухай, а ты наогул кнігу хаця б у руках трымаў?». І тут адмазка кшталту «я мастак, я так бачу» не пракаціць.

Зразумелая справа, у сучасным свеце без адаптацыі літаратурных твораў абысціся складана. Бо шмат хто можа пакрыўдзіцца, чагосьці не зразумець, а потым узнікае тое, за што сцэнарыстам хочацца надаваць па руках. Нездарма ж сапраўдныя аматары

• **А якія экранізацыі вам спадабаліся ці не спадабаліся ў параўнанні з кнігай?**

• **Якія фільмы вы раілі б не працягваць?**

2. Адкуль у вікінгаў шлемы з рагамі?

На дварэ пачатак XIX стагоддзя. У Еўропе квітнее эпоха Рамантызму. Дзеячы культуры пачынаюць звяртаць асаблівую ўвагу на мінулае, шукаць натхненне ў паданнях, легендах, казках, баладах. І нарэшце згадваюць пра слаўныя часы вікінгаў. Брутальныя, смелыя мараходы, першаадкрывальнікі новых земляў — што можа быць лепей? Але ці дастаткова яны брутальныя? Такім пытаннем у 1820-я гады задаўся шведскі мастак Аўгуст Мальмстром. І вырашыў, што такім класным мужыкам максімальна бракуе шлемаў з рагамі. І росту пад два метры. І мускулаў як у бодзібіл-дараў. Наваствораны вобраз надрукавалі ў якасці ілюстрацыі да паэмы «Сага пра Фрыт’ёва» Эсяса Тэгнэра, гэтыя ж выявы натхнілі і стваральніка касцюмаў да оперы Вагнэра «Пярсцёнак Нібелунгаў» Карла Допера. Так і распаўсюдзіўся па ўсім свеце гэты насабрэч трохі карыкатурны і гістарычна хібны вобраз вікінгаў.

А якія ж яны былі насабрэч? У гістарычным музеі ў Стакгольме ёсць зала, прысвечаная эпосе вікінгаў. І там можна ўбачыць рэканструкцыю сярэньстатыстычнага скандынаўскага пірата, вусцішы мораў і акіянаў. Ар-р-р-р, свістаць усіх наверх! Кашалота мне ў селязёнку!

Толькі выглядаў гэты мужны мараход так: меней за метр шэсцьдзясят ростам, кашчавы, згорблены. «Не можа быць!» — скажаце вы. Ха, яшчэ як можа. Уся справа ў тым, што людзі тысячу гадоў таму былі значна драбнейшымі праз някаснае і нерэгулярнае харчаванне, хваробы і цяжкую фізічную працу. Таму сучаснага чалавека ростам метр восемдзясят палічылі б сапраўдным асам, калі не ётунам.

Дый не толькі людзі, меншымі былі і свойскія жывёлы: каровы, коні і, канешне ж, конунгі ўсіх хатніх жывёл — коцікі. Не верыце — завітайце ў музей «Бярэсце»: убачаныя шкілеты старажытных каровак вас моцна здзівяць сваімі мініяцюрнымі памерамі. Цяпер робіцца зразумелым, як на невялічкім дракары магло змяшчацца 15–20 дарослых людзей і невялічкі статак худобы.

Як бы там ні было, але такі вобраз вікінга прыжыўся і бесклапотна існуе па сёння. І вікінгі не самотныя ў сваіх метамарфозах. Не пазбеглі эвалюцыі і героі абедзвюх «Эд».

• **Як вы думаеце, як выглядалі беларусы тысячу гадоў таму?**

• **Чый яшчэ вобраз спазнаў значныя змены праз уздзеянне літаратуры і масавай культуры?**





3. Гейман, Тор і ўсе-ўсе-ўсе

Пры ўсіх сваіх хібах серыял «Вікінгі», які пачаў выходзіць у 2013 годзе, выклікаў велізарную хвалю цікавасці людзей па ўсім свеце. І зацікавіў сваіх аматараў скандынаўскай гісторыяй і міфалогіяй, у тым ліку і старажытна-ісландскай літаратурай. І, безумоўна, «Паэтычная» і «Празаічная Эда» застаюцца невычарпальнай крыніцай для творчасці.

Праяўляецца гэта па-рознаму. І тут будзе вельмі складана сказаць, добра гэта ці кепска. Так, адным з самых вядомых пісьменнікаў сучаснасці з'яўляецца Ніл Гейман, таленавіты і адметны сваім стылем аўтар. І ёсць у яго кніга пад назвай «Скандынаўскія багі». Па сутнасці, гэта вельмі спрошчаны пераказ эдычных гісторый. З аднаго боку, выдатна, што кніга знаёміць чытачоў з неверагодным светам скандынаўскай міфалогіі. Але, з іншага боку, такі падыход скажае чытацкае ўяўленне пра надзвычай мудрагелістую і выкшталцоную літаратуру старажытных ісландцаў. Каб яе разумець, важна не проста ведаць сюжэт, але і бачыць сутнасць, прыхаваны змест.

Нездарма ж слынны Сноры Стурлусан у «Мове паэзіі» так звяртаецца да маладых скальдаў: «Вось што хацелася б зараз сказаць маладым скальдам, якія жадаюць спазнаць мастацтва паэзіі, узбагаціўшы свае веды старадаўнімі прыёмамі і навучыўшыся бачыць і разумець схаваны змест: няхай вывучаюць гэтую

кнігу для навукі, а таксама для забавы. Нельга забываць гэтыя паданні ці сумнявацца ў іхняй праўдзівасці і выкідаць з паэзіі старадаўнія кенінгі, якія так любілі славуць скальды...».

Альбо возьмем фільмы «Тор» сусвету Marvel. Скажу шчыра: глядзець іх спакойна я як выкладчык міфалогіі не магу. Проста ператвараюся ў раз'юшанага Халка! І справа нават не ў паліткарэктнасці (што выражана хіба ў разнастайнасці колераў скуры асаў). Таго арыгінальнага, эдычнага, у фільмах амаль не засталася. Толькі некалькі імёнаў багоў і назваў кшталту Асгард ды мост Біўраст. Усё. «Як жа ставіцца да такога?» — спытаеце. Такія фільмы папулярызуюць старажытнаісландскую спадчыну, у тым ліку літаратурную? Безумоўна! Але ці якасна гэта робіцца — пытанне адкрытае.

Пры гэтым я ні ў якім разе не хачу нікога прымушаць адмовіцца ад прагляду вышэйназваных экранізацый. Глядзець іх не проста можна, а трэба. Каб параўноўваць, каб вучыцца. Каб проста весяліцца. Але, калі ласка, памятайце: якасней за кнігу, першакрыніцу, зрабіць цяжка. Таму, юныя скальды, чытайце і натхняйцеся!

А я, каб не паўтараць памылку згаданага Пітэра Джэксана, гэтым і скончу нашу ісландскую сагу.

Skål!

• **Ці чыталі вы што-небудзь з творчасці Ніла Геймана?**

• **Як вы ставіцеся да фільмаў «Тор»?**

Гульні — гэта мастацтва

Пастаянныя чытачы «Бярозкі» ведаюць Маргарыту Латышкевіч як выдатную беларускую пісьменніцу, аўтарку артыкулаў для нашага часопіса, госцю нашых імпрэз і пастаянную ўдзельніцу ўсіх рэдакцыйных актыўнасцей. А яшчэ Маргарыта працуе ў наратыўным дызайне мабільных гульняў. Пра асаблівасці працы, якая выглядае ідэальнай для пісьменнікаў, пра тое, чаму адзін з яе абавязкаў — гуляць у мабільныя гульні, а таксама пра тое, як зрабіць захапленне прафесіяй, чытайце ў інтэрв'ю.

— Як ствараецца мабільная гульня?

— Усё пачынаецца з віжана (англ. «vision», даслоўна «бачанне, уяўленне») — агульнага бачання гульні. То бок прадумваюцца механікі, якія можна выкарыстаць, разглядаюцца іншыя гульні, у тым ліку ад канкурэнтаў, да якіх можна звярнуцца ў якасці рэферэнсаў, узораў. Віжаны апрацоўваюць геймдызайнеры, якія адказваюць за механікі гульні. Потым гэта падхопліваюць наратыўныя дызайнеры, якія прыдумляюць агульныя рэчы, і райтары, якія прапісваюць уласна тэксты. Райтары таксама падбіраюць рэферэнсы для розных прадметаў гульні, фішачак, вобразаў персанажаў. Рэферэнсы потым перадаюць мастакам, якія малююць выявы для гульні. Адначасова працуюць лакалізатары, якія ствараюць пераклады на

іншыя мовы (не толькі англійскую). Моўшан-дызайнеры адказваюць за стварэнне рухаў. Лэвэл-дызайнеры — за ўласна міні-гульні... Над кожным праектам можа працаваць некалькі дзясяткаў чалавек. Не ўсе яны працуюць у кампаніі, некаторыя — пазаштатна.

Кампанія, у якой я працую, стварае ў асноўным казуальныя гульні. Гэта механіка match-3 ці «тры ў шэраг» (трэба сабраць тры аднолькавыя фішкі, і яны знікаюць, і адпаведна розныя камбінацыі фішак даюць розныя эфекты на полі). Таксама гэтая кампанія займаецца так званымі HOGami — hidden object games, у якіх гульцы мусяць шукаць прадметы. Гэтыя механікі трэба абгарнуць у прыгожы тэкст, таму што вельмі часта менавіта тэкст чапляе гульца і заахвочвае працягваць гуляць.



— **Чым ты займаешся на сваёй працы?**

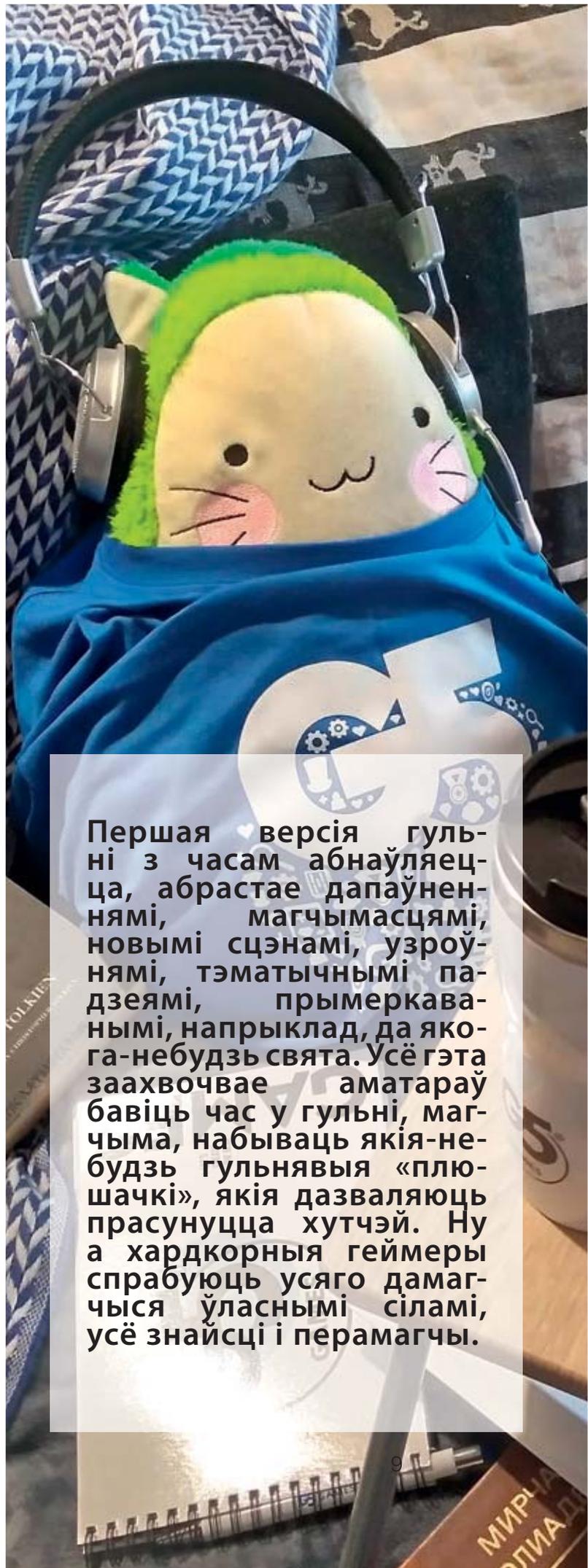
— Як асноўны наратыўшчык на праекце, я павінная, па-першае, клапаціцца пра ўсю сюжэтную дакументацыю. Ёсць такое правіла: ты павінен працаваць з дакументамі так, каб іх зразумеў чалавек, які будзе працаваць на праекце праз пяць гадоў пасля цябе. Упарадкаванне тычыцца ўсіх звестак пра свет гульні, сетынгу, сувязь паміж персанажамі, развіцця сюжэта. Таксама на маіх плячах доўгатэрміновае планаванне: сюжэтны план, план тэматычных дапаўненняў.

А таксама я працую з тэкстамі. Гэта і рэдактарская работа, калі я рэдакую ці каментую тэксты, якія атрымліваю ад знешняга аўтара, і ўласна пісьменніцкая, калі мне трэба стварыць сінопсіс тэматычнай часткі, а пасля — квэсты, тэксты, дыялогі, тэхнічныя тэксты, якія прамаўляюцца персанажамі альбо з’яўляюцца ў пэўных частках гульні. Гэта ўсё весела.

Напрыклад, зараз я працую з вельмі цікавым сетынгам — Францыя XVII стагоддзя. Мне трэба стылізаваць мову, ведаць, як размаўляе той ці іншы персанаж. Гэта, мабыць, падобна да напісання п’есы, бо ты ўжываешся ў кожны вобраз і павінен сродкамі мастацкай выразнасці праз маўленне персанажа паказаць яго адрознасці.

— **То бок гэта досыць блізка да звычайнага ў нашым уяўленні пісьменніка?**

— Нягледзячы на тое, што ты маеш творчую свабоду, усё адно ёсць абмежаванні, прадыктаваныя гульні, і ты мусіш быць гатовым, што, напрыклад, прыйдзе геймдызайнер і скажа: «Мы не можам зрабіць гэтую сцэну вось тут» ці «Мы не можам зараз увесці гэ-



Першая версія гульні з часам абнаўляецца, абрастае дапаўненнямі, магчымасцямі, новымі сцэнамі, узроўнямі, тэматычнымі падзеямі, прымеркаванымі, напрыклад, да якога-небудзь свята. Усё гэта заахвочвае аматараў бавіць час у гульні, магчыма, набываць якія-небудзь гульніавыя «плюшачкі», якія дазваляюць прасунуцца хутчэй. Ну а хардкорныя геймеры спрабуюць усяго дамагчыся ўласнымі сіламі, усё знайсці і перамагчы.

тага персанажа». Бо ў гульні ёсць свае тэхнічныя законы, якія трэба ўлічваць. Гэта прыходзіць з практычным досведам.

У працэсе працы наратыўшчык трымае цесную сувязь з геймдызайнерамі, з лакалізатарамі, бо каментавець пераклады потым таксама даводзіцца яму. Да таго ж, лакалізатары могуць задаваць пытанні па сюжэце, па сетынгу. Наратыўшчык павінен патлумачыць тым жа перакладчыкам, што азначае той ці іншы вобраз, для чаго той ці іншы артэфакт і г. д. Для гэтага пішацца гласарый, дзе пералічваюцца і тлумачацца ўсе тэрміны, якія выкарыстоўваюцца ў гульні.

— Якія твае самыя нечаканыя адкрыцці, датычныя гэтай працы?

— Самае галоўнае адкрыццё — тое, што я ўвогуле магу рабіць такую працу, прычым рабіць яе хораша. Нават вельмі хораша. Адкрыццём было і тое, як працуе гульня, бо нават калі мы маем досвед мабільнага геймінгу, не заўсёды можам зазірнуць унутр, пабачыць, як усё ўладкавана. А ўвогуле праца з нейкай тэматыкай вельмі добра развівае эрудыцыю. Каб напоўніць гульнію нейкімі цікавосткамі, ты шукаеш факты, якія дагэтуль не ведаў. Гэта цікава, гэта натхняе. А яшчэ тут многа добрых людзей, якія цябе вучаць, дапамагаюць, прапаноўваюць новыя праекты.

— Прышоўшы на гэтую працу, ты адчула, што табе бракуе нейкіх навыкаў ці якасцей?

— Гэта хутчэй датычыцца арганізацыйных момантаў, кшталту правілаў афармлення дакументацыі. Ці працаванне па колькасці знакаў. Акенца, якое выпывае ў гульні, можа змяс-



ціць не больш за пэўную колькасць знакаў, і табе трэба ўціскацца ў тую форму. Але калі ты пэўны час пракачваеш пісьменніцкі навык, то праз нейкі час, прыклаўшы высілкі, можаш прыстасавацца да гэтых патрабаванняў, мадыфікаваць свой стыль працы пад існуючыя патрэбы. Да таго ж, калі ўладкоўваешся на такую працу, да цябе, як правіла, прымацоўваюць ментара — настаўніка, больш досведчанага чалавека, да якога можна прыйсці, сказаць «я не разумею» і які папляскае па плячы і ўсё патлумачыць. Гэта натуральны працэс навучання на практыцы.

— Ці страшна было брацца за новую сферу?

— Страшна бывае заўсёды, калі бярэшся за новае, выходзіш з прасторы, да якой звык. Але ў мяне быў перыяд, калі я змяніла адну за адной тры працы. Таму сам працэс адрываання ад

працы і пошуку новага не быў чымсьці незвычайным. Выхад са сваёй зоны камфорту мабілізуе, пачынаеш думаць, шукаць. Ты крыху «падкручаны», але больш актыўны, больш адкрыты да новага.

Сама сфера геймінгу не была для мяне чужой — я геймер са стажам, люблю камп’ютарныя гульні, шмат чытала пра іх. Я лічу гульні творамі мастацтва, як і кнігі, таму што гэта спосаб данесці штосьці да чалавека. А цяпер адзін з маіх абавязкаў — гуляць у мабільныя гульні. Адна з прычын — чалавеку, які працуе ў гэтай індустрыі, патрэбна набываць так званую «нагулянасць» — валодаць кампетэнцыяй у гульнях, каб паспяхова ствараць свае.

Праз гэта ўсё ў мяне не было адчування чужароднасці гэтай працы, хутчэй наадварот: «Ммм, я дома».

Ідэй і задумак вельмі шмат, і заўсёды знаходзяцца людзі, якія прыходзяць і кажуць: «А давай што-небудзь прыдумаем». І нарэшце заўсёды можна паспрабаваць уплесці свае творчыя задумкі ў праект, над якім ты ўжо працуеш. Напрыклад, я прапісвала вобраз антаганіста, якога я прапанавала зрабіць антаганісткай, таму што трэба больш моцных жаночых вобразаў.

— Пра якія час і месца ці пра якога персанажа ты хацела б стварыць гульні?

— У нашай кампаніі ёсць чат, дзе кожны супрацоўнік можа прапанаваць свой віжан гульні. І калі ідэя падаецца перспектыўнай, то можна далучыцца да працы над гэтай гульні. Я зараз далучылася да такога праекта пра Дзікі Запад (стары шэрыф — класічная гісторыя). Я рабіла пробныя віжаны для магчымых гуляў у жанры Sci-Fi (пра андроідаў на касмічным караблі), а таксама пра маленькага чалавечка, які падарожнічае ў мікрасвеце. Працавала над магчымым сцэнарам для квэста, куды спрабавалі ўплесці беларускую міфалогію.

Карацей, ідэй і задумак вельмі шмат, і заўсёды знаходзяцца людзі, якія прыходзяць і кажуць: «А давай што-небудзь прыдумаем».

І нарэшце заўсёды можна паспрабаваць уплесці свае творчыя задумкі ў праект, над якім ты ўжо працуеш. Напрыклад, я прапісвала вобраз антаганіста, якога я прапанавала зрабіць антаганісткай, таму што трэба больш моцных жаночых вобразаў. Хочацца, каб яна запомнілася гульцам, таму мы думаем, як зрабіць яе спачатку сяброўкай-кампаньёнкай, а потым нечакана выкрыць.

Ты бярэш сваю ідэчку, апрацоўваеш, а потым яна з’яўляецца ў гульні. Мне было вельмі прыемна, калі нядаўна асноўны мой праект выйшаў для айфонаў, там з’явіліся каментары, адзін з якіх быў: «У гэтай гульні добрыя дыялогі».

— Як трапіць у індустрыю гуляў?

— Многія думаюць, што для гэтага абавязкова патрэбная пэўная (тэхнічная) адукацыя. Або курсы. Як выявіла-

ся, патрэбныя тут і філолагі, журналісты — людзі, якія ўмеюць і любяць працаваць са словам, і курсы — зусім не абавязковы пункт рэзюмэ. Працэдура нескладаная: ты ідзеш на сайты пошуку працы (ёсць адмысловыя менавіта «геймінгавыя»), раскажаш пра сябе, праглядаеш і адгукаешся на вакансіі. Натуральна, тут галоўнае — задацца мэтай, узважыць свае магчымасці. І разаслаць свае рэзюмэ. Пасля, звычайна праз сем – дзесяць дзён, адгукаюцца працадаўцы і, калі іх задавальняе тваё рэзюмэ, прапануюць тэставае заданне. Надалей, калі з тэставым справіўся паспяхова, запрасяць на сумоўе. Ужо тэставае заданне дае ўяўленне пра тое, чым будзеш займацца, таму варта думаць, ці трэба табе гэта. Глядзяць, дарэчы, не толькі на якасць тэставага (моўную), але і на крэатыўны падыход, на хуткасць выканання. Натуральна, някепска паказаць сябе з лепшага боку. Увогуле, думаю, гэта мала адрозніваецца ад уладкавання на якую-небудзь іншую працу. Ты глядзіш на свае навыкі, на патрабаванні працадаўцы, робіш высновы. Варта не баяцца, верыць у сябе і спрабаваць свае сілы, раскідваючы рэзюмэ з максімальнай адвагай.

— А што далей?

— Чакаць! Я сама разаслала ў свой час не менш за дзясятка рэзюмэ і нейкі час чакала. А пасля (дзён праз дзесяць) на адным тыдні мне напісалі адразу тры кампаніі з прапановай выканаць тэставае. Заданні былі вельмі рознага кшталту, і адразу можна было паглядзець, хто якія навыкі патрабуе і якія абавязкі хоча перадаць. Я паспела зрабіць тры тэставыя, і атрымала адразу тры запрашэнні на сумоўі. Тая кампанія, дзе я зараз працую, падалася мне самай цікавай — і самай за-

цікаўленай ува мне. Да таго ж, гэтая кампанія ўваходзіць у пяцёрку найлепшых распрацоўшчыкаў мабільных гульняў у свеце! Таму, калі вечарам пасля сумоўя мне адразу ж напісалі з вельмі пазітыўным фідбэкам, было і прыемна, і радасна.

У першы працоўны дзень я трохі хвалявалася, канечне, але хваляванне паступова сышло. Бо атмасфера тут досыць сяброўская. І я дужа рада, што магу працаваць тут.

— Хачу ў айці! Як прайсці?

— Умеецца пісаць цікава і пісьменна? Ведаецца англійскую мову? Маецца трохі геймерскага досведу? Тады ў вас ёсць шансы!

Няблага таксама мець прыклады сваіх тэкстаў у сеціве, каб даць у рэзюмэ спасылкі на іх. Так вашы тэксты змогуць пачытаць эйчары або прадстаўнікі каманды, дзе вам давядзецца працаваць. Яны ж павінны ведаць, што вы ўмеецца?

Натуральна, рэзюмэ можна напісаць у адвольнай форме, распавёўшы пра сябе сцісла, але з гумарам і падкрэсліўшы свае моцныя бакі. Калі ёсць магчымасць даць суправаджальны ліст, абавязкова дайце яго, зрабіце не капіпастай, а сапраўдным шчырым лістом. Апішыце, чаму захацелі звярнуцца, што вам падабаецца ў вакансіі. Пажартуйце, нарэшце. Так вы запомніцеся. Прыпісваць сабе заслугі не варта, ды і на сумоўі трэба быць шчырым, у тым ліку кажучы пра свае чаканні ад працы.

Не бойцеся быць шчырымі, не бойцеся быць сабой. І ўсё атрымаецца — нават калі не з першага разу.

Кацярына Каплун

Лета пошуку скарбаў

Навокал і ўнутры сябе

Лета — самы час для забаў, прыгод, пошукаў і іншых важных падзей, пра якія вы будзеце згадваць увесь астатні год. Прынамсі, так здаецца ў пачатку канікул. Але прыгод і забаў вакол нас часам бывае небагата, журба і звыкласць часам бяруць у свой палон нават самым насычаным летам. Каб не сядзець панурым, прапаноўваем паглыбіцца ў захапляльныя кнігі, якія імгненна вас узбудзюраць.

**«Чорны замак Альшанскі»,
Уладзімір Караткевіч**

Творы Уладзіміра Караткевіча — акно ў свет беларускай гісторыі, багаты на пакуль што не раскрытыя таямніцы. Пасля яго раманаў і апавесцей хочацца паехаць у вандроўку па беларускіх палацах, вядомых ды закінутых, каб на свае вочы пабачыць месцы, дзе прайшліся Час і Гісторыя. А што, заплечнік у рукі — і гайда?

У паездку рушыў і герой рамана, пісьменнік Антон Косміч. Праўда, нагода ў яго нярадасная: у мястэчку Альшаны памёр яго сябра Мар'ян Пташынскі. Косміч падазрае, што Пташынскі быў забіты.



Вывясвятляючы, што адбывалася з сябрам, Косміч разгадвае і некалькі ранейшых загадак. І нядаўніх (часоў вайны), і шматвекавых. І ўсе гэтыя загадкі турбуюць не толькі яго. Некаторыя героі таксама хочуць разгадаць іх, а некаторыя гатовыя на ўсё, каб ніхто ніколі не даведаўся праўду.

Карацей, тут вам і выдатны дэтэктыў з класічнымі, але ад таго не менш захапляльнымі прыёмамі. Тут і адметная Караткевічаўская атмасфера, якая аб'ядноўвае яго творы ў асобны сусвет і ад якой чамусьці тужліва і ра-



дасна сціскаецца сэрца. Тут і прывіды, і скарбы, і ўсялякія прыгоды для тых, хто найперш пільна сочыць за сюжэтам. Ну і каханне, канешне, бо які ж Караткевіч без кахання?

«Віно з дзьмухаўцоў», Рэй Брэдберы

Калі я абмяркоўваю з кімсьці гэтую кнігу, мне хочацца размаўляць толькі вобразамі з яе. Яна глыбокі яр, поўны таямніц і цудаў, якія захапляюць і пужаюць адначасова. Кожная яе старонка, як і кожная бутэлька віна з дзьмухаўцоў, захоўвае ў сабе асобны летні дзень. Яна — падступная машына шчасця, якая дорыць незабыўныя пачуцці, а следам за імі — нязбытны сум, бо трэба вяртацца ў сваю рэчаіснасць.

Дуглас Сполдзінг, яго брат Том, сябры, сям'я ды суседзі пражываюць лета. І кожны дзень аказваецца захапляльным, незвычайным, поўным уражанняў. Кожная падзея: першы збор дзьмухаўцоў, першы кавун ці першае адчуванне, што ты жывы, — важная і вартая таго, каб запісаць яе ў адмыслова набыты жоўты нататнік, падзелены на дзве часткі — «Абрады і звычайнасці» і «Адкрыцці і азарэнні».

Здараюцца летам і расчараванні, і здрады, і страхі: ад'езд сябра, без якога лета ўжо ніколі не будзе ранейшым, машына шчасця, якая працуе аж занадта добра, страшны Душагуб, які жыве ў яры. Але ці было б лета поўным без гэтага ўсяго?

Пасля гэтай кнігі хочацца набыць сабе нататнік і запісаць туды ўсё звычайнае і новае, дробязнае і важнае, каб доўгім зімнім вечарам перагортваць старонку за старонкай лета.

«Вершнікі на дарозе», Маргарыта Латышкевіч

Гэтая аповесць — частка вялікага цыкла твораў пра свет Вугеры, які ўключае сем аповесцей, апавяданне і нават раман «Век людзей». Зрэшты пастаянныя нашы чытачы маглі пазнаёміцца з гэтай серыяй, прачытаўшы нумары «Бярозкі» за мінулы год (№2–9), дзе друкавалася іншая аповесць — «Першая песня». І калі падзеі «Першай песні» самыя раннія ў свеце твораў, то «Вершнікі на дарозе» былі напісаныя першымі. Агулам кожны твор гэтай серыі абсалютна самастойны, але, прачытаўшы адзін, вы наўрад ці зможаце на гэтым спыніцца і пачнеце шукаць яшчэ. Героі, падзеі, месцы з розных аповесцей кавалачкамі складаюцца ў адзіную карцінку,



што аб'ядноўвае многія гады — і вось мы з захапленнем сочым за падзеямі, якія адбываюцца з далёкімі нашчадкамі герояў «Першай песні».

У гэтым магічным свеце жывуць людзі, звычайныя такія, і не-людзі, магутныя, пагрозлівыя і прыгожыя, абазнаныя ў чарах. Яны адно аднаго, мякка кажучы, недалюбліваюць і сказаць па праўдзе, ёсць за што. Але зда-

раюцца і выключэнні. Менавіта праз гэтыя выключэнні часта і адбываюцца розныя непрыемнасці. Карацей, для тых, каму гэтым летам востра не стае прыгод, чараўніцтва, прыгажосці, прыроды і нагоды паглядзець на звыклы свет новымі вачыма — ідэальнае чытво.

«Добрыя знакі», Тэры Пратчэт, Ніл Гейман

На зямлі мусіць адбыцца апошняя бітва паміж светлымі і цёмнымі сіламі, у якой, незалежна ад выніку, адзначна прайграюць людзі. Адна з галоўных роляў у гэтай бітве адвдзіцца Адаму — адзінаццацігадоваму хлопчыку, які і не падазрае аб усім гэтым. Анёлы Азірафаэль і Кроўлі — ад сіл святла і цемры адпаведна — не хочуць развітвацца з чалавецтвам і выгодамі зямнога жыцця і стараюцца прадухіліць падзеі, запланаваныя ад самага стварэння Зямлі...

Мілае і смешнае гарадское фэнтэзі, якое закранае важныя і няпростыя тэмы. Што вырашае наш лёс: наканаванасць, выпадковасці ці нашы дзеянні? Ад чаго залежыць, вырастае чалавек добрым ці кепскім? І што ўвогуле значыць быць добрым ці кепскім чалавекам? Мусім мы падпарадкоўвацца абставінам ці шукаць шляхі, каб перадольваць іх? Адказы, канешне, вы будзеце шукаць самі, але рабіць гэта ў кампаніі двух пацешных анёлаў, свавольных падлеткаў, вядзьмаркі і паляўнічых на вядзьмарак цікава і весела. Будзе тут, канешне, месца для хваляванняў і суму, бо якія ж змаганні за чалавецтва могуць без гэтага абывацца?

У 2019 годзе выйшаў цудоўны міні-серыял з Дэвідам Тэнантам і Майклам Шынам, які наўрад ці саступае кнізе. І зусім нядаўна стваральнікі абвясцілі, што будзе другі сезон.

Паколькі першы вычарпаў падзеі рамана, то аматараў чакае нешта зусім новае... Паглядзім?

«Шчарбаты талер», Андрэй Федарэнка

Гэтую аповесць, мабыць, можна назваць класікай беларускай прыгодніцкай літаратуры. Тут вам і дэтэктыў, і загадкавыя карты, і старыя скарбы, і бандыты, і пяцёра кемлівых падлеткаў у якасці галоўных герояў.

Аксана, аматарка прыдумаць што-небудзь неверагоднае, ці папросту зманіць, атрымала ў падарунак ад сяброўкі Каці старую манету — талер. Талер аказаўся не проста старой і вельмі рэдкай манетай, але і ключом да сапраўдных скарбаў часоў вайны 1812 года, пакінутых войскамі Напалеона падчас адыходу. І скарб гэты быў схаваны якраз недалёка ад вёскі Паплавы, куды Аксана прыехала да бабулі.

А раз ёсць скарб, то ёсць і ахвочыя да яго рознай ступені сумленнасці. Прыгоды і таямніцы таксама тут, побач, толькі і чакаюць ахвочых у іх занурыцца.

Разам з Аксанай таямніцы старых карт і манет разгадвае яе сяброўка Каця, а таксама тры хлопцы — Чэсь, Міхась і Зміцер. Канкурэнты ў шукальнікаў-падлеткаў сур'ёзныя — бандыты, якія, канешне, не цураюцца брудных спосабаў дамагчыся сваіх мэт.

Пошукі скарбаў — гэта не толькі магчымасць нясумна прабавіць канікулы, але і выпрабаванне — для сябе, сваіх перакананняў, кемлівасці, сіл, сяброўства. А яшчэ (маленькі спойлер) — сваіх ведаў беларускай мовы, якія могуць дапамагчы адшукаць сапраўдны скарб.

Кацярына Каплун

КНОТ, ЗАПАЛКІ, КАЦЯЛОК

Паліна Каралева



Ёсць у мяне свой рытуал, традыцыя. Кожнае лета, уначы, калі хочацца адчуць сябе ўтульна, адпраўляюся ў віртуальнае падарожжа на заснежаны востраў Вялікага Мядзведзя. Выжываць у халодным бясконцым краі, калі ўсялякая надзея — на пакінутыя хаты. Блукаць з алеевай лямпай па лесе, таму што не здолела прачытаць карты. Адбіваць зубамі калыханку, каб хоць неяк заснуць галоднай, пакуль па-за дзвярыма буяняць снягі. Пячоры, хаціны, раскіданыя парэшткі цывілізацыі і забытаная, але такая па-чалавечы простая гісторыя — гэта чакае вас у «The long dark».

Любавацца флюарэсцэнтным зьяненнем можна, галоўнае — не забыцца пра тэмпературу. Паступова пары з рота робіцца ўсё менш — і вось вам недалёка да ледзяша. Калі ноч спакойная, а месца для лагера вы знайшлі, можна паблукаць вакол начлегу. Неба ж цёмнае-цёмнае, усыпанае зоркамі. Можна, нават велічэзныя камякі снегу, амаль што пёры, падаюць уніз.

Назаўтра пад дзверы дакладна намяце. Але так прыгожа...

Доўга блукаць, канешне, не атрымаецца. Занадта халодна. Але храбусценне снегу замест французскай булкі, дзікі вецер замест вентылятара і паўночны свет, шчыры ў сваім жаданні знішчыць, — гэта вяртае ў старажытны час, дзе чалавек адзінокі, а супраць яго — прырода. Вы выжываеце ў гэтым свеце, ведаеце, што ён створаны не пад вас і трэба пастарацца, каб ацалець. Гульня прыкладна пра тое ж: як чалавеку выжыць? Пасля, канешне, сюжэт навязвае нам канфлікт чалавека з чалавекам. Але менавіта дух бязлюдных снежных пустэч, вадаспады скал — усё гэта марозіць розум гульца.

Язычніцкі настрой пранізвае востраў Вялікага Мядзведзя. Здаецца, толькі чыркнеш запалкай — і на сценах затанцюць шаманы. Тутэйшае звяр'ё глядзіць на вас як на цуд. Яно не разумее, на што забыўся чалавек у іх царстве. І ўсё роўна раз за разам на-



тыкаецца на кавалкі чалавечага быту: аўтамабіль, які патануў у снезе, лесадзілка, рыбацкі домік ля возера ці скрыпучая радыёвышка ў скалах. Місіі сюжэтнага рэжыму прымусяць даследаваць лакацыі да таго пласта лёду, які называецца дакембрыіскім.

У гульні немагчыма праматаць дзянёк ці прапусціць доўгую дарогу. Вы ідзяце па снезе, караскаецца на сумётты. На гэта можна змарнаваць да дваццаці хвілін рэальнага часу. І ўсё ж шлях не манатонны: можа з’явіцца зграваяўкоў ці мядзведзь, які ў тутэйшых месцах лічыцца за больш небяспечнага гасця. Часам з’явіцца алень, які паглядзіць на вас, варухне вухам і ўцячэ, таму што не прызнаў за свайго. Сілуэт знікне ў снежнай заслоне. Але горш за ўсё, калі вы выйшлі на сцэжку ў дурное надвор’е. Пачалася завіруха, вы не бачыце нічога, акрамя сваіх яркіх пальчатак, ідзяце навоабмацак. Мерзнеце, чуваць ледзь прыкметнае дыханне ды дрыжанне зубоў. Выратаваў бы агонь. Але развесці яго пасярод выкарчаванай чыгункі, якая цягнецца па моле праз бясконцае возера, немагчыма. Таму што гульня праўда-

падобная. Вы пагрэбавалі шчыкалаткай, якую расцягнулі падчас пад’ёму ўгору, ці ўзялі груз большы за той, які можаце несці — паплаціцеся. Не паелі ці не выпілі вады — чакае расплата. Выйшлі ў змроку, каб не чакаць світання — плаціце жыццём.

Буянства надвор’я прымушае цаніць хацінкі і пакінутыя запраўкі, якія застылі на краі геаграфіі як насякомыя ў бурштыне. Калі пасярод белі бачыце сілуэт з дахам, бежыце туды, ігнаруеце нават сухое галлё для вогнішча і тую ж шчыкалатку. Ачаг і печка-буржуйка — яны становяцца гарантам жыцця на бліжэйшую ноч. Хаця б на ноч... Урэшце калі не праверылі запас дроваў і заснулі, агонь патухне, і вы прагнецеся ў прамёрзлай хаце. Так страціце здароўе і моц. Цяпер трэба шукаць шыршыну. Хаця чырвоныя ягады прыкметныя ў снежным наваколлі, неабходна ведаць урадлівыя мясціны. Горш, калі сутыкнуліся з драпежнікам і падставіліся пад укус. Лекі — рэдкасць, але знайсці мох, які лахманамі вісіць на галінах, яшчэ цяжэй.

Асобнай увагі патрабуюць персанажы, якія засяляюць лакацыі. Звычайна паміж

10 ВАЖНЫХ СПРАУ НА ЖИВЕНЬ, КАБ ЗАПОМНИЦЬ ЗЭТАЕ ЛЕТА НАДОУГА:



- СПЯЧЫ ПІРОЗ З СЕЗОННАЙ САДАВІНОЙ ЦІ ЗАРОДНІНАЙ;
- ЗНАЙСЦІ НАЙЛЕПШЫЯ АРЭЛІ Ё НАВАКОЛЛІ ДЫ ПАКАЧАЦЦА АД ДУШЫ;
- ЗАДАЦІЦЬ НОЧ ПРАГЛЯДУ ЛЮБІМЫХ ФІЛЬМАЎ;
- ПАСПРАБАВАЦЬ ЦІКАВЫЯ РЭЦЭПТЫ ЗАРБАТЫ, НАВАТ ХАЛОДНАЙ;
- САБРАЦЦА З СЯБРАМІ, КАБ РАЗАМ ПАМАЛЯВАЦЬ НА ПРЫРОДЗЕ;
- АПАЗНАЦЬ КОЖНУЮ РАСЛІНУ ЦІ ЖЫВЁЛУ, ШТО БАЧЫШ, І ДАЗНАЦЦА ПРА ІХ БОЛЬШ;
- ПАСПРАБАВАЦЬ ЗАНЯЦЦА ФАТАГРАФІЯЙ, НЯВАЖНА, НА ЯКУЮ КАМЕРУ;
- АДВЕСЦІ ЧАС, КАБ ПАНАЗІРАЦЬ ЗА АБЛОКАМІ І ПАФАНАТАЗІРАВАЦЬ;
- ДАМОВІЦЦА З КІМСЬЦІ ПРАВЕСЦІ ДЗЕНЬ ЦАЛКАМ ТАК, ЯК ЁН/ ЯНА ЖЫВЕ, ПОТЫМ ПАМЯНЯЦЦА;
- АДШУКАЦЬ ДАТЫ ЖИВЕНЬСКІХ ЗАРАПАДАЎ І АДПРАВІЦЦА ЗАГАДВАЦЬ ЖАДАННІ!





гэтымі лакацыямі яны не падарожнічаюць. Таму, калі развітаецца са звераловам Джэрэмі, напрыклад, пра яго можна забыцца. Не менш загадкавая Шэрая Маці, магчыма, адзіная цяпер жыхарка горада Мілтана. На яе вачах павязка, таму што жанчына аслепла, дом яе знаходзіцца ў цэнтры, і знайсці яго вельмі проста — толькі з адной трубы цягнецца дым. Шэрая Маці дае квэсты, канешне, і мы паступова спрабуем зразумець, што зрабілася з горадам. Пазнаём пра дачку сляпой, якая загінула ў адным з альпінісцкіх паходаў.

У кожнага персанажа гульні свая загадка. Часам настолькі вялікая, што ты да фіналу не разумееш, хто ёсць хто. Чытаць жыхароў вострава як адкрытую кнігу немагчыма, бо ў гэтым суровым краі яны агрубелі і нікому не давяраюць. Яны сам-насам з востравам Вялікага Мядзведзя, куды вас закінула авіякатастрофай. А ўсё пачалося з таго, што былая жонка Астрыд, якая знікла шмат гадоў таму, нечакана з'явілася з просьбай дапамагчы. І загаварыла пра пытанне жыцця і смерці. А хто вы такія, каб не згадзіцца, нягледзячы на страх і кучу пытанняў, якія не можаце задаць зараз?..

І вось ужо рашучы і чамусьці занепакоены позірк Астрыд прымушае вас заправіць гідрасамалёт і ляцець у самую непагоду. Вы, канешне, вырашыце пытацца, дзе яна прападала столькі часу. Яна, натуральна, не адкажа. Вы, магчыма, апынецца настойлівымі і паўтарыце пытанне. Але яе выратаванне — загадкавая геамагнітная бура. З'ява пазбавіць вас, пілота, кіравання — і вы ўжо падаеце. Вось вы засталіся ў самоце. Астрыд кудысьці знікла. Зноў. Ваше выжыванне ў снягах пачалося.

Своеасаблівая ў гульні таксама малёўка. Нешта ад квяцістага карнавалу, які разбаўляе сіняваты манахром паўночнай зямлі. Пацёртасці і шурпатасці, быццам на любімых джынсах, дадаюць аб'ектам і персанажам больш атмасфернасці. Мінімалізм заваёўвае сэрца. Асабліва ўтульна выглядаюць намалёваныя хацінкі, і гэта лепш, чым рэалізм у любым яго праяўленні. Зноў прыгадваецца язычніцкая тэматыка ды скокі пад дубам у скурах. Уявіць гульню з іншай малёўкай я не магу. Нараўне з гукамі асяроддзя: ідзе размова пра завіруху ці скрып старога дома — вы іх зразумеце, пазнаеце. Спалохаецца, магчыма, калі захраснеце ў чужароднай хаце, але будзеце рады, што бура стукаецца ў дзверы, пакуль вы ўнутры.

Гэта своеасаблівае падарожжа ў былое, у свет немінучага вымірання чалавека. За востравам Вялікага Мядзведзя — цывілізацыя з усімі дасягненнямі і праблемамі. Але тутэйшым няма справы да таго, што знаходзіцца «за». І гульцу трэба праверыць на сабе гэтае пачуццё. Пасля вяртацца ў лета чамусьці не хочацца. Хочацца толькі доўгімі начамі заставацца правадніком персанажа па востраве і зразумець нарэшце, што за пытанне жыцця і смерці прымусіла Астрыд з'явіцца перад намі.

ЛЮБАЯ ДАПАМОГА – КАШТОЎНАЯ

Даволі часта мы сустракаем на вуліцах бяздомных катоў і сабак і разумеем, што ім патрэбна дапамога. Часцей за ўсё мы бяздзейнічаем толькі таму, што не ведаем, што рабіць. Не кожны можа забраць жывёлу дадому, а нехта ўвогуле баіцца падысці, бо яна рычыць, шыпіць і не даецца ў рукі. Наша задача — вылучыць, як дапамагчы тым, хто не мае свайго дому і не можа сам за сябе пастаяць.

Што рабіць, калі знайшлі жывёлу:

- аглядзіце маленькага сябра і акажыце першую медыцынскую дапамогу, калі патрэбна. Лепш за ўсё адвезці жывёлу ў ветклініку, каб яе паглядзеў спецыяліст. Не можаце зрабіць гэта самі — звярніцеся па дапамогу да прытулкаў ды валанцёраў;
- размясціце аб'явы ў раёне, дзе знайшлі жывёлу, а таксама ў сацсетках, сярод знаёмых, у спецыяльных суполках, на сайтах для аб'яў пра знойдзеных катоў і сабак;
- патэлефануйце ў пункт часовага ўтрымання жывёл, калі такі ёсць у вашым населеным пункце (у Мінску гэта «Фауна города» на Гурскага, 42). Магчыма, гаспадары шукалі там свайго любімца. Але не аддавайце ў такія пункты жывёл, бо гэта не прытулак, а пункт часовага ўтрымання, дзе катоў і сабак трымаюць толькі кі пяць дзён;
- калі вы не можаце прытуліць чацверанагага ў сябе, шукайце ператрымку. Калі ёсць магчымасць аплочваць утрыманне жывёлы, кажыце пра гэта, так будзе прасцей знайсці валанцёра.

Якія ёсць праекты:

- прытулкі (напрыклад, «Суперкот», «Зошанс», «Домик спасённых душ») і іншыя валанцёрскія арганізацыі. Яны забіраюць жывёл з пункта часовага ўтрымання ці самі рэагуюць на аб'явы. На іх сайтах ці ў суполках у сацыяльных сетках можна пакінуць «рэкламу» жывёлы, атрымаць парады на конт лячэння ды пошуку хаты ці ператрымкі для маленькага сябра;
- калі з валанцёрамі не пашанцавала, платнай ператрымкай займаюцца зоагасцініцы (Мінск: зоагасцініца з ветэрынарнымі паслугамі ў «Фауне города», зоагасцініца Алесі Палуян, зоагасцініца «Четыре лапы»). Але трэба абавязкова прачытаць умовы прыёму і ўтрымання жывёл. На сэрвісе petsitters.by можна знайсці людзей, што займаюцца ператрымкай побач з вамі;
- калі вы знайшлі ката на дрэве і не можаце яго зняць, можна патэлефанаваць у «Беларбо» (belarbo.com), каб зняць пухнатага альпініста.

Заўсёды каштоўна дапамагаць прытулкам і ператрымкам не толькі грашамі, але і ежай, лекамі, рэчамі і сваёй падтрымкай: можна распаўсюджаць інфармацыю, займацца перавозкай жывёл і нават фатаграфаваннем іх для размяшчэння аб'яў.

Пячатка партызанскага атрада № 14:

гісторыя адной знаходкі

Вялікую цікавасць выклікае ўсё, што звязана з суровым ваенным часам, бо гэта надзвычай важная і сапраўды знамянальная веха ў гісторыі нашай дзяржавы. У гэтай працы мы даследуем знаходку часоў Вялікай Айчыннай вайны, якая папоўніла калекцыю экспанатаў у нашым школьным краязнаўча-этнаграфічным музеі. Гэта пячатка партызанскага атрада № 14, знойдзеная ў гаспадарчай пабудове (хляве) дома № 38 у в. Падрось Ваўкавыскага раёна. Зацікавіўшыся экспанатам, мы вырашылі правесці даследаванне.

Для атрымання дакладнай інфармацыі пра пячатку партызанскага атрада была праведзена вялікая аналітычная праца. Прааналізаваныя вучэбныя выданні, навуковыя артыкулы, дакументальныя аповесці, успаміны мясцовых жыхароў, былі адпраўлены запыты ў Нацыянальны архіў Рэспублікі Беларусь, Музей гісторыі Вялікай Айчыннай вайны, вывучаны архіўныя дакументы Ваенна-гістарычнага музея імя Пятра Іванавіча Баграціёна ў Ваўкавыску.

Пячатка была знойдзена новымі ўладальнікамі дома пасля яго пакупкі. Такім чынам, прыцягнуць да даследавання ўспаміны жыхароў дома не давялося. З гутаркі са старажыламі в. Падрось мы даведаліся шмат фактаў, звязаных з партызанамі і жыхарамі вёскі ў гады Вялікай Айчыннай вайны, але растлумачыць, якім чынам знаходка апынулася ў гэтым месцы, і што-небудзь раскажаць пра партызанскі атрад № 14 яны не змаглі.

В. Падрось належала да Беластоцкай

вобласці, як і Ваўкавыскі раён. У прыватнасці, вядома, што ў гэтай вёсцы дзейнічала маладзёжная антыфашысцкая арганізацыя. У фондах Беларускага дзяржаўнага музея гісторыі Вялікай Айчыннай вайны ёсць характарыстыка члена арганізацыі Л. М. Посаха. Такім чынам, антыфашысцкая арганізацыя магла наладзіць сувязь з партызанамі праз сувязных.

Пячатка партызанскага атрада зроблена з трох драўляных частак, змацаваных паміж сабой. Памеры: даўжыня — 74,8 мм, шырыня — 54,2 мм, вышыня — 81,7 мм. На верхняй частцы пячаткі — надпіс «Пралетарыі ўсіх краін яднайцеся» вакол пяціканцовай зоркі; у цэнтры зоркі — малюнак сярпа і молата. Паміж ніжнімі канцамі зоркі — надпіс «Б. С. С. Р.», злева і справа ад зоркі (перпендыкулярна) — надпіс «СССР».

Цэнтральная частка пячаткі:

*«Партызанскі Атрад
№ 14 1944 г. П. к. Т
подпіс Начальніка».*

Ёсць магчымасць дакладна назваць, да якога перыяду гісторыі адносіцца дадзены выраб — 1944 год, а таксама выказаць здагадку пра тое, каму менавіта ён належаў — партызанскаму атраду № 14.

Неабходна звярнуць увагу, што над-

пісы на пячатцы зроблены з арфаграфічнымі памылкамі: «Партизански» замест «Партизанский», «Атрат» замест «Отряд», «Подпис» замест «Подпись». Падчас гутаркі з Аляксандрай Паўлаўнай Альшэўскай нам стала вядома, што ў в. Падрось і в. Мачуліна існаваў своеасаблівы мясцовы дыялект. Звязана гэта было з тым, што гэта была вёска бежанцаў — яе жыхары знаходзіліся ў бежанстве ў Петраградзе, дзе гаварылі на рускай мове, вярнуўшыся на радзіму, працягвалі на ёй гаварыць, а патрапіўшы пад уладу Польшчы, наведвалі польскую школу ў в. Мачуліна. Магчыма гэтыя асаблівасці наклалі свой адбітак і былі адлюстраваны на пячатцы.

Мы звярнулі ўвагу на тое, што на клішэ пячаткі ўказана пасада начальніка.

Такім чынам, правёўшы сфрагістычнае даследаванне экспаната, мы ўстанавілі, што пячатка належала партызанскаму атраду № 14, які дзейнічаў у 1944 годзе на тэрыторыі БССР. Растлумачыць скарачэнне літар «П. к. Т» не ўдалося. Меркавана, «к.» — камандзір, «начальнік» — начальнік штаба партызанскага атрада. Памылкі адлюстроўваюць асаблівасці мясцовага дыялекту.

Намі былі вывучаны структура і кіраўніцтва партызанскімі фарміраваннямі ў гады Вялікай Айчыннай вайны, а таксама гісторыя партызанскіх фарміраванняў Ваўкавыскага раёна. Адзначым, што звестак пра партызанскі атрад № 14, які дзейнічаў на тэрыторыі Ваўкавыскага раёна, у кнізе «Памяць» і фондах Ваўкавыскага ваенна-гістарычнага музея імя Пятра Іванавіча Баграціёна не знойдзена. У выніку запыту, накіраванага ў Нацыянальны архіў Рэспублікі Беларусь, былі вывучаны дакументы

Неабходна звярнуць увагу, што надпісы на пячатцы зроблены з арфаграфічнымі памылкамі: «Партизански» замест «Партизанский», «Атрат» замест «Отряд», «Подпис» замест «Подпись».



пра партызанскі рух у Беластоцкай вобласці, але звестак пра атрад № 14 там таксама няма. З Музея гісторыі Вялікай Айчыннай вайны намі быў атрыманы адказ пра дзейнасць партызанскіх атрадаў № 14, але на тэрыторыі Віцебскай вобласці, а не Беластоцкай. Што датычыцца пячаткі, то падобныя на яе экзэмпляры ў музеі адсутнічаюць.

Пошукі прывялі нас на старонкі сацыяльнай сеткі «Перамога 1945». На сайце змешчаны звесткі пра франтавікоў, працаўнікоў тылу, дзяцей вайны і тых, хто выжыў, жывуць цяпер, загінулых і зніклых без вестак у гады Вялікай Айчыннай вайны. Тут намі былі знойдзены звесткі пра партызанскі атрад № 14.

Мы ўстанавілі, што партызанскія атрады № 14 дзейнічалі толькі на тэрыторыі Віцебскай вобласці ў 1943–1944 гадах, прозвішчаў камандзіраў, што пачынаюцца на літары «П», «Т», няма, калі спрабаваць расшыфраваць скарачэнні літар на пячатцы «П. к. Т».

Адзін з партызанскіх атрадаў № 14 называўся «Белоруссия – Литва» і дзейнічаў на тэрыторыі Літвы і БССР пад Вільняй на чале з камандзірам Міхаілам Прачуханавым. На падставе гэтага намі была вылучана здагадка, што скарачэнне літар на пячатцы «П. к. Т» можна расшыфраваць як «таварыш камандзір Прачуханаў» у зваротным парадку. Улічваючы дапушчаныя арфаграфічныя памылкі, ёсць верагоднасць, што ў адлюстраванні літар скарачэння таксама могуць быць хібы. Звестак пра тое, што ў атрадзе быў начальнік штаба, няма. Калі партызанскі атрад не меў звестак у дакументах Нацыянальнага архіва, то ён не падпарадкоўваўся Беларускаму Штабу партызанскага руху, дзейнічаў самастойна або падпарадкоўваўся Галоўнаму ўпраўленню НКУС СССР. Архівы гэтага кіравання зачыненыя, таму звестак атрымаць не ўдалося.

Калі мы вывучылі спісы ўдзельнікаў вайны ў кнізе «Памяць», то выявілі, што ў выданні згадваюцца прозвішчы франтавікоў в. Падрось:

Аляксей Іванавіч Герман;

Баляслаў Аляксандравіч Грыцкевіч;

Іван Рыгоравіч Жураў;

Мікалай Рыгоравіч Жураў;

Дзмітрый Міхайлавіч Тарасевіч.

Таму мы выказалі здагадку, што пячатка партызанскага атрада трапіла ў в. Падрось праз ураджэнцаў гэтай вёскі, якія былі салдатамі і служылі ў радах Чырвонай Арміі. Партызанскія атрады злучаліся з часткамі Чырвонай Арміі. Так пячатка і апынулася ў гэтай

вёсцы.

У далейшым мы працягнем пошукавую працу. Спадзяёмся, што з'явіцца дадатковыя звесткі, нашай знаходкай зацікавіцца спецыялісты, якія дапамогуць выявіць абставіны, звязаныя з партызанскім атрадам № 14, яго месцам дзейнасці і месцам выяўлення знаходкі, а, можа, і ўстанавіць факт сапраўднасці пячаткі.

Матэрыялы працы могуць выкарыстоўвацца на ўроках гісторыі, беларускай літаратуры, у пазакласнай працы, будуць уключаны ў экспазіцыю школьнага краязнаўча-этнаграфічнага музея.

Артур Раку,
10 клас, СШ № 2 г. п. Рось



Шчанюк-падарожнік



Я хачу расказаць вам гісторыю пра майго любімага сабаку. Праўда, тады ён быў яшчэ маленькім шчанюком. Нарадзіўся ён зімой на дзень нараджэння маёй бабулі. Тады мы са старэйшай сястрой вырашылі, што гэта будзе цудоўным падарункам для бабулі. Але аддаць бездапаможнае шчаня, адарваўшы яго ад маці, немагчыма. Няхай падрасце!

Шчаня падрастала, мы ніяк не маглі прыдумаць, як яго назваць. Дапамог выпадак. Мой малодшы брат Арсень, якому было паўтара годзікі, паказаўшы рукой на шчаня, прамовіў: «Тузя». Так і стаў наш сабачка Тузем, а часцей мы называлі яго Тузікам.

Наш Тузя рос прыгажунцом. У доме ўсе яго любілі, жыў ён у маім пакоі, любіў гуляць з цацкамі, любіў купацца ў ванне. Калі мы з сястрой прыходзілі са школы, выносілі яго на вуліцу. Там яму асабліва падабалася гуляць. Сапраўды цудоўна! Прастора, бегай колькі хочаш. Ніхто табе не перашкаджае.

Але аднойчы, вярнуўшыся з працы, бацька не зачыніў дзверы, Тузік уцёк на вуліцу. Прышоўшы са школы, мы не знайшлі сабачку. Пачаліся пошукі. Спачатку шукалі на вуліцы, але яго нідзе не было.

Звярнуліся да суседзяў, але і яны не бачылі маленькіх цуд. Тата пайшоў шукаць па пасёлку, спытаў у людзей, якія чакалі аўтобус на прыпынку. І вось адна жанчына сказала, што яна бачыла нашага Тузіка. Ён бег за ёю, жаласліва глядзеў на яе. Яна вырашыла ўзяць яго да сябе, але ёй не дазволіў

муж. Яна аддала яго суседцы. Тузік трапіў у іншую сям'ю. Але і там ён не прыжыўся. Ноччу шчанюк пачаў гаўкаць, не даваў гаспадару спаць, той выпусціў яго на вуліцу. Больш сабачку ён не бачыў.

Мы яшчэ некалькі дзён шукалі Тузю. Паехалі з татам у іншую вёску, але нішто яго не бачыў, усе паціскалі плячыма, разводзілі рукамі. Мы з сястрой моцна плакалі, перажывалі, што Тузя маленькі, а на вуліцы холадна. Праўда, не гублялі надзеі.

Праз некалькі дзён у дзверы пазванілі. Мама адчыніла дзверы і здзівілася. На парозе стаялі хлопчыкі з суседняй вёскі і трымалі нашага Тузю. Яны расказалі, што будавалі снежную крэпасць і ўбачылі на абочыне маленькі чорненькі клубочак, які ляжаў і дрыжаў. Вось тады яны і ўспомнілі, што мы шукалі шчаня, і вырашылі прынесці яго нам. Мама падзякавала ім і прынесла Тузю ў дом. Шчанюк быў моцна напалоханы, дрыжаў ад холаду. Мы яго вымылі, накармілі. Ён сагрэўся, пачаў бегаць, гуляць з цацкамі. Вось так, дзякуючы спагадлівым хлопчыкам, мы знайшлі нашага Тузю-падарожніка.

З таго часу Тузя доўга не выходзіў на вуліцу. Калі сабачка падрос, пераехаў да нашай бабулі. Там ён верна ахоўвае дом, сябруе з усімі бабулінымі насельнікамі. А мы яго наведваем.

Вераніка Карасёва,
Гаранская дзіцячы сад-сярэдня
школа, Полацкі раён

ЭХ, РОДНЫЯ СЛОВЫ-СЛАВУЛЬКІ!

Лета. Канікулы...
Радасці столькі!
Сустракай, бабулька, —
Не бачыліся колькі!

Стаіць на парожку,
Слязу выцірае.
Сваю любімку
З радасцю вітае!

Раніца ў вёсцы —
Пеўнікі спяваюць.
Тут жа адбывацца
Цуды пачынаюць...

«Унучачка, пабудкі,
Малачка прынесла!».
Ускочыла, прысела —
Пад ложка залезла.

Дзе тыя пабудкі?
Можа, за акенцам?
Смяецца бабулька:
«Бяры палаценца.



Пабудкі — то прабуджэнне,
А ты на карачкі —
Шукаць разуменне!».

«Карачкі? Што гэта?» —
У бабульки пытаю.
Хахоча ізноў
З мяне тут старая!

«Стаіш каля ложка,
Пабудкі шукаеш —
Паставу такую
Народ так называе.

Каптурык надзень
І на вуліцу — гэць!
Ідзем маленькі цуд глядзець!».

Каптурык? Што гэта?
У паніцы я!..
Смяецца бабулька:
«Гарэза мая!»...

І так кожны дзень
На радзіме бабульки
Вітаю я родныя словы-славулькі!



Марыя Шчарбіна,
Гудзевіцкая СШ, Мастоўскі раён

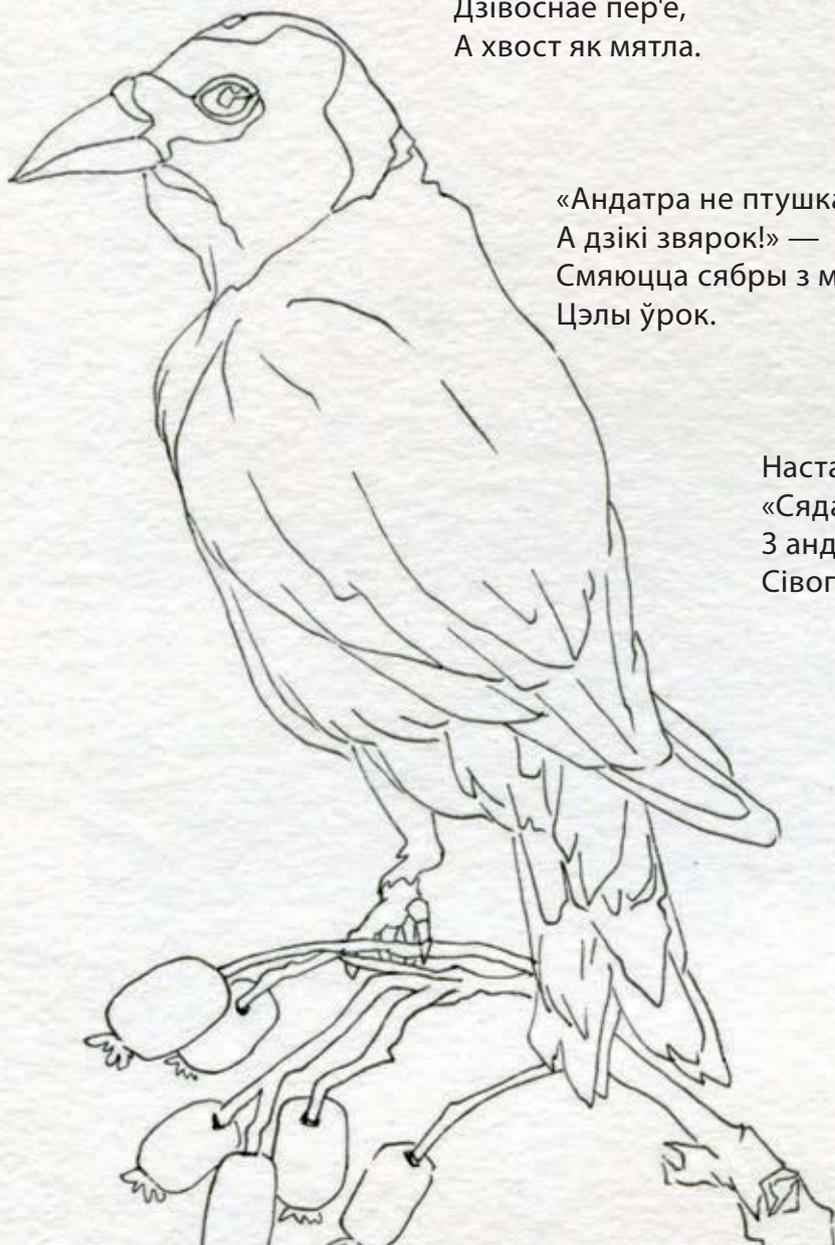
ПТУШКА АНДАТРА

Ідзе пераказ.
Звычайны ўрок.
«Андатра на возеры
Хішчны звярок...».



А мне прад вачыма
Карціна ўстае:
У небе над пушчай
Андатра плыве.

Раскінула ўшыркі
Два моцных крыла.
Дзівоснае пер'е,
А хвост як мятла.



«Андатра не птушка,
А дзікі звярок!» —
Смяюцца сябры з мяне
Цэлы ўрок.

Настаўніца кажа:
«Сядай, будзе два!
З андатры зрабіў ты
Сівога арла».

Чаму ж ты не птушка,
Андатра мая?
Сумуем мы разам:
Мой дзённік і я.

Міхаіл Гіль,
гімназія № 33, г. Мінск

Цуд з Паднябеснай краіны, або Чайныя гісторыі

Алена Масла
Ларыса Мятлеўская



На ўваходзе ў музей кампанію чакала пані Мышковіч — сяброўка пані Лоры.

— Ой, як дзяўчаткі ўбраныя, — захоплена прамовіла яна, разглядаючы чапцы і фартушкі на кухарчыках. — Няйначай, толькі з заняткаў у тэатральнай студыі?

— Ты не паверыш, — зашаптала пані Лора, — але дзяўчаткі з XIX стагоддзя! Яны за кухцікаў у пана Рыгора, дзедка Максіма!

Пані Мышковіч ад здзіўлення вырачыла вочы, але тут жа расмяялася і махнула рукой, бо добра ведала: прыдумшчыца пані Лора любіць розыгрышы.

— Ага, — пачала падыгрываць яна, — а ў нашым музеі, няйначай, партал знаходзіцца, праз які яны могуць дамоў трапіць!

— Не зусім так! Каб вярнуцца ў свой час, яны мусяць у нас прыгатаваць дванаццаць страў старасвецкай кухні. Вось, вам на гасцінец бульбяны пірог згатавалі, — не ўлавіўшы настрою сяброўкі, таямніча шаптала пані Лора.

— Добра-добра, — засмяялася пані Мышковіч, якая сама любіла ўдалыя жарты. — Прашу спярша на экскурсію, а тады ўжо і пірагом паласуемся!

Кунюся з Янюсяй з цікаўнасцю аглядалі музейныя залі і слухалі расповеды пра сям'ю Багдановіча. Дужа ўсцешыліся, што Адам, сын іх пана Кухара, здабыў адукацыю, стаў настаўнікам, збіральнікам даўніны і ён бацька паэта! А калі даведаліся, што Максім Багдановіч пражыў усяго 25 гадоў, ледзь не расплакаліся. Глядзелі на фота Максіма і прыгаворвалі як бабулькі:

— Такі харошанькі, ладны...

— А здатны які! Жыць бы і жыць!

— Праўда ваша, дзяўчаткі, — пагадзілася пані Мышковіч, — але не смуткуйце! Максім пакінуў па сабе спадчыну — на дзесяць жыццяў хопіць. Паслухайце, якія ў яго вершы!

І пані Мышковіч пачала дэкламаваць «Зорку Венеру», «Я хацеў бы спаткацца...», «Лесуна».

— Якое хараство! — захапляліся госці.

Калі ж павялася гаворка пра продакаў Максіма, Кунюся з Янюсяй раз за разам сталі папраўляць пані Мышковіч і падказваць ёй. Тая ўсердзілася:

— Калі такія адукаваныя, перадаю слова вам!

Да яе здзіўлення, замест таго каб сумеца, дзяўчаткі ўзрушыліся і загаварылі наперабой:

— Зразумела, ад каго Максім здольнасці пераняў!

— Усё бабця Рузалья! На яго ад яе перайшло! Лепш за яе ніхто казак не бае!

— Адкуль вы ведаеце? — здзівілася пані Мышковіч.

— Гэта ўсе ведаюць! — у адзін голас засведчылі Кунюся з Янюсяй. — Жонка пана Кухара, пані Анэля, таксама цікава апавядае, але ж бабця Рузалья — казначніца проці ўсіх!

Экскурсавадка няўцямна глядзела на дзяўчатак: калі яны і ігралі нейкую ролю, то атрымлівалася гэта звыш пераканаўча.

Пані Лора задаволена пасміхнулася.

— А што я казала?! Дзяўчаткі — госці з даўняга часу! Пайшлі гарбату піць — пры сталае ўсё і раскажам!

Праз кароткі час ва ўтульным кабінеце накрываўся стол на чайванне, але пані Мышковіч усё адно не пакідалі сумневы, і яна спытала:

— А скажыце вы мне, якую гарбату пілі ў сям'і Багдановічаў? Звестак пра гэта нідзе няма. Калі ж вы сапраўды з таго часу...

Але раптам пані Мышковіч як знямала і, не дагаварыўшы, кінулася да акна, за ёй — уся кампанія.

— Дзіўна, — сказала пані Лора, — такі цокат, я думала, тут кавалерыя праімчала. Ціха ў двары.

— І рог трубіў! І коні ржалі! — наперабой загаварылі кухарчкі.

— Вы таксама чулі? — уразілася пані Мышковіч. — Я думала, мне здалося.

— Усім адразу здацца не магло, чуў і я, — прафесар Мядзіс хадзіў ад акна да акна і аглядаў двор. — Але ж і сапраўды ўсё ціха... Можа, мы вершаў наслухаліся, вось і выдае?

— А і праўда, — з палёгкай уздыгнула пані Мышковіч, ухапіўшыся за меркаванне шаноўнага навукоўца, — такое вось чароўнае ўздзеянне паэзіі Максіма!

— З гэтым давайце і за стол сядзь, досыць ужо ладзіць іспыты! Усё, што кажа пані Лора, праўда! — рашуча прамовіў прафесар. — Я ўчора першым пераняў гэтых гасцей з XIX стагоддзя ля ратушы і да пані Лоры адвёз! Паслухаем пра тое, што нават даследчыкам невядома. Запарвайце ўжо гарбату!

— А нам з Кунюсяй можна будзе гарбаты паспытаць? — нясмела спытала Янюся.

— Авохці мне, дзяўчаткі! Ды піце колькі захочаце! — пляснула рукамі пані Мышковіч.

Кунюся прыкрыла далонню рот і узрушана зашаптала:



— Янюся, не паверыш, я сённа ўначы сніла, нібы п'ю гарбату!

— Кунюся, дык твой сон у руку! Памятаеш, цётка Анэля тлумачыла, да чаго сніць чай?

— Ой, і праўда! — Кунюся падняла пальчык угару і, утаропіўшыся ў столь, пачала пералічваць. — Піць чай у сне — нечаканы падарунак, бяседа або паездка ў горад, дзе можна пачуць навіны, а можа і ўзапраўду пашанцуе напіцца чаю. Чай з малаком — да сваркі, калі ж прысніцца проста кубачак гарбаты, то гэта да нечаканых гасцей.

— Твой сон праўдзівы: у горад паехалі, бяседу прыемную маем, засталася ўрэшце гарбату запарыць, — засмяялася пані Лора і дадала: — Заадно і разбяромся, што ж пілі ў сям'і Багдановічаў!

Пані ж Мышковіч узрушана прамовіла:

— Ох, а я нават прысніць не магла, што сустрэнуся з такімі госцікамі!

Падобна, яна ўрэшце пачала верыць, што яе не разыгрываюць.

Прафесар Мялдзіс, які паспеў задрамаць у фатэлі, пакуль дзяўчаткі разгадвалі сон, абудзіўся ад гоману, пракашляўся і паправіў акуляры.

— Дарэчы, — пачаў ён, — ці ведаце вы, што чай даўней быў вельмі каштоўным прадуктам, і набывалі яго ў Паднябеснай за срэбра і золата...

— Гарбату купляюць на небе? — вохкнулі кухарчыкі і ўтаропіліся на пана Мялдзіса.

Прафесар палез у кішэню па хусцінку, каб выцерці слязу, якая навярнулася на вочы ад смеху — тэорыя нябеснага паходжання гарбаты падалася яму вясёлай.

— Не, мае дарагія дзяўчаткі! Паднябеснай называюць Кітай, радзіму чаю. З кітайскай мовы «ча» і «чаэ» перакладаюцца як «напітак» і

«чай-ліст».

— Так-так, выбачаюся, пан Мялдзіс, — перабіла прафесара пані Мышковіч, — можна мне слоўца ўплішчыць? Пабеларуску мы кажам «гарбата» і «чай», гэта словы-сінонімы. Доўгі час на «гарбату» былі забыўшыся, а зараз гэтае слова вярнулася ў шырокі ўжытак!

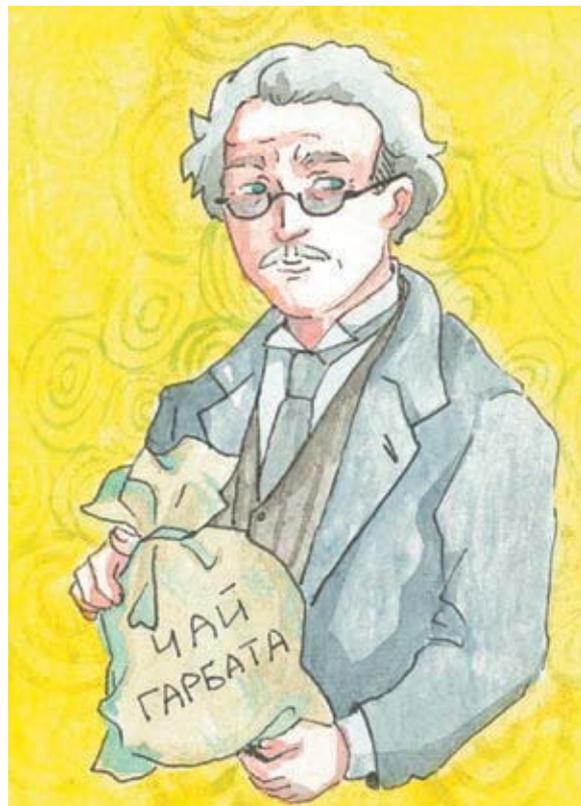
— Ого, — разгублена развяла рукамі Янюся. — А я думала, радзіма чаю ў краме пана Бэркі. Кунюся, ты памятаеш, як мы хадзілі туды з панам Кухарам набываць гарбату?

— Вядома ж памятаю! Які там быў водар, пахла бы духмяным сенам...

— Ну, скажаш, сенам! — скрывілася Янюся.

— А што, хіба ты гарбаты з сухіх зёлак не каштавала? О то ж, мята і чабарок не горш пахнуць за тыя брыкеты з чайнага ліста, што былі ў лаўцы.

— Дзяўчаткі, ціхуці, — перапыніла дзяўчатак пані Лора, — вам абы спрачацца! І зельная гарбата, і чай роўна



цудоўныя напіткі, каштоўныя для здароўя чалавека. Даўней так і было: чай ужывалі як лекі і набывалі выключна ў аптэцы.

— О, так! — ухвальна заківаў галавой прафесар Мялдзіс. — Галандцы завезлі чай у Еўропу, а вядомы ў тыя часы нідэрландскі лекар Карнэліус Дэкер рэкламаваў яго як моцныя лекі, здольныя ледзь не ад смерці ратаваць!

— Чакайце, — усміхнулася пані Лора. — Ці не ён гэта раіў выпіваць «хаця б па 50 кубачкаў чаю ў дзень», а 200 кубачкаў лічыў «натуральнай мяжой»?

— Так, ён! — у прафесара заблішчэлі вочы. — Хадзілі чуткі, што лекар быў падкуплены галандскімі гандлярамі, якія імкнуліся да большых продажаў свайго прадукту...

— Ой, не-е-е! — не даслухала Кунюся. — Я столькі не вып’ю, а ты, Янюся? Але хаця б кубачак хацелася пакаштаваць...

— І праўда, — падала голас пані Мышковіч. — Я не маю больш цяргення глядзець на ваш прыгожы пірог, хачу яго паспытаць! Давайце ўжо бліжэй да справы, то бок да столу!

— Вось і запарым гарбату паводле ўсіх правілаў, як, дарэчы, і Цюндзвіцкая вучыла, — пагадзілася пані Лора, але спытала кухарчыкаў: — Ці ўмееце вы гэта рабіць?

Кунюся ў задуменні пацёрла пальчыкам лоб і сур’ёзна прамовіла:

— Пані Лора, пан Кухар лічыць, што гэта вельмі адказная справа, і мы яшчэ да яе не дапускаліся. А раптам сапсуюем? Гарбата вельмі дорага каштуе, гаспадыня яе трымае пад замком у асобнай шафе разам з кавай, цукрам і шакаладам! Але мы за ім назіралі і ўсё запомнілі! А нешта з сакрэцікаў ён і расказваў нам, — паведаміла Кунюся.

— І пакаштаваць чаю ні разу не

наліў! — пакрыўджана дадала Янюся. — Што праўда, чай гатуюць для гаспадароў і іх гасцей, а мы — і пан Кухар, і цётка Анэля, і ўсе астатнія — п’ем узвар з сухой садавіны...

— А я вось што маю расказаць! — далучылася да размовы пані Мышковіч. — У сям’і Багдановічаў пераказвалі гісторыю, як маленькі Адам (будучы бацька паэта), напрошваючыся на гарбату да дачок пана, казаў: «Будуць піць гарбату, ды не ўсе». Яны пыталіся ў яго: «А хто не будзе?». Ён адказваў: «Адолік» (то бок ён) — і тады яны запрашалі яго да стала. Рэдкім ласункам была гарбата нават для сына панскага кухара!

Калі ўсе супакоіліся, пасмяяўшыся са знаходлівасці Адоліка, пані Лора рашуча сказала:

— Добра, дзяўчаткі! На шчасце, у наш час чай ёсць у кожнай хаце. Заварыце, як бачылі ў пана Кухара, а мы паглядзім.

— Згода! — ажно падскочыла ад радасці Кунюся. — Янюся, — звярнулася яна да сяброўкі, — бяры імбрык і апаласні гарчай вадой, каб ён стаў цёплы!

— А чаго ты раскамандвалася? — абурылася Янюся. — Ты што, за пана Кухара нада мной?

— Дзяўчаткі, не сварыцца! Лепш скажыце, якую ваду выкарыстоўвалі ў ваш час, калі гатавалі? — паспяшалася пані Лора не дапусціць сваркі.

— Рачную!

— Не, дажджавую!

— Рачную, кажу табе!

— Не, свежую дажджавую, я сама яе па загаду пана Кухара фільтравала!

— А я бегала з вядром на рэчку! — зноў заспрачаліся дзяўчаткі.

На дапамогу прыйшоў прафесар Мялдзіс.

— Няма чаго спрачацца, вы абедзве

кажаце слушна. Даўней у рэках вада была такая чыстая, што яе спажывалі, і чай на ёй заварвалі. Або карысталіся свежай дажджавой вадой, якую папярэдне фільтравалі. Галоўнае, каб вада для гарбаты была мяккай, без пахаў. Калі ж была жорсткая, то трэба было ёй даць адстаяцца.

— Дзякуй, шаноўны прафесар! — з палёгкай уздыхнула пані Лора. — З вашай дапамогай дзяўчаткі атрымалі залік, але ж самастойнасці я іх пазбаўляю, не дараслі! Яніна, Кунігунда, — строгім голасам прамовіла яна, — калі вы так і на кухні пры пане Кухары спрачаецеся, то дзіўлюся: як ён вас трывае?

Дзяўчаткі стаялі прысаромленыя і церабілі свае фартушкі за краёчкі.

— Мы болей не будзем!

— Добра, паверу на слова! Але слушацца цяперака будзеце мяне! Разбіраемся далей у сакрэтах прыгатавання правільнай духмянай гарбаты. Хто з вас раскажа, як правільна нагрэць ваду для чаю? — спытала пані Лора.

— Я! Я!

— Ну, калі ласка, мяне, мяне запытайцеся!

— Ты ўжо адказвала!

— Затое я лепей ведаю!... — зноў завяліся дзяўчаткі.

— Адказвае Кунюся, — строга прамовіла пані Лора.

І дзяўчынка, выцягнуўшыся, бы чарот на беразе рэчкі, пачала згадваць навуку ад пана Кухара:

— Трэба наліць ваду ў чайнік, паставіць яго на агонь і чакаць, пакуль яна не пачне шумець бы хвоя ў лесе ад подыху ветру. Тады накрыўку трэба зняць. Калі відаць, што вада злёгка калышацца, ёй можна заліваць сухую гарбату ў загадзя прагрэтым фарфоровым або фаянсамым імбрычку.

— Кунігунда, выдатна! Янюся, імбрык гатовы? Што трэба рабіць далей?

— Гатовы, цёпленькі! На паўлітра вады засыпем дзве чайныя лыжкі гарбаты. Заліўшы вадой, пачакаем дзве тры хвіліны, а пасля перамяшаем заварку лыжкай. Чакаем яшчэ дзве хвіліны — і разліваем па кубках. Пан Кухар казаў: чым даўжэй запарваецца гарбата, тым горшай на смак яна становіцца. Якасная гарбата павінна мець яскравы колер і быць празрыстай. Вось так!

— Выдатны адказ, Янюся, — ухваліла пані Лора, а прафесар з пані Мышковіч нават папляскалі ёй. Задаволеная дзяўчынка абнялася з сяброўкай. Так і памірыліся ў каторы раз!

Нарэшце дзяўчаткі разам са старэйшымі сябрамі селі піць чай з прыгожых кубачкаў. Яны нацешыцца не маглі з таго шчасця, якое выпала на іх долю. Расказаць каму дома — не павераць!

Прафесар Мядзіс і пані Мышковіч нахвальвалі бульбяны пірог, а пані Лоры есці не было калі: яна працягвала майстар-клас па абыходжанні з гарбатай і гісторыі яе ўжытку.

Яна распавядала, што ў часы, калі ў сям'і Багдановічаў нарадзіўся Максім, у крамах мелася гарбата розных гатункаў: зялёная, чорная, чырвоная. Абіралі кожны на свой густ і пілі хто з чым: з лімонам, варэннем, фруктовым цукрам і з журавінавым морсам, дадавалі сырыя вяршкі або малако.

Гатуючы гарбату, гаспадыні раілі класці ў імбрык кавалачак цукру, які дапамагаў чайным лепш раскрыцца і аддаць водар. Былі і розныя хітрыкі: каб палепшыць смак таннай гарбаты і зрабіць яе мацнейшай, у заварку дадавалі крышачку соды...

— Думаю, — завяршыла яна свой расказ, — у сям'і Багдановічаў пілі гарбату згодна з усімі тагачаснымі

завядзёнкамі!

— Толькі хітрыкі з содай апусцім. Сям'я Багдановічаў жыла заможна, ім яны не патрэбныя былі, — прамовіла пані Мышковіч. — Думаю, у іх да столу падавалася гарбата найлепшых гатункаў.

— Пані Лора, — запыталіся дзяўчаткі, — а запарванне гарбаты нам за страву залічыцца?

— Усё зроблена, як і Цюндзявіцкая з Завадскай вучылі, дык чаму і не, — сказала пані Лора. — Думаю, пан Кухар быў бы вамі задаволены!

— Дык мы ўжо тры заданні выканалі, засталася дзевяць! — радасна заскакалі дзяўчаткі.

Надышоў час развітання. Прафесар выклікаў таксоўку для пані Лоры і дзяўчатак, а сам выправіўся дамоў пешкі — ён жыў непадалёк ад музея. Раптам яму падалося, што па брукаванцы Траецкага прадмесця зноў зацохкалі капытамі коні, і пошчак сціх недзе ў скверы, акурат ля помніка Максіму Багдановічу.

Прафесар вохкнуў і застыў на месцы. Пасля, прамармытаўшы: «А раптам спраўдзілася паданне?», — заглыбіўся ў свае думкі і няспешна пабрыў гарадскімі вулкамі.

На памяць пра сустрэчу пані Мышковіч падаравала юным госцям па «Вянку» — кнізе вершаў Максіма Багдановіча. Праўда, дзяўчаткі не ўмелі чытаць, але кожная з іх дала сабе зарок, што абавязкова адолее гэту навуку. Сын жа пана Кухара здолеў!

Пад гэтыя думкі стомленыя кухарчыкі заснулі ў таксоўцы. Прытуліўшыся да пані Лоры, яны снілі дом і строгага пана Кухара.

Наперадзе ж іх яшчэ чакала шмат прыгод.



Зазірніце ў нататнік прафесара Мядзіса, скарыстаўшыся QR-кодам:



бярэзка



Штомесячны грамадска-палітычны
і літаратурна-мастацкі часопіс (для дзяцей
сярэдняга і старэйшага школьнага ўзросту)
Выдаецца са снежня 1924 года
Узнагароджаны ордэнам «Знак Пашаны»

Заснавальнік
Вытворча-выдавецкае рэспубліканскае ўнітарнае прад-
прыемства «Дом прэсы»

Выконваючы абавязак галоўнага рэдактара:
Валянціна Андрэеўна Красоўская

Рэдакцыйная калегія:
Алесь Бадак, Алесь Дуброўскі, Алесь Карлюкевіч, Уладзімір
Ліпскі, Алена Масла, Людміла Рублеўская, Аляксей Чарота,
Таццяна Швед

Адрас рэдакцыі

Юрыдычны і паштовы адрасы:
Рэспубліка Беларусь, 220013, г. Мінск,
вул. Б. Хмяльніцкага, 10а.
chas.bjarozka@gmail.com
Тэл.: 8 (017) 311-16-07, 8 (017) 311-16-98.

Падпісныя індэксы:
74822 — індывідуальны
74888 — індывідуальны льготны для членаў БРПА
748222 — ведамасны
74879 — ведамасны льготны для ўстаноў адукацыі і культуры

Пасведчанне аб дзяржаўнай рэгістрацыі сродку масавай
інфармацыі №210 ад 25.07.2019, выдадзенае
Міністэрствам інфармацыі Рэспублікі Беларусь

Выдавец:
Рэспубліканскае ўнітарнае
прадпрыемства «Дом прэсы»
Дырэктар:
Фёдар Пятровіч Караленя

Спецыяльны карэспандэнт:
В. А. Красоўская
Мастацкі рэдактар, камп'ютарная вёрстка:
П. В. Каралева
Стыль-рэдактар:
П. У. Забела

Падпісана да друку 20.07.2021 г.
Фармат 60×84 1/8. Друк афсетны.
Ум. друк. арк. 3,72. Ул.-выд. арк. 3,42.
Тыраж 504 экз. Заказ ??.

Рэспубліканскае ўнітарнае прадпрыемства
«БудМедыяПраект»
ЛП № 02330/71 ад 23.01.2014,
вул. В. Харужай, 13/61, 220123, Мінск, Рэспубліка Беларусь

© РУП «Дом прэсы», 2021

- 01 Дайджэст. Плач! Сумуй! Жыві свае лепшае жыццё!
- 03 Дайджэст. Ісландская сана. Частка 5
- 06 Гісторыя поспеху. Гульні — гэта мастацтва
- 11 Нетэкст. Лета пошуку скарбаў
- 14 Level 80. Кнот, запалка, кацялок
- 19 Ініцыятыва. Любая дапамога — каштоўная
- 20 Школьнае даследаванне. Пячатка партызанскага атрада №14: гісторыя адной знаходкі
- 23 Заяўка на Парнас. Проза
- 25 Заяўка на Парнас. Вершы
- 26 Літаратурныя старонкі. Цуд з Паднябеснай краіны, або Чайныя гісторыі

Аўтар вокладкі і разварота: Аліна Лабус
byami (@byamiart ).

Аўтар фотаздымка: Кацярына Ярашэвіч
(e_r_o_s_h_k_a .

Цяпер «Бярэзку» можна набыць анлайн!
Заходзь на belkiosk.by — і любімы часопіс будзе ў
тваім гаджэце!

А для амататараў шоргату паперы пад пальцамі —
ільготная падпіска па індэксе 74888
(індывідуальная) і 74879 (ведамасная).

«Бярэзка» ў сацсетках:

 @bjarozka

 @bjarozka.mag



"На аюулу - кошук у кошукту - кошка,
а у кошкы - шакыра кызылты."
Бабуряна В.В. 2006г. *Аллы*



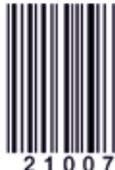


ISSN 0320-7579



9 770320 757007

EAC



2 1 0 0 7