

Як вучоныя папараць-кветку... вынайшлі

Мяркуеце, такое немагчыма? Дарма

Дасягненні нашых герояў уражваюць. Гэта вельмі аўтарытэтныя ў навуковым свеце персоны, творчыя і надзвычай крэатыўныя асобы. Іх талент увасабляецца ў шматлікіх даследаваннях і распрацоўках, якія маюць не толькі тэарэтычнае, а і практычнае прымяненне.

Але тое, што яны прыдумалі нядаўна, выбіваецца са звыклага кола навуковай дзейнасці і, на першы погляд, не мае да яе ніякага дачынення. Уявіце сабе: два масцітыя вучоныя ў вольны ад працы час вынайшлі (і пра гэта сведчыць адпаведная афіцыйная папера!)... спартыўную гульню ў слупкі. Назвалі яе «Папараць-кветка» і сцвярджаюць, што беларускі каларыт не толькі ў гэтым.

За рамкамі штодзённага

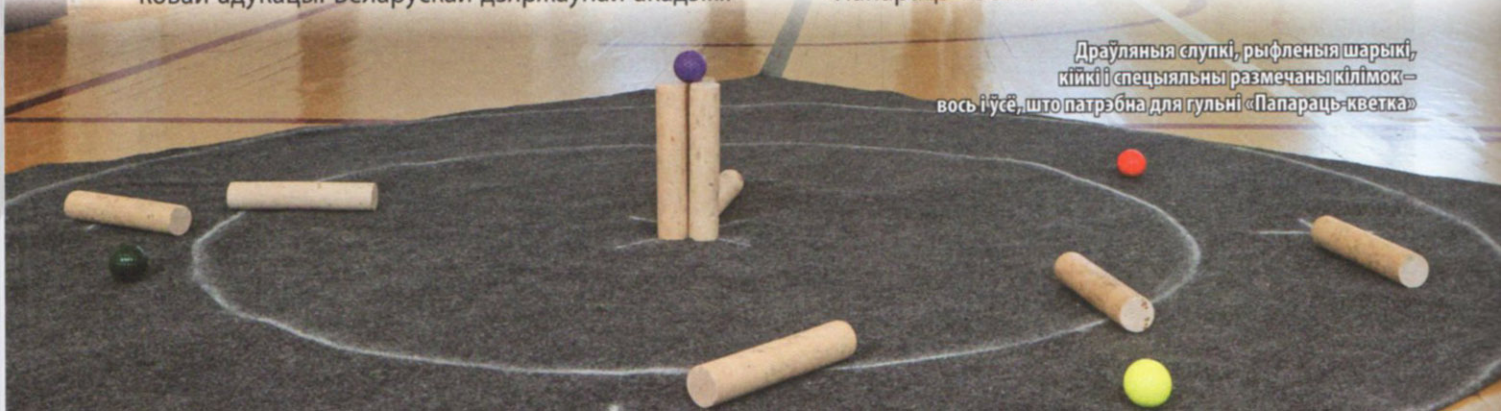
Сустрэча двух таленавітых людзей – гэта як крыніца натхнення для кожнага з іх. Так і тут. Нават склалася ўражанне, што ў сваім тандэме яны быццам адным грэбнем расчасаныя – так гарманічна дапаўняюць адзін аднаго.

Алег Кабяк – сацыёлаг. Ён доктар сацыялагічных навук, прафесар. Загадвае аддзелам эканамічнай сацыялогіі ў Інстытуце сацыялогіі НАН Беларусі. Яшчэ выкладае магістрантам у акадэмічным універсітэце. Аляксандр Шыфрын – дэкан факультэта навуковай, давузаўскай падрыхтоўкі і дадатковай адукацыі Беларускай дзяржаўнай акадэміі

мастацтваў, кандыдат мастацтвазнаўства. Чытае лекцыі пра сучасныя мультымедычныя тэхналогіі, іх выкарыстанне ў мастацтве.

Яны выдатна разумеюць адзін аднаго: за плячыма 15 гадоў моцнага сяброўства. Пра такіх, як Кабяк і Шыфрын, у народзе кажуць: вадой не разліць. Яны і самі часцяком здзіўляюцца, як удаецца ім, будучы страшэнна занятымі навуковай працай і выкладаннем у ВУ, сямейнымі клопатамі, знаходзіць час, каб абмяняцца думкамі, разам «паштурмаваць» якія-небудзь ідэі. І не ўтойваюць, што своеасаблівай крынічкай, якая жывіць іх даўняе сяброўства, з'яўляецца дзівосная «Папараць-кветка».

Драўляныя слупкі, рыфленыя шарыкі, кійкі і спецыяльны размечаны кілімок – вось і ўсё, што патрэбна для гульні «Папараць-кветка»



На думку вядомых вучоных, гульня ў слупкі, якую яны прыдумалі, – вынік крэатыўнасці, без якой нельга ўявіць навуковую дзейнасць і якая з'яўляецца своеасаблівым ключыкам, што адчыняе дзверы ў Творчасць. І пакуль свет апускаецца ў стабільную нестабільнасць, як гаворыць Алег Кабяк, варта ў стыхіі сацыяльнага сёрфінга пастаянна лавіць сваю хвалю.

– Мы працуем у гуманітарыстыцы ў шырокім сэнсе слова, у самым кіпені жыцця, – разважае Алег Вітальевіч. – Камфортна сябе адчуваем, шчыльна супрацоўнічаем. Няма праектаў ужо сумесна зрабілі. Так нарадзілася і наша новая гульня «Папараць-кветка».

– Крэатывіць і здзіўляць – значыць выйсці за рамкі звычайнага, штодзённага, – дадае Аляксандр Шыфрын. – Пазбегнуць так званага калідорнага мыслення, уключыцца ў барацьбу з руцінай.

«Мы працуем у самым кіпені жыцця».

Сваю першую творчую ідэю яны ўвасобілі 15 гадоў таму, калі Алег Кабяк быў намеснікам дырэктара па навуковай працы, затым кіраўніком Мінскага навукова-даследчага інстытута сацыяльна-эканамічных праблем.

– У лічбавым фармаце ўбачыла свет энцыклапедыя «Мінск. Лічбы. Факты», – расказвае Аляксандр Яўгенавіч. – Як носьбіты багатага матэрыялу выкарыстоўваліся кампакт-дыскі, і на той час гэта быў маштабны праект, які ўдалося рэалізаваць у выніку зацікаўленага і плённага супрацоўніцтва.

Без адмысловай тактыкі і стратэгіі да «Папараць-кветкі» не добрацца



«Папараць-кветка» – іхняе ўсё

Варта згадаць яшчэ электронную «Карту гасця», якая дае магчымасць замежным турыстам у Беларусі зручна і эканомна падарожнічаць. Кавідная пандэмія ўнесла свае негатыўныя карэктывы ў далейшае развіццё праекта, але ўсё ж будучыня ў яго добрая, лічаць Кабяк і Шыфрын.

Паступова разам з новымі ідэямі нашы героі прыйшлі да думкі, што патрэбна нейкая віртуальная пляцоўка, якая аб'яднала б творцаў-аднадумцаў, якія займаюцца праектамі ў сферах культуры і мастацтва, сацыяльных тэхналогій. Так два гады таму



ўзнік Цэнтр культурна-крэатыўных індустрыі. Яго стварэнне падтрымалі Мікалай Мыслівец, дырэктар Інстытута сацыялогіі НАН Беларусі, дзе цэнтр, уласна кажучы, «прапісаўся», і рэктар Беларускай дзяржаўнай акадэміі мастацтваў Міхаіл Баразна.

Ці то так супала, ці то новая структура дала новы натхняльны імпульс навуковаму крэатыву, але сваю «Папараць-кветку» Алег Кабяк і Аляксандр Шыфрын «знайшлі» прыкладна ў гэты час.

3 культурным кодам

У прадстаўнікоў творчых прафесій, а вучоны, несумненна, з катэгорыі такіх, думкі віруюць дзе і калі захочуць, не зважаючы, працоўны яшчэ час ці не.

– Традыцыйна раз на тыдзень збіраліся пасля працы пагуляць у гарадкі, – расказвае Аляксандр Шыфрын. – Гэта гульня становіцца ўсё больш папулярнай у нашай краіне. Мы захапіліся ёю настолькі, што атрымалі нават пасведчанні трэнераў па гарадшым спорце.

Але потым вучоным стала неяк сумна. Гульня ў гарадкі і так не вызначаецца асаблівай відовішчнасцю, а чым вышэй клас гульца, тым менш

цікавы становіцца працэс. Такі васьмь гарадошны парадокс. Кабяк з Шыфрыным паспрабавалі дадаць нейкія свае элементы, але сутыкнуліся з непаразуменнем: мяняць класічныя падыходы і правілы катэгарычна нельга.

– Словам, прыйшлі да высновы, што больш не можам знаходзіцца ў рамках кімсьці і калісьці вызначаных абмежаванняў, – усміхаецца прафесар Кабяк. – А значыць, трэба ствараць свой свет ці галактыку, канструяваць уласную рэальнасць.

З такога падыходу нарадзілася разуменне, што новая гульня павінна служыць не толькі фізічнаму, а і інтэлектуальнаму, духоўнаму развіццю асобы.

– Атрымалася гульня для розуму, – рэзюмуе Аляксандр Шыфрын. – Цікавая і складаная, бо паграбуе не толькі фізічнай практыкі, але і прадуманай стратэгіі і тактыкі. І самае галоўнае – з сапраўдным беларускім каларытам.

«Трэба ствараць свой свет ці галактыку, канструяваць уласную рэальнасць».

На думку вучоных, з якой-небудзь іншай параўнаць спартыўную гульню ў слупкі «Папараць-кветка» складана. Нешта ў ёй ад бильярда, дартса

Гульня захоплівае, натхняе, уражвае



і, натуральна, ад гарадкоў. З фірмовага заплечніка Алег Вітальевіч дастае невялічкія драўляныя слупкі, цяжкія рыфленыя шарыкі – падобныя да тых, што выкарыстоўваюць у міні-гольфе. З’яўляюцца з прафесарскага заплечніка яшчэ адны слупкі, так званыя кідальныя элементы – кійкі. Вось і ўсё гульнявое начинне. Хаця не, патрэбен яшчэ спецыяльна размечаны квадратны кілімок памерам недзе два на два метры. Па цэнтры яго са слупкоў складаюць розныя фігуры, усяго можна сабраць 15. Ім вучоныя прыдумалі адметныя беларускія назвы кшталту «Студня», «У нескладовае», «Ясь і Яніна», «Вежа» і г. д. Напрыканцы заўсёды выстаўляецца фігура «Папараць-кветка». Гэта цэнтральная, выніковая фігура, да якой трэба імкнуцца, каб атрымаць перамогу.

Алег Кабяк падкрэслівае, што паводле нашай міфалогіі чароўная папараць-кветка змяшчае культурны код. Кожны беларус у купальскую ноч пры жаданні мае шанец яе знайсці, а разам з кветкай і сваё жыццёвае шчасце, але для гэтага спатрэбяцца адпаведныя якасці: смеласць, мэтанакіраванасць, знаходлівасць. Так і ў гульні: калі хочаш дасягнуць сваёй мэты і новых вяршынь, стаць найлепшым, трэба ісці наперад, развівацца.

Ці ўзяць фігуру «У нескладовае». На думку прафесара, літара ўнікальная, ёй нават помнік у Палацку паставілі. Гэты фанетычны элемент роднай мовы таксама адсылае нас да культурнага кода беларусаў.

«Наша гульня ў слупкі з беларускім каларытам развівае патрыятычныя пачуцці».

Фігура «Ясь і Яніна» акцэнтуюе ўвагу на спрадвечных сямейных каштоўнасцях, якія ў жыцці сучаснай Беларусі набываюць асабліва важны сэнс, бо мода, што ідзе з Захаду, калі ў сям’і ўжо не бацька і маці, а «бацька першы» і «бацька другі», для беларусаў цалкам непрымальная.

– Гульня насамрэч камерная, – расказвае Алег Кабяк. – Вялікіх прастораў для яе не патрабуецца, дастаткова куточка ў спартыўнай зале. Нам, напрыклад, выдзелілі месца ў вялікай спартзале Акадэміі мастацтваў. Побач праходзяць трэніроўкі ў іншых



У любы час у любым месцы слупкі дарэчы

спартыўных секцыях. Моладзь цікавіцца, што за дзіўныя кампазіцыі з драўляных слупкоў спрабуюць выбіць з гульнявога поля педагогі. Прычым гэта захапляльна, з набіраннем рэйтынговых ачкоў.

Вынаходнікі «Папараць-кветкі» не сумняваюцца, што спартыўная гульня паступова пракладзе сабе дарогу і заваюе прыхільнікаў відовішчнасцю, нацыянальным падтэкстам, уяўнай прастатой і захапляльнай стратэгіяй, якую кожны выбудоўвае самастойна.

– Яна папулярнай стане без залішняй рэкламы, – упэўнена сцвярджае Аляксандр Шыфрын. – Зрэдку мы праводзім паказальныя спаборніцтвы, але вольнага часу на масіраванае прасоўванне гульні вельмі мала.

Некаторыя з гледачоў, хто бачыў гульню ў працэсе, лічаць, што ў слупкі калісьці ўжо гулялі нашы



«Папараць-кветка» развівае крэатыўнае мысленне

продкі. Такія высновы вучоных не засмучаюць. Наадварот, чуць падобныя меркаванні ім прыемна, бо для іх гэта яшчэ адно пацвярджэнне таго, што «Папараць-кветка» можа стаць народнай забавай. Між тым гульня нібыта жыве ўжо сваім асобным жыццём, а стваральнікаў натхняе на новыя творчыя здзяйсненні.

– Відаць, такі эфект яна мае, – усміхаецца Алег Кабяк. – Можам толькі прапанаваць ужываць яго на карысць. Напрыклад, выкарыстоўваць гульню «Папараць-кветка» для развіцця крэатыўнага мыслення ў праграмістаў, інжынераў і прадстаўнікоў іншых спецыяльнасцей (у нас ёсць адпаведныя публікацыі ў навуковых выданнях).

Аргументы вынаходнікаў наступныя. Пасля цяжкай працы, у тым ліку інтэлектуальнай, спартыўная гульня ў слупкі вельмі хутка пераключае на іншы лад. Яна не толькі размінае цела і трэніруе каардынацыю рухаў, але і «падключае» іншае паўшар’е галаўнога мозга для таго, каб выбудаваць гульнявую стратэгію. Гадзіна ў новым рытме, калі можна і расслабіцца, і сканцэнтравацца, часцяком дае штуршок да выхаду на новы этап у вырашэнні канкрэтнай задачы ці праблемы.

– Больш за тое, гульня міжволі стала дынамічным арт-аб’ектам, – запэўнівае Алег Кабяк. – У яе

падмурку закладзены цікавыя кейсы: эстэтыка, элементы танца і мастацкіх кампазіцый. Самі здзіўляемся.

Да кожнай фігуры стваральнікі прыдумалі музычна-вершаваную афарбоўку, скарыстаўшы ўзоры старадаўніх матываў «Полацкага сшытка». Вось, напрыклад, з якім эпіграфам паўстае перад гульцамі «Вежа»: «Слупок да слупочка мы паставім беражна, збудаваць цяпер вельмі трэба вежу нам, самай прыгожай будзе наша вежа, нават лепей, чым у замежжы, родныя прасторы нам утульны, гуляем тут мы ў свае гульні».

– Хацелі па максімуму надаць гульні наш беларускі каларыт, – тлумачыць ідэю творчай задумкі Алег Кабяк. – Каб яе ўспрымалі комплексна, праз усе каналы трансляцыі інфармацыі, візуальна і вербальна. Можна, некаму прасцей будзе запомніць гульнявыя фігуры праз музычны падкаст.

Вершы напісаў сацыёлаг, а мастацтвазнаўца як спецыяліст па саўнд-дызайне скампанаваў музыку.

– Упэўнены, што наша гульня ў слупкі з беларускім каларытам развівае патрыятычныя пачуцці, – зазначае Аляксандр Шыфрын. – Уласна, мы не ведаем спартыўнай гульні з такім культурна-духоўным падтэкстам. Сімвалічныя назвы фігур на гульнявым полі нагадваюць пра свой дом і родную краіну, стабільнасць жыцця ў ёй, пра народныя традыцыі і тое, што блізка кожнаму беларусу.

«Папараць-кветка» – гэта не толькі самі гульцы, а і эмацыянальныя балельшчыкі, якія прысутнічаюць непасрэдна на спаборніцтве, а таксама анлайн. Першыя трансляцыі паказалі несумненную цікавасць да беларускай гульні ў слупкі. Падобна, навукоўцы і педагогі Алег Кабяк і Аляксандр Шыфрын знайшлі, дакладней, вынайшлі сваю «Папараць-кветку». Праз яе і нам перадаюць тое фантастычнае адчуванне жыцця і натхнення, да якога спрычыніліся самі.

Сняжана МІХАЙЛОЎСКАЯ
Фота Таццяны МАТУСЕВІЧ