PIRMĀ SARUNA

SOCIĀLĀS KUSTĪBU SPĒLES

(“KALLIAS-SKOLA”)

Sarunā piedalās Justīne Saara un Jūlija Dobrovoļska

2019.gada aprīlis

Jautājums: *Tu aicini cilvēkus uz sociālām kustību spēlēm. Vari, lūdzu, nedaudz pastāstīt par tām?*

Atbilde: Šodien tiek spēlēts visās malās un visādos veidos: gan izklaidei, gan dažādu spēju attīstībai, gan terapeitiskos un psihoterapeitiskos nolūkos. Taču sociālās kustību spēles ir atsevišķs “stāsts”.

J: Cik zinu, šīs spēles Latvijā tiek spēlētas jau vairākus gadus. Pavirši vērojot, tās varētu šķist līdzīgas tām spēlēm, kuras izmanto tik dažādo terapiju vai spēju attīstības nolūkos. Tomēr pēc savas personīgās pieredzes (ir bijusi iespēja piedalīties gan Tevis, gan pedagoģijas studiju rīkotajās) varu apstiprināt, ka atšķirība ir ievērojama ar cilvēkā un starp cilvēkiem notiekošo.

A: Kas attiecas tieši uz šo nosaukumu “sociālās kustību spēles”, es neizslēgtu iespēju, ka tas ir izplatījies tieši no mūsu spēlēm, jo kad mēs 2001. gadā sākām ar tām strādāt, nekur citur tas vēl nefigurēja. Bet pāri desmit gadu gaitā mūsu spēlēs ir piedalījušies diezgan daudzi cilvēki, daži no kuriem aiznesa šo pieredzi, kā nu kurš to uztvēra, tālāk un organizēja savas spēles zem šī paša nosaukuma, jo tas jau ir vienkārši lietišķs nosaukums, zem kura var darīt visu iespējamo.

Vēlāk šo spēļu autors ir piešķīris tām īpašu nosaukumu, kas patiešām atšķir tās no visām citām un praktiski pasargā šo konkrēto impulsu no plaģiāta, kā arī vairāk atbilst tā konkrētai specifikai. Par to varbūt tad nedaudz vēlāk.

J: *Varbūt varu lūgt Tevi nedaudz iezīmēt to atšķirīgo un specifisko, kas piemīt tieši šīm, Tevis piedāvātajām, sociālām kustību spēlēm? Kā tās būtu iespējams aprakstīt?*

A: Redzi, ārējam vērotājam, kā Tu pati teici, daudz kas varētu likties līdzīgs: cilvēki kustas, saskaras, sasmaidās, izskatās priecīgi, pārsteigti, gandarīti utt. Atšķirība sākas ar iekšēji pārdzīvotā kvalitāti un nozīmi cilvēka dzīvei. Un šī nozīme savukārt ir atkarīga no cilvēka apzinātā dzīves mērķa, citiem vārdiem, no viņa individualitātes brieduma pakāpes. Tad, kaut vai tikai nojausmā saskaroties ar šo dziļāko savas dvēseles kodolu, var skaidri sajust atšķirību. Bet līdz tam ir jātiek, kas nebūt nav tik viegli, kā vispirms var likties.

Lai vismaz iezīmētu virzienu, kurā šis spēļu veids savā tīrā izpausmē grib cilvēkus vest, gribu piedāvāt dažu dalībnieku domas, kuras viņos radās, pārdomājot spēļu kursos pārdzīvoto.

ᘓ

Tas ir ceļš. Tev tas jāsajūt, jāsatausta: tu seko tam kā sarkanam pavedienam, kā vilnim, kas nāk un atkal noplok un kas tevi nes, tikai paliec atvērts: modrs un bezbailīgs iepretī dzīves vētrainām brāzmām. Tās nenāk, lai tevi aprītu, bet gan, lai nestu, ja tu vari tām nodoties. Paļāvība. Kamēr tu sasprindzinies un noslēdzies sevī, kamēr tu gribi paturēt sevi tādu, kāds tu esi, tu tiksi arvien vairāk saspiests un arvien dziļāk apglabāts, un mūžība valdīs pār tevi un dzīve plūdīs tev garām. Atdodies, ļauj savam iekšējam Vadonim tevi vest, un tu atradīsi sevi, un varēsi BŪT.

ᘓ

Tas bija brīnums, un mēs drīkstējām būt tajā iekšā un to piedzīvot. Kad es tagad atskatos, tad nekas jau nenotika bez zināmas piepūles. Patiešām bija nepieciešama griba: vispirms, lai vispār atnāktu un tad katru dienu neparasti daudz kustētos. Tad bija jāpievērš uzmanība lietām, kuras cilvēks parasti savā ikdienā nekad pat nenojauš esam sev apkārt. It kā tukša telpa ārpus tavas ādas robežām, pēkšņi piepildās ar dzīvību, un tā ir tava dzīvība tik pat labi, kā visu pārējo dalībnieku dzīvība. Pēkšņi ierastās robežas pazūd, un tu saproti, ka tās bija tikai tavā apziņā.

ᘓ

“Nu kā tad mēs te tā kustēsimies?” – kāds ironisks velniņš iekšā jautāja. Bet tikko sākās kustība, kā viss jau notiek – šeit un tagad. Un visi kļūst uzmanīgi, nē, ne saspringti, bet tādi aušīgi, iekšēji vērīgi. Vairs nav nekā mazsvarīga šajā telpā, un, lai visu iespējamo varētu tvert, mēs atvērāmies un atbrīvojāmies, jo citādi nevar. Lai viss iespējamais varētu notikt – tam jāļaujas.

Un tā veras katras dvēseles noslēgtās un noputējušās durvis, un tajā ieplūst spirgtais brīvības vējš. Un tad tas staigā cauri mums visiem, no viena pie otra, visriņķī. Un tur pa vidu to brīžiem var lieliski gandrīz vai sataustīt. Tur ieskanas un skan tas, kas ik brīdi un ik dienu varētu dvēseli uzrunāt, bet parasti jau slēģi ir ciet. Te spēles vējš tos visus atrauj vaļā, un tāds lidojums... nu, pēc katra varēšanas, un katrs tam ļaujas pats: cik grib, kā grib un tver, cik var, cik spēj.

ᘓ

Nekustīgo ar paša kustību iekustināt.
Haotisko ar paša mieru nomierināt.
Ar paša mīlestību mīlestības trūkumu piepildīt.

ᘓ

Tur pārdzīvotais un piedzīvotais nav salīdzināms ne ar ko līdz šim pazīstamo. Tā bija “jaunzemes” atklāšana pašizjūtas un cilvēku savstarpējo attiecību jomā. Tas, kas, lasot iepriekš piedāvāto Vernera Kūfusa spēļu aprakstu, likās intriģējoši, bet tomēr diezgan abstrakti: “ap-miesa”, “starp-būtne” utt., nemanot ieguva reālus vaibstus, gandrīz vai ar rokām tveramu eksistenci. Parastā laika un parastās telpas priekškars pārplīsa un starp it kā “reālās”, mums visiem pazīstamās dzīves mirkļiem uzzibsnīja kādas “patiešām reālās” dzīves gaisma, pavērās vesela jauna pasaule, kas, mums nemanot, vienmēr ir klāt un gaida tikai mūsu uzmanības pievēršanos sev, lai no savas pārpilnības dāsni jo dāsni mūs apdāvinātu. Tā bija pamošanās no mūsu parastā nomoda miega.

ᘓ

J: *Paldies, taču pēc šīm atsauksmēm ir diezgan grūti saprast, kas tad īsti notiek uz vietas, spēļu procesā. Kas tiek darīts? Kāpēc tiek darīts? Ar kādu mērķi tiek darīts?*

A: „Kas īsti notiek", nevar pastāstīt, jo **īsti** notiek tas, kas notiek konkrētajā laikā, konkrētajā telpā un starp konkrētajiem cilvēkiem. Procesā piedalās un to ietekmē daudzi faktori, un tie ir katru reizi citādi.

Es ceru, ka pēc noskaņojuma, kas spīd cauri spēlētāju atziņām, var vismaz aptuveni nojaust šī pasākuma mērķi, kuru varbūt, kā variantu, varētu noformulēt šādi: paplašināt cilvēka apziņu līdz jaunas realitātes atskārsmei, vai: izkāpjot no ego-apziņas sataustīt individuālo, vai: satikties ar sevi caur citiem, vai… vai… vai… Te jau arī slēpjas galvenā atšķirība no didaktiski precīzi izplānotiem pasākumiem un projektiem.

Kas tieši tiek darīts? Viss iespējamais. Ilgu gadu gaitā pamazām ir radušies daudzi, jo daudzi vingrinājumi, kuru lielākā daļa ir cilvēku grupas kustības neskaitāmos variantos: atdarinot dažādas stihijas, veidojot dzīvas ģeometriskas konstrukcijas, izbaudot šaurākas un plašākas telpas īpatnības, bet to starpā ir, piemēram, arī "sarunas" ar dažādām substancēm: ūdeni, vilnu, šņorēm, koku, akmeņiem, sausām lapām, zīdu, papīru, skaņām u.c. Šajā ziņā praktiski nav robežu, jo mūsu rīcībā ir visa vieliskā pasaule, kā arī visas iespējamās noskaņas. Tiek uzrunātas un tādejādi modinātas un atdzīvinātas pēc iespējas

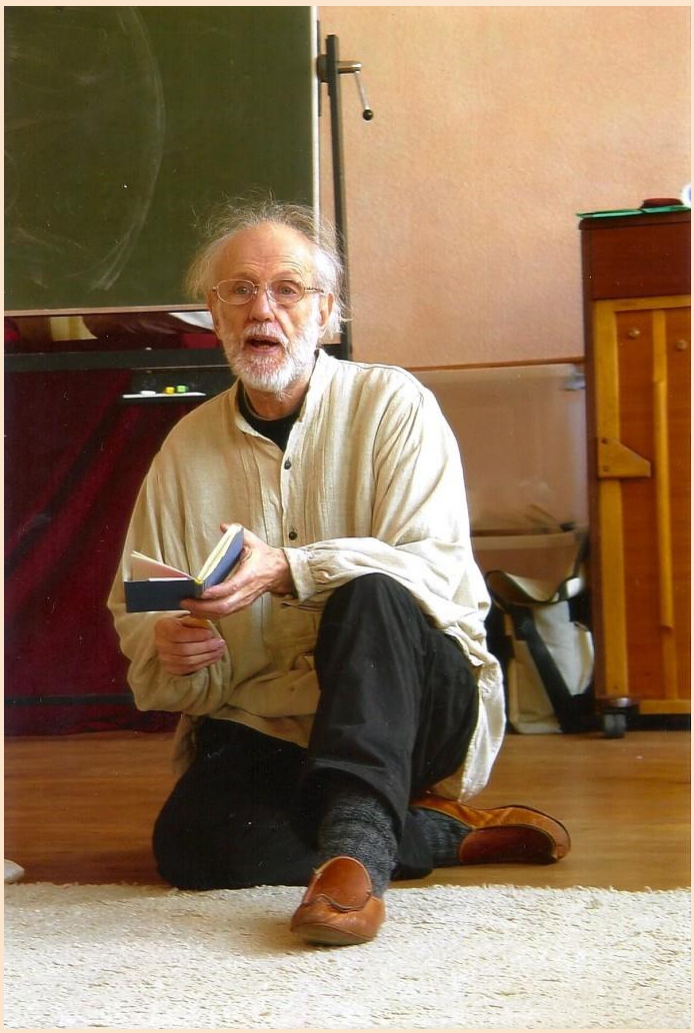
visas mūsu maņas. Daži dalībnieki atzinās, ka pēc šādiem vingrinājumiem kļūst daudz jūtīgāki pret apkārt notiekošo.

Ir arī zināmā mērā meditatīvi vingrinājumi, kuros dalībnieki tiek aicināti ieklausīties nedzirdamajā un ieskatīties neredzamajā, piemēram, kustoties ar aizsietām acīm vai atmuguriski. Tā, protams, vēl nav īstā gaišredzība, un tomēr sava veida gaišjūtība, kas ir pirmais solis īstās, veselīgās gaišredzības virzienā, kas cilvēcei neizbēgami būs jāapgūst vistuvākajā nākotnē, ja tā negrib galīgi apjukt un pazaudēt jebkādus orientierus nākotnes pasaulē, kas kļūs arvien sarežģītāka, samudžinātāka.

Ir arī vingrinājumi, kurus es nosauktu par estētiskiem, jo tie uzrunā mūsos skaistuma, un harmonijas sajūtas, piemēram., atsevišķu objektu vai to kombināciju, vai ar tiem notiekošo pārvērtību vērošana un apcerēšana.

Nosaukt visu, kas spēļu procesā var rasties un attīstīties neparedzamajā virzienā, nemaz nav iespējams, jo ideālā galvenais šo spēļu veidotājs ir, kā jau teicu, pati konkrētā cilvēku grupa sadarbībā ar konkrēto laika brīdi, ārējo apstākļu konstelāciju un ar viņas augstību Nejaušību, kas īstenībā apelē pie mūsu jaušības, jo tā ir jāievēro un jāprot novērtēt.

Atvērtību konkrētā mirkļa iespējām, par ko šeit ir runa, nedrīkst uztvert kā zaļo gaismu patvaļai, ko raksturo tieši pazemināta apziņa, kas vadās pēc ego elementārām iegribām, kuram tieši neinteresē apkārt notiekošais. Te runa ir par paplašinātu un izsmalcinātu uzmanību pret apkārt reāli esošo un notiekošo.



J: *Kurš ir šīs idejas autors un ieviesējs?*

A: Šīs idejas autora vārds ir Verners Kūfuss *(Werner Kuhfuss)*. Viņš ir Vācijā dzimis un izaudzis dziedinošais pedagogs, filosofs, dzejnieks un antroposofs, kurš pēc divdesmit Zviedrijā nodzīvotiem gadiem atgriezies Vācijā un kopš tā laika darbojas paša dibinātajā valdorfbērnudārzā, praktiski gatavojot sešgadniekus pārejai uz skolu, protams, pavisam citādi, nekā tas tiek darīts modernās civilizācijas garā. Bet tā ir otra viņa darbības joma. Pirmā attiecas uz cilvēces sociālo nākotni, citiem vārdiem, uz tās "cilvēciskās sejas" saglabāšanu un attīstību atbilstoši sākotnējai šīs pasaules Radītāja idejai. Galu galā abas šīs puses, dabiski, tiecas pie viena mērķa.

Sociālo kustības spēļu ideja ir dzimusi pagājušā gadsimta 60. gados, studējot Rūdolfa Šteinera "Brīvības filosofiju", no vienas puses, un Frīdriha Šillera vēstules "Par cilvēces estētisko audzināšanu", no otras. Rūdolfs Šteiners šajā savā unikālajā darbā, kas ir kļuvis par visas viņa turpmākās darbības pamatu, ir noformulējis patiesi brīva jeb "labās gribas" cilvēka ideju. Savukārt Šillers savās pārdomās par cilvēcisko nākotni ir sataustījis ceļu, kurā, kā viņam likās, ir sasniedzams sociālās kopienas ideāls. Savā paralēli šīm vēstulēm uzsāktajā, bet nepabeigtajā rakstā *„Kallias vai skaistums"* viņš aprakstīja sociālo pirmfenomenu kā kustības procesu, kura dalībnieki seko brīvi atzītam pamatlikumam: "Izrādi savu gribu, saudzējot cita gribu", kurā Šillers nojauta galvenās, kopš gadsimtiem

cilvēku sabiedrībā valdošās pretrunas risinājumu. Šāda kustība ved pie lielo cilvēces ideālu – brīvības, vienlīdzības un brālības – praktiskas īstenošanas. Kopīgajā kustībā, kas izriet no vairāku indivīdu brīvības, attīstās savstarpēja cieņa un tiek nepiespiesti gandarīta dažādu dalībnieku estētiskā izjūta, cilvēku starpā dzimst kaut kas pilnīgi jauns, ko es gribētu apzīmēt kā eksistenciālas piederības pārliecību.

Kā jau minēju iepriekš, pirms dažiem gadiem Verners piešķīra savai Sociālo kustību spēļu skolai jaunu nosaukumu. Tagad tā ir KALLIAS-skola, un to vairs nevar sajaukt ne ar vienu citu.

“Angļu deja”, kā to apraksta Šillers, ir sociālās jeb nākotnes mākslas dīglis, kurai kā tīrai laika mākslai jānomaina līdzšinējās telpiskās mākslas. Kurš vingrinās, šādi spēlējot tas spēj atdzīvināt un attīstīt visus sociālos procesus, tai skaitā vispārējo un dziedinošo pedagoģiju, kā arī atrisināt visas politiskās, saimnieciskās un biogrāfiskās problēmas.

Rudolf Steiner um 1888

„Pirmais labā toņa likums, skaistuma likums cilvēku apiešanās veidā citam ar citu ir: Cieni svešu brīvību, otrais: apliecini pats savu brīvību. Punktuāla šo abu noteikumu izpildīšana ir bezgala liela problēma, bet labais tonis pieprasa to obligāti... Es nepazīstu nevienu citu atbilstošāku tēlu skaistas apiešanās ideālam kā labi dejotā un no daudziem sarežģītiem gājieniem komponētā **angļu deja** ... Skatītājs redz neskaitāmas kustības, kas visraibākajā veidā krustojas un braši maina virzienu un tomēr nekad nesaduras. Viss ir iekārtots tā, ka tad, kad kāds nāk, cits jau ir atbrīvojis viņam vietu. Viss saderas tik veikli, bet tai pat laikā dabiski, ka, šķiet, ikvienam tikai jāseko savai galvai un tomēr viņš nekad nenostāsies citam ceļā. Tas ir vislabākais tēls paša brīvības apliecināšanai un cita brīvības ievērošanai.”

(Fr. Šillers)

Saprast šis spēles var palīdzēt Rūdolfa Šteinera noformulētais trīskāršā laika jēdziens: evolūcija, involūcija un "radīšana no nekā". Evolūcijas plūsma nāk no pagātnes. Tā ir individuālo likteņu summa, kas ir cēlonis (protams, relatīvā mērā) šo indivīdu gara kūtrumam un fiziskā ķermeņa smagumam, kas parasti neļauj cilvēkam skaidri apzināties savus ideālos mērķus un tos īstenot. Involūcijas plūsma ir tā, kas pastāvīgi plūst pretējā virzienā, nesot sevī ideālās nākotnes tēlus. Abas plūsmas satiekas ikvienā tagadnes mirklī, kurā, no vienas puses, tiek atcelts pagātnes apgrūtinātais liktenis, bet, no otras puses, atklājas tīra, ideāla nākotnes griba. Apzināti dzīvojot tagadnē, cilvēks var justies patiešām brīvs un radīt kaut ko pilnīgi jaunu "no nekā".

"Cilvēks spēlē tikai tad, kad viņš pilnā šī vārda nozīmē ir cilvēks,
un cilvēks viņš pilnā nozīmē ir tikai, kad spēlē..."

Frīdrihs Šillers

J: *Kā šīs spēles nonāca līdz Latvijai un tika šeit iedzīvinātas?*

A: Ap 2000. gadu mani no Zviedrijas sasniedza ziņa par Verneru Kūfusu un viņa spēļu impulsu. Viņš piedāvājot regulārus spēļu kursus vairākās Eiropas zemēs, tai skaitā arī Igaunijā. Es ieinteresējos un, ilgi nedomājot, viņam uzrakstīju, aicinot iepazīstināt ar šo spēļu veidu arī mūs. Viņš atbildēja, ka ir ieinteresēts iesaistīt šajā darbā arī Latviju, pats gan esot tuvākajā laikā aizņemts. Bet viņa vietā spēles var novadīt viņa dzīves biedre Mervi Mansikkala – somu izcelsmes dejotāja un eiritmiste. Tā tas arī notika.

Pirmā spēļu nedēļas nogale notika 2001. gada vasarā Tērvetes sanatorijā. Mēs bijām kopā astoņi cilvēki.

Mervi iekaroja mūsu sirdis ar savu īpašo somietes mieru. Pārdomu pauzēs, uzdevusi mums jautājumu, viņa varēja klusēt bezgala ilgi, kamēr kāds no mums sadūšojās izteikties, un šis klusums netika izjusts kā tukšums. Katrā no mums notika intensīvs iekšējs darbs, mēģinot apzināties pārdzīvoto un noformulēt to saprotamos vārdos.

Paralēli spēlēm mēs arī gleznojām – visi kopā katru no astoņām bildēm, kuras sanāca aptuveni šādas. Tā bija lieliska pieredze, kad katra cilvēka ego ar visu tā godkāri un mazvērtības kompleksiem pamazām izšķīda un pārtapa par brīvu mākslinieku.

Bildes riņķoja pa apli, un kādu brīdi katrs vēl sekoja “savai” (paša uzsāktajai) bildei, bet drīz vien tas zaudēja jebkādu nozīmi, un vietā nāca brīvības sajūta.

Katrā ziņā tā bija pirmā pieskaršanās šī impulsa būtībai, es pat teiktu – drīzāk būtnei.

Nākamajā gadā Mervi atbrauca vēl divas reizes, un pēc tam vēl vairākus gadus viņi brauca pie mums abi ar Kūfusu. Viņa vadībā spēles ieguva acīmredzami citu raksturu, vīrišķīgāku – gan fiziskā, gan garīgā ziņā. Parādījās koka nūjas, striķi, nešķetināta vilna. Mēs staigājām pa mežu, vērojām dažādus fenomenus, atklājām sev pavisam negaidītas lietu kvalitātes.

Kādu reizi, īsi pirms nākamās ieplānotās vizītes Latvijā, Verners saslima un atsūtīja savā vietā vienu no saviem skolniekiem – Martinu no Štutgartes. Viņš tika silti uzņemts mūsu kompānijā un turpmāk vēl vairākus gadus brauca pie mums divas, pat trīs reizes gadā. Spēles, jāsaka, tika apmeklētas ļoti labi, bet vienā reizē pēkšņi visiem, izņemot trīs cilvēkus, radās nepārvarami šķēršļi. Rezultātā es personīgi apmaksāju Martinam ceļa izdevumus un līdz ar to, saprotamā kārtā, šī labā tradīcija tika pārtraukta. Kādu laiku mūsu trešdienu studiju loks vēl mēģināja spēlēt manā dzīvoklī, apvienojot kustības ar Šillera vēstuļu lasīšanu un apspriešanu, bet tad arī tas izbeidzās.

J: *Kur un cik regulāri tās tiek spēlētas šobrīd?*

A: Pēdējā laikā es vairākas reizes tiku uzrunāta, vai nevarētu atjaunot spēles. Esot palikušas labas atmiņas par to laiku. Es gan, jāsaka, šaubījos, tomēr, radusi pievērst uzmanību šādiem klusiem mājieniem, mēģināju iejusties aktuālajā gan ārējā, gan pašas iekšējā noskaņojumā, lai saprastu, ko šis mājiens īsti nozīmē. Galu galā šis spēļu impulss, reiz piedzimis, paliek dzīva būtne, kurai var būt savi ieskati reālajā situācijā.

Pa starpu (jauši vai nejauši) Verners atsūtīja man ielūgumu uz tikšanos ar viņa kursu dalībniekiem, kuri joprojām vairāk vai mazāk aktīvi pārstāv šo impulsu savā vidē. Es ap to laiku (jauši vai nejauši) izrādījos Vācijas dienvidos, netālu no vietas, kur viņš dzīvo. Tā man gluži necerēti radās izdevība piedalīties šajā saietā un atkal ienirt raksturīgi radošajā atmosfērā. Pats Verners gan savos 88 gados vairs nekur nebrauc, bet ne jau velti, nodomāju, viņš ir tik dāsni kaisījis labās nākotnes sēklas, kur vien tās tika uzņemtas. Vai arī es neesmu atbildīga par šī impulsa uzturēšanu, kamēr pienāks laiks un tas nesīs augļus

plašajā pasaulē? Galu galā, tā ir mūsu kopīga lieta, un, lai arī diez vai iespējams atdzīvināt pagātni, kādēļ nepamēģināt sākt no jauna, no nekā, pašiem mēģinot nodibināt dzīvu kontaktu ar Kallias-būtni.

Te ir viens no tās neierobežoti daudzajiem veidoliem, kā to ieraudzīja pats Verners.

Jāsaka, ka atlika man pašai pieņemt lēmumu piedāvāt spēļu nodarbības, kā manī sāka rosīties atbilstošas idejas.

J: *Ko Tu vēlētos teikt tiem, kurus ir ieinteresējis šeit stāstītais?*

A: Pašlaik nolēmu piedāvāt spēļu kursu reizi nedēļā sestdienas priekšpusdienās. Līdz šim viens otrs gan pieteicās, bet, tā kā sociālajām spēlēm ir nozīme, sākot vismaz ar 7 – 12 dalībniekiem, tad līdz šim nācās atteikt atsevišķajiem spēlēt gribētājiem un aicināt viņus gaidīt, kamēr pamodīsies nepieciešamais cilvēku skaits.

Es personīgi negribu šīs spēles īpaši reklamēt, ne arī kādu īpaši pierunāt izbrīvēt savā ikdienā dažas stundas labai lietai, jo, no vienas puses, nevaru nevienam neko solīt, viss būs atkarīgs no pašiem dalībniekiem, un, no otras puses, skaidri zinu, ka vēlamais rezultāts varēs tikt sasniegts tikai ar tiem, kuri, iepazinušies ar lietas būtību, paši sajutīsies motivēti un iedvesmoti ielaisties šajā piedzīvojumā.

Mēs ar Kallias-būtni un vēl dažiem draugiem pacietīgi gaidīsim, kamēr vien būs kaut viena cerības dzirkstele. ☺

Mūsu laikā
neapturami sairst smalkie,
kādreiz stiprie audi,
kas savieno cilvēkus, garīgas būtnes un lietas.
Visi organizatoriski pasākumi,
ar kuriem tiek mēģināts
mākslīgi atkal savienot irstošā auduma gabalus,
ir veltīgi,
lai cik asprātīgi tie arī būtu.
Haoss ir neapturams.
Vienīgi māksla, mākslinieciskā izjūta,
kas dzīvo cilvēku grupās,

var pārveidot haosu
radošajā darbā.
Tad haoss pārtop dīglī.
Tādēļ der
mazās, modeļveidīgās grupās
vingrināties
pārdomāt, izjust un realizēt
visu atbrīvojošos spēku kopsakarību
ar cilvēciskā stāva kustībām.

Verners Kūfuss

Attēli no: http://www.kalliasschule.de/?page_id=84