

О
**НАЈВЕЋЕМ ПРОТИВНИКУ
ДОБРОГ МАЧЕВАЊА**
(И СВАКЕ ДРУГЕ ВЕШТИНЕ)

Александар Станковић



“Бумбу но иши” – “Перо и мач су у складу”.

За лењ и туп дух недостижно је мајсторство у мачевању пошто оштрину мачу даје само оштар дух који га води.

Паметан човек, зато, учење мачевања увек започиње са оним што најбоље бруси и оштри дух: с љубављу према читању - књигом.

Мајсторство и врсност у мачевању, свакој вештини и животу уопште, дакле, темеље се на *култури пера* јер једино нас слова одвајају од тупости духа – дивљаштва, просташтва, неукости и ропства.



У народу се обично мисли да је порука древне кинеске фигуре
"три мудра мајмуна":

"Не говори зло, не гледај зло и не слушај зло" јер ако
не чујемо, не видимо или не говоримо зло и сами ћемо бити поштеђени од зла
пошто у њему и не учествујемо.

Међутим, права и много дубља порука ове фигуре, подсећајући да се не
говори за мудрог већ будалу да је *мајмун*, је потпуно супротна том
опортунизму и она гласи:

**"Ко неће да види зло, неће да чује о злу и о злу ћути
на крају ће завршити као мајмун".**

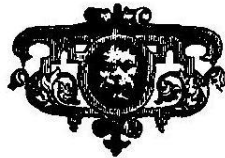
То потврђује не само још једна животиња - *ној*, који кад се уплаши гурне
главу у песак како не би гледао зло које долази да се мирно послужи са
остатком његовог тела, него и још две, исто тако древне, кинеске изреке:

"Не супротставити се злу исто је што и чинити га",

и

"Ко пушта да га зло носи, зло ће га и однети."

"Дневник учитеља мачевања"



**"Највећа невоља овог света је
невоља неувиђања невоље."**

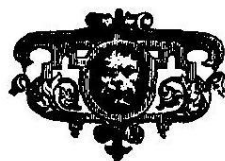
(Михаило Ђурић)

Лакомислени су увек убеђени да је ново и хипермодерно нешто најбоље. Они, међутим, заборављају да демонско и проклето не припада само прошлости већ се и непрестано **изнова рађа**. Зато што је нешто ново и модерно није самим тим одмах добро или боље од старог јер сваки нови корак у времену је увек корак у свим правцима - не само напред већ и лево, десно, назад, горе, али и у **провалију**.

Није, дакле, важно да ли је нешто ново или старо већ какво је и где води па, иако је данас размишљање сопственом главом о било чему постало тешкоћа, реткост и опасност, не треба никако *пресећи* прождирати све што новачење добаци, нуди или намеће, већ промишљати, вредновати и бирати.

Зато уколико искорачујеш у нешто "ново", то чини увек тако да ти друга нога остане на древним путевима и не прихватај олако модерно, временом непроверено и пролазно, јер као што свака велика река непрестано кривуда и ствара нове токове што очас пресушују, али се вазда држи свог древног корита, тако класични и "несавремени" путеви којима су генерације пролазиле кроз све ватре миленијума довољно су опробани и чврсти да њима може безбедно корачати ка вредном и значајном будућности и свако ново поколење које долази.

"Дневник учитеља мачевања"





"Vitez, smrt i đavo", Albreht Direr, 1513.
Erazmo Roterdamski ovom bakrorezu posvećuje tekst:
**"Ne silazi s puta istinskog, koliko god da je težak i kakve
god se utvare isprečile na njemu."**



Савремени живот и шест прећуткиваних облика свакодневне деструкције психомоторике човека

*„Човек данас боје стварног света
признаје за стварне тек пошто их види на
екрану.“ (Стенли Кјубрик)*

Мозак је настао и еволуирао примарно из функције контроле рада мишића - **„Мишић је колевка мозга“** (Ламарк). Из тог разлога само бића која се крећу поседују централни нервни систем, а биљке га немају. Човек, дакле, себе и свет око себе открива и способности својих пет чула ствара кроз покрете мишића. Зато мало дете инстинктивно непрекидно и и на све начине тежи да ангажује све своје кинестетичке механизме при чему мишићна активност руку и ногу има најважнију улогу.

Исто тако, једном изграђене основне психомоторичке способности се одржавају и даље развијају само кроз физичке активности и ПРАКТИЧНИ МЕХАНИЧКИ рад јер само непосредно оперативно-мануелно деловање свих делова тела ствара код човека спретност и интелигенцију кроз присиљавање да пред себе поставља реалне циљеве и да их остварује кроз практично запажање, промишљање и самоконтролу. Само из **хомо фабера** настаје **хомо сапиенс**.

Дакле, биолошки развој мозга човека и његове квантитативне и квалитативне карактеристике готово у целини зависе од интензитета и квалитета човекове мишићне активности од рођења до смрти па као што интензивни мишићни рад води увек интензивном телесном ("хардверском") развоју мозга (који је темељна претпоставка свакој његовој употреби за више функције) тако слаб и редак мишићни рад увек и неизбежно води његовом крхљаву, дегенерацији и снижавању прага способности. Чак и највиша и најсложенија функција мозга као што је апстрактно мишљење добија стимуланс кроз мишићне активности, а што доказује не само неурофизиологија већ и од давнина многе филозофске школе, а од којих је најпознатија Аристотелова *перипатетичка* (од грч. *перипатос* - шеталиште; *пери-патео* - "шетам се и расправљам") у којој су се филозофска разматрања и полемике одвијали уз шетње по ходницима (*перипатои*) лицеја у Атини или атинским шеталиштима и трговима. С тим у вези је и Фридрих Ниче једном приликом написао: *"Не верујем мислима које не излазе из ногу."*

Но, ово природно стање повезаности мишићног (телесног) кретања и мозга, које траје већ милионима година, има далекосежне последице за свако дете и човека који одрастају и живе у савременом сурогат свету мноштва вештачких помагала, превозних средстава, мишићне хипопокретности и атрофије услед седења и лежања, екранске хипнозе и дигиталне зависности - свету који раздваја кретање тела од кретања у мозгу: свету деструкције мозга и психомоторике.

Пет темељних осећаја за психомоторику сваког човека, сваку вештину, па и вештину мачевања, и живот уопште, су први на удару и највише угрожени савременим уобичајено дегенерисаним начином живота.

Деструкција осећаја за простор

Знање о томе где сам у простору, колико је удаљен противник и где се он налази у односу на мене, где се и како крећем напред, назад, лево, десно, косо-лево-напред..., полуокретима и окретима, где се налазе предмети око мене...? од темељног је значаја не само за вештину мачевања већ и за свакодневни живот јер човек постоји кретањем у простору.

Да би се изградио и очувао осећај за простор кључно је што више и што разноврсније кретати се **реално** кроз његове три димензије (горе-доле, лево-десно, напред-назад) а што мање кретати се виртуелно (без мишићне активности) кроз фиктивне дводимензионалне просторе екрана и екранчића.

Наиме, чула која у простору екрана процењују "дубину", "висину" и "ширину" - лажних виртуелних просторе (целе планине стају на мале екране и екранчиће) навикавају се на фиктивне мере, а што за последицу има упропаштавање природне способности човека да стереоскопски види већ и процењује и премерава реални простор око себе.

Дакле, у оној мери у којој просечно савремено дете и човек проводе мање времена у активностима у реалном тродимензионалном физичком простору са стварном дубином, ширином и висином у тој мери њихове просторне способности се више **дегенеришу** јер их екранске фатаморгане приморавају да мешају реалне и фиктивне димензије и просторе.

Биолошки, а не електронски, изграђен и очуван осећај за простор је од кључног значаја за још један просторни елемент мачевања - амплитуду покрета. Мачевалац у вежбању и борби треба своје покрете да изводи различитим и усклађеним амплитудама (широки, дугачки, кратки...). Уколико је осећај за просторну дистанцу (осећај за дубину) неоформљен, дегенерисан или изгубљен такав човек не може да контролише амплитуду својих покрета и процењује димензије својих просторних радњи.

Последице оштећења осећаја за простор: несигурност, неспособност кретања у простору, трапавост, неспретност, непрецизност, некоординисаност, деформисаност и неусклађеност покрета, оболења **диспраксија** и **дисграфија**.

Даље, око које посматра лажни (сурогат) простор екрана своје информације о кретању кроз "простор" не рефлектује на мишићни покрет тела који природно треба да их прати (на првој пројекцији филма "Улазак воза у станицу" браће Лимјер публика је у тренутку прилажења воза почела да бежи са столица!) већ их одмах враћа назад у мозак умртвљујући, слабећи и прекидајући природне путеве и везе које биолошки постоје између мозга и мишића.

Резултат: као што слике мозга почињу да се "крећу" кроз "простор" а тело мирује тако и тело почиње да се креће кроз простор покидано од координације слика покрета у мозгу. На тај начин добијамо болесно стање неартикулисаног, неразвијеног некоординираног телесног покрета, страх од простора... - дете, човека и мачеваоца поремећених психомоторних функција за свакодневни живот јер оно што њихов мозак покуша свесно да уради мишићи неће више да испрате а оно што раде њихови мишићи постаје све више самостално и нема везе са њиховим мозгом.

Наведени поремећају су толико чести да данас четворо од десеторо деце (узраста око 6 година), који се упишу у школу мачевања, су толико упропастили биолошки инстинктивне реакције да кад им се баци рукавица у лице ни не трепну а далеко од тога да се уклоне или покушају да је ухвате. *Они су навикли свој мозак и чула да кад из екрана нешто крене према њима неће се десити ништа.*

Деструкција осећаја за време

Овај осећај је од огромног значаја за свакодневни живот па и мачевање. Човек који нема створен и развијен осећај за време не само да не поима значај односа јуче-данас-сутра па живи примарно у садашњости (као животиња која не зна за јуче и сутра па не може ни да има *свест* - знање о себи сада) већ не може да разуме и ствара ред, структуру и правилност пошто не поима однос пре-после - сукцесију (догађаје и ствари који су у времену једни после других). И у мачевању је исто осећај за време темељни осећај јер **праву акцију на правом месту** треба увек извести у **право време**.

Да би се изградио осећај за време – стекла свест о четвртој димензији свега потребно је да се човек (мачевалац) од рођења одмах сусреће са дешавањима која имају реалну брзину у реалном простору јер једино они поседују реално протицање у реалном времену.

Уколико се, међутим, осећај за време развија уз телевизијске и друге екране у којима радња увек има сопствено, *фиктивно* време трајања (цео живот може да стане у један филм) јер се одвија у фиктивном простору и фиктивном брзином, мозак се упропаштава и затупљује за мерење стварног времена догађаја у реалности.

Последице губљења осећаја за време су низ психомоторичких поремећаја: одсуство реда и редоследа у делању, неуређеност и хаотичност у понашању, неспособност за дисциплину (јер она подразумева ред у коме све иде по одређеном редоследу у времену), збуњеност, неспособност да се правилнио процењује време у свакодневном животу, бркање узрока и последица и оно што је најгоре: **нестрпљивост и брзоплетост** јер неразликовање прошлог, садашњег и будућег води у стање у коме се хоће све у сада и одмах - **симултано**, дакле, истовремено.

Деструкција осећаја за брзину

У вештини мачевања је веома битна способност ученика да препознаје и контролише брзину својих кретања и кретања противника. Мачевалац који дела без осећаја за брзину никад ниједну мачевалачку акцију неће моћи да реализује јер ће све чинити или пребрзо или преспоро, дакле, неадекватно околностима. Осећај за брзину се гради и развија само и једино кроз непосредни практични контакт са сопственим телом и другим телима која се крећу различитим брзинама.

Уколико се, међутим, осећај за брзину код детета, човека и мачеваоца гради без непосредне мишићне активности тј. пред виртуелним светом екрана он се у највећој мери упропаштава и дегенерише. Наиме, свако ко расте или проводи време уз екранске слике које се у свим савременим медијима увек смењују у магновењу суманутом и хистеричном брзином због потребе за хиперактивним ефектима, који треба у што краћем времену са што већом количином сензација да шокирају и обузму чула, у потпуности губи реални и стварни осећај за брзину и замењује га само осећајем за брже и још убрзаније.

Последице: фиктивни хиперпокрет иницира хиперактивност и убрзаност у понашању па све што се чини је без мере за темпо: муњевито, јуреће, на пречац, брзоплето и расејано. Тај хиперпокрет нема за последицу само површност, алкавост, брљивост и непромишљеност (лакомисленост и тупавост), јер се нема времена за размишљање, задржавање на било чему, студиозно удубљивање у суштину, па се све хоће брзо и одмах ("инстант-турбо"), а ако тако не може бити постаје досадно, несносно, неподношљиво и за одбацивање, већ и зависност од *празне* акције - грамзивост и похлепу за брзим смењивањем догађаја која се манифестује као **нестрпљење**. Следећа фаза је „дигитална дементност“: пошто је све површно и брзо ништа се не урезује дубље у свест па све што човек чини или научи моментално заборавља у очекивању нове слике остављајући тако своју свест у суштини празном.

Губитак осећаја за брзину и његово трансформисање само у осећај за брже ствара и једну веома раширену појаву у савременој цивилизацији - **бес**. Наиме, "Опседнутост брзином доводи до нестрпљења, нервозе и беса на сваком месту, како према себи тако и према другима. Захваљујући брзини ми живимо у доба беса." (Карл Оноре, „Похвала спорости - изазов култу брзине“)

Брзо смењивање екранских слика ствара још један психомоторички поремећај. Наиме, кад се гледа екран очи мирују а гледане слике су непрестано у покрету па је посматрачу немогуће да изгради, фокусира и формира пажњу пошто је предмет те пажње неухватљив. Он се тада навикава не само да гледа празан покрет - а не оно што се креће, већ се не може ни сконцентрисати, смирити и овладати оним што гледа па је ношен акцијом у којој смена слика влада њим.

Насупрот томе реални свет и претежни амбијент природног човека највећим делом није бескрајна, суманута акција муњевитог смењивања догађаја - карактеристична за савремени виртуелни свет екрана, већ статични предмети ентеријера и екстеријера, слова, цртежа или споро покретни предмети, људи, животиње...преко и око којих се људско око лагано креће стичући фокус и пажњу.

Последице: виртуелни свет брзине је узрок поремећене и расуте пажње, деконцентрисаности – „гледа а не види, слуша а не чује“, а који су данас постали болесни стандард понашања већине људи, а нарочито деце. Наиме, до треће-четврте године се код деце биолошки формирају **синапсе** од ока до мозга које су одговорне за пажњу, перцепцију и додир. Деца у том периоду највише формирају способност пажње на одређени објекат или радњу. Уколико деца тада зуре у телевизију (на којој непрестано промичу и јуре разни визуелни надражаји) пажња се никако не може ни на чему задржати па ове синапсе неповратно остају неформирани - долази до **кортикалних** и **конгитивних** поремећаја који узрокују низ синдрома.

О томе у књизи „Похвала спорости - изазов култу брзине“ Карл Оноре пише: „У учионицама широм света, у којима је све већи број ђака са дијагнозом поремећаја пажње, учитељи као главног кривца за то наводе екране. Екстремна визуелна брзина на екранима штетно утиче на младе мозгове. Када су на јапанској телевизији први пут приказани "Покемони" 1997. године, заслепљујућа брза светлост је изазвала епилептичне нападе код 700 деце која су гледала овај цртани филм. Да би се заштитиле од тужби софтверске компаније данас стављају на своје игрице упозорење о могућем нарушавању здравља. Деци треба, супротно, давати више времена за уметност, музику, размишљања, све оно што успорава.“

Последица: у Америци највећем броју овакве деце, која чине све већи део дечије популације, се одмах преписују психотропни медикаменти за смирење које они треба да узимају сваки дан као бомбонице, а што невероватно подсећа на Олдоса Хакслија ¹

¹ **“У једној од следећих генерација, људи ће се фармацеутским средствима навести да воле своје ропство. Створиће се диктатура без суза, да тако кажемо, безболни концентрациони логор за читава друштва. На тај начин ће људима пријати да остану без своје слободе јер ће им свака жеља да се буне бити одстрањена путем "испирања мозга" кроз пропаганду или помоћу фармаколошких средстава. Помишљам и на развој неурологије, и уграђивање електрода у мозак. Ово се додуше нашироко примењује на животиње и понекад на безнадежно душевно болесне људе.**

Ко је год посматрао пацове којима су елетроде уградили у одређене нервне центре мора да се упита шта би само било када би се нечег таквог докопао неки диктатор. Овде мислим на огромну област у којој би се могла остварити ова коначна револуција, област у којој би било могуће контролисати људе у великој мери, али не кроз насиње, већ стварањем утиска да је живот пријатнији него што стварно јесте, и то пријатнији до те мере да, као што сам рекао, људи заволе стање ствари које разуман и пристојан човек никад не би смео да одобрава. Сматрам да је ово сасвим могуће и чини се да ће ово бити последња револуција у људском друштву.” (Олдос Хаксли, "Врли нови свет", 1931); Ову идеју је, иначе, први и детаљно претресао Јевгениј Замјатин, 1920. године у култној књизи "МИ".

Ипак најгора од свих последица таквог одрастања и живота је обездуховљење човека. Наиме, збир нестрпљивости и деконцентрације стварају неспособност за читање текста, праћење слова, задржавање на прочитаном и промишљање прочитаног, а што је кључ за стицања и развој духа који никад и нигде није растао и израстао из неписмености. Више од 45 % деце и одраслих данас није у стању да се дуже од 20 минута сконцентрише и умири да би нешто нацртало или прочитало. Савремене генерације средњошколаца и

студената се **ужасавају слова** па модерне књиге, имитирајући екране, су се претвориле у мноштво визуелно-графичких експеримената и ефеката са врло мало текста - дечије сликовнице које треба на забаван и занимљив начин само да пренесу кратку (углавном просту и заглупљујућу) информацију. Такви људи и деца су осакаћени заувек за било какав прави интелектуални рад и духовност, дакле, апстрактно и критичко размишљање о разликама и изборима, па постају погодни за лако претварање у безличну масу униформне групе погодну за сваку манипулацију.

Деструкција осећаја за снагу

Човек који нема осећај за слабо, умерено и јако, дакле, меру и контролу тонуца својих мишићних покрета, а што је постало епидемијска медицинска дијагноза (**хиперкинетички синдром, хипотонија и хипертонија**), неспособан је за било коју телесну радњу у свакодневном животу. Он не може чак себи принети ни чашу до уста а без ризика да је успут испусти или здружи у шаџи. Исто тако мачевалац који изводи све акције само са једном истом снагом, а без обзира на то шта чини и како чини противник, не само да је несензитивна "цепаница" него неће моћи никад да усклади оно што чини са оним како треба да чини.

Осећај за снагу се стиче и одржава само и једино кроз непосредно **практично** деловање - директну мишићну активност и однос акција-реакција целог спектра интензитета. Уколико се, међутим, време проводи пред екранима без стварне и активне мишићне делатности ово одсуство практичног рада доводи не само до атрофије мишића и мускулатуре већ и до тога да мачеваоци, и људи уопште, немају контролу над снагом својих телесних покрета. Та појава је попримила толике размере да је већина савремених урбаних људи постала неспособна чак и да самостално закуца ексер чекићем.

Са друге стране хипермодерни телевизијски, филмски и остали садржаји који непрекидно бомбардују психу људи снагом и насиљем као и екстремним јачинама звука светлости, а који су потребни због упечатљивих сензација и ефеката који једини могу привући комерцијалну пажњу у мору других истих таквих сензација и ефеката, слухују и затупљују интензитетом сва чула смањујући њихов праг сензитивности толико да она не реагују на надражеје који су другачији од екстремних.

Последица губљење осећаја за снагу: људи и мачеваоци немају ни представу о финоћи, суптилности и префињености покрета па све што чине је са неконтролисано сувишном снагом због чега не знају да реагују другачије од најјаче, претерано, драстично, насилно, у крајностима..., другим речима све раде без мере и на силу тј. *некултивисано* - као варвари или дивљаци.

Деструкција осећаја за комуникацију

Термин "комуникација" треба узети у најширем смислу. Само човек који уме да комуницира помоћу говора, погледа, геста, мимике, покрета тела, емоција, мисли..., дакле, да повезује и размењује своје радње са радњама другог човека (и светом око себе) може успоставити са њим некакав контакт и смисаоно организован однос.

Исто тако мачевалац који нема осећај за визуелну и телесну комуникацију са радњама противника, који је у борби *аутистичан*, не може ништа извести пошто мачевање је узајамни однос (комуникација) покрета тела, духа и душа два мачеваоца преко мачева. Уколико, дакле, између акција и реакција учесника у борби нема те **комуникације**, повезаности и усклађености она се претвара у неартикулисану збрку неповезаних покрета два човека који сумануто млатарају мачевима.

Стога, као што тек развијен осећај за комуникацију - повезаност и узајамну усклађеност два плесача ствара лепоту плеса тако исто тек осећај за комуникацију у борби или вежби два мачеваоца отвара врата хармонији њихових акција - вештини. Осећај за комуникацију се стиче само и једино кроз **непосредне практичне** (очима, ушима, додиром, рукама, говором) контакте који успостављају, шире и развијају способност повезивања и усклађивања говора, мишљења, осећања, покрета тела... једног човека (мачеваоца) са светом око њега.

Деца и људи који, међутим, одрастају и живе у хипнотичкој опчињености екранима тј. у виртуелним световима виртуелних људи и фиктивних догађаја или уз смењивање слика без физичке двосмерне комуникације говором и невербалне гестом, очима, телом, додиром... не могу да развију нпр. синапсе за говор па су не само осуђени на сиромашну и празну телесност већ и јадан и празан језик скраћеница, поштапалица ("брате-брате", "значи-значи") као и низ говорних мана. С обзиром да какав је језик неком, јер "Говор је слика душе" (Сенека) такве ће му бити и мисли (јер мисли се само кроз језик) а "Какве су ти мисли такав ти је и живот" (отац Тадеј) неизбежно је да сакат језик води у сакате мисли па и сакат живот, пошто човек осакаћен за музику језика је осакаћен и за музику живота.

Исто је и са душевним животом. Пред екранима се не може развити емпатија пошто је њен основни услов суживот (живот уз живот) због чега људи и деца остају емоционално незрели, плитких, баналних, тривијалних или чак дегенерисаних и патологизованих осећања и празне душе пошто душевни живот се развија само из широке и пре свега живе комуникације са светом око себе а не индивидуалне и аутистичне комуникације са екранима.

Последице ове неразвијене и ускраћене социјалне комуникације су: болесни индивидуализам, нарцизам, себичност, егоцентричност, саможивост, социо-психолошки поремећаји понашања, аутизам и све чешће девијантност и психопатија у свакодневном животу, а у мачевању суманутост, агресивност и дивљаштво.

Деструкција осећаја за креативност

Поред психомоторних осећаја угрожени су и многи други а међу њима је најважнији **осећај за креативно**. Свакодневни живот и било која вештина су незамисливи без способност човека да буде креативан. Разлог је једноставан: туп човек се бави само оним сада и данас. Паметан човек гледа у сутра - предвиђа и спрема се за будуће које долази. Мудар човек оно што ће се десити сам **креира**. Дакле, једино онај ко се стваралачки поставља према свету око себе неће бити његов објекат већ субјекат.

Исто је тако и у мачевању. Само мачевалац који је инвентиван и маштовит, са развијеном имагинацијом и способностима комбиновања и процењивања противникових радњи има иницијативу у борби. Мајсторско мачевање тако происходи само из иницијативе а имати иницијативу у мачевању значи бити узрок и диктирати догађања - присиљавати **креативношћу** противника на непрестано реаговање.

Уколико, међутим, дете, човек и мачевалац време проводе у пасивном **гледању** (буљењу) у телевизијске и друге екране они се навикавају да буду конзументи и потрошачи акције а не актери и ствараоци акције. Тиме парализују и упропаштавају своје креативне способности. Наиме, пасивно посматрање екрана доводи до трајних неурофизиолошких промена у мозгу (посебно на дечјем узрасту) јер на акцију која је на екрану нема психофизичке реакције посматрача - а која је природна. Њихов мозак се тако навикава да не покреће тело и мисао на визуелни надражај јер то је непотребно у виртуелном свету. На тај начин се стварају пасивни и лењи људи **гледаоци** неспособни да реагују на свет око себе (и мачеваоци који тупо посматрају противника не реагујући на његове кретње), уживаоци слика - војери.

С друге стране навикавање на инертно конзумирање слика, које упропаштава маштовитост, имагинацију и креативност, представља истовремено и обликовање мозга посматрача у правцу деловања **сугестивних** и **сублимираних** садржаја који непрестаним и наметљивим деловањем обликују његову подсвест.

Такође, гледање екрана одводи човека од бављења самим собом, сопственим мислима и осећајима. То у највећој мери заглупљује јер тамо где постоји море сервираних слика, наметнутих закључака, заглупљујућих и манипулативних садржаја зачињених празном забавом нема се ни времена ни разлога за анализу и критичко промишљање. "Људи ће веровати само ономе чему медији кажу да треба веровати" (Џорџ Орвел, "1984", 1948. година)

Али разарање осећаја за креативност се не завршава на некреативности. Човек и дете који се у ономе чиме се баве показују некреативни у томе неизбежно постају и неуспешни. Због тога се јавља прво фрустрација а затим мржња, завист, агресивност и деструкција јер ако се енергија не може манифестовати позитивно она се неизбежно и нужно манифестује негативно.

*

Све више је уверених да се мачевање може научити преко интернета. Они су у праву. На тај начин се уистину може, како нас на сваком кораку све више убеђују, научити не само мачевати већ и свирати, сликати, плесати, певати, студирати, куповати, плаћати, радити, васпитавати, лечити се, волети, радовати се... - живети.

Све то заиста може, но, таман тако и толико колико је потребно за мачевање, свирање, плес... - живљење, у сајбер сурогат свету фикција, привида и илузија екранских слика сличном Платоновој пећини у којој људи окованих вратова, да не би окренули главу, у мраку зуре у игру сенки на зиду пећине споља светлошћу осунчаних ствари, мислећи за те опсене да су стварност.

Зато што "да би се нешто видело није довољно гледати" (Кант) вештина и живот су увек онолико далеко од слика о вештини и животу колико је далеко **бити** од **гледати** - површина ствари од **ствари саме**.

"Дневник учитеља мачевања"

Говор, читање и писање су три највише функције мозга на којима се, јер један исти мозак покреће све, темељи не само апстрактно мишљење и емоције већ и све **моторичке** способности тела. Људи данас, међутим, не говоре већ мутаво буље у екране, не читају већ слушају, не пишу већ типкају.

Отуда све више оних који као опчињени или месечари ходају са прстима на тастатурама ослепљених очију екранима и екранчићима.

Некада су људи празнину својих живота надомештавали маштањима, идејама, идеалима, утопијама, веровањима, надама, револуцијама... Данас људи празнину својих живота надомешћују хипнозом екранима телевизора, телефона и рачунара, или тумарањем и "блејањем" по главим храмовима модерне културе - тржним центрима.

Људи су, дакле, празнину својих живота некада испуњавали **пуноћом духа**, људи данас празнину својих живота испуњавају **празнином духа**.

И док се за прве екране говорило да су "прозор у свет", јер се кроз њих гледао **свет**, данас се говори да су "прозори у ништавило" јер се кроз њих данас гледа амбис смећа, ужаса и лажи, или празна визуелност – *царева лажна одела* – гледа у ништа,

празнину. Некада се "прозор у свет" посматрао, данас "прозор у ништавило" посматра и хипнотише посматрача. Некада је прозор у свет био само један и поред света, данас "прозора у ништавило" има свих врста и димензија и престају бити прозор - **ПОСТАЈУ СВЕТ**.

Abissus abyssum invocat - "Понор призива понор." Само још корак дели хипермодерног техно-дигиталног човека **телевизије** од човека **телеће-визије** а између човека **телеће-визије** и човека **телетине** нема више корака.

Савремени "хај-тек" сајбер конформиста на свом путу до раскршћа између "зомбија" и "телетабиса" лење и резигнирано понавља екрански усађену фразу: „Не може се ништа...- немогуће је живети изоловано од света и времена."

Но, док паметан човек, јер зна да свако време има своју **кугу**, чини и **мисли** све да се од ње склони будала јој трчи слепо у сусрет за слепим чопором других будала. **Човек не треба да прати своје време него своје добро у времену.**



Савремене технологије захтевају свеопшту **интегрисаност**, дакле, креирање дигитализованих тј. раздвојених, индивидуализованих, у себе затворених, компатибилно униформисаних и фабрички нивелисаних, безличних медиокритетских јединки које су међусобно и са собом у вези само преко интегрисаних и нивелисаних дигиталних технологија.

Хипермодерни човек је постао неспособан за живот без **батерија**.

Он се чак **поноси** тиме што су му **батерије** нужне како би уопште живео, и то као нешто што више и није човек, већ програмирани додатак и роб машина у свету програмираних машина.

"Дневник учитеља мачевања"



Рађање деце није родитељство већ само БИОЛОГИЈА која припада по рођењу свакој животињи.

И као што право култивисање човека почиње тек са његовим личним, дуготрајним, стрпљивим и упорним бављењем собом - оплемењивањем које претвара његову биолошку индивидуу у људску личност, тако и право родитељство почиње тек са дуготрајним, стрпљивим, упорним и непосредним бављењем дететом - *васпитавањем* животиње која је настала билошким рађањем

Но, као што се данас људи већином не баве својим култивисањем и оплемењивањем већ само својим **задовољавањем** тако се и већина родитеља данас не бави васпитавањем своје деце већ само њиховим **задовољавањем**.

То је брже, лакше, једноставније, опуштеније...

Неизбежна последица таквог хедонистичког живљења, чије је гесло: "бити значи бити задовољаван",

је, међутим, увек пад у *анимално* јер *задовољавање* није смисао људског већ животињског бивствовања.

Али, то није пад у обично *анимално* већ пад у ново и хипермодерно *урбан-анимално* јер ако уместо људи и родитеља справе, машине, телефони, телевизори и рачунари култивишу и васпитавају људе и децу онда из такве *васпитне запуштености* никад не израстају култура и људи већ киборзи, терминатори и силицијумско-силиконски техноварвари којима су једине вредности и животни циљеви похлепа, моћ и уживање.

"Дневник учитеља мачевања"

Величина кржљања и дегенерације свих темељних осећаја и способности човека је, дакле, директно пропорционална времену изложености и зависности од деструктивног деловања виртуелних простора телевизијских, рачунарских и телефонских екрана.*

*Овде не узимам у разматрање доказан разоран биофизички утицај на ћелије и органе људског тела свих савремених бежичних технологија (нпр. након само 1,2 минута употребе мобилног телефона температура мозга расте за 0,2 степена а са сваким следећим минутом долази, под утицајем краткоталасног нејонизујућег зрачења, до кувања меког ткива уха, ока и мождане опне које је идентично кувању у микроталасној пећи, а што доводи до мутација и стварања малигних ћелија рака; ово је посебно изражено током употребе бежичног интернета и у тренуцима успостављања телефонске везе када пикови зрачења и по неколико стотина пута прекорачују дозе за које је утврђено да делују мутагено на ћелије тела).

Исто тако не узимам у обзир ни медијске садржаје највећег дела дигиталних технологија који са својим комерцијалним сајбер шундом имају за главни циљ манипулацију, декултуризацију, деградацију, идиотизацију и пасивизацију како би се створиле генерације Кафкијанских људи којима се једноставно управља и који ефикасно, лако, брзо, јефтино, послушно и задовољно испуњавају све задатке - "зомбирани" робови будућности.

Из тог разлога уколико се одмах по рођењу детета не почне са радом на **природном развоју** његове психофизичке моторике већ се због лењости и комоције и "немања времена" он одмах увуче у забавни, занимљиви, лаки, узбудљиви, шарени свет екрана његов мозак, јер је недовољно и наопако чулно ангажован (бави се фиктивним а не реалним светом), почиње кржљати и дегенерисати. Ако се овај деструктивни тренд прошири са детињства на младост и зрело доба неизбежно настаје дисфункционални, не само за вештину већ и свакодневни живот, "дводимензионални" хендикепирани човек слике чије су не само телесне већ и духовне и душевне способности упропаштене.

О томе говори, на велику срамоту, хипермодерних дигиталних људи, низ истраживања која доказују да су интелектуалне способности (о телесним да и не говоримо) човека данашњице мање него код његових предака и да су рапидном брзином опале последњих тридесетак година чак за 23%. Дакле, данашњи просечни хипермодерни човек мегалополоса је глупљи, празнији и смотанији за живот од његовог оца или деде са села. Наиме, животне околности непрестане борбе са природом и другим људима од наших предака су захтевале стално истраживање, трагање, подозривост, сумњичавост, размишљање, радозналост, пажњу, оштроумност, инвенцију, практичност, упорност, креативност, издржљивост, храброст..., а што је развијало њихове телесне и менталне способности. Насупрот том тежем али богатијем и креативнијем животу савремени човек највећим делом живи у пасивном, прималачком, конзументском уживању и лењој потрошњи готовог, сервираног, припремљеног и заштићеног живота чији је врхунац изазова и креативности бирање робе по тржним центрима. Та одвојеност од природе и непосредних, оперативних, практичних делатности физички кржљави, душевно и духовно затупљује и идиотизује човека претварајући га у млохаво, млитаво, размажено, неспособно, несамостално и зависно биће подложно сваком искориштавању и манипулацији.

Једино ефикасно и врло једноставно средство за развој и гајење шест основних психомоторних осећаја, а који су темељ сваког здравог духовног, душевног и телесног живота, је принцип: *деца до треће године живота треба да избегавају сваки контакт са хипермодерним технологијама и било којом врстом екрана* јер њихово биолошко тело, са којим су рођени и које ће их пратити цео живот, може се развити здраво само у природним околностима и из природних активности, као и код сваке друге животиње.

Дете које у том периоду израста из вештачког - сурогат света сајбер фатаморгана неизбежно и нужно и само постаје вештачко - сурогат у сваком смислу и дегенерисаног не само тела већ и психе.

Старија деца и одрасли треба у виртуелним световима да проводе онолико времена колико ће након тога провести у активностима без њих у реалном, чулном свету практичног рада. Ко то не може - коме је екрански рад свакодневни целодневни посао, треба да схвати да ће неизбежно бити жртва професионалне *деформације* и свега што прати сваку деформацију. Он треба да чини све у сваком тренутку ван радног времена како би ову болест што више амортизовао и лечио практичним активностима јер симулација стварности - псеудостварност, без обзира да ли је професионална принуда или добровољни виртуелни бег у заборав реалности и компензација за неостварену стварност - имитација и илузија као замена за изгубљену или отуђену стварност, води увек истом - неизбежном *губљењу контакта са реалношћу*, а *изгубљен контакт са реалношћу* је саставни део сваке дефиниције било које менталне болести.





Мачевалац у својој вештини и човек у животу треба да бира хоће ли бити *модеран* - што ће рећи тежити да буде део безличне већине, стандардан, фабрички и просечан, или ће тежити да буде различит, другачији, оригиналан, креативан и непоновљив.

Што се мене тиче сматрам да нити мачевалац у вештини нити човек у животу не треба стално да иде у корак са свима и чини као по звуку заједничког бубња оно што чине и могу чинити сви. То не само да заглупљује већ није ни отмено.

Између тога да се разликује од других и буде исти са свима човек од укуса увек бира оно вредније и изузетније, а то је, као и све изврсно, увек ретко и страно већини - *немодерно*.

Људи су, међутим, у највећем броју лењи духом, душом и телом па се увек држе ствари које су им лако доступне, комфорне, једноставне, угодне, забавне и за уживање. Насупрот њима, људи који теже **племству живота** имају супротно гесло: *"Теже је боље"* јер знају да теже тражи више али и пружа више.

"Сигурно је да оно што се ретко налази мора бити врло тешко. Јер да је спас при руци и да га се може наћи без великог труда како је могуће да га сви занемарују? Него, колико је све изврсно увек тешко толико је и ретко." (Спиноза, *Етика*, 1662.)

Најмногобројнији, међутим, чак и кад пођу тежим путем у постизању нечега због лењости су пре способни за краткотрајни велики напор него за дуготрајну истрајност. Зато ваља у свему имати не само спремност за теже већ и упорност и стрпљење за вредније и боље јер мачевати, па и живети је лако - само се затрчи као *јуне*, али **добро** мачевати и добро живети је тешко, а због чега се и каже да *лоше и добро се не разликују само као лоше и добро већ и као лако и тешко*.

"Дневник учитеља мачевања"



ŠKOLA MAČEVANJA "SVETI ĐORĐE"



Ars virtutis causa - ВЕШТИНА ЗБОГ ВРЛИНЕ,
а не вештина због побеђивања, јер врлина остаје врлина и кад губи.



Промишљање осветљава.

Ко је лењ за ту светлост духа осуђен је на тумарање по мраку и у својој вештини и свом животу јер не види се гледајући очима већ промишљајући оно што очи виде или не виде.

Зато треба Зато треба мислити пуно јер како је написао Леонардо Да Винчи: „Ко мало мисли пуно се вара.“

Но, недовољно је мислити само пуно, треба мислити и одабрано. Тек ако се не мисли само о свакодневном, баналном, пролазном, безначајном и тривијалном у вештини и животу доспева се до неких истина и времена вредног размишљања, већ и на почетак сваке филозофије и мудрости уопште.

