

МАЧЕВАНЈЕ U БЕОГРАДУ - DESTRUKCIЈА PSИНОМОТОРИКЕ



ШКОЛА МАЧЕВАЊА
"СВЕТИ ЂОРЂЕ"

www.macevanje.org

САВРЕМЕНИ ЖИВОТ И ДЕСТРУКЦИЈА ПСИХОМОТОРИКЕ ДЕЦЕ И ОДРАСЛИХ

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

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. Људиданас, међутим, не говоре већ мутаво буље у екране, не читају већ слушају, не пишу већ типкају.

Отуда све више посвуда они који као месечари или опчињени 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 тржним центрима и самопослугама.

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 празнина. 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 **теле**ће-визије а између човека **теле**ће-визије и човека **телетине** нема више корака јер "Људи ће веровати само ономе чему медији кажу да треба веровати" (Џорџ Орвел)

Савремени "хај-тек" сајбер конформиста на свом путу до раскршћа између "зомбија"и "телетабиса" лење и резигнирано понавља 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.**

ШЕСТ ОБЛИКА ДЕСТРУКЦИЈЕ ПСИХОМОТОРИКЕ ЧОВЕКА

„Мишић је колевка мозга“ (Ламарк). Човек, дакле, себе и свет око себе прво открива, и способности својих пет чула ствара, кроз покрете мишића. Зато дете непрекидно тежи да ангажује своје кинестетичке механизме при чему мишићна активност руку и ногу има пресудну 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 тела ствара код човека спретност и интелигенцију кроз присиљавање да пред себе поставља реалне циљеве и да их остварује кроз запажање, промишљање и самоконтролу. Само **хомо фабер** ствара **хомо сапиенса**.

Но, ово природно стање повезаности 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 екранске хипнозе и дигиталне зависности, свету који раздваја кретање тела од кретања у мозгу - свету телесно-мишићне дистрофије и деструкције психомоторике.

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

Деструкција осећаја за простор

Знање о томе где сам у простору, колико је удаљен противник и где се 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 кроз дводимензионалне фиктивне просторе телевизијских и других екрана и екранчића.

Наиме, чула која у простору екрана процењују "дубину", "висину" и "ширину" - е лажних просторе (целе планине стају на мале екране и екранчиће) навикавају се на лажне мере, а што за последицу има упропаштавање природне способности човека да 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 фатаморгана приморавају да мешају реалне и фиктивне просторе.

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) изгубљен или лош 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 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!).

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 некоординаног телесног покрета, страх од простора... - дете, човека и мачеваоца поремећених психомоторичких функција за свакодневни живот.

Деструкција осећаја за време

Овај осећај је од великог значаја за свакодневни живот а огромног за мачевање. Човек који нема развијен осећај за време не само да не поима значај односа јуче-данас-сутра па живи примарно у садашњости (као животиња) већ не може да разуме и ствара ред, структуру и правилност пошто не поима однос пре-после - догађаје и ствари који су у времену једни иза 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 малих ногу сусреће са акцијама које имају реалну брзину у реалном простору јер једино они поседују реално протичање 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 затупљује и упропаштава за мерење истинског времена 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, неразликовање прошлог, садашњег и будућег (све је само сада и одмах), неспособност да се правилнио процењује време у свакодневном животу, бркање узрока и последица...

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 пред виртуелним светом екрана он се у великој мери упропаштава. Наиме, свако ко расте или проводи време уз екранске слике које се у магновењу смењују суманутом и хистеричном брзином због потребе за хиперактивним ефектима (који треба да шокирају и обузму чула) у потпуности губи реални осећај за брзину и замењује га само осећајем за брже и још убрзаније.

Последице: хиперпокрет иритира хиперактивност и убрзаност у понашању па све што се чини је без мере за темпо, муњевито, јуреће, на пречац, брзоплето и расејано. Тај хиперпокрет, међутим, има за последицу 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“)

Брзина, такође, формира и зависност од *prazne* акције - грамзивост и похлепу за брзим смењивањем догађаја која се манифестује као **нестрпљење**, брљивост,

непромишљеност (све се хоће брзо и одмах, а ако тако није постаје досадно, несносно, неподношљиво и за одбацивање). Отуд код деце и младих површно и алкавост - нема се због брзине времена задржати на било чему, удубити се студиозно и ући у његову суштину. Следећа фаза је „дигитална дементност“: пошто је све површно и брзо ништа се не урезује дубље у свест па све што човек научи моментално заборавља у очекивању нове слике остављајући тако своју свест у суштини празну.

Брзо смењивање екранских слика ствара још један психомоторички поремећај. Наиме, кад се гледа екран очи мирују а гледане слике стално су 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 човека највећим делом није бескрајна суманута акција карактеристична за виртуелни свет екрана већ статични предмети ентеријера и екстеријера, слова, цртежа или споро покретни предмети, људи, животиње...преко и око којих се око креће стичући лагано 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 људи, а нарочито деце. Наиме, до треће-четврте године се код деце формирају **синапсе** од ока до мозга које су одговорне за пажњу, додирДеца у том периоду формирају највише формирају способност пажње на одређени објекат или радњу. Уколико у том периоду гледају телевизију (на којој непрестано промичу и јуре објекти пажње) пажња се никако не може ни на чему задржати па ове синапсе неповратно остају неформиране - 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 хиперактивности: 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.

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 текста - дечије сликовнице које треба само да пренесу кратку (углавном просту и заглупљујућу) информацију. Такви људи и деца су осакаћени заувек за било какав прави интелектуални рад и духовност.

Деструкција осећаја за снагу

Човек који нема осећај за слабо, умерено и јако - меру и контролу тонуса својих мишићних покрета - 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 здроби у шапи. Исто тако мачевалац који изводи све акције само 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 ово одсуство практичне физичке активности 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 чекићем ексер.

Са друге стране хипермодерни телевизијски, филмски и остали садржаји који непрекидно бомбардују психу људи снагом и насиљем као и екстремним јачинама звука и светлости, а који су потребни због сензација и ефеката, слушају 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 појма 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..., другим речима све раде без мере и на силу - као 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, емоцијама, мислима..., дакле, да повезује и размењује своје радње са радњама другог човека (и светом око себе) може успоставити са њим некакав контакт и организован смисаон однос.

Исто тако мачевалац који нема осећај за визуелну и телесну комуникацију са радњама противника, који је у борби аутистичан, не може никад ништа извести јер мачевање је узајамност односа (комуникација) покрета тела, духа и душе два мачеваоца преко мачева. Уколико, дакле, између акција и реакција учесника у борби нема те **комуникације**, повезаности и усклађености она се претвара у потпуно неартикулисану збрку неповезаних покрета два суманута аматера.

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 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 или уз смењивање слика без физичке двосмерне комуникације говором и невербалне гестом, очима, телом, додиром... не успевају да развију 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. Такође, пред екранима се не може развити ни емпатија због чега људи и деца остају емоционално незрели, празне душе јер она се формира само из широке комуникације са светом око себе а не аутистичне 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 проиходи 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 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)

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

- - -

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

Из тог разлога уколико се одмах по рођењу човека не почне са радом на природном развоју његове психофизичке моторике (јер "дете је отац човека" - Вордсворт) већ се због лењости и комоције 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" човек слике чије су не само телесне већ и духовне и душевне способности драстично смањене.

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 (постмодерних) 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. Та одвојеност од природе и непосредних, оперативних, практичних делатности физички кржљави, душевно и духовно затупљује и идиотизује човека претварајући га у млитаво, неспособно, несамостално и зависно биће подложно сваком искориштавању и манипулацији.

Варвари прошлости су рушили библиотеке и храмове уметности, уништавали културе, упропаштавали древне вештине, писма и језике, пљачкали и затирали народе, убијали, сакатили и поробљавали људе... секиром, мачем и ватром.

Савремени варвари - *неоварвари* - „хај-тек“ технодивљаци свесно или несвесно, намерно или случајно чине то исто али својим савременим хипермодерним *сајбер-кибер* начином живота деконструкције и уништавања свега природног и људски нормалног.

Једино ефикасно и врло једноставно средство за гајење шест основних осећаја је принцип: деца до треће године живота треба да избегавају сваки контакт са било којом врстом екрана. Њихово реално тело може здраво да израсте само из реалног света. 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 реалниом свету.



**ШКОЛА МАЧЕВАЊА
"СВЕТИ ЂОРЂЕ"**

* [NASLOVNA](#)

* [GLAVNA STRANA](#)

* [KONTAKT](#)

[www. macevanje.org](http://www.macevanje.org)