Inspirace filmem

Často čteme knihy, články, komentáře, diskuze, hltáme přednášky, sledujeme youtube, abychom zjistili, jak to s tím seberozvojem máme my a jak to mají ostatní. Hledáme, co můžeme v kvalitě našeho života změnit, zlepšit, kam se posunout. Pro mě je snad nejvíce motivující film s nějakým konkrétním dějem, který ukazuje, že věci se dají dělat úplně jinak, než jsme zvyklí. A právě vystoupení ze stereotypů nám může často pomoci zlepšit náš život.

Nikdy nezapomenu na větu z filmu Atlas mraků ve smyslu: „Ve skutečnosti neexistují žádná omezení. Všechny překážky jsou jen v naší hlavě a čekají, až je odstraníme.“ To je pravda, kterou je prima vědět, ale mnohem horší je to praktikovat v životě. Dobrý film je pro mě nejen pohodovým relaxem, ale také inspirací a důvodem k zamyšlení. **Jan Varga a jeho Filmspot.cz** přinášejí několik typů na filmy s určitým přesahem, čímž mohou bedlivého diváka popostrčit směrem k lepšímu prožívání, k většímu souladu těla a duše.

Rozšířené vědomí v moderní kinematografii

V následujících odstavcích se dočtete podrobněji o několika filmech, jež pracují s myšlenkami mimotělních zážitků, reinkarnace a práce s vlastním vědomím, podvědomím a se sny. Kromě toho jde povětšinou o velice výrazné a originální snímky nadprůměrné kvality, které lze doporučit ke zhlédnutí i bez ohledu na jejich mnohdy skrytý přesah.

Všestranný osobní rozvoj, neobvyklé intenzivní prožitky a změny vědomí, vnímání, emocionálního cítění a myšlení, to vše jsou projevy úzce související se změněnými stavy vědomí. Filmy s výrazným psychologickým, myšlenkově hlubokým a duchovně progresivním podtextem tu byly vždy, avšak zejména v posledních letech čím dál častěji přibývá snímků, které se zabývají příběhy, jejichž hrdinové přesahují obvyklé hranice prožívání sebe sama a nacházejí nové úrovně vlastního bytí.

Atlas Mraků (*Cloud Atlas*, 2012)

Na vypravěčskou strukturu *Atlasu mraků*, adaptace stejnojmenného románu Davida Mitchella, je potřeba si trochu zvykat, neboť se odehrává na přeskáčku v šesti různých časových obdobích v průběhu několika staletí zahrnujících minulost, přítomnost i budoucnost. V rámci žánru snímek pokrývá dobrodružný film, thriller, rozvernou komedii, jemné drama, futuristické sci-fi a post-apokalyptické sci-fi a je po okraj zaplněn změtí hrdinů, přičemž nabízí obrovskou paletu emocí, motivů a zápletek, jimiž se

jako červená nit vine jednotící prvek v podobě poselství o naději, lásce a víře v jednotlivce. Už jen to by stačilo na utáhnutí celého tohoto bezmála tříhodinového kolosu, přibývá však ještě motiv reinkarnace. Téměř všichni herci totiž ve filmu ztvárnili hned několik postav různých ras a pohlaví, někteří z nich třeba i šest. Rozhodně jde o unikátní vizuální způsob, jak v divácích navodit dojem, že duše jednotlivých hrdinů skutečně přecházejí z jednoho příběhu do jiného (hlavní hrdinové jednotlivých dějových linií mají vždy na těle mateřské znaménko ve tvaru komety). Často se pak stává, že různé reinkarnace různých postav se osudově setkávají a navzájem se ovlivňují v netušených kombinacích, což může vlastně leckterému divákovi snadno uniknout, ale když o tom víte, dodává to filmu zcela nový rozměr. *Atlas mraků* pokládá otázky týkající se vzniku života a koloběhu světa, funguje jako náboženské podobenství či jako panoptikum universa, v němž minulost, přítomnost i budoucnost existují současně, a to vše bez zbytečné doslovnosti či ideologické vtíravosti.

S tématem reinkarnace však působivě pracují i další zajímavé snímky. Zahrnout mezi ně lze multi-žánrový film ***Fontána*** (*The Fountain*, 2006), jehož hlavní hrdina se snaží zachránit svou smrtelně nemocnou ženu napříč třemi časovými rovinami s pětisetletým rozmezím, dále kontroverzní drama ***Vejdi do prázdna*** (*Enter the Void*, 2009), natočené z pohledu lidské duše cestující od mrtvého těla do dělohy čerstvě oplodněné ženy, či snímek ***Výchozí bod*** (*I Origins*, 2014), v němž je reinkarnace dána do souvislosti s unikátním tvarem a barvou oční duhovky.

***Matrix* (*The Matrix*, 1999)**

Jeden z nejvlivnějších filmů moderní kinematografie sleduje počínání obyčejného člověka Thomase, který se dozví, že každodenní realita, kterou žije, je jen počítačem vytvořená iluze. Ve skutečnosti totiž někdy v budoucnosti inteligentní stroje ovládly Zemi, zotročily si lidstvo a začaly využívat jako zdroje energie pro vlastní spotřebu právě lidská těla, pro jejichž mysl vytvořily umělý svět Matrixu, jenž vypadá jako současné 21. století. Thomas je po získání této vědomosti z Matrixu odpojen, stává se Vyvoleným pro přeživší vzdorující lidský odboj ve válce proti strojům a snaží se porazit Matrix tím, že ho dokonale ovládne a nastolí v něm vlastní řád.

Nesmírně populárním se *Matrix* stal nejen díky technokratické stylizaci, s níž se vytasil v době největšího rozkvětu digitálních technologií, a připodobňováním světa k počítačem generované virtuální realitě, okolo níž lidé existují coby programy, které lze kdykoli připojit a odpojit (mají po těle sloty pro konektory, nějakou dovednost si osvojí tak, že ji do sebe během pár vteřin nainstalují), ale též díky značné rozmanitosti v možnostech výkladu. Jistě se nabízí

nejjednodušší řešení, a sice tvrdit, že i my ve skutečnosti žijeme v Matrixu, v iluzi, z níž se neumíme probudit, a přijít na řadu mohou také náboženská srovnávání (hlavní hrdina je Vyvolený, co musí všechny zachránit, jakýsi digitální mesiáš), ale jde to i jinak. Onen Matrix totiž může sloužit i jako metafora pro svět složený z našich zkušeností, předsudků a přesvědčení, jež jsme si osvojili v průběhu života prostřednictvím rodičovské výchovy, vzdělávání, začleňováním se do společnosti, vstřebáváním zpráv z médií a z každodenního života. Matrix není počítačová simulace, ale klec složená z našich vlastních předpokladů, do níž se nevědomky uzavíráme a omezujeme se tak ve vlastním rozvoji s domněnkou, že dál už to přeci nejde. Když se od těchto omezení oprostíme, a dokážeme se otevřít novým rozměrům, tak dosáhneme toho samého, čeho dosáhl Thomas. Porazíme Matrix a vstoupíme do světa řízeného našimi vlastními pravidly.

Všemocný (*Limitless*, 2011)

Spíš než film samotný a jeho děj je zajímavé to, co prožívá jeho hrdina, spisovatel Eddie, když se mu po kariérním neúspěchu a zpackaném vztahu zhroutí život, ale pak objeví tajnou drogu se zajímavým vedlejším účinkem – ten, kdo ji požije, totiž začne využívat nikoli 10, ale rovnou 100 procent své mozkové kapacity. Ačkoli jde o teoretický koncept a onen fakt, že lidé využívají jen desetinu svého mozku, byl už dávno vědecky vyvrácen coby mýtus, působí ta myšlenka rozšíření možností vlastního vědomí velmi atraktivně. Eddie najednou získá nesmírné sebevědomí, dokáže zpracovat a zapamatovat si všechno, co kde vidí, slyší, co si kde přečte, celou knihu dokáže vysypat z rukávu jedním dechem a zlepší se mu i fyzický výkonnost. Kromě toho se film zabývá i tím, jak hrdina nové droze a svým schopnostem propadává a je jimi pohlcován, v čemž se odráží i neschopnost naložit s nově nabytými zážitky, vjemy a dovednostmi (čelí psychospirituální krizi).

Podobnou ideou týkající se rozšiřování vědomí a získávání netušených schopností po požití drogy navyšující mozkovou kapacitu se zabýval i snímek *Lucy* (2014), který ale tento motiv přetavil do prvoplánově efektní a akčně zběsilé fantasmagorie.

Avatar (2009)

Avatar je sice žánrově technologickým sci-fi z budoucnosti, ale ironicky staví především na ekologickém poselství o důležitosti napojení člověka na přírodu. Jeho příběh připomíná *Pocahontas* či *Tanec s vlky*, což byly filmy o hrdinech, kteří dali přednost životu v přirozeně pospolité, mírumilovné, zemité, duchovně uvědomělé a s přírodou silně spjaté kmenové komunitě před vyspělou agresivní společností, která už zapomněla na své tradice a hodnoty. Avatar se v tomhle neliší – jeho hrdina Jake je mariňákem pozemské flotily snažící se o kolonizaci, případně uzurpování bohatou vegetací pokryté planety Pandory i s jejími domorodými obyvateli Na´vi, s nimiž má za úkol navázat diplomatický kontakt, ale je jejich světem natolik okouzlen (a také se zamiluje do jedné domorodkyně), že se rozhodne zůstat s nimi a obrátit se proti lidem.

Snímek se tudíž věnuje tomu, jak jsou obyvatelé Pandory spojeni s všudypřítomnou džunglí, s níž žijí v dokonalé symbióze a sdílejí s ní společnou historii, jak komunikují se zvířaty, rituálně uzdravují nemocné a podobně. Další pozoruhodná rovina přichází

se zjištěním, že ke komunikaci s lidmi Na´vi slouží vojákům uměle vytvořená těla, takzvaní avatarové, kteří vzhledově domorodce věrně připomínají, a které vojáci mohou ovládat na dálku, tj. přesunout do nich své vědomí, pohybovat s nimi, existovat v nich a prožívat skrz ně svůj život, zatímco jejich vlastní tělo leží bezpečně uložené ve speciálním lůžku. Tuto myšlenku přesouvání vlastního vědomí do jiných tělesných schránek zpracovala už řada jiných filmů – např. sci-fi *Náhradníci* (*Surrogates*, 2009), v němž je možnost využívat tuto volbu běžným fenoménem rozšířeným v celé společnosti. Snímek *Transcendence* (2014) zase pracuje s možností přesunout lidské vědomí do počítače s umělou inteligencí. Ve sci-fi *Zdrojový kód* (*The Source Code*, 2011) je zas vědomí hlavního hrdiny opakovaně posíláno zpátky v čase. V *Avatarovi* je však tento motiv šířen směrem k divákům nejmasovější možnou formou, a kromě toho obsahuje i řadu dalších, výše zmíněných poselství.

***Počátek* (*Inception*, 2010)**

Na filmu *Počátek* je revoluční to, že jeho hrdinové jsou schopni vstupovat do snů jiných postav, uvnitř nich nějak operovat a ovlivňovat tím to, co si ta dotyčná postava potom bude myslet nebo co bude dělat. Tato snová infiltrování provádí na zakázku skupinka profesionálů specializujících se na extrakci myšlenek z podvědomí lidí právě v době jejich spánku, kdy jsou jejich myšlenky nejzranitelnější. Pak ale dostanou nabídku někomu naopak myšlenku vnuknout, což ale znamená o dost složitější a nebezpečnější proces, kdy je nutné oběti vstoupit do snu, pak vstoupit do něčího snu uvnitř toho prvního snu a takhle dále pokračovat, dokud nebudou všichni dostatečně hluboko na to, aby jimi vnuknutá myšlenka dokázala úspěšně zakořenit.

Film je mimo jiné zajímavý tím, jak nesmírně přesně dokázal popsat, jak sny fungují (čas v nich běží rychleji, při pocitu pádu se z nich probudíme…), a zakomponovat do

těchto poznatků vlastní nápady tak, aby to působilo věrohodně i v příběhu, v němž si společnost je vědomá toho, že jejich sny mohou být napadeny, a jak toho využil pro dramatické účely děje. Ve finále je pak pozoruhodné sledovat, jak reálné události snění ovlivňují (případně jak události v nějakém snu ovlivňují sen o úroveň hlouběji), což je také tématem mnoha filmů. Vizuálně nápaditá je ***Nauka o snech*** (*La Science des Rêves*, 2006), tématem lucidního snění se zabývá snímek ***Hezké sny*** (*The Good Night*, 2007), snovou atmosféru související s tím, že se jejich hrdinové ocitají v posmrtném životě, nabízejí například i filmy ***Jak přicházejí sny*** (*What Dreams May Come*, 1998) nebo ***Pevné pouto*** (*The Lovely Bones*, 2009). Asi nejpodobnější námětu snímku *Počátek* je romantické drama ***Věčný svit neposkvrněné mysli*** (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004), v němž si hlavní hrdina nechává z hlavy odborně odstranit vzpomínky na svou bývalou přítelkyni.

Jan Varga, Filmspot

www.filmspot.cz