

¿LA VIDA ES UNA PELÍCULA?

El cine. La historia infinita.

Corrado Malanga

El problema del cine, el problema de la historia contada, el problema de la fábula, en realidad, es algo, en mi opinión, acerca del mito contado de manera moderna.

En otras palabras: una vez el mito fue contado por los griegos, donde en el mito obviamente estaba la historia pasada, presente y futura como en una única imagen, entonces en el mito también se ve cómo terminará la historia de la humanidad y, por lo tanto, el mito refleja la historia de nuestro universo visto de manera idéntica a la de la física de Bohm.

Bohm es el físico que dice que no existe el pasado, presente y futuro, sino que existe sólo el instante presente. En este contexto, obviamente todo es contado en un solo fotograma.

En el cine nos debemos preguntar por qué existen películas que tienen un gran éxito y películas que, en cambio, nadie mira, más allá de la habilidad de los actores, etc.

Porque hay películas que cuentan, de algún modo, la historia de la humanidad y entonces son el mito moderno contado. Y la historia de la humanidad, en realidad, es la historia del *Ánima*, es decir, de esa parte que tenemos dentro de nosotros que está con el *Espíritu* y con la *Mente*, representa esa triada, esa hipotética santísima trinidad de la iglesia católica, de algún modo, podríamos decirlo así, o de una trimurti de una religión asiática.

Pongamos ejemplos: Nosotros no nos damos cuenta que en la película vemos nuestra historia, pero inconscientemente la reconocemos.



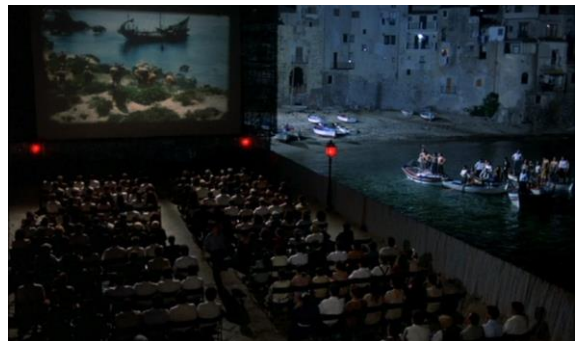
Qué se yo: *Cinema Paradiso*, gran éxito, sino recuerdo mal Tornatore es el director. El gran *Cinema Paradiso* cuenta la historia del cine italiano, si queremos, del cine en general, pero en realidad es la historia de nuestra vida, es la historia de Jesucristo, entre paréntesis, porque el personaje principal, no por casualidad, se llama Salvatore di Vita y el nombre lo dice todo, que desde pequeño ayuda a un hombre ciego, no es casual, porque el simbolismo del ciego tiene mucho que ver incluso con el problema de Edipo, entonces se vuelve una vez más al mito griego, el ciego es el que proyecta la película (que representa la realidad virtual) en un pueblo de Sicilia, en un viejo cine que se llama justamente "Cinema Paradiso".

La representación del cine, de la sala cinematográfica, de la película en general, es la clásica representación de lo que nosotros identificamos como la realidad virtual, es decir, falsa, es decir, ficticia, es decir, construida por nosotros, proyectada por nosotros, y el ciego representa el *Espíritu*, la parte

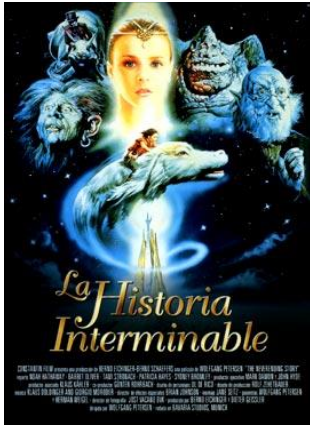
masculina del sí, lo que en parte no llega a comprender que hay una realidad distinta o que somos nosotros mismos los que producimos esta realidad.

Cuando este pequeño abandona el país para ir a Roma, para volverse un gran director, en la historia, él abandona la realidad virtual del país, abandona su dimensión, abandona a su mamá y a su novia que representan la parte femenina del sí, es decir, su parte anímica.

Al regreso, en este contexto, Salvatore di Vita, verá su Cinema Paradiso destruido para hacer de este un estacionamiento, la realidad virtual está cayendo, cuando él recuerda, por ejemplo, que estas películas que eran proyectadas eran vistas sobre todo por la gente en barco, porque el cine estaba al aire libre, estaba el barco, estaba el mar, la representación de que el agua es la *Mente*, y la gente, la humanidad mira la realidad virtual a través de la *Mente*. Ves como todo vuelve al contexto de lo que hemos escrito también en mi último libro "Génesis".



En ese contexto, cuando el autor se convierte en un director importante, comprende que él es el constructor de la realidad virtual, vuelve al país y hace las paces con su parte femenina, es decir, se reencuentra con la mamá, el *Ánima*, se reencuentra con la chica, que es su novia, que se ha vuelto una mujer adulta casada y se comprende que hacen el amor en el automóvil. El automóvil es la representación onírica (todas las veces que uno sueña con el automóvil) del cuerpo humano, entonces dentro de este cuerpo humano el hombre y la mujer se unen en conjunto, este obviamente es un ejemplo, sin embargo, donde se comprende que nosotros somos los que construimos la realidad virtual.



Así, otra película que puede ser interesante es *La Historia Interminable*.

La Historia Interminable es nuestra verdadera historia donde hay un pequeño que lee un libro y descubre que este libro habla, de algún modo, de sí mismo, y más allá del hecho de que cuenta como el héroe masculino que es un chico llamado Atreyu que lucha contra el mal oscuro y defiende a la princesa, o la reina de este mundo que es el mundo de las fabulas, de las invenciones, el mundo de *Ánima*, y no por casualidad también esta chica es mujer, porque es la parte femenina de nosotros, es decir, la parte anímica y que está ligada a la creación, a la creatividad.

Atreyu debe realizar varios pasos importantes, debe combatir con las esfinges, y una vez más tenemos la esfinge que nos encontramos en Edipo (Edipo combate con la esfinge, vence y por esto queda ciego, recordémoslo) y el hombre Atreyu y la reina del mundo de las fabulas de la virtualidad,

Ánima y *Espíritu*, de algún modo, se reúnen entre sí.

Es una historia que tiene mucho que ver con *Pinocho*.

De *Pinocho* tenemos una tradición fílmica y literal, de Collodi gran maestro masón de grado 33, que cuenta la historia de nosotros con los alienígenas.

En primer lugar, *Pinocho* (*Pin-occhio*) es la glándula pineal, el tercer ojo, esto asume ese significado. *Pinocho* es el pequeño que es una marioneta, esta marioneta tenderá a convertirse en el hombre eterno, es decir, un hombre de carne y hueso, que ya no es manejado por los alienígenas.

Donde *Geppetto* es la representación de la parte masculina, el *Espíritu*, el *Hada Azul*, no por casualidad azul, es la representación de la parte anímica y el *Pepe Grillo*, es decir, este animalito verde que busca darle indicaciones al pobre *Pinocho* de cómo se vive, es la *Mente* obviamente, no por casualidad, el color verde está relacionado con la parte mental, y el color azul está relacionado con la parte anímica como resulta en nuestro *Triade Color Test*, es decir, del modo en como vemos el universo a través de los colores, todo muy simbólico, pero todo ya ha sido construido dentro de nosotros.



Y en ese contexto, todos somos alienígenas: desde *Polilla* que representa a tu pequeño amiguito, el *Lux* diremos nosotros, es decir, el alienígena que entra en ti y trata de convencerte de que tú debes hacer, con la voz de un curita, las cosas que le convienen a él, o al ogro, o al zorro, todos alienígenas que, de todas maneras, son destruidos, combatidos hasta el cansancio por este proceso alquímico que es la transformación... los alquimistas dirían "del hombre de piscis", es decir, de ese hombre que destila y se vuelve un hombre inmortal.

El mismo problema con respecto a *Geppetto* que termina en la ballena, (en la primera versión original se trataba de un tiburón), representa a lo que hemos descrito como el *Hombre Primigenio*, es decir, sea *Pinocho* o el *Espíritu*, la parte masculina de sí, de algún modo, son introyectados por la ballena que representa al *Hombre Primigenio*, el que te toma, que bloquea tu *Espíritu* y tu cuerpo para poder succionar el *Ánima*, de algún modo, para ser expulsado y a través del mar, es decir, la *Mente*, ser capaz de reconquistarse a uno mismo, esa es la verdadera representación de *Pinocho*.

Clara e inconsciente no nos damos cuenta de esto, pero en nuestro interior algo resuena cuando se nos proyecta esto.

Por ejemplo: está el gran mito de la *Bella y la Bestia*.

Vemos a la Bella y la Bestia en muchísimas indicaciones, incluso en las cinematográficas, una es, por ejemplo, la historia de *Frankenstein*.

El pobre Frankenstein es este hombre construido por piezas, un golem prácticamente, al que después todos le temen, incluso el mismo científico que construyó el Golem le tiene miedo y escapa, y el golem no sabe dónde ir, no sabe qué hacer, y no sabe ni siquiera quién es porque no tiene consciencia de sí, porque el cuerpo es un abrigo muerto, en su interior no hay nada, la única que no tiene miedo del golem es la niña en la historia. Que una vez más, es mujer y, una vez más, representa a la parte anímica del sí.



La sociedad le tiene miedo al Golem, la niña, en cambio, no, y el Golem mira a la niña con gran interés, no entiende quién es, pero sabe que es la única que realmente le puede dar la idea de la vida.

Pasan los años y no sé, sale la historia de *King Kong*.

King Kong, en la vieja y en la nueva versión, es la representación del monstruo, es decir, del cuerpo, de la parte que no tiene consciencia de sí, pero en la película, en la última versión, existe esta escena en la que King Kong tiene en su mano a la mujer, la única que no le tiene miedo y le sopla el cabello.

Ahora, en esta imagen vemos toda la potencia arquetípica del soplido anemómetro, ánimo, ánima, el viento y el aire son el símbolo del *Ánima*.



Es como si, de algún modo, la parte anímica por un instante fuera, entrara en el golem.

La civilización que nos rodea, nuestra civilización aun no comprende, una vez más en la película, la fusión entre *Ánima* y *Cuerpo* y trata de acabar con el *Cuerpo* para salvar al *Ánima*, mientras que en realidad, hoy sabemos, que el *Ánima* necesita al *Cuerpo* para hacer la experiencia de la realidad, de algún modo, virtual, de otra manera, esta no iría a ninguna parte, el universo esta hecho así.

Una película muy interesante también es la que se refiere a la *Pagoda de Bruce Lee*.

Bruce Lee hizo una película que jamás pudo terminar y que es una película arquetípica, simbólica, ideica. Piensa: en la película, el personaje de Bruce Lee es un muchacho al que, un grupo de mafiosos locales, le quitan al papá y a la mamá, los raptan, porque quieren obligar a Bruce Lee, que es capaz de luchar contra las fuerzas del bien y del mal, a luchar para la mafia.

En realidad, la representación significa que quien manda ha tomado a tus padres, el *Espíritu* y el *Ánima*, lo masculino y lo femenino, ha tomado tus orígenes, tú ya no recuerdas quien eres, y Bruce Lee está obligado a luchar para recuperar sus orígenes de los malos, y los malos viven en una pagoda de 5 niveles, en cada nivel habrá un luchador distinto.

Los 5 niveles de la pagoda representan claramente cómo está hecho el universo virtual que sabemos que está hecho de 7 niveles. Donde en el primero está la consciencia total, y en el último estamos nosotros, y en el medio están los llamados ángeles del plano superior, es decir, todos los alienígenas que, de algún modo, han tratado de bloquearnos en nuestra experiencia.

Al menos así yo describo este hecho en Génesis sabiendo que son 7 niveles, porque el universo es holográfico, el universo fractálico y todo está relacionado con el número 7 y con el número 8. 8 octantes en el universo, 7 niveles energéticos, 8 grupos de elementos químicos, 8 octavos de las notas musicales, 7 notas musicales, etc.

Todo fractálico, en este contexto, Bruce Lee vence paso a paso a cada uno de los luchadores que están en los distintos niveles para llegar a la cima, el último luchador es un gigante negro, oscuro de piel, fotosensible, que lleva gafas negras porque le tiene miedo a la luz y Bruce Lee logra derrotar al gigantesco alienígena negro, que representa a lo que nosotros llamamos *Ra* en nuestro Génesis, que llamamos al ser que viene de otra dimensión, que llamamos *Shiva* en el mito hindú, el que no tiene cuerpo pero que usa la encarnación de *Visnú*.

Logra vencer a este gigante haciendo entrar la luz, el conocimiento, la toma de consciencia, y Bruce Lee vence a todos los luchadores, no regresa, no sube a tomar la consciencia, es decir, nosotros no regresamos al inicio sino que él desciende y continuará hasta el último nivel, a nivel de la sociedad, para hacer su experiencia, porque esto debemos hacer, no debemos ascender como dice falsamente la new age, sino que debemos tener el coraje de descender hasta el fondo y hacer la experiencia de las 3 dimensiones, saber qué significa vivir, morir, enojarse, alegrarse, sentir dolor.

Alicia en el país de las maravillas.

Alicia en el país de las maravillas es otra historia increíble, Alicia en el espejo. Alicia es la representación de la pequeña anímica que cuando pasa más allá del espejo, que es un símbolo, es un mito muy importante, de que "dios hizo al hombre a su imagen y semejanza" - Génesis 1:27, en el Séfer Ietzirá, antiguo texto que se remonta a 1700 años antes de Cristo, tal vez el padre de Abraham lo escribió, dios que es el impresor, que con las impresiones, que son 22 como los arquetipos generales constructores del universo, hizo la impresión, que es el hombre, utilizando estos productores que son las impresiones, hizo al hombre, y el hombre y la impresión son obviamente la imagen especular el uno del otro.

Entonces, detrás del espejo esta la idea de ti, que estas mirándote a ti mismo inconscientemente en lo profundo.



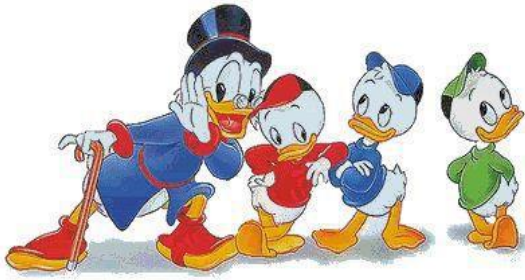
Cuando Alicia en el país de las maravillas, en el sueño, es decir, en el instante en el que has abandonado la realidad virtual, pero estás totalmente proyectado en la realidad real, esa sin espacio y sin tiempo, esa que los físicos llaman no-local, te encuentras más allá, en la otra parte del espejo, donde las reglas ya no valen, las manzanas ya no caen al suelo, sino que caen en el cielo, porque no hay reglas, porque las reglas las hicimos nosotros, porque nosotros somos los creadores. ¿Y por qué motivo somos los creadores? porque nos damos cuenta, mirando esta película, estas películas, leyendo estos libros, que algo vibra dentro de nosotros, no porque el

exterior nos ha dado una emoción que has llevado adentro, sino porque dentro ya tienes todo y reconoces extrañamente, en lo que miras afuera, algo que te pertenece.

En este contexto, se necesita destacar cómo el próximo artículo que estoy escribiendo enfatizará cómo la idea que Galileo tiene de la ciencia es una idea equivocada, Galileo... el método científico galileano está profundamente equivocado en su primer punto, Galileo dice: observar el fenómeno físico hacia afuera, darse cuenta que existe, observarlo bien para entender cómo está hecho... no es así, Galileo siendo el creador del universo tiene dentro de sí al universo, sabe perfectamente cómo lo ha construido, pero no lo sabe a nivel consciente, sólo lo sabe a nivel inconsciente. Cuando Galileo mira el fenómeno físico en un instante particular, ve dentro del fenómeno físico algo que él ya sabía, no se da cuenta de esto. Es capturado por este hecho, reconoce en el exterior lo que tiene adentro, y trata de estudiarlo bien. Pero entiende que es todo lo contrario de lo que hoy se piensa que es la ciencia. Tú no haces descubrimientos porque miras hacia afuera, haces descubrimientos porque reconoces en el exterior una creación tuya.

Para terminar, un ejemplo que puede ser, de algún modo, llamativo más allá del hecho de que podamos citar todas las películas, o todos, muchos de los dibujos animados japoneses que en los últimos 30 años han hecho ver las historias que nosotros contamos, es decir, seres que vienen de otro planeta, que te quieren robar el Alma, seres construidos por un Alma, una Mente y un Espíritu.

Walt Disney: está Donald con sus 3 sobrinos, y los tres sobrinos tienen una camisa roja, una verde y una azul, con los colores arquetípicos de Alma, Mente y Espíritu.



Si miras inconscientemente las etiquetas de Los Chicos Malos, están estos números, que son números arquetípicos, como por ejemplo Pete Pata Palo, que tiene el 666 como numero de preso, y la placa del carnet de conducir de Mickey que es el 396, que son todos los números que hemos sacado arquetípicamente estudiando el Triade Sound Test, es decir, el test que ve ideicamente una serie de sonidos, de frecuencias en el cerebro identificadas bajo forma de números.

Qué se yo: el último ejemplo que podemos dar, pero que son infinitos, es el dibujo animado famosísimo del Correcaminos, son esos que son los más importantes que miras con interés y no entiendes por qué justamente ese dibujo animado te interesa... ¿no? El Coyote es la representación de la parte izquierda del cerebro, del ser humano masculino, de la racionalidad, que es la que maneja los proyectos para construir las maquinas más inesperadas para capturar al incapturable Correcaminos que escapa, que corre, que vuela, que representa, en cambio, a la parte anímica, sin leyes de la física. La única vez que el Coyote puede capturar a este extraño pájaro se detiene todo, el Coyote mira a la cámara y con una mirada perdida en el vacío lo deja ir porque no sabe qué hacer.



Y allí la representación, el gran problema que tenemos dentro de la esquizofrenia que Hillman, conocido psicoanalista contemporáneo, dice: nuestro mundo es esquizofrénico porque somos esquizofrénicos por dentro, es decir, ¡la parte anímica de la mujer y del hombre no se hablan dentro de nosotros! Así que imagínate si puedo hablar con otro fuera de mí.

Todos esto es reconocido inconscientemente por nosotros mientras miramos estas películas, leemos estos libros, y dentro nuestro sabemos lo que hemos visto, cual es el verdadero significado, porque esa historia nos conmueve, porque es nuestra historia, y sólo que aún no logramos adquirir consciencia que nos permita ver el fenómeno físico como en realidad es, no como creemos que es.

Si nos damos cuenta que el dentro y el fuera no existen, que no existen barreras, cambia todo, la adquisición de la película cuando la miras se volverá distinta, comprenderás que en la película está tu historia, tú estás allí, y estas mirando esta película porque tú, que eres el creador del universo, has creado una *situation-comedy* (diremos nosotros), por lo que has creado el momento, el instante en el que debes ver esa película, porque debes pasar a través de esa experiencia y hasta que no la hayas entendido, tu consciencia te pondrá frente a tantas experiencias de este tipo, a tantas películas, a tantas historias, hasta que un día no entiendas qué estas mirando, y entonces harás otras experiencias, pero ese es el instante en el que comprendes que en la película había algo más y también entiendes por qué te conmovía al inicio, cuando miraste la película por primera vez 10 años atrás, 20 años atrás, que no entendías, ahora la revisas, ahora tu consciencia ha cambiado, tu toma de consciencia es distinta y la película te parece distinta, el mapa del territorio te parece diferente. Esto es un poco el discurso que podemos hacer.

Entrevistador: Muy bien, quiero preguntarte algo que creo que puede ser útil profundizar, es decir, cómo es que, en cambio, la gran parte de las películas americanas sobre extraterrestres, sobre ovnis, etc., son siempre tan sinvergüenzas.

Malanga: sí, la filmología americana tiene una característica fundamental, refleja lo que es el grado cultural de esa sociedad.

Se dice que el 80% de los americanos son analfabetos, que los Estados Unidos de América son el tercer país que tiene niños bajos los 15 años desnutridos. Ahora, estos son datos oficiales que son

publicados en libros. El primer país parece que es Irak y el segundo Irán, los Estados Unidos es el tercero. Entonces: en los Estados Unidos de América la idea es que el pueblo no sepa tanto, necesitas creer que las instituciones te protegen.

Las instituciones te protegen del conocimientos de los Estados Unidos de América y también un poco de Italia, es decir, no te permiten comprender y entonces está la idea que el gobierno le quiere dar a los americanos que es simple (y también a todo el mundo): "¡No se preocupen! ¡Si vienen los alienígenas nosotros pensamos en cazarlos!, porque nosotros somos los defensores de la libertad."

En realidad, en las películas representan a los defensores del poder, no de la libertad, que para quien gobierna en los Estados Unidos, libertad y poder son la misma cosa pero para nosotros que venimos de los griegos, que venimos de los egipcios, que venimos de los babilónicos, que venimos de la cultura del Valle del Indo, las cosas no están así.



Video original: <https://www.youtube.com/watch?v=Y804rL7Odmc>