

Matteo Ficara

**LE STANZE
DELL'IMMAGINAZIONE
UNDERGROUND**

Prefazione di
Daniel Lumera

Illustrazioni di
Francesco Pipitone



ilGiardino deiLibri.it

PREFAZIONE

di Daniel Lumera

Le Stanze dell'Immaginazione Underground rappresentano quel luogo interiore dove dimorano gli archetipi attraverso cui viene creata ogni forma che si manifesta nei vari piani di esistenza. In queste fornaci alchemiche possiamo avere accesso ai sigilli causali ideazionali che sono alla radice di tutte le nostre dinamiche interiori ed esteriori. Il destino e la ragion d'essere del visibile vanno infatti ricercati nell'invisibile. Sempre. Perché tutto ciò che conta davvero nella nostra vita proviene dall'invisibile. Del nostro corpo, ad esempio, è la sostanza e la funzione del non visibile a permettergli di sopravvivere ed esistere: cuore, polmoni, reni, fegato...

Emozioni, pensieri, idee, impressioni, umori, intuizioni, immaginazione: dal canto loro, questi aspetti apparentemente invisibili risultano di fondamentale importanza nel processo di creazione del nostro destino individuale e collettivo. Per questo dovrebbero essere trattati con estrema attenzione e importanza.

Le Stanze dell'Immaginazione Underground rappresentano il linguaggio simbolico profondo attraverso cui decodificare l'aspetto più sottile dei mondi invisibili che esistono dentro ognuno di noi. Se è vero che la terra è un campo di allenamento per la disidentificazione e il distacco, allora prima di poter penetrare la pura coscienza dell'Essere è necessario conquistare questo stato di purezza e di riconciliazione con la nostra parte profonda essenziale.

Matteo ci ricorda che quando si lavora con l'immaginazione si sta lavorando con il linguaggio del cuore. L'immaginazione ci permette di avere accesso all'invisibile e di renderlo manifesto attraverso forme, simboli e definizioni. Una parola chiave in questo lavoro è senza dubbio coraggio, dal latino *cor-habeo*, "avere cuore" (pensare, immaginare, sentire e creare attraverso il cuore). In questa dimensione di profondità interiore l'immaginazione diviene quindi lo strumento attraverso cui il cuore sonda l'invisibile e gli dà forma, affinché si manifesti in tutti i piani.

L'obiettivo principale di tale lavoro su se stessi è ristabilire una condizione di integrità e riconciliazione nella coscienza: allineare le esigenze della nostra parte più profonda con scelte, decisioni, direzioni, situazioni e accadimenti della nostra vita. Molte delle ferite che sentiamo sono causate da una frattura tra esigenze autentiche della nostra parte essenziale e ciò che invece accade in superficie, che non sempre si muove seguendo la profondità delle maree oceaniche interiori. Se ci ascoltiamo attraverso il cuore possiamo scoprire che l'origine di ogni tradimento trova radice nel momento esatto in cui dimentichiamo di ascoltare i moti di queste maree distratti e affascinati dalle onde di superficie. In quell'istante smettiamo di seguire la parte autentica di noi stessi.

Attraverso il lavoro con *Le Stanze dell'Immaginazione* Matteo ci mostra come ogni accadimento che fa parte della nostra vita abbia due livelli di interpretazione: la prospettiva personale-superficiale e la realtà più profonda dell'Anima. Quando questi due livelli non coincidono o vanno in due direzioni opposte e distanti si creano le ferite che causano malessere e sofferenza. Riconciliazione e cura. Cura e riconciliazione.

Il libro che hai tra le mani ti ricorda come ogni cosa della terra trovi le sue radici nel cielo. Procediamo dunque con i piedi ben piantati in terra e la testa tra le nuvole...

RINGRAZIAMENTI

Ogni Opera ha in sé più voci.

Sicuramente vi si possono trovare tracce di chi scrive e di quel *messaggio* che attraverso tale opera si vuole passare, ma se si osserva bene si possono vedere le impronte digitali di mani sapienti, che hanno saputo delicatamente accompagnare queste pagine alla vita.

E per i più attenti non sarà difficile sentire il calore del sostegno ricevuto nel lungo Viaggio dell'Eroe che ha condotto queste parole sulle pagine.

Ecco che in questo spazio, allora, è bene lasciare una testimonianza di tutte queste voci con un ringraziamento.

A Le Stanze dell'Immaginazione, per la pazienza nell'attendere che fossi pronto a scriverne ancora.

Agli Editori per la fiducia riposta in questo scritto e in chi lo ha composto. A Elisa Picozza, per il *labor limae*.

A Daniel Lumera per la preziosa prefazione e per la meravigliosa e attenta accoglienza che ha dedicato a me e a questo lavoro.

A Francesco Pipitone per tutte le illustrazioni, per la viva curiosità e la meravigliosa leggerezza che è capace di portare con sé.

A Gaia Castiglioni per avermi assistito rileggendo le prime versioni e dandomi suoi spunti.

A Virginia Vandini che, coinvolgendomi nel progetto sull'Unicità per il lavoro sul *rispetto*, senza saperlo ha creato un ponte per facilitare la manifestazione delle Stanze Underground.

Alla mia immancabile consorte Lara Lucaccioni, presenza costante di sostegno in ogni fare, e a nostra figlia Beatrice per le distrazioni di gioco.

Un grazie speciale va a tutte e tutti coloro che nei primi periodi di sperimentazione hanno deciso di lavorare con Le Stanze dell'Immaginazione Underground, dandomi poi la possibilità di riportare parte delle loro esperienze all'interno di questo scritto.

Grazie a chi sfoglierà queste pagine.

Matteo

LE STANZE DELL'IMMAGINAZIONE

Una storia lunga più di sette anni

Tra il 2009 e il 2010 sono sceso a parlare con i miei Spiriti Guida – a cui mi aveva condotto Igor Sibaldi – quasi ogni giorno. Ma allo scadere dell'anno mi invitarono a seguirli e mi accompagnarono prima davanti a un grande fiume e poi oltre a esso, in quella “casa dell'Anima” che chiamarono *Le Stanze dell'Immaginazione*.

Inizì così questo viaggio, un po' come quello di Dante: con un perdersi dal tracciato originario e con l'affidarsi a delle guide, con le quali scendemmo nelle Stanze per ben tre anni a “fare ordine”.

Quindi Le Stanze dell'Immaginazione sono uno strumento che ho ricevuto e non creato. È per me importante che si sappia perché così si comprende meglio la sottile natura soprannaturale¹ di questo strumento, che viene direttamente dagli spazi “al di là” dell'io/ego, i reami di Anima.

1. Si potrebbe chiamarla anche *ultrafanica*, con un termine caro alla letteratura di Pietro Ubaldi, laddove col termine greco *fanain* si indica proprio la capacità dei misteri di “svelarsi”, esattamente come accadeva nella mistica ebraico-cristiana (il rovetto ardente ne è un esempio), ove questo “svelarsi” ha radice nel termine greco *aletheia*, termine con cui si traduce il concetto di “verità”.

Quando le ho ricevute, quel giorno con i miei Spiriti Guida, erano una specie di palazzina di tre piani, ognuno dei quali aveva nove Stanze. Erano un cubo, praticamente. Con le mie Guide, quel giorno, abbiamo deciso di iniziare a lavorare soltanto con il piano di Mezzo, che fu pronto a essere condiviso con altri solo nel 2014. E così, in un modo simile, quando il piano Underground fu pronto per essere condiviso, abbiamo iniziato i lavori per sistemarlo.

Perché da quando si vede un'idea a quando la si manifesta, le cose cambiano un po': quell'energia senza forma, che arriva "pura", deve adattarsi a una matrice cognitiva individuale, poi a una dualità che sottende al piano di esistenza in cui siamo e, alla fine – nel momento in cui viene comunicata – anche al "mondo degli altri". Per fortuna il piano dell'Immaginazione è più simile al sogno che non alla realtà, e perciò qui sono possibili molte cose che altrove non sono nemmeno pensabili.

Il lavoro col piano Underground dura anch'esso da quasi tre anni e ora è pronto per essere portato nel mondo.

Primi passi

Voglio accompagnarti in Le Stanze dell'Immaginazione prendendoti per mano. D'altronde, in un certo senso, è ancora l'unico modo possibile per accedere a questa realtà sottile, sacra, immaginativa.

Anche se per certi versi quest'esperienza (e tutto il cammino che la precede) è possibile in modo del tutto autonomo, per i primi passi è sempre meglio farsi accompagnare da una guida, esattamente come accade per i sentieri di montagna: la cima è sempre lì, per l'intera eternità, e la si può raggiungere seguendo i sentieri spesso impercettibilmente tracciati nei boschi, con segni colorati sugli alberi; eppure, soprattutto per le prime volte, è meglio affidarsi a chi conosce quei luoghi.

Si evita così di perdersi o di fare mille giri senza arrivare da nessuna parte. Ci si può avvalere dell'esperienza di altri anche per cogliere i paesaggi e le curiosità che altrimenti si sarebbero perdute, si possono superare più facilmente eventuali ostacoli e, alla fine, raggiungere di sicuro la vetta, quello spazio "al di là" di ogni orizzonte, che permette di vedere qualcosa di nuovo.

Differenze tra il piano di Mezzo e il piano Underground

Le Stanze dell'Immaginazione sono un "filtro" tra i mondi: sono una matrice che permette all'Anima e ai suoi mondi (quelli dell'invisibilità) di prendere forma nel piano del duale e, allo stesso tempo, sono una grammatica di tale linguaggio dell'invisibile, che ti permette in modo semplificato di tradurre i messaggi simbolici che vengono dal profondo. Grazie alla loro natura e alla loro struttura è possibile accedere, attraverso un rilassamento guidato, a degli spazi, dei luoghi di potere, ove vedere le immagini con cui Anima si veste, i suoi aspetti, i volti che invia dall'invisibile per mostrarsi.

Ogni piano lavora in modo diverso e per finalità diverse: ad esempio nel piano di Mezzo si lavora principalmente con le esperienze immaginali, mentre nel piano Underground si opera con un sistema misto, non solo simbolo-immaginale, ma anche filosofico.

Un'altra differenza tra i due piani è data dalla struttura: nel piano di Mezzo abbiamo nove Stanze, mentre nel piano di Sot-^{to}2 non solo non saranno delle vere e proprie Stanze (bensì delle caselle di una specie di scacchiera), ma non saranno nemmeno

2. Considerabile come un piano *infero*, nel senso che James Hillman dà al termine – ossia il viaggio nell'Ade, territorio di Anima, per poterla recuperare – e non certo come un piano "inferiore", poiché tale termine è spesso anche dispregiativo.

nove, perché nel corso del tempo quel cubo si è trasformato in una piramide: sedici ambienti per le Underground e cinque Stanze, collocate su due piani sovrapposti ma considerati un'unità, per il piano di Sopra.

Altre fondamentali diversità, insite nello scopo profondo del lavoro con ogni singolo piano, le vedremo nel dettaglio più avanti, quando parleremo anche dei tre tipi di "cause" su cui è possibile effettuare un lavoro su di sé.

LA STRUTTURA DI LE STANZE DELL'IMMAGINAZIONE UNDERGROUND

Il piano di Sotto di Le Stanze dell'Immaginazione, come già anticipato, è composto da sedici caselle. A differenza del piano di Mezzo, quindi, non ci sono dei luoghi definiti da mura e arredamento (le Stanze), ma gli ambienti hanno una configurazione simile a una specie di scacchiera, in cui ogni casella è definita in relazione alle colonne e alle linee che in essa si intersecano ed è riassunta dall'immagine di un *Reggente*.

Le linee, i corpi e gli elementi

Le linee sono le sezioni orizzontali della scacchiera e definiscono lo spazio fisico in cui si sta lavorando o in cui si manifesta una specifica dinamica. Rappresentano i nostri quattro corpi principali: fisico, emotivo, psichico e sottile.

I corpi sono "luoghi", addensamenti di energia, nei quali ci manifestiamo (e agiamo) in modo diverso. Nelle Stanze Underground a ogni corpo (e quindi a ogni linea) viene associato un elemento, che non solo aiuta a rappresentarsi meglio il singolo corpo e le sue funzionalità, ma che in un certo senso facilita anche il lavoro di comprensione delle dinamiche e della loro risoluzione.

Gli elementi sono: corpo fisico, elemento Terra; corpo emozionale, elemento Acqua; corpo psichico, elemento Aria e corpo sottile, elemento Fuoco.

Ogni linea sarà poi ulteriormente definita e delineata grazie all'incrocio con le colonne, con le quali le linee formeranno le *caselle* su cui poggiano i *reggenti*. Torneremo sulle dinamiche specifiche che possono presentarsi sulle singole linee più avanti, mentre ora deve essere approfondito il discorso sulle colonne e sul *tempo*.

Le colonne, il tempo e il Viaggio dell'Eroe

Gli studi di Joseph Campbell¹⁸ segnano un passaggio fondamentale nella lettura e rilettura di ogni tipo di racconto: grazie al suo lavoro è possibile riconoscere una speciale “trama invisibile” che sembra essere presente in qualsiasi mito, fiaba, racconto e anche nei film, e che Campbell chiama col nome di *Viaggio dell'Eroe*.

Come abbiamo già visto, dato che anche le nostre vite possono essere narrate (e lo sono, soprattutto da noi a noi stessi), allora possiamo considerare la nostra Storia come un grande Viaggio dell'Eroe, le cui tappe – nelle Stanze Underground – sono riassunte dalle colonne, che ne riprendono in sommario le fasi salienti: la chiamata, il viaggio, il ritorno.¹⁹

18. In particolar modo, qui, il riferimento è a J. Campbell, *L'Eroe dai Mille Volti*, Lindau 2012.

19. Esattamente come accade nel mito della caverna di Platone, ove il saggio entra in un momento di crisi che lo porta a compiere un viaggio, dal quale è eticamente necessario, alla fine, tornare indietro.

<i>CRISI</i>	<i>VIAGGIO</i>	<i>RITORNO</i>
	<i>PRIMA</i> <i>DOPO</i>	

La chiamata verrà in realtà nominata col termine *crisi* ed è perciò necessario addentrarsi nel suo senso: una crisi non è semplicemente un momento di destabilizzazione che avviene e dentro il quale ci troviamo, è piuttosto un *modus operandi* (o di pensiero) per il quale siamo atti a *mettere in dubbio* la realtà delle cose.

La critica filosofica è proprio questo: una messa in discussione. Il più delle volte questa crisi viene percepita come una serie di eventi esterni (economia e politica ne sono gli esempi più conosciuti) cui è necessario sottostare, e raramente si riflette che la crisi è invece una condizione esistenziale. Tale condizione è spesso “voluta” da una volontà invisibile, che non è riconducibile al singolo, come identità, ma nemmeno – propriamente – all'esterno:²⁰ è una sorta di collimare di realtà per cui la coscienza è chiamata ad accorgersi che la sua realtà si poggia su pilastri instabili. La chiamata all'azione è urgente.

La *Crisi* indicata dalla prima colonna delle Stanze Underground è quindi il momento in cui diviene necessario riflettere su di sé, rimettendo in discussione se stessi e il proprio mondo, guardandosi allo specchio dell'Anima con occhi profondi.

Il *Viaggio* è – naturalmente – la fase centrale del processo: secondo le indicazioni di Campbell, sia il momento della partenza che quello del viaggio sono costellati di possibili “sottopassaggi”, che nelle Stanze Underground sono stati raccolti. La colonna del

20. Non sempre è l'io individuale a mettere in critica le cose; talvolta infatti lo fa una volontà più grande e a quel punto ci troviamo in uno stato esistenziale di “crisi”, nel quale noi stessi siamo stati messi in discussione.

viaggio contiene in sé – ad esempio – i due momenti principali, evidenziati da Campbell e indicativi di una fase iniziale (o iniziatica) e di una di maturità (e consapevolezza).

Tale semplificazione non dev'essere intesa come qualcosa di mancante, ma come un riassorbimento di complessi processi possibili in forme più grandi, come dei sopra-insiemi capaci di contenere – a livello ideale e concettuale – tutte le sfumature possibili.

Questa riduzione permette comunque una completezza del viaggio, un "compimento" dell'individuo e delle fasi necessarie alla maturazione della sua coscienza individuale: le due fasi di cui è composta la colonna del viaggio si chiameranno, infatti, *Prima del Compimento* e *Dopo il Compimento*.²¹

Infine c'è la colonna del *Ritorno*, momento in cui il viaggiatore, per un motivo o per un altro (successo o fallimento), torna indietro e raggiunge di nuovo il punto da cui tutto era iniziato. Solo che lo fa su un'altra frequenza (o ottava).

Il viaggio si conclude tracciando una circonferenza, o meglio una spirale, e riportando l'Eroe là dove tutto era iniziato: il senso intrinseco del viaggio non era infatti quello di portarlo altrove, ma di farlo "divenire altro".

Ma è bene approfondire queste fasi, così da passare alle singole stazioni (o posizioni), in modo da avere il quadro completo della filosofia di fondo di *Le Stanze dell'Immaginazione Underground*.

21. *Prima del Compimento* e *Dopo il Compimento* sono anche i nomi di due esagrammi degli *I Ching*. A livello sottile, infatti, questi due sistemi presentano alcuni richiami.

LA LINEA DEL CORPO FISICO



[1/1] Crisi nel corpo fisico: il Servo

Il Servo è il primo carattere, il primo reggente, che incontriamo. È anche la prima immagine di Eroe del nostro Viaggio e viene da chiedersi in che modo un servo possa essere un eroe...

La dimensione su cui stiamo lavorando è ben al di là del giudizio e di certo richiede uno sforzo conoscitivo doppio: quello proprio della *filosofia del profondo*, ovvero di una conoscenza che non passi solo dal conoscere razionale, ma anche dal vedere del cuore.

Guardandolo con occhi nuovi, possiamo vedere il Servo non solo come colui che è sottoposto a un altro, ma anche come colui che è *utile* a un altro. Di norma, la dinamica del servo è quella

servo-padrone, per la quale il servo è colui che non ha ancora imparato a vedersi con i suoi stessi occhi e si guarda con gli occhi del “tu”, del “noi” (che sia un gruppo o l'intero sistema sociale).

Di fatto, però, il padrone senza servo è un incapace (probabilmente pieno di denaro, ma incapace) mentre il servo senza padrone è perduto solo perché non ha ancora imparato a dirigere le sue energie (la Forza) verso progetti che hanno come fine lui stesso. È l'individuo che non ha volontà e cerca altri che possano suggerirgliene una, di qualsiasi tipo.

Avere la Volontà, a livello più alto, è una missione personale importantissima, che ci porta a vedere non solo il nostro scopo, ma lo scopo dell'esistenza cui partecipiamo: raggiungere la Volontà significa prendersene incarico e responsabilità. Non è un viaggio di mero piacere, quindi, ma comporta dei pesi e delle scelte di *cor-aggio* (richiede di saper *stare nel cuore*).

In molti si trovano – per alcune situazioni e dinamiche personali – al livello del Servo poiché rifiutano la responsabilità della Volontà.

Disperdono le energie (quando se ne accumulano) impedendo a se stessi – in ogni modo, anche masochisticamente – di andare al di là del velo che naturalmente hanno innanzi agli occhi, per vedere la realtà da un altro punto di vista e, infine, per vedere la propria condizione.

Lo scambio servo-padrone, quindi, è estremamente paritario: il servo dona al padrone i suoi servizi, il padrone dona degli obiettivi, degli scopi, che di norma non hanno una durata più lunga di una giornata.

Questa scarsità di lungimiranza cui il servo obbedisce per mancanza di volontà e per il piacere di non prendersi responsa-

bilità,³⁵ comporta – a lungo andare – una cecità particolare: l'incapacità di vedere al di là di quanto viene posto innanzi ai nostri occhi e di conoscerlo al di là di quanto ce ne viene detto.

Quando nel lavoro con Le Stanze dell'Immaginazione Underground un personaggio va a posizionarsi nella casella del Servo, può significare che lì c'è uno stato di immobilità (la prigionia che il servo sceglie per se stesso), o di sicurezza, che è appena stato messo in crisi (la colonna della Crisi) o che andrebbe messo sotto scacco così da permettere la liberazione di determinate energie.

Significa anche che si ha, in quella posizione, un'energia potenziale (contratta, da liberare) che può portare a manifestazione alcuni nostri talenti: il servo è colui che è utile perché *sa fare*.

A livello più fisico può indicare contratture o blocchi su qualsiasi livello: ossa e rotture (per cui portare un gesso, che ci impedisce il movimento), al livello dei vari sistemi (un blocco respiratorio, ad esempio) o anche situazioni di obesità.

La parola chiave di questa posizione è *blocco* o a volte *paralisi*. Un blocco che vuole essere visto e rimosso, perché funge da tappo per una quantità incredibile di possibilità, talenti, mondi.

Per ogni posizione, naturalmente, bisogna considerare anche l'aspetto in ombra (che è anche il suo aspetto positivo). Ad esempio il Servo non indica solo il blocco, ma anche le potenzialità che si possono raggiungere rimuovendolo: l'altra parola chiave del Servo, infatti, è *utilità* e quindi possibilità.

35. Il piacere del non prendere responsabilità è il piacere dato dalla paura: si preferisce stare in uno spazio ristretto e denso di scomodità piuttosto che affrontare, col coraggio (col cuore in mano), la propria vita e le proprie scelte. Ciò di norma dona una sensazione di sicurezza che dà assuefazione e quindi piacere.