

# Biblioteca

*Per la pubblicazione di questo libro l'Editore ha piantato un albero nell'ambito dei progetti di riforestazione di WOWnature.*

*Iscriviti alla newsletter su [www.lindau.it](http://www.lindau.it) per essere sempre aggiornato su novità, promozioni ed eventi. Riceverai in omaggio un racconto in eBook tratto dal nostro catalogo.*

In copertina: rielaborazione dell'Autore della «Carta del paesaggio interiore»  
(disegno balinese di Agung Gdé Rai)

Traccia audio

Voce narrante: Gianluca Magi

Visual Ambient Sound: Cristoforo Magi, Gianluca Magi

Registrazione: Incognita • Advanced Creativity (Pesaro)

Equalizzazione del suono (post-produzione): Cristoforo Magi

Link per scaricare la traccia audio GdE1: [www.incognita.online/gde1.html](http://www.incognita.online/gde1.html)

© 2022 Lindau s.r.l.

via G. Savonarola 6 - 10128 Torino

Prima edizione: luglio 2022

ISBN 978-88-3353-823-5

Gianluca Magi

# GIOCO DELL'EROE

*La porta dell'Immaginazione*



*Presentazione di Franco Battiato*

*Introduzione di Anna Mazzone, TG2 RAI*

*Nuova edizione ampliata e nuova traccia audio*



# GIOCO DELL'EROE

*A Marylène Boudlonne, dopo  
«I 36 stratagemmi», per il suo  
pensiero che dà (alla) luce.*

## Presentazione

*di Franco Battiato*

La mente e il corpo sono rispettivamente il viaggiatore e la sua residenza temporanea.

Il *Gioco dell'Eroe* è in realtà un grande sasso gettato in un immobile stagno.

Un invito diretto alla vita interiore, e alla sua (inevitabile) trasmutazione evolutiva.

L'attaccamento è la causa principale delle sofferenze di tutti gli esseri senzienti.

Dobbiamo, meglio prima che poi, abbandonare il *Samsara*.

Ricordiamoci che Padmasambhava nacque miracolosamente, con l'aspetto di un bambino di otto anni, seduto sopra un fiore di loto.

## L'Immaginazione è un atto sovversivo

*Per sintonizzarsi sulle frequenze della strategia GdE*

Durante questi anni assai numerose sono state le sollecitazioni da parte dei lettori per ulteriori sviluppi del *Gioco dell'Eroe*.

Sebbene in apparenza tra loro differenti, testi come *I 36 stratagemmi* (BUR), *64 Enigmi* (Edizioni Lindau) e *Il dito e la luna* (Edizioni Lindau) sono tra loro interconnessi e costituiscono, come fulgida rete di Indra, uno sviluppo organico e sinergico del *Gioco dell'Eroe*.

Una loro lettura in parallelo si rivelerà assai vantaggiosa.

I suggerimenti dei *36 stratagemmi*, basati su un'acuta comprensione della psiche umana, si prefiggono di rendere la mente fluida come l'acqua: la sostanza più arrendevole in natura e debole solo in apparenza è in grado di penetrare la materia più dura al mondo. Con tutta la tua forza sferra un pugno nell'acqua. L'acqua non rimane minimamente scalfita. Prova ad afferrarla. Non ti resta tra le mani.

L'acqua vince senza lottare.

Le semplici immagini e figure che popolano *64 Enigmi* (易經, *Yijing* o *I Ching* o *I King*) trasformano il plurimillenario e misterioso *Libro dei mutamenti* in 64 password di stra-

tegia evolutiva per creare scenari, personali o collettivi, futuribili. Le risposte che da esso ricevi sono in sorprendente sincronicità con le visioni che ti vengono incontro durante il *Gioco dell'Eroe*, come migliaia di persone a oggi mi hanno attestato.

Le storie ne *Il dito e la luna* sono specchi che mostrano la serie di giochi mentali che solleticano l'uomo ma che lo rendono prigioniero inconsapevole del recinto quadrato nel quale cerca essenzialmente il dominio, il potere sulla realtà e sugli altri.

Che cos'è dunque il *Gioco dell'Eroe* in questo sistema complesso di rete interconnessa?

L'Immaginazione in gioco. Il gioco dell'Immaginazione.

Una strategia dell'Immaginazione per mettersi in gioco nella pratica della vita interiore. Centro di gravità permanente.

La porta dell'Immaginazione per evadere dalla prigionia del recinto quadrato e accedere a un altro destino, più vasto, in collaborazione, superconduttività, amicizia e dialogo autentici e capacità di essere in dialogo profondo con le altre persone che si sono messe in Gioco. Per una fondamentale fioritura personale e collettiva.

Qui partiamo dal 1° Livello del Gioco. Terreno semplice, sicuro.

Più in là ti avventuri, più intensa diventa l'esperienza.

C'è qui pericolo? Solo quanto basta. A non darti più di quanto tu non possa gestire.

Tutti coloro che si sono messi in gioco insieme ad altri Giocatori, sono a conoscenza che a questo libro tra le mani ne seguono altri sette, in cui ci spingiamo ancor più, e con maggior forza acquisita, nell'Oltre delle strutture atemporalmente della Mente infinita.

Questa è una delle ragioni per cui ho ritenuto necessario far circolare quel materiale – che chiamiamo «GdE Kit» – esclusivamente all'interno dei Circoli Magici del GdE. Ovvero, i GdE Kit non sono né in vendita né reperibili in libreria, bensì ricevuti da ciascun Giocatore, *brevi manu*, a ogni passaggio di Livello, lungo gli otto che costituiscono il Viaggio del Gioco dell'Eroe.

Per elaborarli ho dedicato integralmente gli ultimi dieci anni della mia attività. Decisione dissennata dal punto di vista editoriale ed economico, ma assennata, funzionale e indispensabile per un percorso evolutivo, personale e collettivo degno di questo nome.

I GdE Kit – nel loro contenuto scritto, veste grafica colorata e dimensione sonora e psicoacustica *ad hoc* per ciascun Livello – costituiscono la parte esoterica del GdE e del mio lavoro, rivolta agli esseri umani dell'Ottavo giorno: quelli che, creandosi, continuano la Creazione.

Nota bene: i GdE Kit, come la presente opera, sono offerti ai Giocatori senza la pretesa di essere accettati. Essi possono essere o non essere validi, veri e utili. Sta a ciascuno verificarne l'autenticità attraverso un'onesta costante pratica e l'esercizio dell'intuizione.

Se un insegnamento fa scoccare una scintilla d'intuizione o produce una risonanza nella mente illuminata, puoi accoglierlo. Altrimenti, respingilo. Se ciò che leggi e ascolti sarà avvalorato alla luce dell'esperienza della pratica, sarà un bene. Ma se ciò non si verificherà, non accettare quanto vi si afferma. Sii sempre né credulo né incredulo.

Per chi ancora non si è messo in gioco insieme ad altri Giocatori, antepongo alla terza edizione questo nuovo breve saggio per sintonizzarsi sulle frequenze dei vasti spazi animati dal GdE, per orientarsi negli aspetti impliciti e frattalici



dei livelli di lettura di questo *Transpersonal Mind Game* che si propone di mettere in moto la facoltà più trascurata della Mente: l'Immaginazione.

La nostra attenzione qui si focalizza sul perché l'Immaginazione è anche un atto sovversivo, non solo nel senso etimologico di capovolgimento di ciò che si dà per scontato.

Sottrai a un essere umano la sua capacità d'Immaginazione e otterrai un essere umano omogeneizzato, obbediente, remissivo ed eterodiretto.

Da alcuni secoli, la facoltà più trascurata della Mente è – ripeto – l'Immaginazione.

Attenzione: non parlo della fantasticheria, che è priva di scopo e che predispone la persona a desiderare cose o situazioni o persone di cui non ha reale bisogno o che sono state instillate nella sua mente.

Inoltre, la fantasticheria è lo scenario nascosto nel quale oggi siamo immersi sin da bambini.

Perché?

Perché svuotando la capacità di creare immagini interne si potrà riempire la nostra mente di immagini, illusioni e desideri prodotti all'esterno. In questo modo si farà perdere il nostro lievito della creatività avanzata per ridurci a semplici consumatori, cioè esseri umani che consumano, ossia, che portano al niente cose, persone e relazioni.

Al contrario, l'Immaginazione – non solo insita nella percezione e combinata alle operazioni della memoria – apre intorno a noi l'orizzonte del possibile. Accompagna il progetto, lo slancio, il timore, le congetture. L'Immaginazione non è solo una facoltà di convocare immagini che valicano il mondo delle nostre percezioni. È ben di più.