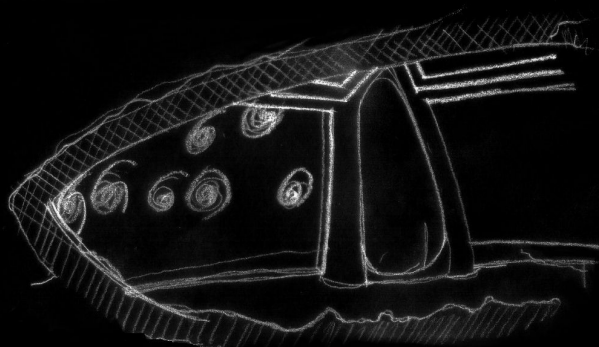


SARDEGNA  
L'ISOLA DEGLI ANTICHI DÈI



Francesco Becchere



Francesco Becchere

**SARDEGNA**  
**L'ISOLA DEGLI ANTICHI DÈI**

*La cosa più bella che possiamo sperimentare è il mistero.*

*E' la fonte di ogni vera arte e di ogni vera scienza.*

*( Albert Einstein )*

*Dedicato a tutti*

**SARDEGNA**  
**L'ISOLA DEGLI ANTICHI DÈI**

**Indice**

**Prefazione**

**Introduzione**

**Atto I**

**IL TEATRO DI PIETRA**

Capitolo 1: <b>Mito e ricordo</b>	11
Capitolo 2: <b>La Fenice</b>	13
Capitolo 3: <b>Il linguaggio universale</b>	15
Capitolo 4: <b>La tomba e le spirali</b>	18
Capitolo 5: <b>Finestre sulle stelle</b>	22
Capitolo 6: <b>Il test dell'anatra</b>	29
Capitolo 7: <b>Apparenze e sostanza</b>	34
Capitolo 8: <b>Giochi di prestigio</b>	39
Capitolo 9: <b>Case delle Fate e Tombe dei Giganti</b>	44
Capitolo 10: <b>Sciamani ideatori e costruttori</b>	49
Capitolo 11: <b>Ombre e luci</b>	52
Capitolo 12: <b>I Maghi dell'acqua</b>	58
Capitolo 13: <b>Frecce</b>	62
Capitolo 14: <b>Antichi draghi</b>	67
Capitolo 15: <b>Sentinelle</b>	75
Capitolo 16: <b>Il bassorilievo Ittita</b>	80
Capitolo 17: <b>Il rilievo Sardo</b>	87

## **Atto II**

### **IL TEATRO DELLA MEMORIA**

Capitolo 18: <b>La prospettiva del pupazzo</b>	93
Capitolo 19: <b>Punti e linee</b>	95
Capitolo 20: <b>Leonardo</b>	100
Capitolo 21: <b>Ciclopi</b>	105
Capitolo 22: <b>Gli altri</b>	111
Capitolo 23: <b>Colore</b>	115
Capitolo 24: <b>Il percorso ottico</b>	119
Capitolo 25: <b>Conseguenze frattali</b>	122
Capitolo 26: <b>Il falcone maltese</b>	128
Capitolo 27: <b>Un recente fenomeno dal passato</b>	131
Capitolo 28: <b>Adunanza</b>	134
Capitolo 29: <b>Il cronovisore e la biblioteca di metallo</b>	136
Capitolo 30: <b>Il messaggio multidimensionale da Altrove</b>	139
Capitolo 31: <b>La bottega dell'arte e della scienza</b>	143
Capitolo 32: <b>La berritta di Kukulcan</b>	146
Capitolo 33: <b>Occhio x occhio x occhio</b>	152
Capitolo 34: <b>Il fumetto più antico del mondo</b>	157

## **Atto III**

### **IL TEATRO DELL'EVOLUZIONE**

Capitolo 35: <b>Stati trascendentali ordinari</b>	167
Capitolo 36: <b>Il puzzle dell'antenato</b>	170
Capitolo 37: <b>Il primo incidente della storia</b>	177

Capitolo 38: <b>Il Teatro, il Registro e la Griglia</b>	185
Capitolo 39: <b>Olografico</b>	188
Capitolo 40: <b>Il Golgo, il Sercol e la vista dallo spazio</b>	193
Capitolo 41: <b>Pianeta Gea</b>	196
Capitolo 42: <b>"Ho visto cose ..."</b>	203
Capitolo 43: <b>Indizi globali</b>	208
Capitolo 44: <b>"C'era una volta..."</b>	213
Capitolo 45: <b>Il Dio invisibile e la Natura visibile</b>	215
Capitolo 46: <b>Pocos, locos y mal unidos</b>	220
Capitolo 47: <b>Quid e frammenti</b>	228
Capitolo 48: <b>La ghiandola pineale e il terzo occhio</b>	232
Capitolo 49: <b>Le balene, le api e i cani della prateria</b>	235
Capitolo 50: <b>Riflessi e riepiloghi</b>	243
Capitolo 51: <b>Suono, Heilstrom e Ki</b>	257
Capitolo 52: <b>Sipario</b>	260

Appendice: **Connessioni**



## Prefazione

*"Non si può insegnare niente a un uomo,  
si può solo aiutarlo a trovare la risposta dentro sé stesso"*

*(Galileo Galilei)*

Questo è il racconto di una scoperta, scritto con la sensazione di dover trasmettere l'esperienza quanto prima.

L'urgenza ha portato a ripercorrere una storia lunga migliaia d'anni e distante forse milioni, procedendo a balzi e riducendo ramificazioni e sviluppi di indagine per mettere a nudo l'ossatura di culture scomparse.

Descrivere quanto appreso riconosce il legame con antichi popoli che sembrano trattare i misteri della vita con più familiarità dell'uomo contemporaneo, forse con maggior successo.



*Dea Madre di Cuccuru is Arrius -Sardegna*

*(Riproduzione)*

## Introduzione

*“La verità non è fatta di belle parole, le belle parole non sono verità”*

*(Lao Tsu)*

Ogni civiltà antica ha lasciato dietro di sé degli indizi vagamente compresi tra le molte o poche testimonianze, solidi come pietra e evanescenti come le credenze, grandi come templi e piccoli come statuette votive.

Non c'è garanzia che le autorità competenti stiano valutando adeguatamente le prove a disposizione e numerose evidenze sembrano sfuggire alle analisi dei professionisti appositamente incaricati.

Per cui ricominciamo dalle piccole cose che possiamo osservare.

Nei numerosi siti archeologici sparsi per la Sardegna si ritrovano dei particolari, delle lavorazioni apparentemente prive di funzione che dovrebbero destare immediate perplessità, accompagnate da interrogativi.

In contesti di pietre appena abbozzate o scavate lungo le curve naturali della roccia sarebbe opportuno chiedersi quanto siano fuori posto dei raffinati dettagli.

Per mettere in ordine gli indizi sparsi per il globo è necessario ricostruire lo scenario attorno a cui ruotano sin dalla primaria collocazione.



**Atto I**

**IL TEATRO DI PIETRA**



## Capitolo 1

### Mito e ricordo

Il mito del diluvio universale affonda le radici nelle memorie lontane di catastrofi naturali appurate dalla scienza, legate alla caduta di meteoriti, ai cicli di glaciazione e disgelo o ad altre variazioni che hanno lasciato tracce rilevabili sul pianeta.

Molti ricercatori concordano sulla possibilità che i miti delle antiche civiltà siano ricordi di eventi reali accaduti nel passato (Schliemann trovò Troia tenendo fede alle descrizioni di Omero), arrivando a intravedere una trama più generale che intreccia popolazioni distanziate da epoche, mari e continenti, tessendo storie con personaggi e avvenimenti simili tra loro.

Tribù sopravvissute nelle aree più isolate del pianeta conservano tradizioni e conoscenze parallele al sapere dei Maya e dei Sumeri, e tutto il mondo antico testimonia di civiltà ancora più remote assistite da eroi dotati di poteri divini.

Il volo o la padronanza di elementi come il fuoco, l'aria, la terra o l'acqua, risultano spesso in diretto rapporto con oggetti come carri, scudi, elmi, archi o bracciali che appaiono come strumenti magici.

Dei o semidei che arrivano dal cielo portando con sé strumenti prodigiosi hanno influenzato i popoli con atti incredibili e con l'insegnamento di arti e scienze ancora oggi fortemente venate di mistero.

La Sardegna è geologicamente molto antica, per cui è difficile credere che una terra in posizione privilegiata da millenni, al centro delle ricchezze del mediterraneo, non abbia sviluppato una civiltà

progredita dalle primissime epoche, forse troppo lontane per essere ricordate oggi.

L'Isola conserva più interrogativi che testimonianze, e in assenza di nuove scoperte si può dubitare che siano esistite comunità stranamente complesse e talmente antiche da essere state tra le prime a decadere.

Risultando attendibile l'ipotesi di cataclismi estesi e capaci di cancellare intere etnie insieme alle loro opere, è ovviamente difficile stabilire cosa sia veramente accaduto nei millenni precedenti o cosa sia realmente esistito.

Le connessioni tra miti appartenenti a più culture dipingono nei secoli una base comune di leggende che può essere utilmente esaminata, pertanto si ritiene appropriato iniziare da una storia che parla del principio di ogni cosa e possiede riferimenti in tutto il globo anche se, apparentemente, non ha legami con la Sardegna.



## Capitolo 2

### La Fenice

Tra le varie narrazioni sulla genesi primeggia quella egizia, secondo cui l'uccello dal piumaggio ricco fino alla cresta, grandi ali e collo allungato, alla fine di una vita plurisecolare si posava sulla pietra "*ben ben*" illuminata dalla prima luce del mondo.

Nelle parti comuni alle diverse storie, la Fenice arde nel fuoco e rinasce dalle ceneri nel nido preparato in precedenza, in un ciclo infinito che si perpetua con la luce che accompagna la creatura dallo stadio unicellulare dell'uovo alla completa manifestazione dell'essere, per poi immortalarsi nuovamente nella trasformazione in polvere e energia.

Essa è associata all'uovo del mondo uscente dal caos primordiale, ai miti sull'origine che trasmettono insieme immagini del serpente e dell'uovo cosmogonico (cosmogonia -«nascita del cosmo») cadente dalle sue fauci.

Nelle principali culture si ritrovano corrispettivi della Fenice, da quella mesopotamica all'azteca, dalla giapponese all'ebraica, e tutt'ora la costellazione omonima viene riconosciuta universalmente come un uccello, chiamata in passato Giovane Struzzo dagli arabi e Uccello di Fuoco dai cinesi.

Nell'epoca vedica (popolo degli Aarii, India, circa 22.000 a. C.) si narra come Garuda, maestoso volatile con piume d'oro e rosse, becco e ali d'aquila, abbia portato il nettare degli Dei sulla Terra dal cielo.

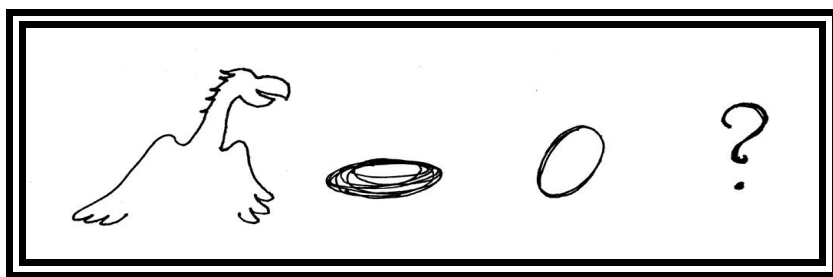
Esso è anche accomunato con i raggi del sole, mentre nella mitologia buddhista i Garuda sono una razza divina di uomini uccello.

Anche Prometeo, che rubò il fuoco agli Dei del cielo per portarlo nella terra degli uomini, ebbe a che fare con un grande rapace, almeno nella parte finale del suo mito.

Si ritrovano ovunque paralleli con personaggi leggendari come l'azteco Quetzalcoatl e il suo corrispettivo Maya, Kukulcan, il dio-uccello noto anche come Serpente Piumato, portatore di conoscenza e simbolo della morte e della resurrezione.

Le corrispondenze su questa figura e sul mito delle origini continuano numerose, ma quanto riportato è sufficiente per addentrarsi nel sentiero degli antichi e porre le basi per parlare un linguaggio comune tramite gli elementi principali di questa leggenda.

Così, la Fenice, il nido e l'uovo possono essere stilizzati in disegni elementari, lasciando per ora indeterminato l'ideogramma del fuoco.



## Capitolo 3

### **Il linguaggio universale**

La matematica è considerata un linguaggio universale perché trascendendo tempo e spazio conserva la conoscenza rendendo leggibile lo stesso messaggio per qualsiasi epoca e civiltà, che tratti delle relazioni tra i pianeti o del teorema di Pitagora sui triangoli.

Antiche opere, partendo dalla geometria, sembrano intenzionate a trasmettere informazioni degne di essere prese in considerazione dagli abitanti di ogni luogo e in ogni tempo.

Da accertamenti su costruzioni e allineamenti con altri punti di interesse, diversi studi riportano dei dati che possono essere utili all'uomo, mentre altre nozioni vengono apprese tramite un linguaggio che ha la possibilità di essere recepito universalmente conservando il contenuto: le immagini.

Si ha coscienza globale delle emozioni e delle sensazioni che può trasmettere una fotografia, un disegno, un quadro, e della quantità elevata di informazioni che può contenere un'immagine.

La capacità di ricreare un intero evento complesso con illustrazioni riconoscibili dall'uomo, evidenzia la posizione privilegiata della comunicazione per figure sin dall'inizio della storia.

Le sonde Pioneer lanciate oltre il sistema solare negli anni '70 trasportavano un messaggio destinato a possibili altri mondi, in una placca in metallo che descrive il nostro pianeta per mezzo di simboli.

Con le figure si è indicato l'idrogeno, l'elemento primario del pianeta, e la posizione del Sole nella galassia, la nostra specie attraverso l'immagine di un uomo e una donna, le nostre intenzioni nel braccio

sollevato con la mano aperta nel segno planetario della pace.

Per valutare un linguaggio, la sua efficacia viene considerata insieme alla capacità di conservazione del messaggio, poichè i materiali di supporto conosciuti sono deteriorabili.

Dalla carta alle leghe metalliche la differenza rappresentata dal tempo occorrente per polverizzarsi è quantificata in pochi secoli, mentre una pietra come il granito ha la capacità di restare pressoché inalterata per millenni.

Per salvaguardare un documento importante è consuetudine crearne delle copie, nell'eventualità che l'originale possa essere perduto o danneggiato, e partendo da queste problematiche basilari si è arrivati a ideare sistemi cosiddetti "a ridondanza" per garantire la funzionalità di un elemento o di un'intera macchina.

La ridondanza è oggi diffusamente utilizzata e consiste nella duplicazione delle componenti più critiche, più vitali per il macchinario, in modo che ogni copia possa svolgere l'attività da sola in caso di guasto o danneggiamento delle altre.

Dall'indagine riportata in questo libro si apprende dell'esistenza di un "sistema ridondato" di informazione a garanzia della continua trasmissione, un apparato concepito affinché sia previsto un duplicato per qualsiasi componente, assicurandone così il funzionamento perpetuo.

Per comprendere qualsiasi lingua è però necessario disporre del codice, cioè delle indicazioni sul significato dei segni e sul loro ordine di lettura, come da sinistra a destra per gli occidentali in genere o dall'alto in basso per gli abitanti della Cina e del Giappone.

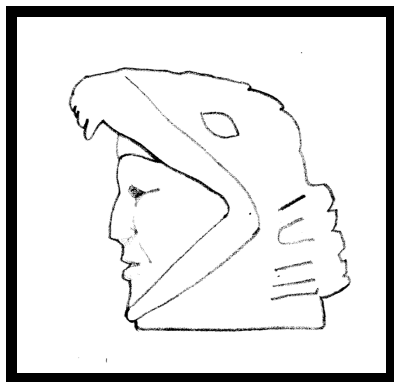
Leonardo scriveva in maniera speculare per nascondere il proprio



sapere, almeno a una occasionale occhiata indiscreta.

Trattando misteri che aleggiano intorno alle civiltà scomparse e alle loro conoscenze, sarebbe il caso di valutare i segni come assemblati in missive cifrate, in posizioni prestabilite nello spazio secondo le ragioni dell'autore, necessariamente da comprendere.

Queste semplici premesse consentono l'introduzione alla scoperta di messaggi creati da civiltà diverse da quelle in cui viviamo, come quella che millenni fa potrebbe aver prosperato nell'Isola.



*Mesoamerica antica*

*Rappresentazione del Dio Serpente Piumato*

## Capitolo 4

### La tomba e le spirali

Nella Sardegna meridionale, in località Montessu, nel sito preistorico descritto come necropoli per la ricchezza di grotticelle funerarie, sono presenti interessanti strutture modellate nella roccia, tra cui la famosa “tomba delle spirali”.



L'importanza sinora attribuita a quest'opera sembra dovuta in prevalenza alle incisioni a spirale tra i motivi ornamentali, figura comune alle antiche civiltà e utilizzata per indicare elementi cosmici, filo che ci unisce indubbiamente al passato, considerando le conferme

scientifiche sulla forma delle galassie, in particolare di quelle formatesi in tempi più remoti come la nostra Via Lattea.



Questi dettagli comportano lavorazioni relativamente modeste per cui agli elementi più impegnativi dovrebbe essere attribuito un valore almeno pari a quello delle spirali.

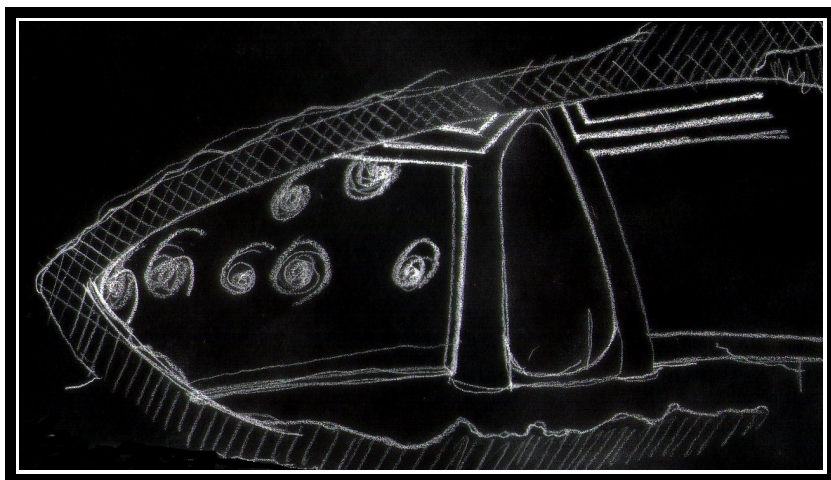
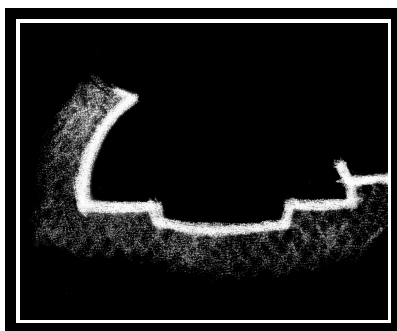
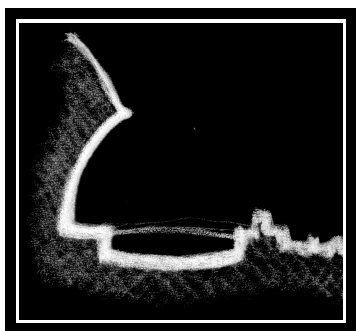
Si vedono “cornici” simili al doppio telaio delle moderne finestre e rilievi maggiori che in parete disegnano un varco.





L'andamento ellittico in pianta e sezione è accentuato dalle scolpiture interne, con le linee del portale che si concludono sulla sommità delimitando una figura a spicchio, un'apertura possibile nella concavità dell'ellissoide.

Considerando nell'insieme tutti gli elementi che compongono questo manufatto, realizzato di certo con grande fatica, dallo spaccato immediatamente visibile e dalle sezioni, dalle curve della planimetria e dagli interni, si può ipotizzare che l'esecutore avesse intenzione di rappresentare un elemento ben più complesso di quello che potrebbe apparire a un'analisi superficiale.



La forma discoidale si distingue da una abbozzata scultura e presenta degli interni ben connotati da “porta” e “finestre”, dichiarandosi come raffigurazione di uno spazio vivibile dotato di vista sull'esterno, verso un paesaggio fatto di stelle.

Altri dettagli rilevati nella stessa struttura e aspetti singolari notati in elementi e luoghi diversi, confermano la corretta lettura dell'oggetto.

## Capitolo 5

### **Finestre sulle stelle**

Uno dei concetti ricorrenti nelle necropoli antiche, riguarda gli elementi importanti della vita dell'individuo che vengono trasposti nella tomba.

La casa, il coniuge amato o un evento significativo da commemorare legato al defunto, vengono riportati per accompagnarlo degnamente nell'aldilà e consentire la transizione nel mondo spirituale.

Più in generale si pensa che gli autori delle opere cercassero di riprodurre ciò di cui avevano fatto esperienza, quello che meritava di essere ricordato e rievocato.

Ma guardando questi manufatti ci si sorprende di ciò che possono aver conosciuto.

Si resta confusi in presenza delle piccole bucaure, con varchi spesso rialzati rispetto a entrambi i piani di calpestio e dotati di scanalature longitudinali, angoli retti alternati a sagomature curve, insieme ad altri dettagli dalla ignota o dubbia funzione.





Osservando queste riproduzioni ipotetiche delle porte di antiche case, infatti, non si può fare a meno di pensare a portelli tecnici come quelli a tenuta stagna delle navi, dei sommergibili o dei moduli spaziali. Sarebbe opportuno soffermarsi anche sul senso dell'eccessiva frammentazione degli spazi già minimi, eseguita con delle cornici in rilievo nel pavimento.



A Montessu, una domus ha accesso da un buco tendenzialmente circolare e appena inclinato dal piano di campagna, quasi un pozzo.

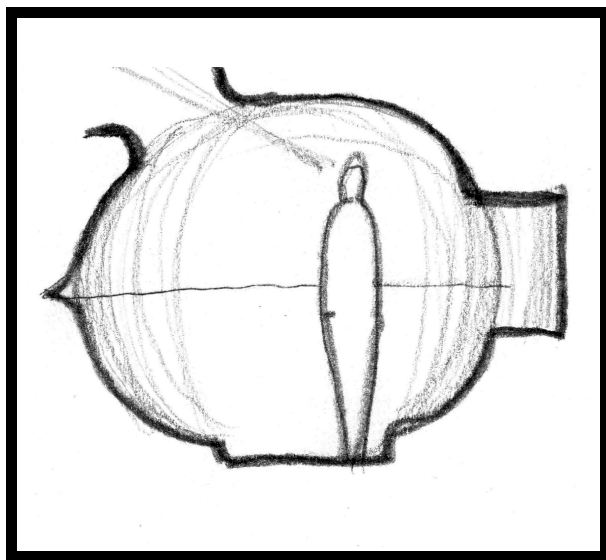


Dal varco di circa un metro si intravede lo spazio cavernoso con la nicchia scavata nella parete curva, e una volta dentro ci si rende conto di essere in un vuoto quasi sferico, appena a misura d'uomo.

La piccola rientranza, elemento funzionale o decorativo, buca questa superficie sferoidale seguendo le linee principali di costruzione, e la notevole crepa trasversale segna con spaccature evidenti i due emisferi che compongono questa sorta di abitacolo.

All'interno della concavità l'occhio è attirato dalla luce proveniente dal foro, che da ingresso assume la funzione di finestra sul mondo.

E da qui la vista è sulle stelle.



Una struttura nelle vicinanze mostra notevoli differenze a partire dalle dimensioni, con l'ampio vano semiaperto realizzato al di sotto del piano naturale, che accoglie e indirizza verso la piccola bucatura circolare realizzata nella parete.



In questa come in altre domus l'anticamera risulta trapezoidale, in misura non così evidente, ma abbastanza per notare che le pareti laterali rastremano verso l'interno formando un angolo maggiore di  $90^\circ$  con la parete centrale lievemente curva, sufficiente per evocare la geometria di uno spicchio appartenente ad un intero contenitore cilindrico.



Attraverso il foro si accede ad uno spazio effettivamente cilindrico situato a livello ancora inferiore e da questo, al grande vano ricavato più in alto.

Le variazioni di quota, poco giustificabili per la funzione, terminano