PE-n2114-Anunnaki-10

PE-n2114-Anunnaki-10

Parte-1

PE-n2116-Anunnaki-10.mm - Arrivo sulla Terra. - La discussione sull'Arrivo sulla Terra si concentra sul difficile viaggio intrapreso da Ea e dal comandante Anzu, che guidavano il Carro Celeste verso il settimo pianeta. Questo viaggio è anche l'inizio della leggenda del Dio Pesce che emerse dalle acque.

PE-n2116-Anunnaki-10.mm - Arrivo sulla Terra. - La discussione sull'Arrivo sulla Terra si concentra sul difficile viaggio intrapreso da Ea e dal comandante Anzu, che guidavano il Carro Celeste verso il settimo pianeta. Questo viaggio è anche l'inizio della leggenda del Dio Pesce che emerse dalle acque.

La discussione sull'Arrivo sulla Terra si concentra sul difficile viaggio intrapreso da Ea e dal comandante Anzu, che guidavano il Carro Celeste verso il settimo pianeta. Questo viaggio è anche l'inizio della leggenda del Dio Pesce che emerse dalle acque. Il Viaggio Celeste e le Sfide Ea (con il cuore pesante) impartì l'ordine di decollare da Nibiru, ma Anzu (il cui nome significa Colui Che Conosce i Cieli) era seduto al posto di comando.

Durante la navigazione, Anzu e il carro:
1. Incontrarono i pianeti interni: Passarono vicino al piccolo Gaga, che porse il benvenuto. Proseguirono verso Antu (di colore blu), che affascinò Anzu, ma Ea ordinò di non fermarsi poiché è "un pianeta dal quale non c'è più ritorno". Successivamente, si diressero verso An, il terzo pianeta, che giaceva su un fianco circondato da satelliti. Il Verificatore indicava la presenza di acqua su An, offrendo una potenziale sosta.
2. Superarono i giganti gassosi: Ea ordinò di continuare verso Anshar, il principe supremo dei cieli. Essi avvertirono la forza della sua rete di attrazione e ne ammirarono gli anelli colorati. Successivamente incontrarono la gigantesca Kishar, suprema fra i pianeti con terraferma. Kishar scagliava lampi divini e la sua schiera contro il carro, la cui forza di attrazione era opprimente. Anzu deviò abilmente la traiettoria.
3. Affrontarono il Bracciale Martellato: Il carro si trovò ad affrontare il nemico in agguato dietro il quinto pianeta: una schiera di numerosi massi rotanti (asteroidi) che cercavano vendetta per lo smembramento di Tiamat. Ea comandò di preparare e far rombare Ciò Che Getta l'Acqua. Questa corrente d'acqua, scagliata con la forza di mille eroi, costrinse i massi a farsi da parte, aprendo un varco per il carro.
4. Crisi di carburante e deviazione su Lahmu: Dopo aver sgombrato il percorso, Anzu lanciò l'allarme: era stata consumata troppa acqua, e le acque per alimentare le Pietre Fiammeggianti del carro non erano sufficienti per completare il viaggio. Scorsero il sesto pianeta, Lahmu. Ea confermò la presenza di acqua su Lahmu, e Anzu diresse con destrezza il carro.

La Sosta su Lahmu Lahmu, descritto come bello e multicolore, con un copricapo e sandali bianchi come la neve e laghi scintillanti al centro rossastro, fu scelto per la sosta. Anzu rallentò il carro e discese dolcemente sulle rive di un lago. Ea e Anzu indossarono gli Elmetti d'Aquila e scesero a terra. Utilizzarono Ciò Che Risucchia le Acque per riempire le viscere del carro. Esplorando, scoprirono che le acque erano potabili, ma l'aria era insufficiente, fatto che venne riportato negli annali del carro come motivazione della deviazione.

L'Avvicinamento alla Terra Ripreso vigore, il carro si sollevò, dirigendosi verso il settimo pianeta, la Terra, la cui compagna (la Luna) invitava il carro. La Terra racchiudeva il destino di Nibiru, la sua salvezza o condanna. Anzu avvertì che il carro doveva rallentare per non perire nella densa atmosfera terrestre, e Ea suggerì di compiere circuiti lenti attorno alla Luna. Orbirono attorno alla Luna, che appariva prostrata e segnata dalle cicatrici inflittele da Nibiru nella Battaglia Celeste. Anzu diresse il carro verso la Terra, compiendo due circuiti mentre scendevano.

L'Ammaraggio e la Ricerca di Alalu Dall'alto, osservarono che due terzi del pianeta erano di colore bianco come la neve. Videro oceani e terre ferme, cercando il segnale luminoso di Alalu. Il segnale fu individuato dove l'oceano si congiungeva alla terra asciutta e quattro fiumi erano ingoiati dalle paludi.

Anzu espresse preoccupazione:
1. Il carro era troppo grande e pesante per le paludi.
2. La rete di attrazione della Terra era troppo forte per discendere sulla terra asciutta. Ea ordinò: "Ammara! Ammara nelle acque dell'oceano!". Anzu eseguì un altro circuito, riempì i "polmoni del carro" di aria e ammarò con attenzione nel limite dell'oceano, galleggiando come una barca. Immediatamente, una voce irradiata da Ciò Che Parla li accolse: "Siate i benvenuti sulla Terra!".

Lo Sbarco e l'Incontro Guidato dalle parole irradiate di Alalu, il carro galleggiante si mosse sulle acque, che ben presto si restrinsero. La terra apparve su entrambi i lati: colline brunite a sinistra e montagne svettanti a destra. L'oceano si trasformò in paludi. Anzu comandò agli eroi di indossare gli abiti da Pesce. Aperto un portello, gli eroi scesero nelle paludi, attaccarono forti corde e iniziarono a trainare il carro. Alalu li esortava ad affrettarsi. Alla fine delle paludi, videro il Carro Celeste di Alalu che risplendeva. Ea, impaziente, indossò l'abito da Pesce e si gettò nelle paludi profonde. Il suo passo si trasformò in nuoto, e avanzò con audaci bracciate. Avvicinandosi alla terra asciutta, Ea scorse prati verdi e toccò terra. Si alzò e camminò. Uscito dalle acque, mise piede sulla sponda, sulla bruna terra, dove incontrò Alalu che correva verso di lui. Alalu abbracciò il figlio acquisito in virtù del matrimonio e lo accolse dicendo: "Benarrivato su di un altro pianeta!". L'arrivo sulla Terra non fu un semplice atterraggio, ma una complessa operazione logistica che richiese l'uso di tecnologia avanzata (Elmetti d'Aquila, abiti da Pesce, Ciò Che Getta l'Acqua) e la navigazione attraverso diversi tipi di terreno e atmosfera, concludendosi con un ammaraggio e il traino del veicolo attraverso le paludi per raggiungere finalmente la terraferma e Alalu. Metaforicamente, il viaggio del carro è come l'attraversamento di un confine complesso, dove ogni corpo celeste rappresenta un casello autostradale o un punto di controllo con le sue esigenze specifiche (come rifornirsi su Lahmu o farsi strada tra gli asteroidi), culminato con un difficile ingresso subacqueo che necessita di "vestiti da immersione" per raggiungere finalmente la destinazione.

1.1.1.4.1

1.1.1.4

PE-n2114-Anunnaki-10.mm - Questo è ora il racconto del viaggio al settimo pianeta, e di come ebbe inizio la leggenda del Dio Pesce che emerse dalle acque.

PE-n2114-Anunnaki-10.mm - Questo è ora il racconto del viaggio al settimo pianeta, e di come ebbe inizio la leggenda del Dio Pesce che emerse dalle acque.

Questo è ora il racconto del viaggio al settimo pianeta, e di come ebbe inizio la leggenda del Dio Pesce che emerse dalle acque. Con cuore greve Ea entrò nel carro, impartì l'ordine di decollare. Al posto del comandante era seduto Anzu e non Ea; Anzu, non Ea, era il comandante del carro. Il suo nome significava Colui Che Conosce i Cieli; era stato appositamente scelto per questo compito. Era un principe fra i principi, i suoi antenati erano di seme reale. Guidava con destrezza il Carro Celeste; lo sollevò con possenza dal suolo di Nibiru, lo condusse verso il Sole distante. Il carro percorse dieci leghe, cento leghe, mille leghe. Il piccolo Gaga uscì per salutarli, estese il benvenuto agli eroi. Indicò la via che portava fino ad Antu, di colore blu; Antu, la bella ammaliatrice. Anzu fu affascinato da quella visione. Scandagliamo le acque! Così suggerì Anzu. Ea impartì l'ordine di proseguire senza fermarsi; è un pianeta dal quale non c'è più ritorno. Così dichiarò con fermezza. Il carro continuò verso il celeste An, il terzo contando i pianeti. An giaceva su un fianco, la schiera di satelliti gli turbinava intorno. I raggi del Verificatore rivelavano la presenza di acqua; indicavano ad Ea la possibilità di effettuare una sosta, se necessario. Ea ordinò di continuare o viaggio verso Anshar, era diretto verso il principe supremo dei cieli. Ben presto avvertirono la forza della rete di attrazione di Anshar, con reverenziale timore ne ammirarono gli anelli colorati. Anzu guidò il carro con destrezza, con perizia evitò i pericoli di collisione. Il prossimo incontro sul loro cammino era con la gigantesca Kishar, suprema fra i pianeti con terraferma. La forza della sua rete era opprimente; con grande abilità Anzu deviò la traiettoria del carro. Con furia Kishar lanciava lampi divini al carro, scagliava la sua schiera contro gli ospiti indesiderati. Lentamente Kishar si allontanò, perché il carro potesse andare incontro al suo prossimo nemico. Era in agguato dietro il quinto pianeta del Bracciale Martellato! Ea comandò di far rombare il carro, ordinò di preparare Ciò Che Getta l'Acqua. Il carro si dirigeva verso una schiera di numerosi massi rotanti. Ciascuno di essi, come un sasso di fionda, mirava con ferocia al carro. Ea dette il comando e, con la forza di mille eroi, venne scagliata la corrente d'acqua! Uno alla volta i massi si facevano da parte: aprivano un varco per lasciar passare il carro! Ma mentre un masso si spostava, un altro attaccava al suo posto. Erano così numerosi che se ne perdeva il conto, una schiera che cercava vendetta per lo smembramento di Tiamat! Ea continuò a impartire l'ordine di far rombare Ciò Che Getta l'Acqua. E altre correnti d'acqua continuarono a essere scagliate contro la schiera di massi. E i massi continuarono a farsi da parte, aprendo così un varco per lasciar passare il carro. E poi, alla fine, il percorso fu sgombro; indenne il carro potè proseguire il suo viaggio! Esultarono gli eroi; ancor più grande fu la loro gioia allorché riuscirono a scorgere il Sole. Fra il giubilo generale Anzu lanciò l'allarme: per sgombrare il percorso dai massi, si era consumata troppa acqua. Le acque per alimentare le Pietre Fiammeggianti del carro non erano sufficienti per completare il viaggio! Nelle profondità tenebrose riuscivano a scorgere il sesto pianeta, rifletteva i raggi del Sole. C'è acqua su Lahmu, sosteneva Ea. Riesci a farvi discendere il carro? Così chiese ad Anzu. Anzu con destrezza fece rotta verso Lahmu; raggiunto il dio celeste, vi fece orbitare intorno il carro. La rete del pianeta non è grande, la sua presa è facile da gestire. Così diceva Anzu. Lahmu era bello da guardare, era di diversi colori; il suo copricapo era bianco come la neve, così pure i suoi sandali. Al centro era rossastro, nel mezzo laghi e fiumi scintillavano! Abilmente Anzu rallentò la corsa del carro, dolcemente discese sulle rive di un lago. Ea e Anzu indossarono gli Elmetti d'Aquila, misero il piede sulla terraferma. Gli eroi ordinarono a Ciò Che Risucchia le Acque di riempire le viscere del carro con le acque del lago. Mentre il carro si riempiva d'acqua, Ea e Anzu esplorarono i dintorni. Con il Verificatore e il Campionatore controllarono le cose importanti: le acque erano buone da bere, ma l'aria non era sufficiente. Tutte queste cose vennero riportate negli annali del carro, venne motivata la necessità di compiere una deviazione. Ripreso vigore, il carro si sollevò, accomiatandosi dal benevolo Lahmu. Più avanti il settimo pianeta compiva la sua orbita; la Terra, con la sua compagna, invitava il carro! Anzu, ammutolito, era seduto al posto di comando; anche Ea era in silenzio. Davanti a loro si stagliava la loro destinazione, nel suo oro era racchiuso il destino di Nibiru: la sua salvezza o la sua condanna. Il carro deve rallentare la sua corsa, altrimenti perirà nella densa atmosfera della Terra! Così Anzu disse a Ea. Compi dei circuiti lenti attorno alla Luna, compagna della Terra! Così Ea suggerì ad Anzu. Compirono circuiti intorno alla Luna; essa giaceva prostrata e segnata dalle cicatrici che la vincente Nibiru le aveva inferto nella Battaglia Celeste. Ora che il carro aveva rallentato la sua corsa, Anzu lo diresse verso il settimo pianeta. Fece orbitare il carro una volta, due volte attorno alla Terra, lo fece scendere sempre più vicino alla terraferma. Due terzi del pianeta erano di colore bianco come la neve; il suo centro era di colore scuro. Riuscivano a scorgere i suoi oceani, riuscivano a scorgere le Terre Ferme; cercavano il segnale luminoso di Alalu. Laddove l'oceano si congiungeva alla terra asciutta, laddove quattro fiumi erano ingoiati dalle paludi, il segnale di Alalu era irradiato. Ma il carro è troppo grande e pesante per le paludi! Anzu così esclamò. La rete di attrazione della Terra è troppo forte per discendere sulla terra asciutta! Così Anzu annunciò a Ea. Ammara! Ammara nelle acque dell'oceano! Così Ea urlò ad Anzu. Anzu compì ancora un altro circuito intorno al pianeta; con molta attenzione fece discendere il carro verso il limite dell'oceano. Di aria riempì i polmoni del carro; ammarò nelle acque, non sprofondò nei suoi abissi. Irradiata da Ciò Che Parla si udì una voce: Siate i benvenuti sulla Terra! Così li accolse Alalu. Grazie alle sue parole irradiate fu possibile individuare il luogo dove egli si trovava. Anzu diresse il carro verso il posto esatto, galleggiando come una barca, si muoveva sulle acque. Ben presto l'infinito oceano si restrinse; su entrambi i lati, come un guardiano, apparve la terra asciutta. Sulla sponda sinistra, si ergevano colline dal color brunito, su quella destra, si ergevano montagne svettanti verso il cielo. Il carro si dirigeva verso il luogo di dimora di Alalu, sulle acque fluttuava come una barca. La terra asciutta era sempre più inondata dalle acque, al posto dell'oceano vi erano paludi. Anzu impartì ordini agli eroi, comandò loro di indossare gli abiti da Pesce. Solo allora venne aperto un portello del carro, gli eroi discesero nelle paludi. Attaccarono forti corde al carro, con le corde trainavano il carro. Le parole irradiate da Alalu diventarono più imperiose. Affrettatevi! Affrettatevi! Così esortava. All'estremità delle paludi qualcosa attirò il loro sguardo: scintillante ai raggi del Sole, risplendeva un carro di Nibiru; era il Carro Celeste di Alalu! Gli eroi affrettarono il passo, si affrettarono verso il carro di Alalu. Impaziente, Ea indossò l'abito da Pesce; nel petto il cuore gli batteva forte. Balzò nella palude, diresse i suoi passi veloci verso il suo margine. Le paludi erano ricolme di acqua, erano più profonde di quanto non si aspettasse. Il passo si trasformò in nuoto, avanzò con audaci bracciate. Quando si avvicinò alla terra asciutta, scorse prati verdi. Poi i suoi piedi toccarono terra; allora si alzò e proseguì camminando. Ritto davanti a sé scorgeva Alalu, che agitava le mani in segno di saluto. Uscendo dalle acque Ea mise piede sulla sponda: era proprio sulla bruna terra! Alalu corse verso di lui; abbracciò forte il figlio acquisito in virtù del matrimonio. Benarrivato su di un altro pianeta! Così Alalu accolse Ea.

1.1.1.2.1

1.1.1.2

PE-n2115-Anunnaki-10.mm - Viaggio interplanetario. - Il resoconto del Viaggio interplanetario è incentrato sulla spedizione dal pianeta Nibiru verso il settimo pianeta (la Terra), un viaggio intrapreso con l'obiettivo di salvare o condannare il destino di Nibiru stesso.

PE-n2115-Anunnaki-10.mm - Viaggio interplanetario. - Il resoconto del Viaggio interplanetario è incentrato sulla spedizione dal pianeta Nibiru verso il settimo pianeta (la Terra), un viaggio intrapreso con l'obiettivo di salvare o condannare il destino di Nibiru stesso.

Il resoconto del Viaggio interplanetario è incentrato sulla spedizione dal pianeta Nibiru verso il settimo pianeta (la Terra), un viaggio intrapreso con l'obiettivo di salvare o condannare il destino di Nibiru stesso. Questo viaggio è anche l'evento che diede origine alla leggenda del Dio Pesce che emerse dalle acque.

Equipaggio e Partenza Il viaggio ebbe inizio con Ea che salì a bordo del carro con il cuore greve. Il comandante del "Carro Celeste" era Anzu, il cui nome significava Colui Che Conosce i Cieli. Anzu non era solo un principe di seme reale, ma era stato scelto appositamente per questo incarico. Egli guidò il carro con destrezza e possenza, sollevandolo dal suolo di Nibiru e dirigendolo verso il Sole distante.

La Rotta Cosmica e gli Incontri Planetari Il carro percorse distanze immense ("dieci leghe, cento leghe, mille leghe"). La rotta prevedeva diversi incontri con i pianeti celesti:
1. Gaga: Il piccolo Gaga uscì per salutare gli eroi e indicò loro la via verso Antu.
2. Antu: Antu, la "bella ammaliatrice" di colore blu, affascinò Anzu, che suggerì di scandagliare le acque. Ea, tuttavia, impartì l'ordine di proseguire senza sosta, dichiarando che Antu era "un pianeta dal quale non c'è più ritorno".
3. An: Proseguendo, incontrarono il "celeste An," descritto come il terzo pianeta contando dal punto di osservazione. An giaceva su un fianco, circondato da una schiera di satelliti turbinanti. I raggi del Verificatore rivelarono la presenza di acqua, indicando una potenziale sosta, ma Ea ordinò di procedere verso Anshar.
4. Anshar: Appena si avvicinarono, avvertirono la forza della sua rete di attrazione e ammirarono con timore reverenziale i suoi anelli colorati. Anzu guidò con perizia per evitare i pericoli di collisione.
5. Kishar: Il prossimo incontro fu con la gigantesca Kishar, la "suprema fra i pianeti con terraferma". La forza della sua rete era opprimente, costringendo Anzu a deviare la traiettoria con grande abilità. Kishar reagì con furia, lanciando "lampi divini" e scagliando la sua schiera contro gli ospiti, ma infine si allontanò.

La Battaglia Contro il Bracciale Martellato Dopo Kishar, il carro si diresse verso il suo nemico successivo, in agguato dietro il quinto pianeta. Questo era una schiera innumerevole di massi rotanti, che cercavano vendetta per lo smembramento di Tiamat. Ea comandò l'uso di Ciò Che Getta l'Acqua (il dispositivo che lanciava acqua). Con la forza di mille eroi, venne scagliata una corrente d'acqua. I massi si spostavano uno alla volta, creando un varco per il carro. Il carro poté proseguire indenne solo dopo che continue correnti d'acqua furono scagliate contro la schiera.

La Crisi Idrica e la Deviazione su Lahmu Nonostante l'esultanza per aver superato i massi e aver scorto il Sole, Anzu lanciò l'allarme: si era consumata troppa acqua per alimentare le "Pietre Fiammeggianti" del carro, insufficiente per completare il viaggio. Dovettero quindi fare una deviazione verso il sesto pianeta, Lahmu. Ea sosteneva che Lahmu avesse acqua. Anzu fece rotta e orbitò intorno al dio celeste, notando che la sua rete di attrazione era piccola e facile da gestire. Lahmu era descritto come bello e multicolore, con un "copricapo bianco come la neve," sandali bianchi, un centro rossastro e laghi e fiumi scintillanti. Anzu rallentò il carro e atterrò dolcemente sulle rive di un lago. Ea e Anzu indossarono gli Elmetti d'Aquila e scesero. Usarono Ciò Che Risucchia le Acque per riempire il carro. Il Verificatore e il Campionatore stabilirono che l'acqua era potabile, ma l'aria era insufficiente. Questa deviazione necessaria fu registrata negli annali.

L'Arrivo sul Settimo Pianeta (Terra) Rinvigorito, il carro riprese il volo. Davanti a loro si stagliava la loro destinazione: la Terra (il settimo pianeta) e la sua compagna, la Luna. Anzu avvertì che il carro era troppo grande e pesante e che la sua velocità avrebbe causato la sua perdita nell'atmosfera densa. Ea suggerì di compiere dei circuiti lenti attorno alla Luna. La Luna appariva prostrata e segnata dalle cicatrici inflittele dalla vincente Nibiru durante la Battaglia Celeste. Rallentata la corsa, Anzu diresse il carro verso la Terra. Dallo spazio, videro che due terzi del pianeta erano bianchi come la neve e il centro era scuro. Cercavano il segnale luminoso di Alalu, che veniva irradiato dove l'oceano si univa alla terra asciutta e dove quattro fiumi erano inghiottiti dalle paludi.

Ammaraggio e Incontro Finale Anzu espresse preoccupazione: il carro era troppo grande per le paludi e la rete di attrazione della Terra troppo forte per un atterraggio sulla terraferma. Ea urlò il comando: "Ammara! Ammara nelle acque dell'oceano!". Anzu eseguì un altro circuito, riempì i "polmoni del carro" di aria e ammarò con attenzione al limite dell'oceano, fluttuando. Furono accolti da una voce irradiata da Ciò Che Parla: "Siate i benvenuti sulla Terra!" — la voce di Alalu. Guidati dalle parole di Alalu, il carro galleggiò sulle acque. L'oceano si restrinse, e apparvero colline brune e montagne svettanti. Quando le acque lasciarono il posto alle paludi, Anzu diede l'ordine cruciale: gli eroi dovevano indossare gli abiti da Pesce. Gli eroi aprirono un portello, scesero e, attaccando forti corde al carro, lo trainarono attraverso le paludi. Scorsero il Carro Celeste scintillante di Alalu. Ea, impaziente, indossò l'abito da Pesce e balzò nella palude. Trovando le acque più profonde del previsto, dovette nuotare. Raggiunta la terra asciutta, si alzò in piedi. Ea emerse dalle acque e fu calorosamente accolto da Alalu, che lo abbracciò forte, dandogli il benvenuto su "un altro pianeta!". Il viaggio interplanetario è un'odissea di navigazione celeste e superamento di ostacoli cosmici, dove l'abilità del comandante Anzu nel deviare il carro dalle forze planetarie e la necessità di rifornirsi su Lahmu si combinano con l'inevitabile trasformazione degli esploratori, che devono indossare gli "abiti da Pesce" per completare il loro ammaraggio e l'incontro con Alalu, cementando la loro leggenda.

1.1.1.3.1

1.1.1.3

PE-n2113-Anunnaki-10.mm - Questo brano narra l'epico viaggio spaziale di Ea, accompagnato dal comandante Anzu, Colui Che Conosce i Cieli, a bordo del "Carro Celeste" verso il settimo pianeta, la Terra. Durante la traversata,

1.1.1.1

PE-n2113-Anunnaki-10.mm - Questo brano narra l'epico viaggio spaziale di Ea, accompagnato dal comandante Anzu, Colui Che Conosce i Cieli, a bordo del "Carro Celeste" verso il settimo pianeta, la Terra. Durante la traversata,

Questo brano narra l'epico viaggio spaziale di Ea, accompagnato dal comandante Anzu, Colui Che Conosce i Cieli, a bordo del "Carro Celeste" verso il settimo pianeta, la Terra. Durante la traversata, l'equipaggio incontra e supera le sfide dei corpi celesti, come le reti di attrazione di Anshar e Kishar, e deve affrontare un campo di massi rotanti vendicativi, che sconfiggono usando un potente getto d'acqua. Un'emergenza idrica costringe poi a una deviazione verso Lahmu (Marte), dove fanno rifornimento prima di procedere verso la destinazione finale. L'arrivo sulla Terra è cauto: dopo aver circuitato la Luna per rallentare, atterrano nelle acque paludose dove, indossati gli abiti da Pesce, vengono raggiunti e accolti calorosamente da Alalu, che li attendeva.

1.1.1.1.1

1.1.1

Parte-2

1.1.4

PE-n2119-Anunnaki-10.mm - Missione di salvezza. - Il concetto di Missione di Salvezza è il filo conduttore centrale del viaggio interplanetario descritto nei testi, poiché l'obiettivo della spedizione verso il settimo pianeta (la Terra) era racchiudere l'oro che avrebbe determinato il destino di Nibiru: "la sua salvezza o la sua condanna".

1.1.4.2

PE-n2119-Anunnaki-10.mm - Missione di salvezza. - Il concetto di Missione di Salvezza è il filo conduttore centrale del viaggio interplanetario descritto nei testi, poiché l'obiettivo della spedizione verso il settimo pianeta (la Terra) era racchiudere l'oro che avrebbe determinato il destino di Nibiru: "la sua salvezza o la sua condanna".

Il concetto di Missione di Salvezza è il filo conduttore centrale del viaggio interplanetario descritto nei testi, poiché l'obiettivo della spedizione verso il settimo pianeta (la Terra) era racchiudere l'oro che avrebbe determinato il destino di Nibiru: "la sua salvezza o la sua condanna". Questa missione, intrapresa con Ea e Anzu (Colui Che Conosce i Cieli) al comando del Carro Celeste, è stata caratterizzata da sfide cosmiche e un cruciale bisogno di rifornimento per garantirne il successo.

Le Sfide Cosmiche e la Crisi Idrica Durante il percorso, l'equipaggio dovette affrontare pericoli significativi:
1. Deviazione da pianeti pericolosi: Ea ordinò di proseguire senza sosta oltre Antu, dichiarandolo "un pianeta dal quale non c'è più ritorno". Successivamente, Anzu guidò con abilità per evitare la rete di attrazione e gli anelli colorati di Anshar.
2. L'attacco di Kishar: Essi avvertirono la forza opprimente della rete di attrazione della gigantesca Kishar. Anzu deviò la traiettoria con grande abilità, mentre Kishar scagliava "lampi divini" e la sua schiera contro gli ospiti indesiderati.
3. Il Bracciale Martellato: Il carro si trovò in agguato dietro il quinto pianeta, affrontando una schiera di numerosi massi rotanti. Questi massi, che cercavano vendetta per lo smembramento di Tiamat, attaccavano il carro "con ferocia". Per creare un varco e far passare il carro, Ea ordinò di utilizzare "Ciò Che Getta l'Acqua". L'uso prolungato di questo dispositivo per sgombrare il percorso portò a una crisi vitale per la missione: Anzu lanciò l'allarme che troppa acqua era stata consumata, e le acque necessarie per alimentare le Pietre Fiammeggianti del carro non erano sufficienti a completare il viaggio.

La Deviazione di Rifornimento su Lahmu Per salvare la missione, Ea suggerì una deviazione verso il sesto pianeta, Lahmu, poiché sosteneva che vi fosse acqua. • Anzu fece rotta verso Lahmu, orbitando intorno ad esso e notando che la sua presa era "facile da gestire". Lahmu era descritto come bello, di diversi colori, con un copricapo e sandali bianchi come la neve, e laghi e fiumi scintillanti al centro. • Anzu rallentò la corsa e discese sulle rive di un lago. • Ea e Anzu, indossati gli Elmetti d'Aquila, ordinarono a "Ciò Che Risucchia le Acque" di riempire le viscere del carro con le acque del lago. • I controlli eseguiti con il Verificatore e il Campionatore attestarono che le acque erano buone da bere, ma l'aria non era sufficiente. Questa sosta permise al carro di riprendere vigore e fu motivata negli annali come una "necessità di compiere una deviazione".

L'Arrivo e il Contatto con Alalu Dopo aver lasciato Lahmu, il carro si diresse verso la Terra, la destinazione finale che racchiudeva il destino di Nibiru. • Per evitare di perire nella densa atmosfera della Terra, Ea suggerì ad Anzu di compiere circuiti lenti attorno alla Luna, una compagna della Terra segnata dalle cicatrici della Battaglia Celeste. • Anzu fece scendere il carro. Osservarono che due terzi del pianeta erano di colore bianco come la neve. Cercarono il segnale luminoso irradiato da Alalu laddove l'oceano si congiungeva alla terra asciutta e dove quattro fiumi erano ingoiati dalle paludi. • A causa delle dimensioni e del peso del carro e della forza della rete di attrazione della Terra, Anzu avvisò che atterrare sulla terra asciutta o nelle paludi era troppo rischioso. Ea urlò l'ordine cruciale: "Ammara! Ammara nelle acque dell'oceano!". • Anzu riempì i polmoni del carro di aria e lo fece ammarare nelle acque, senza farlo sprofondare. Una volta ammarati, la missione raggiunse il suo scopo primario: il contatto. Una voce irradiata da "Ciò Che Parla" li accolse: "Siate i benvenuti sulla Terra!". Guidato dalla voce di Alalu, il carro galleggiò come una barca verso le paludi. Qui, Anzu ordinò agli eroi di indossare gli Abiti da Pesce. Il portello fu aperto e gli eroi, utilizzando forti corde, trainarono il carro attraverso le paludi per raggiungere il luogo dove risplendeva il Carro Celeste di Alalu. Ea, impaziente, indossò l'abito da Pesce e nuotò/camminò attraverso le acque fino a raggiungere la sponda, dove fu accolto da Alalu: "Benarrivato su di un altro pianeta!". La Missione di Salvezza riuscì, superando i pericoli celesti e le avarie, a stabilire il contatto vitale sulla Terra.

-- Si può vedere la Missione di Salvezza come una navetta spaziale che, durante un lungo viaggio per una consegna urgente (il destino di Nibiru), si ritrova a corto di carburante dopo aver usato i sistemi di difesa contro gli asteroidi. Il successo non dipende solo dalla navigazione abile (Anzu), ma dalla capacità di improvvisare un atterraggio e un rifornimento di emergenza (Lahmu) per raggiungere l'obiettivo finale.

1.1.4.2.1

PE-n2118-Anunnaki-10.mm - Ostacoli nello spazio. - Il viaggio descritto nel testo, intrapreso da Ea e Anzu sul Carro Celeste verso il settimo pianeta (la Terra), fu pieno di numerosi ostacoli e pericoli che misero alla prova l'abilità del comandante e la resistenza del veicolo.

1.1.4.3

PE-n2118-Anunnaki-10.mm - Ostacoli nello spazio. - Il viaggio descritto nel testo, intrapreso da Ea e Anzu sul Carro Celeste verso il settimo pianeta (la Terra), fu pieno di numerosi ostacoli e pericoli che misero alla prova l'abilità del comandante e la resistenza del veicolo.

Il viaggio descritto nel testo, intrapreso da Ea e Anzu sul Carro Celeste verso il settimo pianeta (la Terra), fu pieno di numerosi ostacoli e pericoli che misero alla prova l'abilità del comandante e la resistenza del veicolo. Gli ostacoli incontrati possono essere suddivisi in pericoli planetari (forze di attrazione e difesa), pericoli fisici (massi) e vincoli logistici (risorse e atterraggio). Pericoli Planetari e Gravitazionali Durante l'attraversamento del sistema solare, gli eroi dovettero affrontare diverse sfide legate ai corpi celesti che incrociavano:
1. Antu (Venere): Sebbene Anzu fosse affascinato da questo pianeta "di colore blu" e "bella ammaliatrice", Ea diede l'ordine di proseguire senza sosta, dichiarando con fermezza che Antu era un pianeta "dal quale non c'è più ritorno".
2. Anshar (Saturno): Avvicinandosi a Anshar, avvertirono la forza della sua "rete di attrazione". Anzu dimostrò destrezza nel guidare il carro, riuscendo a evitare i "pericoli di collisione" e ammirando con timore reverenziale gli anelli colorati del pianeta.
3. Kishar (Giove): L'incontro con la gigantesca Kishar fu particolarmente ostile. La forza della sua rete di attrazione era descritta come "opprimente". Inoltre, Kishar agiva in modo aggressivo, lanciando "lampi divini al carro" e scagliando la sua "schiera contro gli ospiti indesiderati". Anzu dovette impiegare grande abilità per deviare la traiettoria del carro.

L'Ostacolo dei Massi Rotanti (Il Bracciale Martellato) Il pericolo maggiore si annidava "dietro il quinto pianeta del Bracciale Martellato" (fascia degli asteroidi). Qui, il carro si diresse verso una "schiera di numerosi massi rotanti". • Natura dell'ostacolo: Ogni masso mirava con ferocia al carro, agendo "come un sasso di fionda". I massi erano innumerevoli ("se ne perdeva il conto") e cercavano vendetta per lo smembramento di Tiamat. • Contromisura: Per superare questa schiera, Ea diede il comando di utilizzare "Ciò Che Getta l'Acqua". Con la forza di mille eroi, fu scagliata la corrente d'acqua. • La Tattica: Uno alla volta, i massi si facevano da parte per aprire un varco, ma appena uno si spostava, "un altro attaccava al suo posto". Solo dopo aver continuato a lanciare le correnti d'acqua, il percorso fu finalmente sgombro e il carro poté proseguire indenne.

Vincoli Logistici e Rifornimento Il superamento dell'ostacolo dei massi creò un nuovo problema critico per il viaggio: • Consumo di Risorse: Anzu lanciò l'allarme che "per sgombrare il percorso dai massi, si era consumata troppa acqua". • Conseguenza: Le acque, necessarie per alimentare le Pietre Fiammeggianti del carro, non erano sufficienti per completare il viaggio. • Soluzione: Questa carenza rese necessaria una deviazione verso Lahmu (Marte), dove Ea sosteneva che ci fosse acqua. Il carro atterrò sulle rive di un lago per riempire le viscere del carro con le acque tramite "Ciò Che Risucchia le Acque".

Difficoltà di Arrivo e Atterraggio sulla Terra Anche la destinazione finale presentava ostacoli significativi:
1. Atmosfera e Gravità: Avvicinandosi alla Terra, Anzu avvisò che il carro doveva "rallentare la sua corsa, altrimenti perirà nella densa atmosfera della Terra!". Per rallentare, Ea suggerì di compiere "circuiti lenti attorno alla Luna". Inoltre, Anzu notò che la "rete di attrazione della Terra è troppo forte per discendere sulla terra asciutta".
2. Sito di Ammaraggio: Nonostante il segnale luminoso di Alalu fosse irradiato laddove l'oceano si congiungeva alle paludi, Anzu esclamò che il carro era "troppo grande e pesante per le paludi!". Per questo motivo, Ea ordinò di "Ammara! Ammara nelle acque dell'oceano!". L'arrivo sulla Terra non fu immediato, e l'ammaraggio fu seguito da un'ulteriore fatica: l'oceano si restrinse e il carro, galleggiando come una barca, raggiunse le paludi. Per spostarsi nell'acqua poco profonda, gli eroi dovettero indossare gli "abiti da Pesce" e trainare il carro con forti corde attraverso le paludi per raggiungere il carro di Alalu sulla terra asciutta.

-- Il viaggio degli eroi può essere paragonato a un percorso a ostacoli spaziale: come un corridore deve schivare barriere (i pericoli di collisione e le forze gravitazionali di Kishar e Anshar), respingere attacchi diretti (i massi del Bracciale Martellato) e assicurarsi di avere abbastanza energia per il traguardo (il rifornimento d'acqua su Lahmu) prima di affrontare la complessa manovra finale di atterraggio.

1.1.4.3.1

PE-n2117-Anunnaki-10.mm - Navigazione del Carro. - La navigazione del Carro descrive l'epico viaggio intrapreso da Nibiru verso il settimo pianeta, la Terra, per il quale fu scelto un comandante specializzato.

1.1.4.1

PE-n2117-Anunnaki-10.mm - Navigazione del Carro. - La navigazione del Carro descrive l'epico viaggio intrapreso da Nibiru verso il settimo pianeta, la Terra, per il quale fu scelto un comandante specializzato.

La navigazione del Carro descrive l'epico viaggio intrapreso da Nibiru verso il settimo pianeta, la Terra, per il quale fu scelto un comandante specializzato.

Equipaggio e Comando Il viaggio verso il settimo pianeta diede inizio alla leggenda del Dio Pesce emerso dalle acque. Sebbene Ea fosse a bordo e impartisse l'ordine di decollare, il comandante del carro non era lui, ma Anzu. Anzu, il cui nome significa "Colui Che Conosce i Cieli," era stato specificamente selezionato per questo compito ed era un principe di seme reale. Anzu guidò con destrezza il Carro Celeste, sollevandolo con possenza dal suolo di Nibiru e dirigendolo verso il Sole lontano.

Rotta Iniziale e Incontri Planetari Il carro percorse grandi distanze: dieci, cento, e poi mille leghe.
1. Gaga: Il piccolo Gaga uscì per salutare gli eroi e indicò loro la via per Antu.
2. Antu: Antu era di colore blu, descritta come una bella ammaliatrice. Anzu suggerì di "Scandagliamo le acque!" (scandagliare le acque), ma Ea ordinò con fermezza di proseguire senza sosta, dichiarando che Antu era un pianeta dal quale non c'era più ritorno.
3. An: Il carro continuò verso il celeste An, il terzo pianeta nel loro conteggio, che giaceva su un fianco con una schiera di satelliti che gli turbinavano intorno. I raggi del Verificatore rivelarono la presenza di acqua su An, indicando la possibilità di una sosta, se necessaria. Ea, tuttavia, ordinò di proseguire verso Anshar.

Sfide Gravitazionali e Manovre Abili Il viaggio fu caratterizzato da difficili manovre e minacce planetarie. • Anshar: Presto avvertirono la forza della rete di attrazione di Anshar, ammirandone con timore reverenziale gli anelli colorati. Anzu guidò il carro con destrezza, evitando con perizia i pericoli di collisione. • Kishar: Il prossimo incontro fu con la gigantesca Kishar, suprema fra i pianeti con terraferma. La forza della sua rete era opprimente, costringendo Anzu a deviare con grande abilità la traiettoria del carro. Kishar lanciò furiosamente lampi divini e la sua schiera (di satelliti) contro gli ospiti indesiderati prima di allontanarsi.

Il Bracciale Martellato e la Battaglia per il Passaggio Il carro si diresse poi verso un nemico in agguato dietro il quinto pianeta del Bracciale Martellato. Si trattava di una schiera di numerosi massi rotanti, ciascuno dei quali mirava ferocemente al carro come un sasso di fionda. Ea comandò di far rombare il carro e di preparare l'arma difensiva nota come Ciò Che Getta l'Acqua. Questi massi cercavano vendetta per lo smembramento di Tiamat. Su comando di Ea, una corrente d'acqua venne scagliata con la forza di mille eroi. I massi si facevano da parte, aprendo un varco per il carro. Il carro riuscì infine a proseguire il suo viaggio indenne.

Crisi e Deviazione d'Emergenza Nonostante l'esultanza per aver superato i massi, Anzu lanciò l'allarme: per sgombrare il percorso si era consumata troppa acqua. Le acque necessarie per alimentare le Pietre Fiammeggianti del carro non erano sufficienti per completare il viaggio. • Lahmu: Essendo insufficienti le riserve, Ea suggerì di deviare su Lahmu, il sesto pianeta visibile nelle profondità tenebrose. Lahmu rifletteva i raggi del Sole ed Ea sosteneva ci fosse acqua. Anzu fece rotta con destrezza verso Lahmu, facendovi orbitare il carro. Anzu notò che la rete del pianeta non era grande e la sua presa era facile da gestire. Lahmu era descritto come bello e multicolore, con un copricapo e sandali bianchi come la neve, un centro rossastro e laghi e fiumi scintillanti. • Rifornimento: Anzu rallentò abilmente e discese dolcemente sulle rive di un lago. Ea e Anzu indossarono gli Elmetti d'Aquila prima di scendere sulla terraferma. Ordinarono a Ciò Che Risucchia le Acque di riempire le viscere del carro con l'acqua del lago. Tramite il Verificatore e il Campionatore, scoprirono che le acque erano buone da bere, ma l'aria era insufficiente. Questa deviazione necessaria fu riportata negli annali del carro.

L'Arrivo sulla Terra Ripreso vigore, il carro si accomiatò da Lahmu. La destinazione era il settimo pianeta, la Terra, con la sua compagna (la Luna). • Rallentamento: Anzu avvertì che il carro doveva rallentare la sua corsa per non perire nella densa atmosfera della Terra. Ea suggerì di compiere circuiti lenti attorno alla Luna, che giaceva prostrata e segnata dalle cicatrici inflitte da Nibiru nella Battaglia Celeste. • Discesa e Riconoscimento: Rallentata la corsa, Anzu diresse il carro verso la Terra. Egli lo fece orbitare una volta, due volte, scendendo sempre più vicino. Dall'alto, due terzi del pianeta erano bianco neve, e il suo centro scuro; riuscivano a scorgere oceani e terre ferme, cercando il segnale luminoso di Alalu. Il segnale era irradiato laddove l'oceano si congiungeva alla terra asciutta, dove quattro fiumi erano ingoiati dalle paludi.

Decisione di Ammaraggio Anzu espresse preoccupazione: il carro era troppo grande e pesante per le paludi, e la rete di attrazione della Terra troppo forte per discendere sulla terra asciutta. Ea urlò ad Anzu: "Ammara! Ammara nelle acque dell'oceano!". Anzu compì un ultimo circuito, quindi fece scendere attentamente il carro verso il limite dell'oceano. Riempì i polmoni del carro di aria (Di aria riempì i polmoni del carro) e ammarò nelle acque senza sprofondare.

Fase Finale del Viaggio Attraverso Ciò Che Parla, si udì una voce che li accolse: "Siate i benvenuti sulla Terra!" — era Alalu. Le sue parole irradiate permisero di individuare la sua posizione. Anzu diresse il carro verso il posto esatto, facendolo galleggiare come una barca sulle acque. L'oceano si restrinse, con colline dal color brunito a sinistra e montagne svettanti a destra. Quando la terra asciutta fu sempre più inondata, l'oceano si trasformò in paludi. Anzu ordinò agli eroi di indossare gli abiti da Pesce. Solo allora un portello fu aperto e gli eroi discesero nelle paludi. Attaccarono forti corde al carro e lo trainarono (trainavano il carro). Alalu li esortava ad affrettarsi. Alla fine delle paludi, scintillante ai raggi del Sole, risplendeva il Carro Celeste di Alalu. Ea, impaziente, indossò l'abito da Pesce, saltò nella palude e, poiché le acque erano più profonde del previsto, il suo passo si trasformò in nuoto. Giunto vicino alla terra asciutta, i suoi piedi toccarono terra e poté alzarsi e camminare. Uscendo dalle acque, Ea mise piede sulla sponda, sulla bruna terra, dove fu accolto da Alalu.

1.1.4.1.1

parte 3

1.1.2

PE-n2122-Anunnaki-10.mm - Viaggio spaziale epico. - Il "Viaggio spaziale epico" è il resoconto di un'avventura interplanetaria, descritta in un testo che combina un linguaggio da poema mitologico con concetti di fantascienza estremamente avanzati. L'analisi di questo racconto non mira solo a ripercorrere la trama, ma a decifrare i dettagli tecnici e le sfide astronomiche che si celano dietro le metafore.

1.1.2.3

PE-n2122-Anunnaki-10.mm - Viaggio spaziale epico. - Il "Viaggio spaziale epico" è il resoconto di un'avventura interplanetaria, descritta in un testo che combina un linguaggio da poema mitologico con concetti di fantascienza estremamente avanzati. L'analisi di questo racconto non mira solo a ripercorrere la trama, ma a decifrare i dettagli tecnici e le sfide astronomiche che si celano dietro le metafore.

Il "Viaggio spaziale epico" è il resoconto di un'avventura interplanetaria, descritta in un testo che combina un linguaggio da poema mitologico con concetti di fantascienza estremamente avanzati. L'analisi di questo racconto non mira solo a ripercorrere la trama, ma a decifrare i dettagli tecnici e le sfide astronomiche che si celano dietro le metafore.

Obiettivo della Missione e del Racconto Il viaggio ha come destinazione la Terra, che viene descritta come il settimo pianeta. L'obiettivo primario della missione è l'oro, che rappresenta l'unica speranza per il loro pianeta d'origine, Nibiru. Il vero scopo del testo, tuttavia, è fornire una spiegazione tecnologica all'origine di una delle leggende più antiche e misteriose: quella del dio pesce emerso dalle acque. Il mito, in questa prospettiva, non sarebbe un'invenzione, ma la cronaca distorta di un evento tecnologico visto attraverso il filtro di una cultura prescientifica.

Equipaggio e Pericoli Iniziali La missione è considerata pericolosissima, quasi suicida. • Comandante (EA): Capo della spedizione, descritto con il cuore greve. Dà gli ordini strategici. • Pilota (Ansu): Il cui nome significa "colui che conosce i cieli". Ansu è messo al comando operativo, al di sopra di EA, indicando che la priorità assoluta è la sopravvivenza, non il protocollo. Ansu ha l'ultima parola sulle manovre. All'inizio del viaggio, si verifica una tensione a bordo. Passando vicino ad Antu (un pianeta blu), Ansu vuole deviare per esplorarlo, ma EA interviene "in modo secco, quasi brutale," definendo Antu un "pianeta dal quale non c'è più il ritorno" e ordinando di proseguire.

Gli Ostacoli Astronomici (I Giganti Celesti) Il testo dimostra una conoscenza astronomica sofisticata attraverso le descrizioni dei pianeti esterni:
1. An (Urano): Viene descritto come giacente "su un fianco," una perfetta rappresentazione della sua eccezionale inclinazione assiale.
2. Hanschar (Saturno): Il "principe supremo dei cieli," riconosciuto dai suoi anelli colorati.
3. Kishar (Giove): Viene identificato come la vera minaccia, un gigante che lanciava "lampi divini". Questa è interpretata come una metafora per le sue dimensioni, le sue tempeste, le aurore potentissime o, più probabilmente, le sue fasce di radiazione letali per qualsiasi veicolo.

La Fascia degli Asteroidi e la Crisi di Carburante Superato Giove, incontrano l'ostacolo peggiore: Il Bracciale Martellato. • Questa è palesemente la fascia degli asteroidi, ma viene descritta come una schiera di massi che cercano vendetta per lo smembramento di Tiamat, personificando la minaccia e suggerendo un'origine violenta e cataclismatica. • La soluzione per affrontare questa entità vendicativa è inaspettata: EA ordina di usare "ciò che getta l'acqua," ovvero cannoni ad acqua. Si tratta di getti d'acqua sparati a pressione e velocità inimmaginabili, capaci di deviare la traiettoria di rocce di tonnellate. • Questa soluzione di "fisica brillante" ha un costo catastrofico: l'acqua non serve solo per i cannoni, ma è il carburante per le "pietre fiammeggianti del carro" (i reattori, forse usata per raffreddare un motore a fusione o produrre idrogeno). Avendo consumato quasi tutto il carburante per salvarsi, l'equipaggio si ritrova bloccato, a secco, tra le orbite di Giove e Marte.

La Sosta d'Emergenza su Lamu (Marte) La loro unica, disperata speranza è il pianeta successivo, Lamu. • Ansu, il pilota, riesce a manovrare il pesante "carro celeste" con le ultime energie e ad atterrare dolcemente sulle rive di un lago. • Lamu è descritto in modo incredibilmente preciso: calotte bianche (i poli), una vasta area centrale rossastra, laghi e fiumi, una descrizione perfetta di Marte (suolo ricco di ossido di ferro, prove geologiche di fiumi antichi). • L'equipaggio si comporta come scienziati, indossando gli "elmetti d'aquila" (caschi spaziali) e utilizzando strumenti come il "verificatore e il campionatore" per analizzare l'ambiente. • Le loro scoperte, registrate meticolosamente negli annali del carro, confermano che l'acqua è potabile e adatta come carburante, anche se l'aria è troppo rarefatta per respirare.

L'Atterraggio Sulla Terra: L'Ammaraggio Dopo aver fatto rifornimento su Marte, l'equipaggio si trova di fronte all'ultimo, enorme problema tecnico: l'atterraggio. • Ansu riporta che l'atmosfera terrestre è troppo densa e la sua "rete di attrazione" (gravità) è troppo potente. Un atterraggio sulla terraferma con un veicolo così pesante provocherebbe uno schianto. • EA ha un'intuizione "geniale": Ammara (atterra nelle acque dell'oceano). • Per rallentare, usano la Luna per frenare, compiendo diverse orbite (la Luna è descritta come segnata dalle cicatrici di una battaglia celeste). • Planano sull'oceano e attivano un sistema che riempie i "polmoni del carro d'aria," trasformando l'astronave in una nave galleggiante. Questo veicolo è quindi un ibrido capace di volare nello spazio e di navigare in un oceano, dimostrando una tecnologia avanzata e flessibile.

La Nascita del Mito Una volta in acqua, vengono contattati via radio da un loro simile, Alalu, che li guida verso una zona di paludi. Quando il carro si incaglia, l'equipaggio deve scendere per trainarlo, indossando gli "abiti da pesce". • Questi "abiti da pesce" sono interpretati come equipaggiamento tecnico, tute impermeabili e pressurizzate, simili a delle tute da palombaro, adatte a operare in un ambiente acquatico e fangoso. • La scena cruciale vede EA, impaziente, tuffarsi, nuotare verso la riva e poi alzarsi in piedi, camminando e emergendo dalle acque della palude. • Il testo dichiara esplicitamente che fu proprio questo evento a dare inizio alla leggenda del dio pesce emerso dalle acque. Il racconto si conclude suggerendo che la mitologia potrebbe non essere solo un insieme di favole, ma una forma di storia reale, un ricordo distorto di eventi plausibilmente tecnologici. Per comprendere la portata di questa interpretazione, si può pensare al mito come a un'antica pergamena scritta in una lingua dimenticata. Il viaggio spaziale epico fornisce la chiave di decifrazione, rivelando che ciò che era interpretato come magia o divinità era in realtà una dimostrazione di scienza e tecnologia (come un antico osservatore che scambia un sottomarino che emerge dall'acqua per un dio marino).

1.1.2.3.1

PE-n2121-Anunnaki-10.mm - allora la storia che analizziamo oggi è davvero pazzesca. Abbiamo tra le mani il resoconto di un viaggio spaziale epico, ma non verso un mondo alieno lontano, no, il viaggio verso casa nostra,

1.1.2.2

PE-n2121-Anunnaki-10.mm - allora la storia che analizziamo oggi è davvero pazzesca. Abbiamo tra le mani il resoconto di un viaggio spaziale epico, ma non verso un mondo alieno lontano, no, il viaggio verso casa nostra,

Bene, allora la storia che analizziamo oggi è davvero pazzesca. Abbiamo tra le mani il resoconto di un viaggio spaziale epico, ma non verso un mondo alieno lontano, no, il viaggio verso casa nostra, la Terra che qui viene descritta come il settimo pianeta. È un testo che, sai, mescola fantascienzia avanzatissima con un linguaggio che sembra uscito da un poema mitologico.

Esattamente. E il nostro scopo qui non è solo, diciamo, ripercorrere la trama. Vogliamo andare più a fondo. provare a decifrare i dettagli tecnici che si nascondono dietro queste metafore, le sfide astronomiche che affrontano e soprattutto capire come l'intera narrazione si è costruita per arrivare a un punto ben preciso

e quale sarebbe

dare una spiegazione tecnologica all'origine di una delle leggende più antiche e misteriose che esistano, quella del dio pesce emerso dalle acque.

Ok, capisco. Quindi quello che faremo oggi è proprio questo. Proviamo a smontare pezzo per pezzo questa avventura. Partiamo da un pianeta lontano. Nibiru. Attraversiamo tutto il sistema solare con loro e arriviamo a questo incontro che, secondo il testo, ha cambiato la nostra storia. Bene, direi di allacciare le cinture. Si parte. Allora, l'inizio è subito carico di tensione. Il capo della spedizione, questo personaggio di nome EA, viene descritto con il cuore greve. È preoccupato, ma la vera sorpresa è che non è lui a pilotare il carro celeste.

No, infatti al comando c'è un altro, Ansu, il cui nome Guarda da caso significa colui che conosce i cieli. In pratica hanno messo il miglior pilota che avevano al posto di comando.

E questo cosa ci dice?

Beh, questo ci dice già tutto, no? In una missione normale il comandante è al comando. Se scegli un pilota specializzato e lo metti, diciamo, al di sopra del capoomissione nella catena operativa, significa una cosa sola, che il viaggio è pericoloso, pericolosissimo. La priorità assoluta è la sopravvivenza, non il protocollo. Non è un viaggio di routine, è quasi una missione. suicida.

Sembra quasi una mossa dettata dalla disperazione, ma questo non rischia di creare tensioni a bordo, cioè avere il comandante di missione che non comanda il veicolo, il testo accenna qualche attrito tra i due?

Non in modo esplicito, ma la tensione è palpabile. Si capisce dalle loro interazioni, Isa ordini strategici, ma è Anzu avere l'ultima parola sulle manovre e lo vediamo subito.

Nelle prime tappe.

Esatto. Passano accanto ad Antu, un pianeta blu che Anzu affascinante. Vorrebbe deviare, esplorarlo e immagino che EA non sia d'accordo per niente. Interviene in modo secco, quasi brutale. Lo definisce un pianeta dal quale non c'è più il ritorno e ordina di proseguire. È un chiaro scontro tra il pilota esploratore e il comandante focalizzato sulla missione.

Affascinante e sinistro un punto di non ritorno. Dopodiché incontrano una serie di giganti celesti, prima an descritto in un modo stranissimo come che giaceva su un fianco. Poi Hanschar, il principe supremo dei cieli, con i suoi anelli colorati e alla fine la vera minaccia, Kishar, un gigante che lanciava lampi divini contro di loro.

E queste non sono solo, sai, descrizioni poetiche, suggeriscono una conoscenza astronomica incredibilmente sofisticata. An che giace su un fianco, beh, è una descrizione perfetta di Urano della sua eccezionale inclinazione assiale.

È vero, non ci avevo pensato. E Anshar con gli anelli ha ovviamente Saturno. Ma chiar?

Giove.

Giove, esatto. Ma la parte dei lampi divini è la più interessante. Potrebbe essere una metafora per le sue dimensioni. Certo. O potrebbe essere la descrizione di un pericolo reale, le sue tempeste, le aurore potentissime e soprattutto le sue fasce di radiazione, letali per qualsiasi veicolo. Il testo lo chiamo come un vero rischio per la navigazione.

Quindi non stanno solo ammirando il panorama, stanno letteralmente proiettili cosmici e superato Giove si trovano davanti l'ostacolo peggiore. Il testo lo chiama il bracciale martellato. Lo descrive come una schiera di massi che cercano vendetta per lo smembramento di Tiamat. C'è quasi una volontà, un'intelligenza in questa descrizione.

Esatto. E questo è un dettaglio fondamentale. Il bracciale martellato è palesemente la fascia degli asteroidi, ma il racconto non la liquida come un semplice ammasso di rocce. Isce un'origine violenta da un cataclisma passato e una sorta di coscienza collettiva. Personificare la minaccia la rende molto più terrificante. Non stai attraversando detriti, stai sfidando un'entità vendicativa.

Ok? E di fronte a un'entità vendicativa fatta di asteroidi, la mia prima idea sarebbe usare scudi, laser, qualcosa di fantascientifico, ma la loro soluzione è inaspettata. È a ordine di usare ciò che getta l'acqua. Praticamente usano dei cannoni ad acqua. Sembra quasi troppo semplice. È una cosa fattibile, è fisica brillante, descritta in modo poetico. Non dobbiamo immaginare un idrante da giardino, ovviamente. Parliamo di getti d'acqua sparati a una pressione e a una velocità inimmaginabili, capaci di deviare la traiettoria di rocce di tonnellate. È una dimostrazione di forza bruta, una soluzione pratica, efficace, ma un costo, un costo energetico spaventoso, immagino.

Esatto. Ed è che la trama ha una svolta drammatica. Usare tutta quell'acqua deve avere delle conseguenze.

E quali sono?

Catastrofiche. Il testo rivela che l'acqua non serve solo per i cannoni, è il carburanto per le pietre fiammeggianti del carro, i loro reattori, insomma.

Ah, capisco.

Forse la usavano per raffreddare un motore a fusione o per produrre idrogeno. Qualunque fosse la tecnologia, il risultato è lo stesso. Per salvarsi la vita hanno consumato quasi tutto il carburante. Sono a secco, bloccati tra le orbite di Giove e Marte, un classico incubo spaziale senza carburante in mezzo a nulla cosmico e non possono certo chiamare l'assistenza stradale. Devono avere un piano B, una specie di stazione di servizio d' emergenza.

Esattamente. La loro unica disperata speranza è il pianeta successivo sul loro percorso, l'amu. E qui l'abilità di Ansu, il pilota, diventa cruciale. Con le ultime gocce di energie riesce a manovrare il pesante carro celeste e a farlo atterrare dolcemente sulle rive di un lago, su questo nuovo mondo.

E la descrizione che fanno di Lamu è incredibilmente precisa. Parlano di calotte bianche, i poli, una vasta area centrale rossastra, laghi e fiumi e praticamente una fotografia di Marte, una fotografia perfetta. Le calotte polari, il suolo ricco di ossido di ferro, le prove geologiche di antichi fiumi è sbalorditivo. Ma la cosa ancora più incredibile è quello che fanno dopo. Non si limitano a fare il pieno e scappare via, giusto? Si comportano da scienziati, indossano gli elmetti d'aquila che sembrano dei caschi spaziali ed escono a esplorare. Addirittura usano degli strumenti, il verificatore e il campionatore per analizzare l'ambiente. Questa non è mitologia, questo è il protocollo di una missione della NASA.

Precisamente e le loro scoperte sono metodiche. L'acqua è potabile, quindi adatta come carburante, ma l'aria è troppo rarefatta per respirare e la cosa che mi affascina di più è che registrano tutto. meticolosamente negli annali del carro. Non sono solo avventurieri, sono esploratori e questo trasforma il racconto in qualcosa che assomiglia a un rapporto di missione.

Fatto rifornimento su Marte, ripartono finalmente la Terra è in vista. L'attenzione è al massimo perché il testo ci ricorda che l'oro che si trova qui è l'unica speranza per il loro pianeta, nibiru. Ma c'è un ultimo enorme problema, l'atterraggio.

E ancora una volta è un problema tecnico molto specifico. Anzi Su il pilota fa il suo rapporto. L'atmosfera terrestre è troppo densa e la sua rete di attrazione, un modo stupendo per descrivere la gravità è troppo potente.

Quindi

un atterraggio sulla terra ferma con un veicolo così pesante sarebbe un disastro. Rischiano di schiantarsi. La sua conclusione è netta, non possiamo farcela.

Incredibile, arrivano a un passo dalla meta e rischiano di fallire. Dopo aver attraversato l'inferno, vengono fermati dalla fisica del nostro pianeta. Qual è l'alternativa?

È ad avere l'intuizione geniale, un vero e proprio pensiero laterale. L'ordine che in parte è secco rivoluzionario. Ammara, ammara nelle acque dell'oceano.

Non atterrare, ammara. Geniale.

Cambia completamente il paradicona e la manovra è daoale. Prima usano la luna per frenare compiendo diverse orbite attorno ad essa e la descrivono anche come segnata dalle cicatrici di una battaglia celeste. Poi planano sull'oceano e attivano un sistema che riempie i polmoni del carro d'aria. trasformando l'astronave in una nave galleggiante.

Questo passaggio è il perno di tutta la storia. Dimostra una tecnologia incredibilmente avanzata e soprattutto flessibile. Il loro veicolo è un ibrido capace di volare nello spazio e di navigare in un oceano. E questa trasformazione da veicolo spaziale a imbarcazione è ciò che prepara il terreno per la scena finale, per il momento esatto in cui il mito ha origine.

Una volta in acqua vengono contattati via radio da Alalu, un loro simile che era già sulla Terra. li guida verso la sua posizione e il carro naviga fino a una zona di paludi. Lì però si incaglia e l'equipaggio deve scendere per trainarlo e per farlo indossano quelli che il testo definisce abiti da pesce.

Ecco, questo è il punto cruciale. È evidente dal contesto che questi abiti da pesce non sono costumi, sono equipaggiamento tecnico, tute impermeabili, pressurizzate, forse con un sistema di respirazione autonomo, adatte a operare in un ambiente acquatico e fangoso. praticamente delle tute da palombaro e la scena finale è potentissima. la impaziente indossa il suo abito da pesce, si tuffa e nuota verso la riva e man mano che l'acqua diventa più bassa si alza in piedi e cammina emergendo dalle acque della palude.

È qui che il testo cala la maschera e rivela il suo scopo. Dichiara nero su bianco che fu proprio questo evento a dare inizio alla leggenda del dio pesce che emerse dalle acque. Proviamo a immaginare la scena con gli occhi di un osservatore primitivo. Cosa vedrebbe?

Vedrebbe un essere strano, non umano, in una tuta mai vista, uscire dall'acqua e camminare sulla Terra.

Esatto. L'interpretazione di un simile evento, come l'apparizione di una divinità acquatica, sarebbe non solo possibile, ma quasi inevitabile. Il mito, quindi, non sarebbe un'invenzione, sarebbe la cronaca di un evento tecnologico visto però attraverso un filtro culturale prescientifico. Incredibile. Quindi, ricapitolando, abbiamo seguito un viaggio interplanetario descritto con dettagli astronomici e fisici precisissimi. Abbiamo visto una fascia di asteroidi superata con cannoni ad acqua, una sosta di emergenza su un pianeta identico a Marte con tanto di analisi scientifiche e un atterraggio sulla Terra trasformato in un ammaraggio. Tutto questo per arrivare a spiegare un mito.

Esatto. Questo racconto offre una spiegazione razionale, tecnologica per per un archetipo mitologico che troviamo in tantissime culture, da quella sumera a quella babilonese fino in Sudamerica. E questo ci lascia con un pensiero una domanda quasi vertiginosa. Se questa leggenda ha una radice così plausibilmente tecnologica, quante altre storie antiche di dei scesi dal cielo su carre di fuoco o emersi dalle acque potrebbero non essere fantasia, ma il ricordo distorto di eventi reali. Forse la mitologia non è solo un insieme di favole, forse è una forma di storia che abbiamo semplicemente dimenticato come leggere.

1.1.2.2.1

PE-n2120-Anunnaki-10.mm - Il testo analizza un antico resoconto narrativo che descrive un epico viaggio spaziale dal pianeta Nibiru alla Terra, denominata il settimo pianeta.

1.1.2.1

PE-n2120-Anunnaki-10.mm - Il testo analizza un antico resoconto narrativo che descrive un epico viaggio spaziale dal pianeta Nibiru alla Terra, denominata il settimo pianeta.

Il testo analizza un antico resoconto narrativo che descrive un epico viaggio spaziale dal pianeta Nibiru alla Terra, denominata il settimo pianeta. Questa narrazione ibrida un linguaggio mitologico con dettagli di fantascienza avanzatissima, nascondendo dietro metafore poetiche una sorprendente conoscenza astronomica e fisica. L'obiettivo principale dell'analisi è smontare la trama per offrire una spiegazione tecnologica a una delle più antiche e misteriose leggende: quella del dio pesce emerso dalle acque. La storia è costellata di sfide tecniche, come l'attraversamento della fascia degli asteroidi, superato con "cannoni ad acqua" ad altissima pressione, e l'atterraggio di emergenza su un pianeta descritto in modo inequivocabile come Marte, dove l'equipaggio fa rifornimento di carburante prima dell'arrivo sulla Terra. La conclusione è che l'evento finale, ovvero l'ammaraggio e l'emergere del comandante EA dalle acque con indosso una tuta subacquea (gli "abiti da pesce"), fu interpretato da osservatori primitivi come l'apparizione di una divinità acquatica, suggerendo che molte mitologie antiche potrebbero essere il ricordo distorto di eventi reali e tecnologicamente avanzati.

1.1.2.1.1

Parte-4

1.1.3

PE-n2123-Anunnaki-10.mm - Decifrare dettagli tecnici. - Il compito di decifrare i dettagli tecnici all'interno del resoconto del viaggio spaziale da Nibiru alla Terra è centrale nell'analisi del testo, poiché svela come una narrazione che "mescola fantascienza avanzatissima con un linguaggio che sembra uscito da un poema mitologico" sia in realtà una cronaca di eventi tecnologici.

1.1.3.1

PE-n2123-Anunnaki-10.mm - Decifrare dettagli tecnici. - Il compito di decifrare i dettagli tecnici all'interno del resoconto del viaggio spaziale da Nibiru alla Terra è centrale nell'analisi del testo, poiché svela come una narrazione che "mescola fantascienza avanzatissima con un linguaggio che sembra uscito da un poema mitologico" sia in realtà una cronaca di eventi tecnologici.

Il compito di decifrare i dettagli tecnici all'interno del resoconto del viaggio spaziale da Nibiru alla Terra è centrale nell'analisi del testo, poiché svela come una narrazione che "mescola fantascienza avanzatissima con un linguaggio che sembra uscito da un poema mitologico" sia in realtà una cronaca di eventi tecnologici. L'obiettivo di questa decifrazione è fornire una spiegazione tecnologica all'origine di una delle leggende più antiche e misteriose, quella del dio pesce emerso dalle acque.

Di seguito sono analizzati i principali dettagli tecnici nascosti dietro le metafore mitologiche:
1. Navigazione, Sicurezza e Riconoscimento Astronomico La narrazione rivela immediatamente dettagli sul protocollo di missione e sulla pericolosità del viaggio: • Priorità alla Sopravvivenza: Il fatto che Ansu, il pilota specializzato (il cui nome significa "colui che conosce i cieli"), sia al comando operativo, scavalcando il capo missione EA, indica che la priorità assoluta è la sopravvivenza e non il protocollo. Non si tratta di un viaggio di routine, ma di una missione "pericolosissima," quasi suicida. • Identificazione Planetaria Sofisticata: Le descrizioni dei giganti celesti suggeriscono una "conoscenza astronomica incredibilmente sofisticata": ? An: Il pianeta che "giaceva su un fianco" è una descrizione perfetta di Urano e della sua eccezionale inclinazione assiale. ? Hanschar: Il "principe supremo dei cieli" con i suoi anelli colorati è chiaramente Saturno. ? Kishar: Il gigante che lanciava "lampi divini" è stato identificato come Giove. Questi lampi non sono solo metafore, ma potrebbero descrivere pericoli reali per la navigazione, come le sue tempeste, le aurore potentissime e soprattutto le sue fasce di radiazione, letali per qualsiasi veicolo.

2. L'Attraversamento dell'Ostacolo e la Tecnologia a Idrogetto L'ostacolo peggiore incontrato è il "bracciale martellato," palesemente la fascia degli asteroidi. • Natura dell'Ostacolo: Il racconto non lo liquida come un semplice ammasso di rocce, ma gli attribuisce un'origine violenta (dallo smembramento di Tiamat) e una "coscienza collettiva," rendendolo una "entità vendicativa". • La Soluzione Tecnologica: Per superare la fascia, EA ordina di usare "ciò che getta l'acqua," ovvero dei cannoni ad acqua. Questa non è una soluzione semplice, ma "fisica brillante", descritta in modo poetico." Si tratta di getti d'acqua sparati a velocità e pressione inimmaginabili, capaci di deviare la traiettoria di rocce di tonnellate. • Il Costo Energetico: L'uso di questa tecnologia ha un costo energetico spaventoso e catastrofico. Il testo rivela che l'acqua non era solo munizione, ma il carburante per i reattori del carro ("le pietre fiammeggianti"), consumando quasi tutte le riserve e lasciandoli bloccati tra Giove e Marte.

3. La Sosta d'Emergenza su Marte e il Protocollo Scientifico La disperata necessità di rifornimento li costringe a fermarsi sul pianeta successivo, Lamu. • Lamu (Marte): La descrizione di Lamu è "incredibilmente precisa," menzionando "calotte bianche" (i poli), una "vasta area centrale rossastra" e prove geologiche di laghi e fiumi. È una "fotografia perfetta di Marte". • Attività di Esplorazione: L'equipaggio si comporta come scienziati, indossando "elmetti d'aquila" (caschi spaziali) ed uscendo a esplorare. Utilizzano strumenti ("il verificatore e il campionatore") per analizzare l'ambiente. Queste azioni—analizzare se l'acqua è potabile per il carburante, registrare che l'aria è troppo rarefatta per la respirazione e registrare tutto negli annali—assomigliano al protocollo di una missione moderna (come quella della NASA).

4. La Sfida Finale: Gravità e Ammaraggio Anfibio Una volta riforniti, la Terra è in vista, ma l'atterraggio presenta un "problema tecnico molto specifico". • Il Problema della Fisica Terrestre: Il pilota Ansu riferisce che l'atmosfera terrestre è troppo densa e la sua "rete di attrazione" (un modo eccellente per descrivere la gravità) è troppo potente. Un atterraggio sulla terra ferma rischierebbe di far schiantare il veicolo pesante. • La Soluzione del "Pensiero Laterale": L'intuizione geniale di EA è di ammarare nelle acque dell'oceano. La manovra è complessa: prima usano la Luna per frenare, poi planano sull'oceano e attivano un sistema che riempie i "polmoni del carro" d'aria, trasformando l'astronave in una nave galleggiante. • Tecnologia Ibrida: Questo dimostra una tecnologia incredibilmente avanzata e flessibile; il loro veicolo è un ibrido capace di volare nello spazio e navigare in un oceano. Questa trasformazione prepara il terreno per l'origine del mito.

5. La Genesi del Mito: Tute Tecniche (Abiti da Pesce) La fase finale del viaggio si concentra sulla discesa del capo missione sulla terraferma. • Gli "Abiti da Pesce": Per scendere dal veicolo incagliato e trainarlo, l'equipaggio indossa quelli che il testo definisce "abiti da pesce". Dal contesto, è evidente che non sono costumi, ma equipaggiamento tecnico—tute impermeabili, pressurizzate, forse con un sistema di respirazione autonomo, adatte a operare in un ambiente acquatico e fangoso. Sono interpretate come tute da palombaro. • La Spiegazione dell'Archetipo: EA indossa la sua tuta, nuota e, man mano che l'acqua si abbassa, si alza e cammina emergendo dalle paludi. Il testo dichiara esplicitamente che fu questo evento a dare inizio alla leggenda del dio pesce emerso dalle acque. Un osservatore primitivo vedrebbe un "essere strano, non umano, in una tuta mai vista, uscire dall'acqua e camminare sulla Terra," interpretandolo inevitabilmente come l'apparizione di una divinità acquatica. In sintesi, l'analisi tecnica trasforma il racconto mitologico in un rapporto di missione, dove ogni elemento poetico—dai lampi divini di Giove agli abiti da pesce—è la cronaca di una sfida fisica o di una soluzione ingegneristica. Il mito, in questa luce, è il ricordo distorto di eventi reali visti attraverso un filtro culturale prescientifico. Per chiarire come la mitologia possa nascondere la tecnologia, si può pensare a un individuo del Medioevo che vedesse per la prima volta un sommergibile emergere dalle acque: egli non descriverebbe un "sommergibile," ma piuttosto un "mostro marino con occhi di vetro che sputa fumo," trasformando la tecnologia in un mostro mitologico, proprio come gli "abiti da pesce" furono trasformati nel dio pesce.

1.1.3.1.1

PE-n2125-Anunnaki-10.mm - Atterraggio e Ammaraggio. - CertCertamente. L'analisi dell'Atterraggio e Ammaraggio è un punto focale nella decifrazione del "Viaggio spaziale epico," poiché dimostra l'elevatissima tecnologia del veicolo e serve da preludio diretto all'origine del mito del dio pesce.

1.1.3.3

PE-n2125-Anunnaki-10.mm - Atterraggio e Ammaraggio. - CertCertamente. L'analisi dell'Atterraggio e Ammaraggio è un punto focale nella decifrazione del "Viaggio spaziale epico," poiché dimostra l'elevatissima tecnologia del veicolo e serve da preludio diretto all'origine del mito del dio pesce.

CertCertamente. L'analisi dell'Atterraggio e Ammaraggio è un punto focale nella decifrazione del "Viaggio spaziale epico," poiché dimostra l'elevatissima tecnologia del veicolo e serve da preludio diretto all'origine del mito del dio pesce. Ecco un'analisi dettagliata di questa fase cruciale della missione, basata sui dettagli tecnici forniti dalle fonti:

1. Il Problema Tecnico: La Gravità Terrestre Dopo aver fatto rifornimento su Lamu (Marte), la missione si trova di fronte all'ultimo "enorme problema" per raggiungere la meta (la Terra, descritta come il settimo pianeta): l'atterraggio. Il pilota, Ansu, presenta un rapporto tecnico specifico che evidenzia il rischio:
1. Atmosfera Troppo Densa: L'aria terrestre è considerata eccessivamente spessa.
2. Gravità Troppo Potente: La "rete di attrazione" terrestre, una metafora per la gravità, è "troppo potente". La conclusione di Ansu è netta: un atterraggio sulla terraferma con un veicolo così pesante sarebbe impossibile e provocherebbe uno schianto.

2. La Soluzione Geniale: Ammarare Di fronte a un potenziale fallimento causato dalla fisica del nostro pianeta, il capo missione EA ha un'intuizione definita "geniale" e rivoluzionaria. L'ordine secco che impartisce cambia il paradigma dell'atterraggio: Ammara, ammara nelle acque dell'oceano.

3. La Manovra e la Tecnologia Ibrida La manovra per l'ammaraggio è descritta come complessa e precisa: • Frenata Orbitale: Per rallentare il veicolo, l'equipaggio utilizza la Luna, compiendo diverse orbite attorno ad essa per frenare. La Luna viene descritta come "segnata dalle cicatrici di una battaglia celeste". • Planata sull'Oceano: L'astronave plana sull'oceano e attiva un sistema cruciale. • Trasformazione in Nave: Attraverso questo sistema, il veicolo riempie i "polmoni del carro d'aria," trasformando l'astronave in una nave galleggiante. Questa sequenza tecnica dimostra che il veicolo è un ibrido, capace non solo di volare nello spazio (un "carro celeste") ma anche di navigare nell'acqua. Questa flessibilità tecnologica è cruciale e prepara il terreno per la scena finale.

4. L'Inizio del Mito Una volta ammarato, il veicolo (il carro) naviga fino a una zona di paludi, guidato via radio da un loro simile, Alalu, che era già sulla Terra. Quando il carro si incaglia, l'equipaggio deve scendere per trainarlo e indossa gli "abiti da pesce". • Questi non sono costumi, ma equipaggiamento tecnico. Sono descritti come tute impermeabili e pressurizzate, forse con un sistema di respirazione autonomo, adatte a operare in un ambiente acquatico e fangoso, assimilabili a delle tute da palombaro. La scena che segue è quella che dà origine alla leggenda: EA, impaziente, si tuffa, nuota verso la riva, e man mano che l'acqua cala, si alza in piedi e cammina, emergendo dalle acque della palude. Il testo rivela esplicitamente che fu "proprio questo evento a dare inizio alla leggenda del dio pesce che emerse dalle acque". La mitologia, quindi, in questa prospettiva, non è invenzione, ma la "cronaca di un evento tecnologico visto però attraverso un filtro culturale prescientifico". L'ammaraggio e l'uso di attrezzature subacquee hanno trasformato un evento scientifico e tecnico (l'uscita dall'acqua di un esploratore in tuta) in un archetipo mitologico.

-- In sintesi, l'ammaraggio non è solo una soluzione tecnica (evitare lo schianto dovuto all'alta gravità terrestre), ma è la scelta narrativa che connette la fantascienza avanzatissima (l'astronave ibrida) con la mitologia (il dio pesce). Metafora: Se il viaggio spaziale è una lunga equazione fisica, l'ammaraggio è la soluzione geniale che, invece di finire con un crash, termina con un tuffo, trasformando la scienza in un simbolo religioso per un osservatore ignaro.

1.1.3.3.1

PE-n2124-Anunnaki-10.mm - Origine leggenda Dio-Pesce. - La discussione sull'origine della leggenda del Dio-Pesce rappresenta il punto focale e l'obiettivo principale della narrazione contenuta nel resoconto del "Viaggio spaziale epico".

1.1.3.2

PE-n2124-Anunnaki-10.mm - Origine leggenda Dio-Pesce. - La discussione sull'origine della leggenda del Dio-Pesce rappresenta il punto focale e l'obiettivo principale della narrazione contenuta nel resoconto del "Viaggio spaziale epico".

La discussione sull'origine della leggenda del Dio-Pesce rappresenta il punto focale e l'obiettivo principale della narrazione contenuta nel resoconto del "Viaggio spaziale epico". Il testo stesso si prefigge esplicitamente di fornire una spiegazione tecnologica all'origine di una delle leggende più antiche e misteriose che esistano: quella, appunto, del dio pesce emerso dalle acque. Di seguito sono riportati i passaggi cruciali che, secondo il racconto, hanno portato alla nascita di questo mito:

1. La Manovra Tecnologica (L'Ammaraggio) Il viaggio interplanetario giunge al suo culmine quando il veicolo, un "carro celeste" estremamente pesante, incontra l'ultimo ostacolo: l'atmosfera terrestre, troppo densa, e la gravità ("rete di attrazione") del pianeta, troppo potente. Il pilota, Ansu, dichiara che un atterraggio sulla terra ferma sarebbe disastroso e rischioso di schianto. Per superare questo problema fisico, il comandante EA ha un'intuizione "geniale" e "rivoluzionaria": ordina di ammarare nelle acque dell'oceano. Questa manovra è resa possibile da una tecnologia avanzatissima e flessibile: • Il veicolo usa la Luna per frenare, compiendo diverse orbite. • Una volta planato sull'oceano, viene attivato un sistema che riempie i "polmoni del carro d'aria", trasformando l'astronave in una nave galleggiante. • Questa trasformazione da veicolo spaziale a imbarcazione ibrida è ciò che "prepara il terreno" per la scena finale e per il momento esatto in cui il mito ha origine.

2. L'Equipaggiamento Tecnico Dopo l'ammaraggio, il carro naviga fino a una zona di paludi, dove si incaglia. L'equipaggio deve scendere per trainarlo e per farlo indossa quelli che il testo definisce "abiti da pesce". È fondamentale notare che questi non sono costumi, ma equipaggiamento tecnico avanzato: • Si trattava di tute impermeabili e pressurizzate. • Probabilmente includevano un sistema di respirazione autonomo. • Erano adatte a operare in un ambiente acquatico e fangoso, assimilabili a moderne tute da palombaro.

3. L'Emergenza e la Nascita del Mito La scena finale è l'atto che il testo dichiara aver dato inizio alla leggenda: Il comandante EA, impaziente, indossa il suo "abito da pesce", si tuffa e nuota verso la riva. Man mano che l'acqua si abbassa, EA si alza in piedi e cammina, emergendo dalle acque della palude. Il testo spiega che, se si osserva questo evento con gli occhi di un "osservatore primitivo", l'interpretazione sarebbe una sola: vedrebbe un "essere strano, non umano, in una tuta mai vista, uscire dall'acqua e camminare sulla Terra". L'interpretazione di un simile evento come l'apparizione di una divinità acquatica era considerata non solo possibile ma "quasi inevitabile". Pertanto, il mito, in questa prospettiva, non è un'invenzione, ma la "cronaca di un evento tecnologico visto però attraverso un filtro culturale prescientifico". Questo racconto offre una spiegazione razionale e tecnologica per un archetipo mitologico rintracciabile in molteplici culture antiche, incluse quella sumera, babilonese e sudamericana. La narrazione suggerisce che la mitologia potrebbe essere una forma di storia, forse il ricordo distorto di eventi reali che si è semplicemente dimenticato come leggere.

1.1.3.2.1

PE-n2126-Anunnaki-10.mm - Spiegazione tecnologica miti. - La discussione sulla "Spiegazione tecnologica dei miti" costituisce l'obiettivo centrale e il punto di arrivo dell'analisi del resoconto del "Viaggio spaziale epico". L'intera narrazione, pur utilizzando un linguaggio che sembra "uscito da un poema mitologico," è strutturata per fornire una chiave di lettura scientifica e razionale a fenomeni altrimenti considerati leggendari.

1.1.3.4

PE-n2126-Anunnaki-10.mm - Spiegazione tecnologica miti. - La discussione sulla "Spiegazione tecnologica dei miti" costituisce l'obiettivo centrale e il punto di arrivo dell'analisi del resoconto del "Viaggio spaziale epico". L'intera narrazione, pur utilizzando un linguaggio che sembra "uscito da un poema mitologico," è strutturata per fornire una chiave di lettura scientifica e razionale a fenomeni altrimenti considerati leggendari.

La discussione sulla "Spiegazione tecnologica dei miti" costituisce l'obiettivo centrale e il punto di arrivo dell'analisi del resoconto del "Viaggio spaziale epico". L'intera narrazione, pur utilizzando un linguaggio che sembra "uscito da un poema mitologico," è strutturata per fornire una chiave di lettura scientifica e razionale a fenomeni altrimenti considerati leggendari. L'obiettivo esplicito del testo è dare una spiegazione tecnologica all'origine di una delle leggende più antiche e misteriose che esistano: quella del dio pesce emerso dalle acque.

1. La Mitologia come Cronaca di Eventi Reali Secondo il testo, la mitologia non sarebbe semplicemente un insieme di favole o un'invenzione, ma la "cronaca di un evento tecnologico visto però attraverso un filtro culturale prescientifico". Il racconto suggerisce che molte storie antiche—riguardanti dei scesi dal cielo su carri di fuoco o emersi dalle acque—potrebbero non essere fantasia, ma il "ricordo distorto di eventi reali". In questa prospettiva, la mitologia è una forma di storia che l'umanità ha semplicemente dimenticato come leggere.

2. Dettagli Tecnici a Supporto della Spiegazione Per giungere alla spiegazione del mito, il racconto incorpora dettagli tecnici e scientifici precisi, trasformando il poema in un vero e proprio "rapporto di missione": • Conoscenza Astronomica: Vengono descritti i pianeti esterni (Urano come "An che giace su un fianco"; Saturno come "Hanschar" con gli anelli). • Pericoli Fatti Reali: La minaccia di Giove ("Kishar") che lanciava "lampi divini" è interpretata come un riferimento ai pericoli reali delle sue aurore e delle sue fasce di radiazione, letali per qualsiasi veicolo. • Tecnologia Avanzata: La soluzione al problema della Fascia degli Asteroidi ("il bracciale martellato") è l'uso di cannoni ad acqua sparati a pressioni inimmaginabili, una dimostrazione di "fisica brillante".

3. La Genesi del Mito del Dio-Pesce La spiegazione tecnologica del mito si concentra sulla fase finale della missione, dimostrando la flessibilità del veicolo e l'equipaggiamento dell'equipaggio: A. Il Problema dell'Atterraggio: La Terra presentava un problema tecnico specifico: l'atmosfera era troppo densa e la "rete di attrazione" (gravità) era troppo potente per un atterraggio convenzionale senza schiantarsi. B. L'Ammaraggio Ibrido: Il comandante EA ha l'intuizione "geniale" di ordinare l'ammaraggio nelle acque dell'oceano. La tecnologia del veicolo permetteva di trasformare l'astronave in una nave galleggiante riempiendo i suoi "polmoni d'aria". Questo dimostra che il veicolo era un ibrido capace di operare sia nello spazio che in un oceano. C. Gli "Abiti da Pesce": Una volta che il carro si incaglia nelle paludi, l'equipaggio deve scendere indossando quelli che vengono chiamati "abiti da pesce". Dal contesto, si chiarisce che si tratta di equipaggiamento tecnico—tute pressurizzate, impermeabili e adatte all'ambiente acquatico, paragonabili a moderne tute da palombaro. D. L'Evento Scatenante: L'atto finale vede il comandante EA, indossando il suo "abito da pesce," nuotare verso la riva e, man mano che l'acqua si abbassa, alzarsi in piedi e camminare emergendo dalle acque della palude. Il testo dichiara "nero su bianco" che fu proprio questo evento a dare inizio alla leggenda del dio pesce emerso dalle acque. Un osservatore non scientifico avrebbe visto un "essere strano, non umano, in una tuta mai vista, uscire dall'acqua e camminare sulla Terra," interpretando l'apparizione come quella di una divinità acquatica, un'interpretazione "quasi inevitabile". In definitiva, il resoconto utilizza i principi della scienza avanzata (fisica, astronomia, ingegneria) per fornire una spiegazione razionale a un archetipo mitologico che si ritrova in tantissime culture, dalla sumera alla babilonese.

1.1.3.4.1

1.1

1

2