

Mari Swa: Hola de nuevo. Gracias por estar aquí conmigo una vez más. Espero que hoy se encuentren muy bien. Soy Mari. Esta información puede verse como ciencia ficción o como mejor lo vea el espectador y la público únicamente con fines de entretenimiento. Aún así, me tomo muy en serio mi información. Quien tenga ojos para ver... que vea. Y esto como siempre debo decirlo para mi protección aquí en YouTube, y es especialmente aplicable a cualquier tema tecnológico similar a este. Sin embargo, estos sistemas son parte de mi vida diaria aquí arriba.

Les recomiendo encarecidamente que vean mis videos anteriores sobre la tecnología informática holográfica cuántica Taygeteana y la primera y segunda parte de comunicación de inmersión total, si aún no lo han hecho, ya que se conecta directamente con el tema de hoy. También porque la tecnología de inmersión total necesita una cantidad enorme de potencia computacional. Me gustaría que supieran de donde viene todo esto.

Como expliqué en mi video anterior, la tecnología de comunicación de inmersión total no es otra cosa que la realidad virtual, pero llevada a su forma definitiva y más avanzada, y es tan avanzada que es indistinguible de la realidad misma. Este sistema permite al usuario, o usuarios, tener una experiencia completa como si hubiera sido transportado a otro lugar utilizando un portal, sin abandonar la seguridad y comodidad de su hogar o nave espacial, como es mi caso.

Esta próxima tecnología también está en funcionamiento aquí en la nave estelar Toleka y es la que usé cuando fui a Temmer, como lo describí en uno de mis videos anteriores de Space News (Noticias Espaciales) y no la versión anterior que describí en la segunda parte.

La computadora holográfica cuántica es la clave para la versión más avanzada de esta tecnología de comunicación y, aunque todavía utiliza leptones muones codificados, como expliqué anteriormente, ya no necesita lentes primitivas como tales para proyectar una imagen en el interior de una habitación esférica.

Este sistema de próxima generación todavía utiliza un dron esférico en una ubicación lejana, para proporcionar datos sensoriales en tiempo real que el usuario puede recrear, pero el dron también es mucho más avanzado. A diferencia del dron de la versión anterior de este sistema, el dron de última generación no capta datos visuales mediante cámaras ópticas. Lo que hace es cartografiar toda el área mediante tecnología de mapeo de frecuencias, que es la misma que utilizan las naves estelares para conocer la matriz vibratoria exacta de un área por la que se mueven.

Esto se explica en detalle en mis videos anteriores sobre navegación estelar, pero en resumen, instrumentos altamente sofisticados de la familia de los interferómetros mapean un área usando solo los valores energéticos, es decir, los valores de vibración y frecuencia de los objetos, la materia en un área y la relación matemático-energética entre todos ellos.

En palabras más simples, los sensores envían datos a la computadora no en

términos visuales como lo hace una cámara digital, sino que le brindan a la computadora un mapa súper detallado de toda la masa y energía en un área y como interactúan los componentes entre ellos. Los sensores ven los valores de masa y energía del área y envían los datos a la computadora, que los traducirá a algo comprensible para una persona biológica y sus cinco o seis sentidos corporales.

El súper potente ordenador conoce exactamente las cualidades vibratorias de todas las partículas que componen la materia, recogidas por los sensores del dron, o también utilizando los valores que tiene almacenados en su memoria, para recrear un paisaje o escena real lejana o para la creación de un mundo imaginario. El usuario interpretará esto como un holograma táctil de súper alta resolución en 3D que genera múltiples datos sensoriales. La computadora proyectará un holograma de súper alta energía y súper alta vibración alrededor del usuario o usuarios.

Este holograma no es solo una imagen, porque lo que está generando es una ilusión temporal de materia dura. Esto significa que el usuario tiene una experiencia completa como si realmente estuviera allí.

No existe la materia como tal. La materia es solo una ilusión, es el valor que le damos a la energía potencial con nuestra conciencia y con nuestros acuerdos de percepción. Todo es energía que vibra a diferentes frecuencias, y la computadora puede emularlas utilizando hologramas de súper alta resolución y energía. Esta emulación es la que utiliza la computadora para generar una experiencia remota para el usuario.

Para poner más ejemplos, se trata de la misma tecnología de hologramas de súper alta resolución que también se utiliza para generar un objeto mediante una máquina replicadora, o para imprimir algo en el suelo con un rayo tractor, que no es otra cosa más que esta tecnología holográfica de alta intensidad.

Y también es la misma tecnología holográfica de súper alta resolución que se utiliza en las cápsulas médicas de inmersión total, ya que es el medio para guiar a las células madre a ocupar sus nuevos lugares correctos en el cuerpo que se está reconstruyendo o curando.

Las células madre se agruparán en las áreas de más energía según lo dictado por el holograma de súper alta resolución del cuerpo del paciente, donde el holograma es el cuerpo del usuario, pero cuando estaba en su mejor momento y estado de salud. El holograma del cuerpo del paciente se superpone a su cuerpo dañado real, lo que obliga a las células a adaptarse a la forma y los datos holográficos, curando así al sujeto.

En otras palabras, la computadora cuántica holográfica genera un holograma de alta energía y alta intensidad que es tan intenso y preciso que también emula las cualidades de la materia misma y el usuario no tiene forma de distinguir el holograma de la vida real, ya que los datos sensoriales son los mismos.

El holograma es tan preciso que ya no genera y retiene solo datos visuales, sino que también genera toda la información y todo lo necesario para envolver y estimular todos los sentidos del usuario. Este sistema es tan avanzado que ya no necesita generadores de viento y temperatura, ni tampoco complicados y obsoletos dispensadores de productos químicos para emular olores. Todo lo descrito en mi video pasado, la segunda parte de esta serie, son cosas del pasado y solo están a

bordo de la nave estelar Toleka porque tiene 89 años en años terrestres.

Este sistema es tan avanzado que ya no necesita una sala especial. La computadora puede generarlo todo estés donde estés, mientras estás dentro de la nave estelar. Esto se hace porque utiliza sus generadores de gravedad y los armónicos de los escudos, dirigidos a la ubicación específica en la que se encuentra físicamente el usuario.

Los generadores de gravedad son los mecanismos que contrarrestan el campo de flujo de gravedad de un área, permitiendo que una nave levite y maniobre. Se encuentran por toda la nave y en zonas críticas de la misma, y son lo suficientemente precisos como para generar campos de energía de alta resolución en un área específica de la nave, por ejemplo alrededor del usuario de este sistema de comunicación y realidad virtual, ya que pueden enfocar el campo energético que están generando en cualquier parte dentro de la nave estelar. La computadora apunta el punto de enfoque específico de los generadores de gravedad hacia el usuario, rodeándolo con el efecto de holograma que genera todos los datos experienciales, tacto visual, sabor, temperatura, textura y sonido.

Este sistema ya no utiliza lentes ópticas, o solo como parte del sensor del dron esférico en el lugar del objetivo, solo como parte de sus mecanismos de contraste y verificación, ya que lo que envía son solo valores de masa y energía, como lo describí arriba. Lo que la computadora impone al sujeto es un campo de alta energía que tiene todos los subcampos diminutos dentro del principal y cada campo contiene la vibración y frecuencia exactas que emula el efecto y los estímulos deseados sobre el usuario, y esos estímulos incluyen lo que el usuario experimentará, datos sensoriales visuales, sonoros u otros datos sensoriales del cuerpo biológico. No existe un holograma como se entiende en la Tierra. El usuario está dentro de un grupo de campos de energía súper controlados y súper detallados, todos cambiando y bailando a su alrededor, lo que le brinda la experiencia de estar en otro lugar.

Como el usuario está dentro de este grupo súper controlado de campos de energía, también está suspendido en ese campo, por lo que podrá caminar, correr o usar cualquier vehículo, y nunca hará que el usuario se mueva físicamente alrededor del lugar real en el que se encuentra, nada más que simplemente mover su cuerpo real de acuerdo con lo que está experimentando, pero sin ninguna locomoción real. Y esto aunque el sistema es capaz de generar la ilusión misma de sentir inercia y aceleración, ya que también manipula campos gravitatorios.

Este es el mismo sistema que usa la computadora para crear un avatar con el que se puede interactuar, representándolo, y no simplemente hablar con una voz que proviene de simples parlantes o una imagen en una pantalla de computadora primitiva.

Este sistema funciona manipulando las frecuencias y vibraciones precisas alrededor del usuario, lo que crea la ilusión de estar en un lugar material del mundo real, que es indistinguible de una experiencia de la vida real. Para lo que importa, el usuario está realmente en el lugar que esté experimentando, y como el dron especial está físicamente allí en la vida real, transmitirá los datos que lo rodean. Esto, sumado al holograma de alta energía y resolución ultra alta que el propio dron está creando, dará a las personas que rodean al usuario la ilusión de una persona real, caminando y hablando a su lado, compartiendo su experiencia.

Como el dron también proyecta un campo de alta energía de frecuencias específicas controladas y no solo el holograma visual del usuario lejano, las personas reales en la ubicación lejana también pueden tocar al usuario, ya que el holograma de alta energía les proporcionará datos sensoriales.

Un objeto que se entrega al usuario remoto también se puede agarrar literalmente, ya que quedará suspendido en el campo de alta energía que también utiliza vectorización controlada antigravedad, como si el usuario lejano realmente estuviera sosteniendo el objeto en sus manos. En otras palabras, el mundo real que rodea al dron especial se transmitirá con todo detalle a través de la tecnología leptón muon, muy lejos y a la computadora cercana al usuario físico real que recreará el mundo que lo rodea con detalles náuseabundos.

Mientras que a la inversa, la computadora enviará lo que el usuario está haciendo al pequeño dron que imprimirá un holograma de alta energía del usuario allí mismo, insertándolo efectivamente en el entorno del mundo real en el que se encuentra el dron y con capacidad interactiva completa.

Debo insistir que no es solo un efecto de holograma de iluminación como los que se encuentran en la Tierra. Es un grupo de innumerables subcampos de energía apiñados que generan el efecto de materia dura en un campo, y ese efecto incluye características visuales, así como todas las demás.

Cuando esta tecnología se utiliza de una nave a otra, el pequeño dron ya no es necesario, ya que los sistemas de ambas naves detectan y envían los datos sensoriales del usuario y del área que lo rodea a la otra nave que está haciendo lo mismo. Este también es el caso de cualquier instalación o edificio que tenga esta tecnología instalada en su interior, en cualquier planeta lejano. No es necesario ningún dron ya que la configuración sensorial del edificio transmitirá, recibirá y generará los datos como lo hace una nave estelar. Por lo tanto, se deja el dron solo como un equipo auxiliar, necesario únicamente cuando el usuario necesita salir a la naturaleza salvaje, porque solo es necesario en lugares que no tienen esta tecnología incorporada, como edificios o casas más antiguas, porque este sistema está disponible para el público en todo Taygeta, y se usa tan comúnmente allí como una computadora portátil en la Tierra.

Esta tecnología puede generar la ilusión completa de haber atravesado un agujero de gusano y es sumamente útil para mantener la salud mental de personas que se encuentran lejos de sus hogares y seres queridos. Esto es especialmente útil para las tripulaciones de naves estelares que están fuera de casa durante meses o años, ya que les permite interactuar con sus familias en casa, exactamente como si realmente estuvieran allí.

También puede generar una experiencia de paseo por una playa de una isla tropical por ocio. Es tan avanzado que puede recrear cualquier lugar, como una playa, con todo detalle, incluyendo cada pequeño grano de arena, y como se mueve entre los dedos del usuario, además de proporcionar el efecto de la brisa del mar y el olor a agua salada, la calidez del Sol de la tarde en tu piel y gaviotas arriba.

Todos tus sentidos no pueden distinguir esta tecnología de una experiencia real, y como tu experiencia es lo que cuenta y es la realidad para ti, entonces puedes imaginar todas las aplicaciones de esta tecnología y todas las ramificaciones, incluidas las espirituales y éticas.

Cuando comprendes esta tecnología, te das cuenta de que no es tan difícil de entender como podrías pensar. Todo se reduce a tener una computadora súper poderosa que está conectada a un generador de campos de alta energía y de precisión, con múltiples capacidades de variación de frecuencia de subcampo.

También debo decir que el campo de súper alta energía en el que está inmerso el usuario, está cuidadosamente diseñado para no dañar la biología del usuario o su campo vibratorio personal, y esto se hace utilizando rangos de campo de frecuencia más altos que el del usuario, dejándole en un ambiente de alta vibración que no solo no lastima al usuario, sino que también eleva y estimula vibraciones positivas y buenos sentimientos. Esto de forma similar a lo que también experimentan las cargas positivas que se encuentran cerca de una cascada, por ejemplo.

Antes de terminar por hoy, quiero expresar mi frustración por tratar de comprimir tecnología súper avanzada en unas pocas palabras, durante un video de aproximadamente 20 minutos.

También soy consciente de que usé la palabra "gravedad" nuevamente, cuando dije que no lo haría, pero siento que no tuve otra opción porque, como estaba describiendo otras cosas muy complicadas, si no hubiera usado la palabra "gravedad", habría sido aún más difícil de entender para el público. Pero aquí estoy usando la gravedad solo como la fuerza de movimiento que hace que las cosas caigan y nada más. Podría haber usado una redacción diferente, como "el vector de movimiento del flujo de la conciencia", o algo así, pero entonces mi texto sería terriblemente difícil de entender, y ya es bastante difícil tal como es.

Esto será todo por hoy. Como siempre, gracias por ver mi video y por darle like, compartirlo y suscribirse para obtener más información, y espero verlos aquí la próxima vez.

Con mucho cariño.

Su amiga,

Mari Swaruu