

20/01/2021

## Traduction française

### Auteur

Cosmic Agency, Gosia

Publié

le 16 janvier 2021

## Capsules d'Immersion 1 - Technologie Extraterrestre Avancée - Anéeka of Temmer (Taygeta - Pléiades)

**Yazhi:** Le sujet d'immersion contient des informations précises. Il est perfectonné, ou parmi les sujets les plus développés que vous avez proposés, il est relié avec d'innombrables autres sujets déjà publiés: mécanique de manifestation, impression avec le rayonnement (faisceau) tracteur, cartographie stellaire, enlèvements, incarnations, vie après la mort, matrice 3D, personnes factices. Tout converge vers ce sujet qui renforce via des informations complexes et complètes ce qui a été dit dans les précédents sujets.

**Robert:** Quelles branches de la science se consacrent à la technologie d'immersion? Et dans quelle mesure la conscience est-elle impliquée dans ce processus?

**Anéeka:** La science utilisée ici est l'informatique holographique. Mais les immersions sont utilisées à d'innombrables fins, que ce soit pour le divertissement, les communications, les téléconférences, la simulation de scénarios hypothétiques, la reconstruction de scénarios d'événements réels, toutes sortes de formations, comme le pilotage, voire la formation professionnelle comme le soudage ou l'art. Également pour des utilisations thérapeutiques comme les traitements contre les troubles psychiques post-traumatiques (syndrome de stress post-traumatique), notamment le dépassement des phobies.

Pour les immersions à but de travail, la conscience d'une personne peut être déplacée en la réaffectant de son corps vers un autre corps, tandis que son corps d'origine est endormi en suspension. Le sujet utilise alors un avatar qui peut être de n'importe quelle sorte, comme s'il s'agissait de son corps d'origine.

1.) Lorsque l'avatar n'existe qu'à l'intérieur de l'ordinateur, le but n'est que le loisir .

2.) Lorsque l'avatar existe dans la réalité, il s'agit de l'utilisation et gestion d'un clone biologique vide préalablement construit et accordé, en termes de fréquences, au domaine (*NdT: étudié*) en question.

### Synchronisation des fréquences

Chaque personne a sa propre fréquence qui correspond au fil de ses pensées, à quoi ce elle ressemble et ce qu'elle a accumulé au cours du temps dans sa vie présente et dans ses vies antérieures.

Tout est énergie électromagnétique. Dans le cas d'un organisme biologique, c'est ce qu'on appelle énergie subtile, mais en soi ce n'est qu'une très haute fréquence et par rapport à ce qu'émet un générateur ou un moteur électrique (sans dire turbine à plasma), c'est une immense et forte énergie. Ainsi, ce ne sont pas des énergies «subtiles» mais simplement des énergies d'autre fréquence ou d'un groupe de fréquences plus élevées. L'énergie biologique ou de l'âme n'est pas aussi faible qu'on le pense, au contraire, elle transcende la palette de puissance de gros générateurs, elle est de haute fréquence. C'est une interprétation erronée courante.

Quant au corps physique-matériel, il est constitué d'un réseau neuronal complexe en constante évolution et formation, changement. Les connexions neuronales, les groupes formés par les neurones, le déclenchement de certains d'entre eux, le moment, et les conditions dans lesquels ils se déclenchent, génèrent leur propre champ énergétique car les neurones sont électriques, ils créent une dé-polarisation électrochimique basée sur des groupes et des types complexes de substances neurotransmettrices, qui modulent la quantité et le type de décharge électrique qui affecte le neurone suivant, puis de celui-ci le neurone suivant, formant ainsi une réaction en chaîne qui explique la transmission d'un stimulus soit par le cerveau, soit par un réseau nerveux dans le corps (*NdT: système nerveux périphérique*).

Les mécanismes de connexion neuronales se connectent et de réception neuronale au stimulus d'un autre neurone, sont des mécanismes électro-chimiques au sein desquels le neurone déplace une charge électrique partant des mitochondries situées dans le noyau, passant à travers l'axone vers les dendrites depuis lesquelles les neurotransmetteurs sont libérés. Ils sont ensuite réceptionnés et interprétés par le récepteurs du neurone suivant qui réagit au stimulus par une nouvelle (autre) décharge électrique.

Concernant la dynamique énergétique entre neurones, on parle de millions de neurones communiquant les uns avec les autres biochimiquement, et générant une fréquence électromagnétique résultante qui est spécifique à l'individu.

Non seulement il s'agit d'une fréquence spécifique, mais comme les neurones se différencient constamment, créant de nouveaux réseaux et contacts les uns avec les autres, ils modifient également la fréquence résultante du corps physique, ce qui crée une fréquence temporelle spécifique, ce qui signifie qu'à un point spécifique de l'espace-temps, ledit corps physique garde ou gardait une fréquence très précise et spécifique.

C'est un endroit énergétique - une adresse.

Ainsi un ordinateur doté d'une technologie d'immersion peut émuler le signal total ou partiel correspondant au cerveau d'une personne donnée, voire d'un groupe de neurones spécifiques, par exemple ceux du cortex visuel ou auditif, donnant lieu ainsi à une interface esprit-ordinateur d'efficacité maximale.

En d'autres termes, l'ordinateur peut donner à tout individu un stimulus audio-visuel voire tactile ou olfactif. Ceci est utilisé dans la musique par exemple où l'ordinateur peut amener un individu à écouter de la musique directement à l'intérieur du cerveau, sans aucune émission auditive extérieure, sans haut-parleurs.

Il en va de même avec les technologies de communication basées sur le transfert d'images directement dans le cerveau d'une personne qui peut les percevoir comme s'il les voyait avec ses yeux.

Ce type de technologie, déjà utilisé dans le monde réel, est utilisé à Taygeta et dans d'autres civilisations comme outils thérapeutiques ou prothèse en cas de surdité ou de cécité. Ceci est particulièrement vrai lorsqu'un individu récupère physiquement (*Ndt: régénère*) par immersion dans une capsule médicalisée.

Ces technologies ont des utilisations pratiquement illimitées. Un autre exemple de leur utilisation sont les images vidéo d'intelligence artificielle transmises à un pilote, qui lui permettent de voir dans toutes les directions de manière sphérique complète à 360 °, autour de son avion (*vaisseau*) de chasse. Ceci lui donne un avantage sur des adversaires moins avancés technologiquement, en renforcement d'autres systèmes sur le même navire.

Il convient également de mentionner l'application audio de messages d'intelligence artificielle destinés aux communications générales. La personne n'a qu'à penser aux instructions qu'elle veut donner à l'ordinateur, qui lira automatiquement dans ses pensées. C'est de la télépathie artificielle.

Dans une utilisation de l'immersion pour les loisirs, lorsqu'une séquence (*NdT: de dépolarisation*) est émise, la stimulation de la totalité des sens d'un individu est sollicitée, ce qui fait que l'esprit l'interprète comme une expérience.

En d'autres termes, un groupe spécifique de neurones aura une séquence de dépolarisation précise et une dynamique électrochimique très spécifique pour chaque stimulus. Par exemple, chaque note (Do, Re, Mi, Fa ...) crée une décharge d'énergie électrique précise dans le cerveau dans un centre neuronal spécifique. Ainsi, lorsque l'ordinateur lui impose la fréquence correspondante, il crée le même stimulus neuronal que s'il recevait et écoutait les vraies touches Do, Re, Mi, Fa... d'un piano, par exemple.

Chaque groupe de neurones a une localisation énergétique propre à chaque personne-individu, irremplaçable et unique. Ainsi, l'ordinateur envoie des signaux de séquence précise qui provoquent un stimulus souhaité dans une séquence spécifique et avec une combinaison précise, ce qui tout combiné crée une expérience audiovisuelle, et de l'ensemble des sens qui est équivalente en termes d'expérience à un événement réel.

Vous pouvez créer et envoyer le signal directement au cerveau recréé énergétiquement, par exemple une scène de marche sur la plage en écoutant la mer, avec l'odeur de la mer, la brise, la sensation du sable entre les orteils: pour le cerveau, cette expérience sera indiscernable d'une expérience réelle.

C'est en soi la base de tout type d'immersion, quel qu'en soit le but. Les combinaisons et les utilisations de cette technologie sont infinies et en constante évolution.

**Gosia:** Wow Anéeka, ça va bien au-delà de ce que j'imaginai! J'ai de nombreuses questions à te poser maintenant.

**Anéeka:** Je sais que cela n'existe pas chez vous, mais c'est courant ici. Ce système est utilisé tous les jours. Le sujet est très vaste, mais je peux te donner tous ces renseignements.

**Gosia:** Oui ... j'aimerais approfondir la mécanique d'immersion en 3D. En fait, je formulerais la question comme ceci:

Vous avez expliqué la fonction des immersions en général, mais pour les gens qui ne le savent pas encore, cette technologie est également appliquée pour «entrer» dans l'expérience terrestre, non? Il existe de nombreuses graines d'étoiles qui évoluent en 3D et y sont entrées avec cette technologie. Ils ont l'air d'être et se sentent humains, mais ils se projettent en réalité dans cette existence à partir de leurs caméras d'immersion. Pouvez-vous expliquer comment cela se fait exactement? Pas à pas.

**Anéeka:** Oui. Bien que toutes les immersions, y compris celles-ci, soient basées sur le même principe que décrit ci-dessus. Détection au moyen d'interféromètres hautement sensibles qui cartographient le cerveau de l'individu et déterminent les signaux de fréquence nécessaires pour créer les stimuli souhaités qui créeront l'expérience. Chaque groupe de neurones aura une fréquence énergétique identique à une carte d'étoiles de fréquence.

C'est comme pour un vaisseau spatial dans l'hyper espace. Il n'y a pas de distances, seulement des localisations énergétiques dans un champ qui est l'éther. Ainsi, un signal concordant passé à travers l'hyper espace avec la technologie de transmission par muons peut transmettre le signal de l'ordinateur de la capsule d'immersion de la ville de Tol'ka à Temmer à n'importe quel endroit de l'Univers.

Énergétiquement, le signal du pod est envoyé par des muons en continu et il n'affecte qu'un cerveau qui est concordant avec le signal, peu importe où il se trouve. En d'autres termes, il n'existe pas de distances dans l'émission de ces signaux gravitationnels à muons, peu importe

si la personne est en immersion juste à côté d'une capsule ou à 440 années-lumière. Car peu importe qu'un vaisseau se télétransporte d'un point quelconque de l'Univers connu et cartographié à un autre.

J'espère avoir répondu à la question. Je dois également décrire étape par étape le matériel. Rien n'est transmis par radio ou micro-ondes, mais par des signaux Muon-Gravité.

Il y a quelque chose à clarifier: le concept de matrice artificielle 3D. Ce concept est correct mais n'est pas quelque chose d'unique dans son côté factice. En d'autres termes, tout est une matrice. Tout ce qui est une création mentale est appelé le monde matériel, dans n'importe quelle densité. Voyez la 3D comme quelque chose de très notoirement matériel et discutable au niveau spirituel. A mesure qu'on monte en densités, tout devient plus énergétique, donc tout se matérialise plus rapidement. Cependant la partie matérielle se dilue, ce que nous appellerions la matrice, et devient progressivement de plus en plus d'énergie potentielle, c'est à dire conscience.

En d'autres termes, à partir d'un monde matériel solide, la matière solide se dilue progressivement vers la seule conscience énergétique à mesure que nous montons vers des densités plus élevées.

Donc, tout est Matrice. Tout obéit aux mêmes raisons d'exister, à la même formation ou manifestation de la conscience. Ce qui se passe spécifiquement en 3D, est que la gamme très spécifique de fréquences présentes sur Terre ou qui composent la Terre est très contrôlée par ce que vous appelleriez de la très haute technologie, très avancée.

Donc par exemple, comme je l'ai dit il y a 3 ans ... je peux insérer un bâtiment. Comment? Parce que nous pouvons créer de la matière à partir de l'énergie. Car comme nous l'avons expliqué précédemment, les civilisations ici de notre côté sont classées de 3 manières principales (il y en a plus, mais ce serait un autre sujet).

1.) Civilisations capables de tirer de l'énergie nucléaire de la matière (énergie atomique comme sur Terre).

2.) Civilisations qui peuvent tirer de l'énergie de la matière (énergie nucléaire) et transformer l'énergie en matière (comme Taygète).

3.) Civilisations pré-industrielles ou primitives qui ne peuvent faire aucune de ces deux choses.

Le point numéro deux est extrêmement important car extraire l'énergie de la matière est relativement facile. Générer de la matière à partir de l'énergie est extrêmement complexe et nécessite la conjonction de nombreuses sciences et connaissances, telles que l'utilisation d'ordinateurs aux capacités gigantesques par rapport à ceux de la Terre, et la création de machines capables d'imprimer une matrice énergétique à partir d'instructions données par ces puissants ordinateurs. Pour y parvenir, cela nécessite de vastes connaissances très avancées.

Donc, le fait que nous puissions contrôler ce qui se passe sur Terre en tant que jeu vidéo indique seulement que nous contrôlons technologiquement cette zone. En dehors de cela, le reste de l'Univers est également soumis aux mêmes principes de matrice énergétique.

Donc, tout est une matrice de nombres. Elle peut même être représentée numériquement comme par les ordinateurs sur Terre, et c'est aussi le cas des ordinateurs lunaires, comme je l'ai dit il y a 3 ans, ils sont numériques.

Tout est une localisation énergétique, toute matière qui existe a une valeur en gravité et la gravité est une attention ou un flux d'attention créatrice qui imprime un point de formation ou de concentration d'énergie jusqu'à ce qu'elle forme quelque chose de précis et reconnaissable comme matière tangible.

Tout est fréquence, et tout est énergie, synchronisé et ordonné avec une extrême précision et une extrême complexité. Précision dictée par les harmoniques d'une fréquence. Et cela peut être représenté avec des valeurs numériques. Ces valeurs numériques sont la matrice.

En modifiant les valeurs numériques qui représentent la dynamique énergétique, vous modifiez la réalité tangible ou matérielle. C'est pourquoi nous l'appelons la matrice. Mais il y a plus de matrice ici en 5D, ce qui est illusoire car il n'y a pas de densités, comme Yázhí l'a déjà expliqué. Ce n'est qu'une manière de comprendre l'inintelligible.

Donc, peu importe où nous sommes, ici ou sur Terre. Les règles énergétiques vont changer mais elles restent essentiellement les mêmes: une matrice énergétique et numérique. Donc, la seule différence avec la Terre est que la matrice énergétique qui la compose est contrôlée artificiellement.

[Retour aux immersions.](#)

Cela signifie que vous pouvez vous immerger dans pratiquement n'importe quelle partie de l'Univers, quelle que soit la densité, quel que soit l'endroit, ça n'a pas d'importance.

Dans ce sujet on applique le terme «immersion» uniquement à la Terre, mais cela se produit partout et sur toutes les planètes avancées, à un degré d'avancement qui manipule et crée déjà de la matière à partir de l'énergie.

Pour répondre à la question que tu as posée lors d'un précédent échange Gosia: quels cerveaux sont préparés pour l'immersion: ceux en 3D avant de connecter avec la personne en 5D, ou des cerveaux en 3D, créés artificiellement dans l'instant.

La réponse est: les deux .

Une personne peut être créée en imprimant uniquement la matrice énergétique et dynamique des fréquences, leurs harmoniques, directement avec un ordinateur, comme s'il s'agissait d'un lampadaire (c'est la définition de la fausse matrice vide des personnes sans âme, au fait)

Ou vous pouvez prendre une personne qui a été créée, ce que nous appellerions «naturellement», uniquement à partir de la conscience créatrice, de la Source, mais le résultat est le même. C'est une personne physique, un corps avec ses organes à l'intérieur, indiscernable des autres personnes.

Il convient de mentionner que non seulement les personnes, les bâtiments, les poteaux, les arbres peuvent être et sont créés de manière élaborée à partir d'un ordinateur holographique de haute puissance, mais aussi la dynamique complexe de la représentation d'une séquence complexe d'événements. Cette technologie a déjà été décrite en détail par Swaruu.

Ainsi, le signal va de la chambre d'immersion ou capsule d'immersion au récepteur qui contient la dynamique d'énergie harmonique qui correspond à la fréquence du signal émis par la capsule. Ce signal provient ou est lu à partir de l'activité neuronale et de sa dynamique électro-chimico-magnétique que les capteurs de type interféromètre détectent, qui ressemblent à ceux utilisés pour guider les vaisseaux spatiaux.



En d'autres termes, cet appareil lit et fait une carte précise de tous les mouvements électro-chimico-magnétiques qui se produisent dans un cerveau et le transmet à un autre cerveau récepteur.

Le cerveau d'origine en lui-même est un autre récepteur qui décode et interprète le signal de l'âme de l'individu. Comme nous l'avons déjà dit, une âme n'est pas dans un corps, mais travaille à travers un corps.

La capsule d'immersion détecte les ondes cérébrales et les dynamiques électro-chimico-magnétiques et les retransmet via la technologie de transmission par gravité muonique à un autre cerveau prêt à recevoir le signal.

En même temps, la capsule met le corps d'origine en stase ou en animation suspendue et en isolement, avec des stimuli précis sur des points cérébraux, les informations provenant de ses sens. En d'autres termes, le corps d'origine ne reste que le conteneur d'un cerveau "original" qui se connecte à la Source et détourne les informations électrochimiques-magnétiques-sensorielles vers un autre corps préparé, dont l'expérience de vie est transmise au cerveau original, et de là à la Source. On dirait décrit comme cela qu'il y a beaucoup de dérivations, mais en réalité le signal est très direct; il ne se perd pas car la connexion avec la capsule est très forte.

Pour y parvenir, il est nécessaire d'avoir un autre corps avatar qui correspond en fréquences à celui de l'esprit originel, de l'âme qui l'intègre.

Soit ce corps est créé et inséré dans la Matrice pour être plus tard «habité» par quelqu'un en immersion ou un corps qui a des fréquences similaires mais tout de même différentes est emprunté et modifié pour pouvoir recevoir le signal de manière satisfaisante.

Cette modification corporelle est le travail petits gris, les jardiniers. C'est la raison principale des enlèvements qu'ils font en permanence.

C'est pour cette raison que les mères sont préparées à maintenir une fréquence de vie nouvelle qui sera différente de la sienne.

C'est pour cette raison que des adultes sont enlevés, pour pouvoir changer leur fréquence, en raison de contrats de vie tels que ceux des "Walk Ins": la personne n'habitera un corps que jusqu'à un certain âge ou une certaine date et sera ensuite entièrement remplacée par une autre personne. Cette deuxième personne entrante ou "Walk In", comme on dit en anglais, aura toujours accès aux souvenirs du corps physique qu'elle habite, mais ce ne sera plus la même personne ou âme que celle qui habitait le corps auparavant. Il ou elle ne portera pas non plus le karma de la personne précédente.

Ce changement survient généralement après ou pendant un événement, souvent préprogrammé, comme une expérience traumatique de type accident. Mais pas forcément.

**Gosia:** Merci. Tes explications sont très bonnes et complètes!

Traduction: Mélanie

source:

<https://swaruu.org/transcripts/immersion-pods-1-advanced-extraterrestrial-technology-aneeka-of-temmer-taygeta-pleiades>

Depuis 2008 l'équipe des Taygetiens a contacté des centaines de personnes sur Terre pour le programme officiel « premier contact ». Le programme n'est plus d'application depuis, cependant Swaruu et l'équipe

Taygetienne ont continué le contact avec nous, Robert et Gosia, passant beaucoup de courant, spirituel, métaphysique, historique, scientifique, et technologique.

Les informations ne sont pas canalisées. Elles sont directement écrites utilisant les technologies terrestres

via internet.

C'est la première fois de l'histoire qu'une race extraterrestre partage directement de telles et énormes

quantités d'informations. Extraterrestre

C'est le moment pour nous de se réveiller et d'en apprendre plus sur la réalité qui nous entoure !

Les principaux contacts :

Swaruu de Erra (Yahzi Swaruu) est une jeune femme de l'étoile Taygeta dans les Pléiades et vient d'une de ses 4 planètes – Erra.

Elle est pilote de chasse, experte en ligne de temps (timelines), et guide spirituel

pour nous tous aussi bien que l'équipe des Taygetiens elle-même.

Anéeka de Temmer est une jeune femme de l'étoile Taygeta dans les Pléiades et vient d'une de ses 4 planètes – Temmer.

Elle est arrivée en orbite terrestre en avril 2016, son rôle dans le groupe est chef des analystes terrestre autant que pour les données spatiales. De plus, et parmi d'autres tâches, sa spécialité est portée sur les « ordinateurs » holographiques à bord.