

Le 22/02/2021

Traduction Française :

(EN) Immersion Pods 1 – Advanced Extraterrestrial Technology - Cosmic Agency (17/01/2021)

Capsules d'immersion 1- Technologie extraterrestre avancée d'utilisations multiples - Anéeka de Temmer

Yazhi : Le sujet de l'immersion comprend des informations précises. Il est très avancé, c'est même un des sujets les plus avancés parmi tous ceux que nous avons partagés. Et il est relié à d'innombrables autres sujets déjà publiés : la mécanique de manifestation, l'impression avec le rayon tracteur, les cartographies stellaires, les abductions, les incarnations, la vie après la mort, la matrice 3D, les personnes non réelles... Tout converge vers ce sujet qui renforce, via des informations complexes et complètes, ce qui a été dit dans les sujets précédents.

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 qui est 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, et toutes sortes d'entraînements, comme le pilotage, jusqu'aux formations professionnelles comme le soudage ou l'art. Également pour des utilisations thérapeutiques comme des traitements contre le syndrome de stress post-traumatique, ou le dépassement des phobies.

Quant aux immersions de travail, la conscience d'une personne peut être déplacée en la déviant 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.

Il y a donc 2 types d'avatars utilisés lors de ces immersions :

1) Un avatar qui n'existe qu'à l'intérieur de l'ordinateur lorsque le but de l'immersion est le loisir ou l'entraînement.

2) Un avatar réel comme dans l'utilisation et la gestion d'un clone biologique vide, préalablement construit et dont les fréquences sont accordées à la personne qui va s'y connecter.

En ce qui concerne la synchronisation des fréquences : chaque personne possède sa propre fréquence, qui correspond au fil de ses pensées, à comment elle est, et à tout ce qu'elle a accumulé au cours du temps dans sa vie présente et dans ses vies antérieures.

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://youtu.be/8N0vdToCICc>

Vidéo Esprit Libre (FR) :

Tout est énergie électromagnétique. Dans le cas d'un organisme biologique, c'est ce qu'on appelle l'énergie "subtile", mais en fait il s'agit simplement d'une fréquence très haute. Et par rapport à ce qu'émet un générateur ou un moteur électrique (pour ne pas dire une "turbine à plasma"), c'est une énergie immense et très forte. Il ne s'agit donc pas d'énergies "subtiles", mais plutôt d'énergies qui sont dans une autre fréquence ou dans un groupe de fréquences plus élevées. L'énergie biologique ou l'énergie de l'âme n'est pas aussi faible qu'on le pense. Bien au contraire, elle dépasse la gamme d'influences des gros générateurs, car elle est de haute fréquence. C'est une erreur d'interprétation courante.

Quant au corps physique matériel, il est constitué d'un réseau neuronal complexe en constante évolution, formation et 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 dépolarisation 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, et celui-ci affecte encore le 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.

Les mécanismes de connexion neuronale 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. Ces derniers sont ensuite réceptionnés et interprétés par les récepteurs du neurone suivant, qui réagit au stimulus par une nouvelle 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 qui est spécifique à chaque individu.

Non seulement il s'agit d'une fréquence spécifique, mais en plus, comme les neurones varient constamment, créant de nouveaux réseaux et contacts les uns avec les autres, ces derniers modifient également la fréquence résultante du corps physique, ce qui crée une fréquence temporelle spécifique. Autrement dit, à un point spécifique de l'espace-temps, ledit corps physique maintient (ou maintenait) une fréquence très précise et spécifique.

C'est un lieu 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'une efficacité maximale.

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

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 propres yeux.

Ces technologies sont déjà utilisées dans la vie de tous les jours à Taygeta et dans d'autres civilisations comme outil thérapeutique, ou comme remplacement en cas de surdité ou de cécité. Et elles sont particulièrement utilisées pour la réparation physique par immersion dans une capsule médicalisée.

Ce type de technologies a des possibilités d'utilisations 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 vaisseau de chasse. Cela lui donne un avantage sur les adversaires moins avancés technologiquement, en plus du soutien apportés par d'autres systèmes de son vaisseau.

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 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, Ré, Mi, Fa, Sol...) 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, Ré, Mi d'un piano, par exemple.

Chaque groupe de neurones a une localisation énergétique propre à chaque individu, irremplaçable et unique. Ainsi, l'ordinateur envoie des signaux d'une séquence précise qui provoquent un stimulus souhaité, dans une séquence spécifique et avec une combinaison précise. Ce qui, une fois que tout est 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, d'une scène où vous marchez sur la plage en écoutant la mer, avec l'odeur de la mer, la brise, la sensation du sable entre vos orteils, etc. Et 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.

Robert : Wouahou, merci !

Anéeka : De rien.

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

Anéeka : Je sais que chez vous cela n'existe même pas en rêve, mais chez nous c'est très commun et ce système est utilisé tous les jours. Le sujet est très vaste, mais je peux vous donner tous les renseignements.

Robert : Tu l'as très bien expliqué. Ça donne vraiment envie de faire une immersion programmée.

Gosia : Oh oui... J'aimerais approfondir le fonctionnement de l'immersion dans la 3D. En fait, je formulerais ma question comme ceci : tu as 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, n'est-ce-pas ? Il y a de nombreux starseeds qui évoluent dans la 3D et qui y sont entrés avec cette technologie. Ils ont l'air d'être humains et se sentent humains, mais ils se projettent en réalité dans cette existence à partir de leur capsule d'immersion. Peux-tu expliquer pas à pas comment cela se fait exactement ?

Anéeka : Oui... Bien que toutes les immersions, y compris celles-ci, soient basées sur le même principe que décrit ci-dessus. C'est-à-dire sur la 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, de la même manière que nos cartes stellaires localisent les étoiles par fréquences.

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. Donc un signal concordant passant à travers l'hyper espace avec la technologie de transmission par muons, peut également transmettre le signal depuis l'ordinateur d'une capsule d'immersion de la ville de Tol'ka sur la planète Temmer, jusqu'à n'importe quel endroit de l'Univers.

Énergétiquement, le signal de la capsule est envoyé par des muons en continu et il n'affecte que le cerveau qui est concordant avec le signal, peu importe où ce cerveau se trouve. En d'autres termes, il n'existe pas de distance dans l'émission de ces signaux gravitationnels à muons, et peu importe si la personne est en immersion juste à côté de sa capsule ou si elle se trouve à 440 années-lumière de distance. Comme c'est la même chose pour un vaisseau de se télétransporter de n'importe quel point 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 la matrice artificielle 3D. Ce concept est toujours exacte, mais ce n'est pas quelque chose d'unique pour son aspect factice. En d'autres termes, tout ce qui relève de la création mentale appelé "monde matériel" et ce, dans n'importe quelle densité, est une matrice. Voyez simplement la 3D comme quelque chose de notoirement matériel et de très douteux au niveau spirituel. A mesure qu'on monte en densités, tout devient plus énergétique, donc tout se matérialise plus rapidement. Cependant, la partie matérielle, ce que nous appellerions la matrice, se dilue et devient progressivement de plus en plus de l'énergie potentielle, et cela c'est la conscience.

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

Donc, tout est matrice. Tout obéit aux mêmes raisons d'exister, à la même formation ou manifestation à partir d'une conscience. Ce qui se passe spécifiquement en 3D, est que la gamme de fréquences très spécifiques qui sont sur la Terre ou qui forment la Terre, est très contrôlée par ce que vous appelleriez de la technologie très haute et très avancée.

Donc comme je l'ai dit il y a 3 ans, je peux par exemple insérer un bâtiment dans cette matrice... 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 pourraient être classées de 3 manières principales (il y en a plus, mais ce serait un autre sujet) :

- 1) Les civilisations capables de tirer de l'énergie nucléaire de la matière (énergie atomique, comme sur Terre).
- 2) Les civilisations qui peuvent tirer de l'énergie de la matière (énergie nucléaire) et qui, en plus de ça, peuvent transformer l'énergie en matière (comme sur Taygeta).
- 3) Les civilisations pré-industrielles ou primitives qui ne peuvent faire aucune de ces deux choses.

Le point numéro 2 est extrêmement important car si extraire l'énergie de la matière est relativement facile, générer de la matière à partir de l'énergie est extrêmement complexe. Cela 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 comme dans un jeu vidéo, indique seulement que nous contrôlons technologiquement cette zone. Mais le reste de l'Univers est également soumis aux mêmes principes de matrice énergétique.

Donc tout est une matrice de chiffres. Et cette matrice universelle peut même être représentée de manière numérique, comme avec les ordinateurs de la Terre. Et c'est aussi le cas des ordinateurs lunaires qui, comme je l'ai dit il y a 3 ans, sont numériques.

Tout est 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 de reconnaissable comme matière tangible.

Mais tout est fréquence, et tout est énergie, synchronisée et ordonnée avec une extrême précision et une extrême complexité. Précision dictée par les harmoniques d'une fréquence. Cela peut être représenté avec des valeurs numériques. Et ces valeurs numériques sont la matrice.

En altérant 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 encore de la matrice ici en 5D ! Même si c'est illusoire de dire cela, car en réalité il n'y a pas de densités, comme Yazhi Swaruu 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 pour la Terre est que la matrice énergétique qui la compose est contrôlée artificiellement.

Pour en revenir aux immersions : cela signifie que vous pouvez faire une immersion pratiquement dans n'importe quel endroit, dans n'importe quelle densité et dans n'importe quelle localisation de l'univers, car ça n'a pas d'importance.

Dans ce sujet aujourd'hui, nous utilisons le terme d'"immersion" pour parler uniquement des immersions sur la Terre, mais cela peut se pratiquer partout et sur toutes les planètes avancées, dont le degré d'avancement permet de manipuler et de créer de la matière à partir de l'énergie.

Pour répondre à la question que tu as posée lors d'un précédent échange, Gosia : « Comment les cerveaux sont-ils préparés pour l'immersion ? Prépare-t-on les cerveaux en 3D avant que les personnes en 5D ne s'y connectent ? Ou est-ce qu'on crée artificiellement ces cerveaux de personnes 3D juste avant l'immersion ? ». La réponse est : « les deux ».

On peut créer une personne en imprimant uniquement la matrice énergétique et dynamique des fréquences, ses harmoniques, directement avec un ordinateur, comme s'il s'agissait d'un lampadaire (c'est d'ailleurs la définition des personnes non réelles matricielles sans âme). Ou bien on peut prendre une personne qui a été créée disons "naturellement" depuis la conscience créatrice, c'est-à-dire la Source, là où se trouvent les âmes.

Mais le résultat est le même : c'est une personne physique, un corps avec ses organes à l'intérieur, indifférenciable des personnes naturelles.

Il convient de mentionner que non seulement on peut créer des personnes, des bâtiments, des poteaux, des arbres aux formes élaborées, à partir d'un ordinateur holographique de haute puissance, mais qu'on peut aussi créer la dynamique complexe que représenterait une séquence complexe d'événements. Cette technologie a déjà été décrite en détails par Yazhi Swaruu.

Donc, le signal part de la capsule d'immersion et va jusqu'au récepteur qui possède la dynamique énergétique des harmoniques 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 détectent des capteurs de type interféromètre, 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 il la transmet à un autre cerveau récepteur.

Et le cerveau d'origine est lui-même 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 la dynamique électro-chimico-magnétique, et il les retransmet via la technologie de transmission par gravité muonique à un autre cerveau qui est préparé à recevoir le signal.

En même temps, la capsule met le corps d'origine en stase, ou en animation suspendue, et elle isole avec des stimuli précis sur des points cérébraux, les informations provenant de ses sens. En d'autres termes, le corps d'origine n'est plus 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. Décrit comme cela, on dirait qu'il y a beaucoup de déviations, 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 corresponde 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 ; soit on prend un corps qui a des fréquences similaires mais tout de même différentes, et on le modifie pour pouvoir recevoir le signal de manière satisfaisante.

Cette modification corporelle est le travail des petits Gris, ceux qu'on appelle les "jardiniers" de la Terre. C'est la raison principale des abductions qu'ils font en permanence. Et c'est pour cette raison que les futures mères des starseeds sont abductées pour qu'elles puissent être préparées à maintenir une fréquence d'une vie nouvelle qui n'aura pas la même fréquence que la leur.

C'est aussi pour cette raison que des adultes sont enlevés, pour pouvoir changer leur fréquence, en raison de contrats pré-incarnatoires comme ceux des "Walk'in" (comme on dit en anglais) : l'âme d'une personne n'habitera un corps que jusqu'à un certain âge ou une certaine date, et sera ensuite entièrement remplacée par une autre âme. Cette deuxième âme entrante ou "Walk'in", aura toujours accès aux mémoires du corps physique qu'elle habite, mais elle ne sera plus la même personne qu'avant. Elle n'endossera pas non plus le karma de la personne précédente. Ce changement d'âme survient généralement après ou pendant un événement, souvent pré-programmé, comme une expérience traumatique de type accident. Mais pas forcément.

Gosia : Merci Anéeka. Tes explications sont très bonnes et complètes ! La suite dans la 2ème partie.

Traduction par Mélanie D. de l'Alliance française interstellaire.

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 (Yazhi 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.

**les images sont illustratives uniquement*

Visitez les chaînes pour voir toutes les vidéos :

Despejando Enigmas (Robert – Espagnol) :

<https://www.youtube.com/channel/UChOGxLFJKNKm91za6r3pjAA>

Agencia Cosmica (Gosia – Espagnol) :

<https://www.youtube.com/channel/UCYjj30Cp0U9coWALouInCbg>

Red Agartha (Robert – Espagnol) :

<https://www.youtube.com/channel/UCwNit481qrGklhyNttKuLDQ>

Cosmic Agency (Anglais) :

<https://www.youtube.com/channel/UC2MMhSGDuf9kKXPvXfgOr9w>

Vidéo source (ES) :

Vidéo source (EN) : <https://youtu.be/8N0vdToCICc>

Vidéo Esprit Libre (FR) :