

Translations English - Swedish

9 Sept 2022

Stellar Navigation 3 - Inserting Objects and Situations into the Matrix - Athena Swaruu

Author, Cosmic Agency, Gosia Published June 28, 2022

<https://swaruu.org/transcripts/stellar-navigation-3-inserting-objects-and-situations-into-the-matrix-athena-swaruu>

Ursprungligen Spanska - 21 Mars 2022

*) Kommentar översättaren.

Notera även att detta är del 1 av det 3:e avsnittet om Stjärn Navigation - se även tidigare översättningar av speciellt 2 avsnittet i en hel artikelserie av 9 + 3 artiklar - Swaruu och Dhor Káal'eI

Stjärn Navigation Del 1/3: Injicering av Objekt och Händelser i Matrisen

Gosia: Jag såg en intressant frågeställning från en person idag och här är min fråga är relaterad till den:

- Om allt här utgörs av den digitala Matrisen var du kan se, höra och till och med känna lukten av allt som händer på Jorden. Allt som kan föras in, tas bort etc... du till och med känna lukten av oss som Anéeka sa en gång. Vad är anledningen till att det då är nödvändigt att fysiskt komma ner på Jorden i stället för att bara flyga över för att se vad som händer där?
- Kan du inte se detta genom att analysera den digitala "Matrisen" från skeppet? Varför alla dessa drönare från Federationen etc.?

Swaruu X (Athena): Orsaken är att det inte exakt handlar om något som är digitalt som i Matrix filmen. Det fungerar inte precis på det sättet även om filmen visar en ny analogi i den meningen att allt är matematiskt och utgörs av specifika frekvenser.

Du går ner på Jorden för att se vad som händer var vi bara är på ytterligare en nivå inom samma "digitala" spel som liknar situationen var du ta bilen för att åka och se på ett UFO... en ET använder ett UFO för att gå ner för att se på bilen. Allt detta är en del av samma spel som innebär att följa regler och överenskommelser exempelvis som att inte passera genom väggar i ett tv-spel. Det är allt.

Yazhi: Du går ner på Jorden eftersom Matrisen existerar även här. Och hur du än agerar sker det på en annan nivå i samma spel. Vad du ser via en dator speglar inte alltid vad en person skulle tolka om denne direkt kan se ett specifikt fysiskt objekt framför sig.

Exempelvis som i detta är exempel:



- Stol 1 - vad datorn ser

Men om någon gick ner för att titta på stolen skulle denne se den så här:



- Stol 2 - vad personen ser

En stol för datorn är inte samma stol för ett väsen med själ och koppling till Källan.

Ta ett annat exempel, en karta:

- Karta



- Bild



Den andra bilden visar hur Barcelona ses av ett väsen med själ med koppling till Källan. Kartan är inte terrängen.

Datorn ser kartan men varelsen ser den kompletta terrängen. Dock räcker det i många fall med det som datorn kan se men det finns inget som kan jämföras med att ha ögonen och stövlarna på marken.

Gosia: Min uppfattning är att datorn även kan tolka, lukta och höra konversationer? Eller görs det med drönare?

Yazhi: Ja det görs med drönare men ersätter inte närvaron av en verklig person.

En annan anledning till att själv besöka Jorden som en ET är att öka sin erfarenhet från att gå ner och det sker på grund av att Jorden inte bara ger upplevelser för befolkningen på planeten utan även för de ETs som finns i närheten. Orsaken till det är att de ETs som finns häromkring är del i samma spel som det innebär att vara vid liv men då bara på en annan nivå.

På grund av att Tina (Athena) ibland känner sig inlåst här (på skeppet)* men vill leva fritt så känner hon behov av att komma ner för att flyga aerodynamiskt som fungerar baserat på skillnaden vingarnas lufttryck men via ett UFO utrustad med antigravitations teknik.

Varför?

Ja, på grund av att det är att flyga med vingar och inte med hjälp av antigravitation. Det ger en annorlunda upplevelse att kunna känna luftströmmar och fickor av olika temperaturer, se vatten partiklar rinna genom baldakinens tak vid passage genom moln som skapar en upplevelse för en varelse med själ.

Ibland behövs inte någon faktisk orsak som många skulle förvänta sig, bara det att du helt enkelt vill gå ner, för att du vill känna hur det är. Vad antigravitation ger dig i form av trygghet tar bort upplevelsen.

Du kan styra ett skepp med generatorerna och gravitations dämparna på ett säkert och tråkigt sätt som ett alternativ till att styra ditt flygande objekt, istället för att direkt känna förändringarna i planets riktning orsakad av enkla skevroder som du styr med pedaler under fötterna.

Gosia: Alltså är det så att du inte kan se allt som händer på Jorden via holografiska datorer på skeppet via en form av simulering som jag tolkade Anéeka, när hon sa att man kan känna lukten av oss och även sätta in byggnader eller ta bort dem. Vad jag menar är att Anéeka sa att du kan se allt via "holografiska datorer" inom Matrisen eller något liknande... vad det gäller allt som händer på Jorden.

Min fråga är därför:

- Varför då komma ner på Jorden fysiskt?

Swaruu X (Athena): Ja det kan vi men allt kan emellertid inte ses men det är viktigt anser jag och det gäller vilken planet som helst, inte bara Jorden.

När det gäller den "holografiska Matrisen" är allt som utgörs av den "materiella världen" som sådan Matrisen, vilket är samma som att bara säga att den utgörs av "skikt" som består av olika typer eller uppsättningar av frekvenser.

Ja, så fungerar det!

Jag känner emellertid att det inte förklarats på ett bra sätt eller som det förklarades tidigare associerar det mer exakt hur det visades i Matrix-filmen.

Det är snarare antingen mer komplext eller det kan beskrivas som ett Matematiskt Universum där allt som finns vare sig det utgörs av något materiellt eller energi är samma sak i slutändan, eftersom de lyder interaktion och påverkan av ett "matematisk" set av formler och kalkylerbara interaktioner.

Vilket är den exakta anledningen till att ett rymdskepp använder och följer stjärnkartor efter deras frekvenser och inte efter kartor i form av positioner på ett pappersark som används i "3D" eller i en Y, X, Z modell i form av volym. När det sker gäller det bara för mer begränsade områden.

Således kommer att skepp att använda en matematisk karta vars uppsättningar av data är baserad på en specifik plats som följer mönster och formler som kan beräknas och förutsägas med hjälp av mycket kraftfulla datorer.

Detta kan beskrivas som ett energifält av frekvenser eftersom materia i sig endast är illusoriskt och framstår via en tolkning som baseras på ett observerande medvetandes erfarenhet som tolkar det kraftfulla energi matematiska fältet som en "materiell värld".

Från det som nämnts ovan är detta ett sätt att förstå den materiella världen, vare sig det gäller Jorden eller inte och det sker på ett sätt som baseras på energivärden av ständigt påverkande energirika interaktioner mellan varandra som samtidigt helt ignorerar den fysiska tolkningen av ett medvetande. Detta förvandlar stjärnavigering helt och hållet till navigation mellan energifält av deras frekvens- och effektvärden som representeras av matematiska data.

Detta är något som inte förklarades väl i Stellar Navigation (se i tidigare avsnitt 2 och dess många olika delavsnitt)*. För att ett skepp som skall resa från sin utgångsplats till en ankomstplats via HyperSpace (via Supra Luminar) handlar det inte som att det färdas genom någonting, utan handlar om att hoppa från en omgivande frekvensposition eller det som omger skeppet till en annan Matris energi position. Därav termen "Jump Ship" som användes av Billy Meier på 70-talet.

Genom besättningsmedlemmarnas medvetande skapas en uppfattning av att röra sig genom "Hyper Space" vilket även genererar upplevelsen eller uppfattningen av vad som kallas Ship Internal Time (SIT) som även betyder att sitta i väntan på resans fullbordande.

En annan punkt som inte tidigare förklarat väl men som för mig är väldigt viktig:

- Vad ett skepp gör är att använda kartan av energier lagrade i dess kvant minnesenheter i form av perfekta kvartskrystaller, tolka dessa energier i form av matematiska värden i syfte att de skall kunna skapa vad som omger skeppet som om det redan var på sin nya avsedda destinationsplats. Vilket innebär att det kommer att emulera att vara där som därmed orsakar en kompatibilitet mellan frekvenserna på destinationsplatsen och en inkompatibilitet av de matematiska frekvenserna av energi på ursprungsplatsen. Detta är vad som orsakar hoppet från en plats till en annan.

Således betyder det att skeppet inte reser i sig utan hoppar från en plats till en annan genom att skeppet självmanifererar sig genom att av-materialisera sig på en plats och åter-materialisera sig på en annan.

Och detta som inte har nämnts tidigare är kritiskt enligt min åsikt:

- För att ett skepp skall kunna efterlikna eller kopiera de matematiska energi frekvensernas värden på stjärnkartan som är lagrad i dess minne är det inte nödvändigt att exakt efterlikna verkligheten vid ankomstpunkten.
- Inte heller är det nödvändigt att skeppet emulerar allt till fullständig perfektion utan endast med tillräcklig god tillförlitlighet för den avsedda destinationspunkten.

Vilket innebär att när ett skepp skapar Hyper Space bubblan (toroiden)* baserad på den matematiska frekvens-energi kartan över destinationspunkten kommer det inte krävas ett exakt efterliknande av allt som förekommer vid destinationspunkten.

Föreställ dig således inte något krav på att emulera hela solsystemet och inte heller hela Jorden på grund av att du bara behöver efterlikna ett begränsat utrymme av vad som omger skeppet vid den valda destinationen. Effekten av det betyder att du bara behöver innefatta volymen av den stora (toroid)* bubblan som omger skeppet som om du var på destinationen.

Ta som exempel att du är i Berlin och vill med hjälp av din bil vill ta dig via Hyper Space till Helsingfors. I det fallet behöver din bils dator inte emulera hela Helsingfors energi, utan bara energin i den matematiska matrisen för parkeringsplatsen på den gata som du vill komma till i Helsingfors.

Ju mer skeppets dator lyckas efterlikna omgivningen av punkten för ankomsten, desto mer exakt kommer du att ankomma till den exakta punkten. Och den större noggrannheten tolkas inte så mycket som noggrannheten för ankomstpunkten på kartan utan av den exakta tid som du ankommer till på platsen.

Nu tillbaka till den första frågan:

- Den matematiska frekvens-energi kartan är inte en statisk karta såsom den papperskarta du förvarar i ditt handskfack utan en karta inom datorn som namnet anger, refererande till matematiskt till energi.
- Det vill säga att datorn kan skapa en numerologisk talföljd som orsakar en förutsägelse om frekvens- och energirörelserna för avsedd ankomstpunkt som avses studeras (på ankomst platsen) vilket kommer att tolkas som en tidsmässig förflyttning.

Således kan du observera en punkt inom de områden som är täckta av en precisionskarta som den av Jorden, var du kan instruerar rymdfarkostens dator att tolka data från den matematiska frekvens-energi kartan och visa den för dig i form av objekt samt deras positioner på en traditionell X, Y, Z karta. Var de olika objektens former och detaljer som ditt sinne tolkar, visas som den materiella världen över vald specifik plats.

För avancerade civilisationer med Hyper Space kapacitet (inte Warp vilket är mänskligt och fel) är det uppenbart att det inte finns någon materiell värld utan allt är en matematisk dans som kan förutses i rörelser och interaktioner samt energi-influenser som på så vis tolkar energin matematiskt med hjälp av dess frekvens.

På exakt samma sätt som ett skepp emulerar eller själv-manifesterar sig på destinationsplatsen, kan den även påtvinga eller ändra en del av samma energikarta matematiskt över platsen. Det vill säga att den kan ändra energi värdena genom att använda en kodad och kontrollerad gravitations stråle som "präglar" de nya värdena vid en specifik plats inom energikartan (även tolkat som X, Y, Z) för att på så vis infoga ett nytt objekt i energi "Matrisen" för destinationsplatsen, i detta fall på Jorden.

Robert: På tal om navigering så förstod även jag att skeppet hoppar och inte att det rör sig. Om skeppet "inte rör sig" beror så klart på typ av skepp. Suzy skeppen rör sig inte men Toleka måste röra sig antar jag för att aktivera motorerna.

Swaruu X (Athena): Javisst, skeppet rör sig men av andra skäl, eftersom det inte behöver en viss hastighet för att komma in i Hyper Space. Snarare görs det eftersom det finns regler för komma in- och eller lämna ett tungt penetrerat område. Du kan likna det med en parkeringsplats fullt av skepp i omloppsbanan kring vilken planet som helst, var du först måste börja med att frigöra interplanetärt utrymme för att sedan kunna ta steget till Hyper Space. Således handlar det om navigationsregler och inte tekniska hinder.

Robert: Med den tekniken, kan du då gå var som helst eller finns det några begränsningar som att gå till "högre eller mer expanderade plan"?

Swaruu X (Athena): Javisst om dina motorer kan kopiera och efterlikna det som finns på din karta och om du har kartan.

Begränsningen beror bara på två faktorer som:

- Din navigeringskarta av matematiska energifrekvenser.
- Dina motorers kapacitet att efterlikna eller kopiera de matematiska instruktionerna av energi från navigations datorn.

Gosia: Ja, jag förstår! Du kan infoga saker men du kan inte se allt i detalj eller hur? Bättre att direkt gå ner på planeten i stället.

Swaruu X (Athena): Du kan men eftersom systemet inte är perfekt som jag förklarade ovan så händer det fortfarande att det som finns på kartan inte återspeglas i terrängen när du landar. Ja, ibland sker det men vissa gånger inte.

Gosia: Ja, jag förstår! Och jag inbillar mig att mycket förändras varje sekund på grund av att allt förändras och interagerar.

Swaruu X (Athena): Det skulle utgöra en annan del av det faktum att det finns en matematisk energidynamik som betyder att energivärdena för ett visst område sammanhänger med energivärdena av dess omgivning.

En annan sak är att även om dessa kvant holografiska datorer är mycket kraftfulla så tolkar de fortfarande det som utgörs av kartans energi på sitt egna sätt vilket skiljer sig från en persons tolkning av en plats med hjälp av sina två ögon.

Sinnet kan gå vart inget skepp kan gå och det finns delvis en teknologisk gräns eftersom du behöver både precisionen hos motorn och kartan.

Vilket inte handlar om "hur mycket effekt" motorerna har, exempelvis som dragkraften hos en jetmotor. Det handlar inte bara om uteffekt/dragkraft utan även om den precision med vilken en motor kan generera fram eller kopiera de exakta frekvensernas matematiska energidynamik mellan varandra baserat på vad datorns karta dikterar.

Det vill säga om vi går tillbaka till Matrix-filmen så ser datorns karta allt som siffror och relationen mellan dem men det är en sak för datorn att förstå datan och en annan för motorerna på skeppet att kunna kopiera den datan från datorn och översätta dessa data till något inom och omkring skeppet.

Således det finns ett tydligt matematiskt samband mellan ett kontinuerligt flöde av löpande energivärden som kan tolkas med matematiska formler som kommer att utgöra ett medelvärde inom fältet, var det flödet kommer att tolkas som TID eller som Tiden och den hastighet med vilket flödet förnimmas för en specifik plats.

Och den tiden är resultatet av det genomsnittliga energifältet som i sig är resultatet av medelvärdet av uppfattningen av den rumsligt - tidsmässiga variation som i allmänhet handlar om varelser med medvetande och medvetanden i allmänhet.

På grund av att det skapas ett medelvärde per plats som blir specifikt för den platsen och inte för en annan vilket på så vis skapar tidsmässiga glidningar. Således går tiden långsammare eller snabbare i förhållande till eller i jämförelse med en annan punkt eller plats.

Detta händer inte bara mellan skilda platser som planeter, utan även mellan individuella personer baserat på var och ens specifika medvetande. I enlighet med vad jag sa ovan så summeras allt som skapar summan av ett genomsnitt. Denna summa utgör det som kan sammanfattas som det Kollektivt Omedvetna som Carl Gustav Jung talade om.

Vilket även skapar separering, eftersom allt utgörs av en dans av matematiska formler som tolkar energiernas interagerande rörelser och vars influenser sammanförs till ett enda fält av vad vi förstår som Universum.

På så vis sker en vidare utökning enligt samma princip var allt integreras i den Ursprungliga Källa som innefattar varje faktor av allt som sker och som kommer att påverka det totala energifältet, som utgörs av Etern.

Robert: Det är väl något du gör med dina tankar när du kommer ihåg något? Du matchar dina minnes-frekvenser med den händelse-frekvens du upplevde? Var ditt sinne fungerar som ett skepp.

Swaruu X (Athena): Vad skeppets system... dess holografiska kvantdator plus högprecisions plasma motorerna gör är att kopiera vad en medveten varelse gör naturligt. Skeppens teknologi är baserad på levande varelsers medvetande.

Robert: Föreslår att vi kan säga att önskemålet förstärks av skeppets medvetande.

Swaruu X (Athena): Ja, eftersom det redan finns så mycket teknologi inom det här systemet att du bara behöver komma ihåg och tänka på just den platsen för din destination. Det leder till att skeppet läser dina tankar och med det för skeppet dig dit du önskar om och när du vill det eftersom det även läser det.

Den matematiska energiutvecklingen på en plats, det vill säga sekvensen i vilken numren som tolkar frekvensernas utveckling och påverkan av varandra kan till en viss del beräknas och komma relativt nära vad det verkligen är med hjälp av skeppets dator.

Effekten av det är att datorn kan fylla in saknade delar baserat på tillgängliga data enbart med matematisk logik och med det kan den därmed i viss mån "förutsäga" den närmaste framtiden.

Datorn kan även beräkna vad som finns fysiskt på en icke kartlagd plats bara via en energi numerisk interaktion av fältet eller det utrymme som innefattas inom den okända platsen.

Det vill säga, om du känner till utrymmet som omger en icke kartlagd plats kan du bara genom att observera den matematiska energidynamiken inom området som omger den okända platsen förutsäga eller förstå vad som finns inom ett sådant icke kartlagt utrymme. Metoden används regelbundet inom navigering och utforskning av rymden men används även för att förstå och studera Solar, Svarta Hål och Gravitationsbrunnar och vad som finns inom dem.

Om du har en ofullständig karta framför dig men inte vet vad som finns i den sektorn av rymden på grund av att du inte ser något och det inte finns någon karta utgör det för dig "terra incognita". Om du använder det här systemet med hjälp av datorn kan du via energiflödet kring platsen "terra incognita" finna vissa typer av objekt där.

Från fall till fall kan det även exakt avgöras vad du kommer att få kännedom avseende vad som finns inom platsen. I de fall det exempelvis inte finns är så mycket förändringar i energiflödet kommer du att förstå att det inom det icke kartlagda området inte finns något med stor massa som exempelvis en asteroid eller en planet.

Robert: Här en fråga från någon som följer oss:

- "Hur samlar skeppets dator in frekvensdata för en ny plats var den är har kommit till?"

Swaruu X (Athena): Det har redan förklarats i Stellar Navigation 1 men jag repeterar. Sättet som en dator samt ett skepp gör detta är via användning av en Interferometer. I princip mäter denna en elektrons passage mellan två punkter vilket mäter den volym elektronerna passerar från en punkt till en annan som en tunneleffekt som kommer att bestämma mängden gravitation som finns vid det område som sensorn mäter. Från det översätter datorn avläsningen av gravitationen i form av frekvens faktorer som datorn kan använda för att ändra motorernas frekvens.

Med tanke på att initialvärdet eller den grundläggande gravitationen inom etern inom Hyper Space är känd som en konstant i ekvationen vid beräkningen, även om denna konstant inte är perfekt så är den tillräckligt stabil för att användas som en konstant för rymdskeppens navigationssystem. Det utgör det mest approximativa värdet av etern i vila när man ser eller förstår etern som en högfrekvent vätska i vilken rymdfarkosten själv är nedsänkt.

På Jorden är den minsta Interferometern med motsvarande kapacitet som sensorerna i vilken som rymdfarkost som helst med Hyper Space kapacitet kilometerlång och ringformad och denna kallas partikelaccelerator eller Hadron Collider.

Gosia: Tack, fascinerande allt detta men nu tillbaka till att föra in något på en plats. Intressant det du säger att detta även kan göras på andra planeter på grund av att allt handlar om materiella Matriser.

Jag har just förstått att allt här är liksom mer av ett "konstgjort" lager som även kan manipuleras uppifrån för att föra in något etc. Således kan det gå att föra in något (byggnader etc.) och även göras på andra planeter? Om så är fallet undrar jag om det är gjort och i så fall i vilket sammanhang, varför och av vilka skäl?

Istället för att bygga ett hus kan du designa huset i en dator och infoga det i Matrisen matematiskt via energi på platsen. I så fall skulle det bespara dig en massa fysiskt arbete.

Robert: Och om inte, varför inte?

Swaruu X (Athena): Ja, du kan göra det och på vilken planet som helst i den materiella världen. Ju lägre densitet desto mindre detaljer krävs, vilket gör det relativt lätt att infoga objekt eller situationer på Jorden eftersom det kräver mindre precision och färre beräkningar än vad som skulle krävas på en mycket högfrekvent plats som exempelvis Cyndriel Aldebaran. Kom ihåg att ju högre existentiell frekvens desto större komplexitet som felaktigt tolkas som densiteter 3D, 5D, 9D.

Nu angående situationer/händelser:

- Ett objekt är en uppsättning frekvenser i stående våg läge. Det är som att säga energiflödet som det innefattar återkopplas till sig själv (toroid) tills dess en yttre kraft bryter jämvikten.
- En situation kan förutses eller genereras genom manipulation av formlerna för energin som förändrar eller verkar på en plats.

Om du påtvingar en förändring i Matrisen eller den matematiska väv som dominerar och påverkar en plats så kommer du att förändra den matematiska energitvecklingen och orsaka en artificiell obalans som kan tolkas samt upplevas där nere av varelser med medvetande som en förändring i flödet av händelser.

Vilket betyder att du kan ändra energivärdena i en vägkorsning i syfte att orsaka en ökad friktion av en bils hjul som vrider sig och omvandlar den rörelseenergin till värme (därmed minskas bilens hastighet genom friktion i motorn och bromssystemen) orsakade en inbromsning genom det ökade motståndet mot att rulla fram... Detta gör att bilen kommer fram till korsningen mellan två gator några sekunder senare som leder till att bilen inte längre kraschar mot en annan och förhindrar att föraren förolyckas. Denna påverkan leder till att historien helt kommer att förändras.

Och det uppnås bara genom att ändra värdena för den energi friktion som genererar kinetisk-värme-interaktionen på platsen inom systemen av en enda bil. Detta sker på ett mycket subtilt sätt som är omöjligt att upptäcka. Allt görs via en Traktor Stråle på avstånd från ett osynligt skepp parkerat ovanför platsen.

Detta är allt vad "Sand Clock" handlar om - vilket utgörs av en elitgrupp verksam med tids- förändrande aktiviteter som min mor tillhörde eller tillhör.

Gosia: Wow, tack. Och när det gäller att föra in något, även om det kan vara svårare på andra planeter så görs det? Om du exempelvis istället för att bygga ett hus designar det i en dator och infogar det i Matrisen via den matematiska energin på en specifik plats?

Robert: Jag antar att det är vad replikatorer gör men då med mindre objekt för att omvandla energi till materia.

Swaruu X (Athena): Ja, det sker och vad som hindrar någon från att göra det är tillgång till teknologi. Det förklarar varför eller hur vissa icke-mänskliga raser eller kulturer som Andromedan eller Arcturian kan göra skepp som är lika stora som Månen eller ännu större, eftersom de med hjälp av detta system skapar materia från energi, exakt på det sättet.

Gosia: Istället för att jobba med händerna?

Swaruu X (Athena): JA men det finns en mental tendens att vilja gå tillbaka till det enkla och inte längre förlita dig så mycket på datorer och högteknologi, utan i stället uppskatta glädjen med att bygga ett hus med händerna. Såga brädor och sätta dem på plats från en stega med en tillfredsställelse av det enkla.

För även om du upplever den här tekniken som fantastisk och bekväm så skapar den även stora etiska problem som har att göra med manipulation av uppfattningar genom möjligheten att sänka ner vad som helst.

Gosia: Men gränsen är själva teknologin som du sa eller finns det även några "etiska" regler?

Swaruu X (Athena): Ja det finns etiska regler men ibland kommer personer inte ha möjlighet att veta om något som hände var manipulerat eller naturligt. Således skapar själva potentialen för manipulation något som kräver regler som begränsar användningen av den här typen av avancerad teknologi.

Gosia: Ja det öppnar upp för många etiska frågor. Och vilka regler finns inom Taygeta kring detta?

Robert: Användningen av den teknologin definierar ditt kollektiva omedvetna och ditt modus vivendi (tillfällig lösning)* i ett holistiskt samhälle. Att använda eller missbruka den möjligheten verkar absurt.

Gosia: Och hur definierar du övergrepp eftersom det öppnar upp många frågor?

Swaruu X (Athena): JA det används i automatiserade fabriker men dock minimalt. Inom Taygeta är hantverket dominerande men tekniken används fortfarande för att tillverka sådant som avloppsrör eller annat som bara behövs och görs bättre maskinellt än med händerna. Trots tillgång till teknologin används fortfarande mer traditionella enheter som grävmaskiner, bulldozers eller kranar.

Gosia: Men vilka regler finns och då i form av en regelbok eller förstår alla detta?

Swaruu X (Athena): Ja, det finns regler som fastställts av Höga Rådet.

De fungerar inte som på Jorden eftersom alla medborgare i Taygeta i detalj har kännedom varför denna teknik inte bör missbrukas och det har fungerat på detta sätt under mycket lång "tid" (i brist på bättre ord).

Även om regeln existerar tas den inte som en Lag som den skulle komma att bli på Jorden. Vilket beror på att det redan en del av själva överenskommelserna bland befolkningen och är lika självklart som överenskommelsen att inte knuffa varandra på gatan.

Gosia: Vilka skulle de reglerna vara exempelvis?

Swaruu X (Athena): Reglerna för samexistens är många. Exempelvis att inte påtvinga sig själv på andra på ett sätt som även påverkar dig att behöva ta hand om varandra. Kunskapen att vi alla är en del av en helhet som vi tillsammans lever. Inom Taygeta finns inte lika mycket själviskhet som det finns på Jorden och den är inte lika högljudd. Det är mentaliteten själv per definition som skapar en automatisk och ofrånkomlig konsekvens inom det holistiska samhället bland Taygetans.

Gosia: Ses det exempelvis som ett missbruk att sänka ner en present till någons mor som är hemma istället för att räcka över den till henne personligen?

Swaruu X (Athena): Även om det kan se trevligt ut, inom Taygeta skulle det likna att skicka ett digitalt gratulationskort eller en present till din mor, istället för att räcka över ett handskrivet och dekorerat kort som du själv gjort tillsammans med ett konsthandverk. Visst kan det göras men det minskar i värde. Och inom Taygeta skulle det inte ens ses på det sättet utan mer som något av dålig smak.

En annan sak är att alla genom egna beslut inte har tillgång till denna typ av teknik. De begränsas till användning av traktorstråle tekniken för privat bruk eller för att bruka jorden. Traktorstrålen är en teknik som redan används av skeppen (för av pålastning samt mycket annat bland annat som på rymdskeppen)* men de används även för industriellt bruk som en vinsch på en land jeep var de är utrustade som standard.

Denna teknologi är så starkt påverkande att den för med sig etiska problem för de samhällen som har tillgång till den. Den är så komplett att de i många icke-mänskliga civilisationer har kommit att hamna i beroende till teknologin.

Allt är redan gjort och de behöver inte längre ha några problem med det mesta eftersom allt är så enkelt. Vilket leder till en försämrad livskvalitet var allt är tråkigt, smutsigt och sterilt. Ingenting är nödvändigt, allt tas om hand, allt är givet och allt är redan gjort samt att du har allt. Det slutar med att det blir så sorgligt att det kan utplåna en hel civilisation och det har utplånat hela civilisationer.

Gosia: Ja och så undrar de varför stjärnfrön kommer till Jorden! För ett äventyr av något motsatt!

Swaruu X (Athena): Högteknologi ger inte lycka och bör bara användas när den behövs. Ge dig istället tid i livet att uttrycka dig själv som själ konstnärligt.

Vad som betyder något är att upplevelsen i livet att inte ha allt. Det är här återigen vikten av medvetande och förståelsen av personer samt deras föreställningar och värderingar kommer in. Och det är anledningen till att personer bland annat inom Taygeta samt på många andra platser det sker ett återvändande till det enkla. Att förundras över handgjorda skapelser, över manualen till de gamla vävstolarna, över konsten. Med det kommer vår beundran över den mänskliga rasen som uppnår så mycket med så få resurser, begränsade hjälpmedel och enkel teknik under så kort tid i livet.