

VISUALISATION DES ACCES

IMAGE 2x2D SOURCE

« L'image 2x2D source » est l'image aplatie de toute la surface de la sphère de la SLS qui est visualisée au point de diffraction des fentes si l'observateur vise le centre de la SLS avec le PF. Elle est la « porte » par laquelle les accès sont rendus possibles.

Lorsque l'observateur ne vise pas le centre de la SLS (cas le plus commun où il vise dans l'espace champ afin d'obtenir des images), l'image 2x2D source est moins bien définie et s'apparente à un disque lumineux irisé.

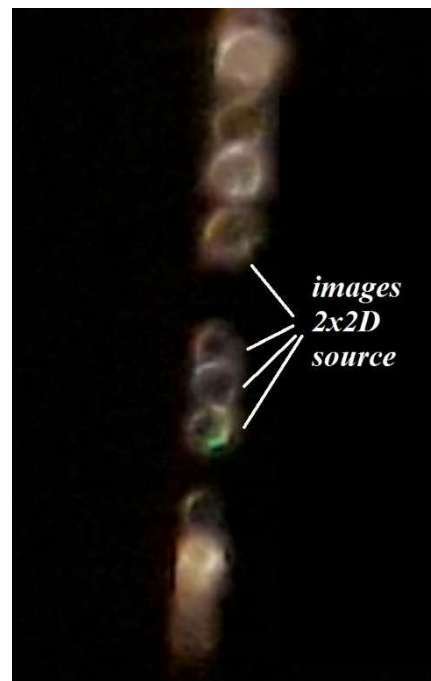
En créant des entrées de lumière additionnelles, il est possible d'afficher plusieurs images 2x2D source à l'intérieur du PF. Elles se positionnent soit directement au niveau de ces entrées additionnelles, soit sur les parois internes du PF, à condition de laisser entrer un ou plusieurs rayons lumineux.

ACCES AU CHAMP LOCAL, EXPERIENCE 3

La SLS munie d'une ampoule halogène à un seul filament vertical (d'environ 70 watts consommés, ampoule basse consommation très répandue des années 2010) permet la création d'un champ de lumière et d'ombre propice à la réalisation de l'accès au champ local.



Dessin de l'image 2x2D source observée à l'oeil nu à travers le point de diffraction des fentes lorsque l'observateur vise le centre de la SLS avec le PF. La totalité de la surface de la quasi-sphère qu'est la source est dépliée et aplatie en face du regard. C'est la porte.



Avec la caméra, les images 2x2D source sont des disques lumineux irisés qui vont se transformer en des images de lieux selon la position adoptée

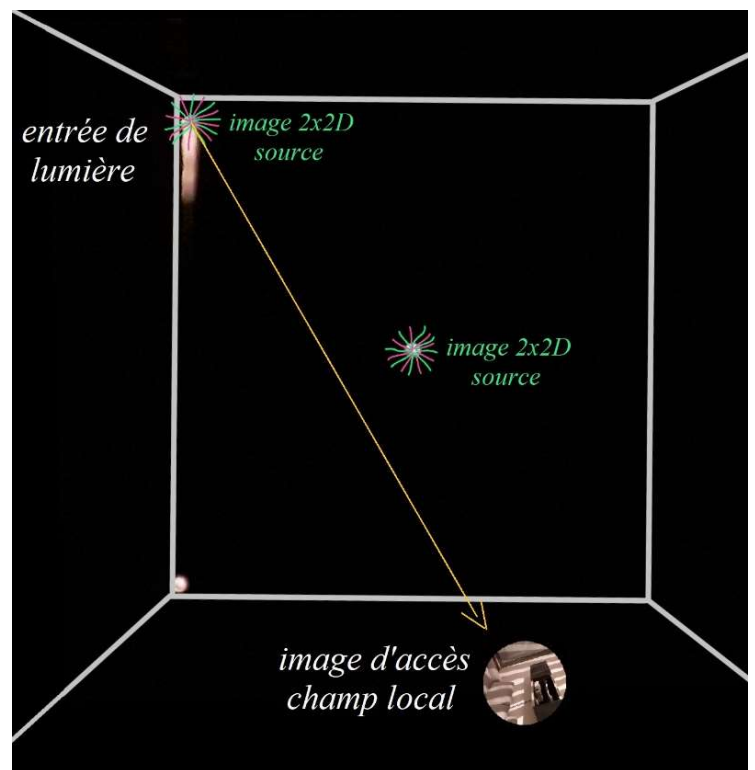
En prenant une visée spécifique dans l'espace champ, l'observateur voit l'image 2x2D source se transformer en un lieu de cet espace champ, ce lieu étant vu depuis une position éloignée et par un axe qui forme un angle avec la direction d'observation. C'est l'image d'accès. A l'œil nu, elle est

de qualité réelle et selon la configuration, elle peut rester dans le PF ou bien être absorbée par la vision, c'est-à-dire grossir soudainement dans la vue par excès de compatibilité entre la vision et l'objet lumineux observé. Une fois obtenue, l'image d'accès persiste à être observée (elle reste maintenue dans la vision) et l'angle d'observation du lieu évolue de façon fluide lorsque l'observateur effectue un mouvement de visée. L'observateur voit le lieu à travers un trou dans la réalité locale. A sa position et selon sa direction d'observation, il observe une autre partie de l'espace de la salle vue depuis une autre orientation et une autre position dans l'espace. C'est une partie de la salle qui est atteinte par le champ et dont l'image est parfaitement reconstituée dans le PF, soit de façon réelle.

Les images d'accès peuvent être prises en photo à l'aide d'une caméra placée dans le PF. La qualité est moins bonne qu'à l'œil nu mais l'avantage est qu'elles ne peuvent



Matériel pour l'accès au champ local :
 Source de Lumière Structurée SLS (1)
 Ampoule halogène à filament vertical unique (2)
 Pyramide à fentes PF (3)



Montage photo de ce qui est observé à l'œil nu dans le PF. Sur la paroi inférieure, l'image 2X2D source s'est transformée en l'image d'un lieu atteint par le champ. C'est l'image d'accès. En cas de mouvement de visée, l'image d'accès se déplace sur la paroi et la direction d'observation du lieu évolue en conservant une image fluide et nette, soit en qualité réelle.

pas grossir dans la vision et restent bloquées dans la caméra.

Dans le Champ de Lumière et d'Ombre, l'espace est plié localement. L'espace 4D (référentiel système) permet une transformation de l'espace 3d au niveau local et y rapproche en son sein des éléments réels dépositionnés. Une géométrie spécifique de visée est en cours d'établissement.

ACCES HORS UNIVERS, EXPERIENCE 2

La SLS est munie d'une ampoule de même type mais à deux filaments verticaux. Il est possible qu'il y ait une superposition de deux champs, fait impossible dans une unique réalité.

L'observateur ne s'occupe plus de l'image 2x2D source car elle est assez brouillée. Il regarde au travers des deux fentes positionnées orthogonalement entre elles dans l'axe du regard droit et observe en premier le décor de la salle d'expérience.

Puis rapidement, l'œil prend l'habitude d'accommoder à une distance différente des éléments du décor, sur une image de la forme d'un disque (transparent au début) fait de bandes grises et blanches parfaitement courbées mais plutôt verticales impliquant des effets visuels de profondeur. En



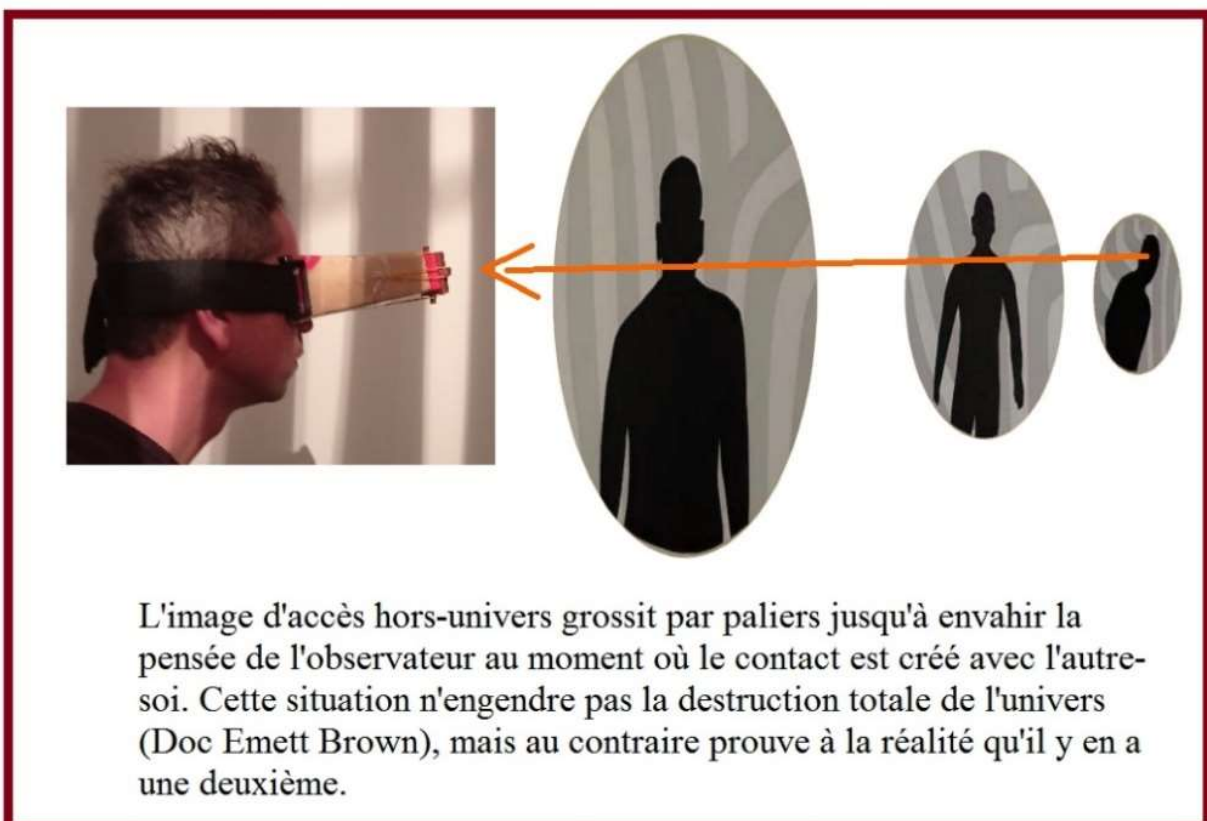
Image d'accès prise en photo à l'aide d'une caméra adaptée au PF. L'objet visé est un réveil.

mouvement de visée, cette image évolue d'une façon magnifique en ralentissant sa partie centrale et les bords du disque sont très joliment transformés visuellement, comme le ferait avec l'espace un trou noir en mouvement. On y croit voir un reflet vers un autre espace. Pour l'instant, l'image n'est pas très grosse mais devient de plus en plus persistante et opaque. C'est l'image d'accès hors-univers.

Si l'observateur fait entrer un rayon lumineux par un angle supérieur du PF de façon à positionner un morceau de lumière dans un angle inférieur, l'image d'accès reste tout de même

visualisée au point de diffraction des fentes, **et la position de visée ainsi obtenue provoque l'entrée d'un personnage physique à l'intérieur de l'image, double de l'observateur apparenté à un autre-soi, moment où l'image grossi instantanément par paliers consécutifs (quelques zooms très rapides) jusqu'à envahir totalement la pensée, le mental se retrouvant pleinement intégré à cet autre espace.** La pensée est envahie par cette 3d reconstituée faite de bandes grises et blanches.

L'autre-soi apparaît quand-à-lui tel une silhouette remplie de noir vivant au sein de son propre espace. L'observateur entre en contact avec lui et ce dernier, regardant vers l'observateur, comprend lui aussi qu'il y a un contact. Plus l'accès perdure (quelques secondes), plus l'espace gris et blanc projeté dans la pensée prend en coloration jaune orangée et les bords de la silhouette de l'autre-soi commencent à grésiller légèrement.



INTRICATION

Dans l'expérience, il est possible de faire un trou dans la réalité entre deux lieux de l'espace local (accès au champ local) ou entre l'espace local et un autre espace (accès hors univers) non accepté dans la réalité de par le fait que chaque individu est unique et ne peut être représenté en plusieurs exemplaires dans une unique réalité. C'est donc l'espace qui est transformé. Les photons de lumière et d'ombre ne font qu'adhérer aux caractéristiques de l'espace 4D et il y a deux types d'intrications possibles : une intrication entre deux lieux de l'espace réel où un trou relie ces deux espaces et une intrication entre l'espace réel et une deuxième réalité soit un autre espace où un trou relie aussi ces deux espaces. Cette découverte relève l'hypothèse de l'existence d'un univers caché d'antimatière ou en tout cas permet au moins d'assurer qu'il y a bien une deuxième réalité par observateur. De plus, cela démontre qu'il n'y a pas besoin de masse pour plier l'espace. Les « trous de ver » réalisés ici sont des trous de ver « sans masse ». L'espace est plié en toute légèreté dans le champ de lumière et d'ombre et a pour résultat des effets observationnels très intenses. La pensée est super-compatible avec l'observation de trous de ver.

Simon