

## GEOMETRIE DU SYSTEME ET PHOTON

d = dimension d'espace réel. Sur les schémas, le grand « D » peut être lu comme un petit « d »

p = paramètre lumière ou paramètre ombre

### Champ horizontal de l'expérience 1

Photon = superposition des deux possibilités

« quantum  $hC/\lambda$  » = « photon » = « 4d / 8p de lumière et d'ombre »

Le photon est constitué de deux sous-parties chacune équivalente à une possibilité

« sous-partie » = « 4d / 4p de lumière et d'ombre » = « 4d de lumière et d'ombre »

pouvant être simplifiée en « 2d lumière »

### Etude réalisée dans un texte précédent (2018-2020)

En référentiel réel 2x2d lumière, la géométrie du système décrit avec précision l'évolution des parties les plus insécables de lumière de l'espace 4d accessibles depuis la réalité : les 2d lumière.

Dans l'expérience des fentes dimensionnelles, un « photon » est un « point de réalité »

« quantum  $hC/\lambda$  » = « photon » = « 4d / 8p de lumière et d'ombre » = « point de réalité

2x2d lumière »

Vitesse d'une « 2d lumière »

$$V = C/2$$

Quantique

*Inobservable seule car ne fait pas complètement partie de la réalité. Dans le référentiel réel, deux « 2d lumière » construisent un « point de réalité » c'est-à-dire un « photon » lorsqu'elles se rencontrent orthogonalement. Dans une continuité commune, la vitesse d'une « 2d lumière » s'additionne à la vitesse d'une deuxième « 2d lumière » pour satisfaire à la vitesse de la lumière. La vitesse de la lumière est donnée pour deux « 2d lumière » soit pour les deux « sous-parties 4d de lumière et d'ombre » d'un « photon »*

$$E = \underbrace{h \frac{C}{\lambda}}_{\text{mesuré, observé}} \quad \leftarrow \begin{array}{l} \text{vitesse de deux} \\ \text{2d lumière} \end{array}$$

**Vitesse de la réalité**

$$V_r = \sqrt{C}$$

**Relatif**

« **Réalité** » = « **3d + temps observée** » = « **espace-temps observé** »

Réalité dans laquelle on observe la transformation de deux « 2d lumière » et dans laquelle la vitesse de la lumière est mesurée à « C ». Dans la réalité de vitesse  $\sqrt{C}$ , on observe un photon de vitesse C.

La réalité étant perçue par l'individu, la vitesse de la réalité se répercute sur le mental comme une sorte de vitesse de la pensée, ou d'observation, ou d'interprétation de cette même réalité : « vitesse à laquelle on prend la réalité dans le mental ».

**Vitesse de demi-réalité**

$$V_{r/2} = \sqrt[4]{C}$$

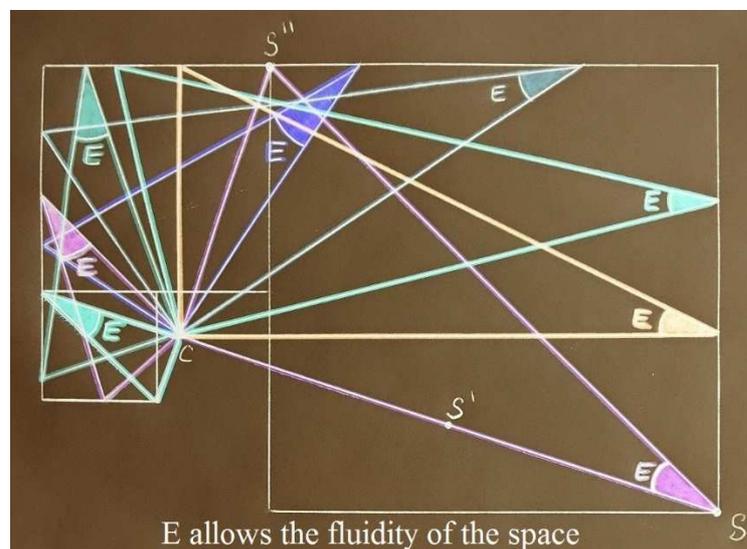
$$V_{r/2} = 473,7 \text{ km/h}$$

Vitesse de demi-réalité d'observation utile à percevoir une seule « 2d lumière » soit une seule « sous-partie » (impossible, réalité non construite). **La vitesse de demi-réalité se manifeste lorsque deux « 2d lumière » sont collées dans l'espace** (superposition des deux « sous-parties » en 2x2d horizontale du champ APS) **ou dans le temps** (observation consécutive forcée d'une « 2d lumière » puis de la deuxième 2d lumière dans la réalité)

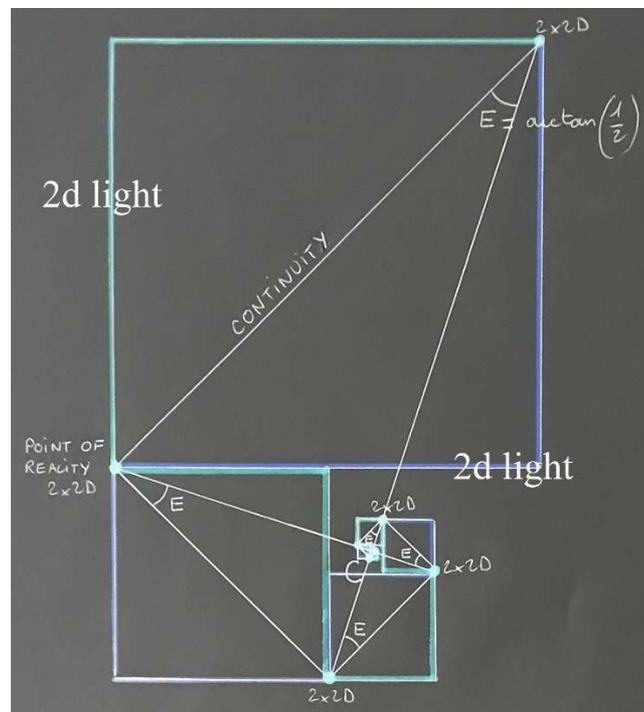
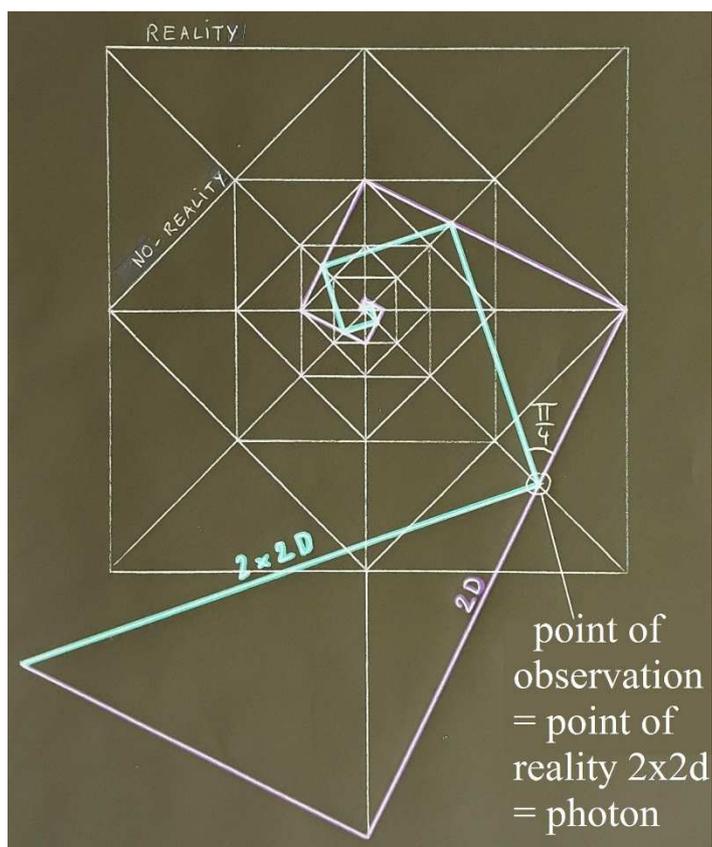
**Angle d'entrée en dimension**

$$E = \arctan(1/2)$$

Tous les points de réalité et y compris la structure sont reliés au centre du système par l'angle d'entrée en dimension



## Schémas de progression des 2d lumière dans l'espace 4d



### Temps

Le temps est induit de la relation « 2d lumière / système » au niveau des « points de réalité » par le changement de direction orthogonal des trajectoires, et car il apparaît nécessairement à la frontière entre l'espace 4d et la réalité. D'après l'observation et la géométrie, le temps semble s'annuler au niveau de la porte si au lieu d'imposer un chemin orthogonal, l'espace 4d ouvre le chemin de trajectoire rectiligne, ce dernier n'étant plus coordonné avec les axes de réalité passée et future

### Construction de la porte (trou de ver)

### Angle droit + pi miroir

Transformation qui uni deux 2d lumière pour former l'image 2x2d source et ouvre l'espace vers un autre (sans tenir compte de l'angle d'entrée en dimension)

### Hypothèses

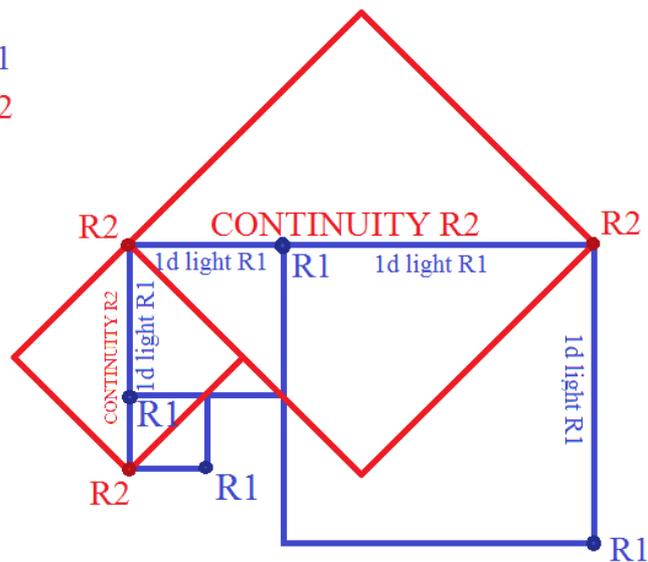
L'espace 4d permet à deux réalités géométriquement liées de coexister en son sein, et un déséquilibre dans la symétrie de transformation d'espace qui relie ces deux réalités leur permet d'acquérir à chacune leur stabilité par le fait que l'évolution au sein d'une réalité permet la construction physique de la seconde réalité.

Tout comme les 2d lumière, ces deux réalités peuvent être superposées dans l'espace = présence d'une réalité 2 géométriquement liée à la réalité observée ; ou collées consécutivement dans le temps dans une même réalité d'observation = construction du futur.

Les problèmes de décalages temporels liés aux changements de référentiels étant réglés par la vitesse de la réalité, le concept autorise les voyages physiques concrets par trous de vers dans le respect d'un temps universel « Newtonien » = possibilité d'utiliser l'espace 4d pour traverser de très longues distances instantanément, par exemple en utilisant le champ lumineux des étoiles. Pour ce faire, il faudrait peut-être qu'un observateur utilise sa conscience pour maintenir une porte ouverte en l'observant afin de pouvoir y passer au travers. Le fait qu'il n'y a pas de « temps » au passage de l'aire de la porte engendre qu'il n'y a pas de « choix » possible lorsque la porte est traversée (vérifié géométriquement). Si la vitesse de demi-réalité 473,7 km/h (d'observation des 2d lumière) est la vitesse de réalité propre à la porte dans l'espace 3d, il serait peut-être nécessaire d'avoir une vitesse réelle identique pour la traverser afin de satisfaire éventuellement à la 2x2d orthogonale d'espace ouvert (état géométrique de la porte ouverte), sans tenir compte de l'angle d'entrée en dimension.

R1: point of reality 1  
 R2: point of reality 2

The continuity of reality 2 is made of the 1d light of reality 1



Simon Rivera