



# NASA: ¿Todo es mentira?



A mediados de enero de 2026, dieron la vuelta al mundo unas imágenes que mostraban cómo el cohete lunar estadounidense, de 98 metros de altura, se dirigía hacia la plataforma de lanzamiento, listo para la misión «Artemis 2». El lanzamiento está previsto para el 6 de febrero como muy pronto. «Artemis 2» orbitará la Luna y preparará el primer alunizaje tripulado («Artemis 3») en más de 50 años. Pero, ¿cómo fueron exactamente las misiones Apollo en su momento? Los medios de comunicación descubrieron pruebas abrumadoras de que la NASA falsificó imágenes. ¿Todo es falso? ¿Son las pruebas tan contundentes que la NASA quiere rehabilitar los falsos alunizajes de entonces con una nueva misión lunar? ¿Y por qué precisamente ahora, cuando con las imágenes generadas por IA sería casi imposible detectar otra falsificación? En este programa verá las pruebas contundentes de las imágenes falsificadas de la NASA. Derechos de autor: <https://chnopfloch.ch/datenschutz/>

En octubre de 1958, hace 65 años, la agencia espacial estadounidense NASA inició sus actividades.

Lo que para algunos es el mascarón de proa de la investigación estadounidense es para otros el lugar de producción de un engaño muy elaborado pero no impecable, es decir, una falsificación.

Son precisamente estos errores los que llaman la atención de los profesionales de los medios de comunicación y se comentan en consecuencia.

Lo mismo ocurre en el siguiente documental de 20 minutos, que pretende animar al espectador a formarse su propia opinión.

Básicamente, se trata nada menos que de toda nuestra visión del mundo.

Tengo una pregunta seria.

¿Son realmente auténticas las imágenes que la NASA y compañía nos presentan como vídeos del espacio?

¿Son tomas reales o tal vez falsas, rodadas en un estudio cinematográfico?

¿Se puede reconocer algún indicio o prueba de trucos cinematográficos o incluso de realidad virtual generada por ordenador?

Vayamos al fondo de las preguntas:

Como proveedor de servicios de medios de comunicación con experiencia profesional desde 2004, sostengo que todo lo que nos muestran la NASA, la ESA y el resto de organizaciones espaciales son imágenes de estudio, pantalla verde y CGI, es decir, imágenes generadas por ordenador; en otras palabras, ¡falsas!

Una afirmación que probablemente encontrará una fuerte oposición.

Pero creo que estamos de acuerdo en un punto desde el principio.

Si las imágenes de la NASA fueran reales, sólo veríamos imágenes impecables.

Sin errores, sin trucos de Hollywood, sin escenas chungas que nos hagan dudar de las leyes de la física.

Incluso una sola escena que revelara tales cosas expondría a la NASA y compañía como mentirosos.

Pero échele un vistazo y forme su propia opinión.

En este episodio analizamos los glitches, el CGI y la pantalla verde.

En general, evitaré en lo posible los términos técnicos y explicaré lo que veo de la forma más sencilla posible para que incluso los legos puedan entender lo que ocurre.

No obstante, hay que mencionar algunas cosas.

Creo que la mayoría de la gente se siente identificada con la pantalla verde.

Este es el fondo verde que se suele utilizar para filmar.

Explicado brevemente, se filma una obra delante de una pantalla verde, se elimina el verde en la edición de vídeo y se sustituye el color por un fondo deseado.

Por lo tanto, usted es muy flexible y no está atado a las condiciones locales en cuanto a la presentación de la escena.

También se utilizan pantallas azules cuando es necesario.

No son verdes, sino -sí, como su nombre indica- azules.

Por cierto, la pantalla verde también funciona en las retransmisiones en directo.

Eso sí, a veces con pequeños escollos.

CGI son las siglas de Computer Generated Imagery (imágenes generadas por ordenador).

Objetos que proceden de software 3D, por ejemplo, y que, por tanto, se han creado artificialmente.

Puede que sea necesario explicar los fallos con más detalle. En octubre de 1958, hace 65 años, la agencia espacial estadounidense NASA inició sus actividades.

Lo que para algunos es el mascarón de proa de la investigación estadounidense es para otros el lugar de producción de un engaño muy elaborado pero no impecable, es decir, una falsificación.

Son precisamente estos errores los que llaman la atención de los profesionales de los medios de comunicación y se comentan en consecuencia.

Lo mismo ocurre en el siguiente documental de 20 minutos, que pretende animar al espectador a formarse su propia opinión.

Básicamente, se trata nada menos que de toda nuestra visión del mundo.

Tengo una pregunta seria.

¿Son realmente auténticas las imágenes que la NASA y compañía nos presentan como vídeos del espacio?

¿Son tomas reales o tal vez falsas, rodadas en un estudio cinematográfico?

¿Se puede reconocer algún indicio o prueba de trucos cinematográficos o incluso de realidad virtual generada por ordenador?

Vayamos al fondo de las preguntas:

Como proveedor de servicios de medios de comunicación con experiencia profesional desde 2004, sostengo que todo lo que nos muestran la NASA, la ESA y el resto de organizaciones espaciales son imágenes de estudio, pantalla verde y CGI, es decir, imágenes generadas por ordenador; en otras palabras, ¡falsas!

Una afirmación que probablemente encontrará una fuerte oposición.

Pero creo que estamos de acuerdo en un punto desde el principio.

Si las imágenes de la NASA fueran reales, sólo veríamos imágenes impecables.

Sin errores, sin trucos de Hollywood, sin escenas chungas que nos hagan dudar de las leyes de la física.

Incluso una sola escena que revelara tales cosas expondría a la NASA y compañía como mentirosos.

Pero échele un vistazo y forme su propia opinión.

En este episodio analizamos los glitches, el CGI y la pantalla verde.

En general, evitaré en lo posible los términos técnicos y explicaré lo que veo de la forma más sencilla posible para que incluso los legos puedan entender lo que ocurre.

No obstante, hay que mencionar algunas cosas.

Creo que la mayoría de la gente se siente identificada con la pantalla verde.

Este es el fondo verde que se suele utilizar para filmar.alle:

Se trata de fallos o errores de cálculo en un programa informático, en nuestro caso errores gráficos.

Por ejemplo, el software debe calcular una escena de imagen virtual que contenga un actor, algunos objetos reales, objetos 3D generados artificialmente y un fondo artificial.

En un momento dado, por la razón que sea, se produce un error de cálculo.

El procesador puede estar sobrecargado.

La zona afectada no se visualiza limpiamente y aparecen artefactos extraños, saltos de imagen, distorsiones o similares.

Los fallos son, por tanto, una prueba bastante clara de manipulación informática.

La pregunta que surge ahora es: ¿existe tal cosa en las imágenes de la NASA?

Y la respuesta es claramente ¡Sí! ¡Claro que sí!

Empecemos con esta joya del 9 de septiembre de 22:

Se trataba de una emisión en directo en la que, supuestamente, Kamala Harris habló directamente con la ISS por teléfono.

Míralo más de cerca. ¿Y bien? ¿Qué has visto?

Otra vez aquí. ¿Todavía no has visto nada?

Entremos en detalles, hagamos zoom y ralenticemos la toma:

El cable del micrófono empieza a moverse bruscamente.

El astronauta intenta derribarlo y crea un maravilloso fallo.

Al parecer, el software 3D ya no puede decidir si el cable debe mostrarse por encima o por debajo de la mano cuando ésta se mueve rápidamente, por lo que prácticamente se funde con ella o la atraviesa.

Así que podemos ver que el cable es un objeto 3D generado, porque no hay otra manera de explicar esta escena.

El software de cálculo de imágenes no acierta con la llamada detección de colisiones.

En otras palabras, no puede rastrear con exactitud qué elemento de la imagen debe colisionar con cuál y provocar así la repulsión.

De este modo, la mano se convierte en un objeto pasajero y no colisionador.

Espero que haya sido medianamente comprensible.

El micrófono fantasma un poco más atrás en la película también es agradable de ver.

¡Ya está aquí! ¡Ya se ha ido!

¡Vuelve otra vez! ¡Otra vez! ¡Y otra vez!

Sí, el cálculo de la imagen salió muy mal.

El micrófono procede claramente de un software 3D y se calculó de forma completamente incorrecta en la escena.

No puede ser un error de la cámara, porque las cámaras simplemente graban lo que está delante de su objetivo.

Y tampoco se puede culpar a la transmisión, porque sería imposible que sólo cortara la cabeza del micrófono o el cable, sino que afectara a toda la imagen o a grandes partes de ella.

Fondo para objetos 3D generados por ordenador, como este micrófono.

Estos objetos se crean en varios niveles o capas.

Primero la forma básica o el modelo wireframe, luego se añaden capas de color y textura por encima y finalmente los efectos de iluminación añaden los toques finales, para explicarlo de forma muy sencilla y sin muchos términos técnicos.

La creación final de estos objetos se denomina renderizado.

Todas las capas se unen para formar un clip acabado.

Si renderizas en directo, esto puede acarrear problemas, por ejemplo, si el ordenador no puede generar el resultado deseado con la suficiente rapidez o el procesador está sobrecargado.

Esto es especialmente problemático cuando los objetos 3D van a interactuar en directo con los actores.

Y eso es exactamente de lo que estamos hablando aquí.

Los siguientes ejemplos demuestran que en realidad estamos hablando de gráficos por ordenador que se visualizan en directo.

1. Este micrófono. Primero falla, luego los reflejos de luz que había antes desaparecen, inmediatamente de una imagen a otra.

2. el actor astronauta Don Pattit demuestra cómo beber café en el espacio.

De momento tiene muy buena pinta, aparte de la calidad de imagen.

El final de la pinza es crucial, porque -ups- aquí el café se separa de repente del recipiente y sale de él sin perder su forma.

El plano de color está claramente separado del plano de forma, lo que sólo es posible si el objeto procede de un software 3D y la renderización en vivo salió mal.

Un error de cálculo impecable y, por tanto, la siguiente prueba de que la NASA crea sus imágenes con realidad virtual.

3. como en el tercer ejemplo:

Una figura de peluche aparece de la nada e incluso se puede interactuar con ella en directo.

Al principio pensé que el objeto podía estar oculto tras una supuesta máscara, pero se puede ver la mano de la actriz brillando a través de ella durante algunos fotogramas.

Así que el objeto se mezcló y no se hizo visible desde una máscara, lo que eliminaría la otra posibilidad.

La interacción con objetos virtuales se explica por el llamado motor ragdoll, habitual en los videojuegos, por ejemplo.

Le invito a que investigue un poco, pero no voy a entrar en más detalles ahora.

El control del movimiento también sería un término de búsqueda interesante para añadir al tema.

Y ya que hablamos de "realidad virtual", echa un vistazo a esto.

Cuidado con el tipo de la izquierda en la foto, lo que está a punto de hacer. Y allá vamos.

Sí, ahora va hacia adelante y hacia atrás, pero deja muy claro lo que pasó.

Observa las manos. Coge un objeto imaginario con la mano izquierda, lo pasa a la derecha y lo aparta.

El único problema es que el objeto del que quiere deshacerse no es visible.

Explicación técnica: El canal en el que debía mostrarse el objeto 3D en directo no estaba activo durante la transmisión.

Aparentemente sí en el avance, sin embargo, porque mira sus ojos.

No mira al objeto, sino que mira hacia delante como si comprobara en un monitor que su acción se ve bien y es correcta.

Atrapado, diría yo.

Los actores también pueden utilizar lentes de contacto para la proyección directa de la vista previa en la retina.

Sí, existe de verdad. Compruébelo usted mismo.

Vemos que escenas enteras están editadas juntas artificialmente, como el actor astronauta de la derecha en la imagen.

Un breve fallo revela que ha sido cortado e insertado en la escena.

Vemos un error gráfico de corte muy recto con líneas paralelas que coinciden con el ángulo de inclinación del hombre.

Recortado en bloque, por así decirlo, girado 190 grados e insertado en la parte superior derecha.

La iluminación de la cara del hombre tampoco coincide con la de la cara de la mujer y favorece una toma aparte.

La luz es más dura, más directa y proporciona más contraste.

Como antiguo fotógrafo, veo dos configuraciones de luz diferentes y, por lo tanto, dos tomas diferentes que se han juntado.

Este también es brillante. Sin deslizamiento, pero un error de corte agradable.

Y, vemos -de nuevo a una velocidad del 15 %- que desaparece en el aire como un fantasma, incluyendo un error ambiental en el lado izquierdo, donde algunos objetos se deslizan hacia arriba.

incluido un error de entorno en el lado izquierdo, donde algunos objetos se deslizan hacia arriba.

Aquí se instaló el llamado diafragma suave, que permite que la transición entre dos escenas transcurra con suavidad.

Es una estupidez que esos fundidos aparezcan en vídeos supuestamente sin editar, donde sencillamente no deberían existir.

Otro bonito y, bueno, vergonzoso ejemplo de fundido.

Vemos magos a bordo de la ISS que simplemente aparecen de la nada con una secuencia de inserción.

David Copperfield estaría verde de envidia.

Aquí hay un error de capa. Se puede ver una sombra en este rectángulo blanco en el fondo.

Ahora fíjate bien en lo que ocurre con la cabeza del ejecutor trasero.

El ordenador calcula una parte de la sombra en cuestión, un nivel por delante del actor astro, razón por la cual su cabeza queda inicialmente parcialmente oscurecida por ella, como por un dintel.

Pero entonces su cabeza se mueve a través del plano de sombra, lo que crea un problema lógico para el software.

La calva se funde primero con la sombra y luego la atraviesa. Un claro error de cálculo CGI.

En la siguiente toma, el llamado tracking, es decir, el seguimiento de objetos, sale mal.

Los dedos de la mano derecha están sobre el micrófono.

Ahora esta mano se aparta y sin un movimiento correctivo, pero con un desagradable fallo gráfico, los dedos de la mano izquierda están ahora sobre el micrófono.

Pero se pone muy divertido cuando le devuelves la mano.

Los dedos se deslizan literalmente bajo la mano izquierda sin ninguna resistencia, lo que simplemente no funciona físicamente.

Los esfuerzos del ordenador por producir una imagen limpia son claramente reconocibles.

Se pueden ver claramente los bordes cortados alrededor de los dedos como contornos oscuros e incluso las puntas de los dedos erosionadas.

No, queridos fans de la NASA, no se trata de errores de transmisión.

Un ejemplo más y no creo que haga falta comentar este salto de foto, habla por sí solo.

Otro objeto 3D renderizado con vida propia.

Y si dejas que la escena continúe, falla de golpe.

No sé lo que estaba pasando, pero parece que el procesador gráfico estaba funcionando bastante caliente para el cálculo de imágenes en vivo.

Pero pasemos a otro punto importante para desenmascarar la grabación falsa de la NASA, la pantalla verde.

Mi grabación favorita desde el principio.

El vídeo es oficial del canal de la NASA.

Se muestran el título y los enlaces, así que compruébelos.  
Una vez más, el final de la grabación es interesante.  
Los tres actores astronautas se difuminan al mismo tiempo en un único desenfoque gráfico, mientras que el fondo permanece intacto.  
Una vez más. Y esta vez, centrarse en estos objetos en primer plano, porque el  
Y esta vez, céntrate en estos objetos en primer plano, porque también se ven afectados por el fallo gráfico.  
Pero estas zonas verdes son las más interesantes.  
El fallo en la capa de primer plano nos da una visión directa del trasfondo real detrás de los actores, que los llaman astronautas.  
Y esta es la pantalla verde.  
Por alguna razón, el enmascaramiento de la zona verde persistió mientras se destruía la grabación sin tocar el fondo superpuesto.  
Es técnicamente imposible justificar errores de filmación o problemas de transmisión.  
En primer lugar, toda la imagen se vería afectada y no sólo esta sección extremadamente selectiva.  
En segundo lugar, las cámaras no producen colores arbitrarios.  
No se puede crear verde donde no lo hay.  
Y los errores de transferencia sólo destruyen el material de imagen existente y no crean colores de la nada.  
Así es como funciona en la película.  
Este clip demuestra de forma impresionante cómo se pueden crear mundos ficticios completos utilizando simplemente una pantalla verde.  
En la película, lo damos por sentado.  
Pero en cuanto se acusa a la NASA de falsificar imágenes con esta tecnología, la mayoría de la gente piensa que es absurdo.  
¿Por qué? ¿Por qué no queremos reconocer lo que es obvio en cuanto contradice nuestra visión del mundo?  
¿Son las ilusiones más importantes para nosotros, de modo que simplemente no queremos ver nada? Sea cual sea el caso.  
Hoy en día, la pantalla verde es una práctica totalmente habitual en el sector del vídeo.  
Unos pocos objetos son reales, el resto están superpuestos, como aquí durante el rodaje de la película "El Hobbit" o en muchas otras películas.  
O incluso en la propia NASA, como puede verse claramente y probablemente sin querer aquí en un informe.  
Pregúntense por qué se necesita una pantalla verde detrás de la ISS si se supone que todas las tomas espaciales son reales.  
Mientras tanto, la tecnología es cada vez mejor y se prescinde cada vez más de la pantalla verde.  
Los rodajes modernos utilizan paredes de LED que reaccionan en directo al movimiento de la cámara con la ayuda de motores de videojuegos, lo que las hace mucho más realistas y permite una iluminación óptima.  
Otra ventaja: los propios actores ven el fondo durante el rodaje, y todo funciona en directo y en tiempo real.  
Hablando de eso, ahora todo puede generarse en tiempo real.  
El videojuego "Hellblade" es un increíble ejemplo de ello.  
El drama se representa en tiempo real y se reproduce en milisegundos.  
Las grabaciones pueden fusionarse a la perfección para que, como aquí, el actor pueda entablar un diálogo consigo mismo.



Por lo tanto, nos dirigimos hacia una época en la que ya no habrá pruebas claras de falsificación debida a errores de pantalla verde negligentes o involuntarios.

Por tanto, es aún más importante darse cuenta ahora de que la NASA y compañía nos mienten tan fríamente como el hielo.

Tengo un comentario más sobre este punto.

Aquí George Bush padre visitó la NASA - ¿y qué vemos al fondo?

El llamado astronauta Tim Peake, que en realidad debería estar en órbita terrestre al mismo tiempo, y que en estos momentos maneja una esfera verde frente a un fondo cuadriculado azul.

La escena está enmarcada en el borde con dispositivos que siempre pueden verse en las fantásticas retransmisiones en directo de la ISS.

Los objetos verdes también se utilizan en las películas para proporcionar puntos de orientación a los actores si posteriormente se van a incorporar otros objetos 3D.

Y qué decir de los antecedentes, pueden preguntarse.

Más tarde intentaron encontrar una excusa para el fondo y venderlo como ayuda para experimentos científicos.

Pero míralo con sobriedad:

¿Qué clase de experimentos son éstos?

¿Qué utilidad práctica se supone que tiene esto? Algunos ejemplos finales:

Aparte de que el procesador de imagen quería volver a no calentarse y de que falla hasta caerse, también podemos ver aquí -ahora mismo- el brillo delator de la pantalla verde.

Y en la siguiente toma, el software de vídeo también falla por un momento en el recorte correcto del fondo verde.

También es un gran ejemplo el hecho de que los objetos flotantes y la ropa de los astroactores estén generados en 3D.

Fíjate bien en el cable: Si eso no es un claro error de cálculo, ¿qué lo es?

Supongo que los actores llevarán los llamados trajes de captura de movimiento y que la ropa a juego se insertará digitalmente.

Por desgracia, no puedo demostrarlo, pero explicaría por qué hay errores de cálculo en la persona en primer lugar.

Como ya he dicho, no existiría tal cosa con las grabaciones normales de películas.

El fondo permanece intacto, los objetos calculados se convierten en barro de píxeles.

Son imágenes generadas por ordenador, nada más.

Este también es bastante divertido y, de hecho, da un poco de miedo:

La mitad de la cara del actor se hizo transparente.

Esto ocurre si ajustas demasiado alta la tolerancia verde en el programa de vídeo.

Las zonas que no son verdes pero tienden al verde debido a sombras desfavorables, por ejemplo, también se difuminan.

Pero bueno, dejémoslo así por el momento.

Hay muchas más pruebas de falsificación de imágenes de la NASA.

Pero, en mi opinión, éstas son de las más claras.

Ya sé lo fuerte que es la resistencia interior de muchos aficionados a la NASA, que casi automáticamente buscan una explicación de que estoy equivocado y de que la NASA nunca mentiría.

Sólo puedo decir a estas personas: no tiene sentido cerrar los ojos ante lo evidente.

¡Nadie es tan ciego como el que no quiere ver!

Así que echa un vistazo. ¡Nos están engañando y mintiendo!

Siguen cometiendo estos errores, ni podemos detectarlos.

Como se explicó al principio: En las transmisiones reales nunca debe haber tales errores, ¡ni

uno solo!

Demuestran que se está falsificando.

Y si ahora surge la pregunta de por qué es importante en absoluto que las organizaciones espaciales mientan, sólo puedo decir: piensen en todo lo que depende de la NASA y compañía: toda nuestra visión del mundo.

de hm

---

#### Fuentes:

NASA - Alles Lüge (Teil 1) - Glitches, CGI, Green Screen - Fakten & Positionen  
<https://www.youtube.com/watch?v=apfMH5NshqA>

---

#### Esto también podría interesarle:

#Vídeos importantes - #Vídeos importantes - [www.kla.tv/Videosimportantes](http://www.kla.tv/Videosimportantes)

---

#### Kla.TV – Las otras noticias ... libre – independiente – no censurada ...



- lo que los medios de comunicación no deberían omitir ...
- poco escuchado – del pueblo para el pueblo ...
- cada viernes emisiones a las 19:45 horas en [www.kla.tv/es](http://www.kla.tv/es)

¡Vale la pena seguir adelante!

Para obtener una suscripción gratuita con noticias mensuales  
por correo electrónico, suscribase a: [www.kla.tv/abo-es](http://www.kla.tv/abo-es)

---

#### Aviso de seguridad:

Lamentablemente, las voces discrepantes siguen siendo censuradas y reprimidas. Mientras no informemos según los intereses e ideologías de la prensa del sistema, debemos esperar siempre que se busquen pretextos para bloquear o perjudicar a Kla.TV.

Por lo tanto, ¡conéctese hoy con independencia de Internet!

Haga clic aquí: [www.kla.tv/vernetzung&lang=es](http://www.kla.tv/vernetzung&lang=es)

---

Licencia:  Licencia Creative Commons con atribución

¡Se desea la distribución y reprocesamiento con atribución! Sin embargo, el material no puede presentarse fuera de contexto. Con las instituciones financiadas con dinero público está prohibido el uso sin consulta. Las infracciones pueden ser perseguidas.