



Artemis 2 – moet de nieuwe maanmissie de nep-maanlandingen van 54 jaar geleden rehabiliteren?



Half januari 2026 gingen wereldwijd foto's rond waarop te zien was hoe de 98 meter hoge Amerikaanse maanraket naar het lanceerplatform rolde – klaar voor de missie “Artemis 2”. De lancering staat op zijn vroegst gepland voor 6 februari. “Artemis 2” moet rond de maan cirkelen en de eerste bemande maanlanding (“Artemis 3”) sinds meer dan 50 jaar voorbereiden. Maar hoe ging dat precies bij de Apollo-missies? Mediavertegenwoordigers ontdekten overweldigend bewijs voor beeldvervalsingen door NASA. Is alles nep?! Is het bewijs zo overweldigend dat NASA met een nieuwe maanmissie de nepmaanlandingen van toen wil rehabiliteren? En waarom juist nu, nu met AI-beelden een nieuwe vervalsing nauwelijks nog te doorzien zou zijn? In deze uitzending ziet u het overweldigende bewijs voor vervalste NASA-opnames.

In oktober 1958, 65 jaar geleden, begon de Amerikaanse ruimtevaartorganisatie NASA met haar activiteiten. Wat voor sommigen het boegbeeld van Amerikaans onderzoek is, is voor anderen de productielocatie van een zeer uitgebreide, maar niet vlekkeloze misleiding, d.w.z. een vervalsing. Precies deze fouten zijn een doorn in het oog van mediaprofessionals en worden dusdanig gecommentarieerd. Dit is ook het geval in de volgende 20 minuten durende documentaire, die bedoeld is om kijkers aan te moedigen hun eigen mening te vormen. Eigenlijk gaat het over niets minder dan ons hele wereldbeeld.

Ik heb een serieuze vraag. Zijn de beelden, die NASA en anderen ons voorschotelen als video's uit de ruimte, werkelijk echt? Zijn het echte opnamen of misschien gewoon vervalsingen die in een filmstudio zijn gemaakt? Herkend men aanwijzingen of bewijzen van filmtrucs of zelfs computer gegenereerde virtuele realiteit?

Laten we de vragen tot op de bodem uitzoeken: Als mediadienstverlener met professionele ervaring sinds 2004, beweer ik dat alles, wat NASA, ESA en alle andere ruimtevaartorganisaties ons laten zien, studiobeelden, green screen en CGI is, d.w.z. computer gegenereerde beelden - met andere woorden, nep! Een bewering die waarschijnlijk op hevig verzet zal stuiten. Maar ik denk dat we het vanaf het begin over één punt eens zijn. Als de NASA-beelden echt zijn, zouden we uitsluitend foutloze beelden te zien krijgen. Zonder fouten, zonder Hollywood-trucjes, zonder onhandige scènes die ons doen twijfelen aan de wetten van de fysica. Zelfs een enkele scène die zulke dingen onthult, zou NASA en co. ontmaskeren als leugenaars. Maar kijk zelf maar eens en vorm je eigen oordeel. In deze aflevering kijken we naar Glitches (haperingen), CGI en green screen. In het algemeen zal ik technische termen zoveel mogelijk vermijden en zo eenvoudig mogelijk uitleggen wat ik zie, zodat zelfs leken kunnen begrijpen wat er aan de hand is. Toch moeten er een paar dingen worden vermeld.

Ik denk dat de meeste mensen wel iets kunnen aanvangen met een green screen, een groen scherm. Dit is de groene achtergrond die vaak wordt gebruikt bij filmopnamen. In het kort uitgelegd, je filmt een toneelstuk voor een groen scherm, dan verwijder je het groen in de videomontage en vervang je de kleur door een gewenste achtergrond. Je bent dus heel flexibel en niet gebonden aan lokale omstandigheden wat betreft scènepresentatie.

Afhankelijk van de behoefte, worden ook blue screens gebruikt. Deze zijn niet groen, maar - ja, zoals de naam al zegt - blauw. Overigens werkt een green screen ook bij live uitzendingen. Daar echter, soms met kleine valkuilen. CGI staat voor Computer Generated Imagery. Objecten die bijvoorbeeld afkomstig zijn van 3D-software en dus kunstmatig zijn gemaakt.

Glitches moeten misschien iets nader worden uitgelegd: Het zijn storingen, respectievelijk rekenfouten in een computerprogramma, in ons geval grafische fouten. De software moet bijvoorbeeld een virtuele beeldscène berekenen, met daarin een acteur, een paar echte objecten, kunstmatig gegenereerde 3D-objecten en een kunstmatige achtergrond.

Op een bepaald punt treedt er - om wat voor reden dan ook - een rekenfout op. Eventueel is de processor overbelast. Het aangetaste gebied wordt niet zuiver weergegeven en er verschijnen vreemde artefacten, beeldsprongen, vervormingen en dergelijke. Glitches zijn daarom een vrij duidelijk bewijs van computermanipulatie. Nu stelt zich de vraag, is er zoiets te zien in NASA-opnames? En het antwoord is duidelijk JA! Absoluut!

Laten we beginnen met dit juweeltje van 9 september 22: Dit was een live uitzending waarin Kamala Harris blijkbaar rechtstreeks met de ISS telefoneerde. Kijk er eens goed naar! En? Wat ontdekt? Hier nog een keer. Nog steeds niets gezien? Laten we in detail gaan, inzoomen en de opname vertragen:

De microfoonkabel begint wild te bewegen. De astronaut probeert het weg te slaan en creëert een prachtige Glitch. Blijkbaar kan de 3D-software niet meer beslissen, of de kabel boven of onder de hand moet worden weergegeven wanneer de hand snel wordt bewogen en dus versmelt de kabel virtueel met de hand of gaat er doorheen. We kunnen dus zien dat de kabel een gegenereerd 3D-object is, want anders is deze scène niet te verklaren.

De beeldberekeningssoftware krijgt de zogenaamde botsingdetectie niet goed voor elkaar. Met andere woorden, ze kan niet precies bijhouden welk beeldelement met welk moet botsen en zo voor afstoting moet zorgen. Op deze manier wordt de hand een doorlatend, niet-botsend object.

Ik hoop dat het redelijk begrijpelijk was.

Ook mooi om te zien is de fantoommicrofoon iets verder naar achteren in de film Nu is het hier! Nu is het weg! Weer terug! Weer weg! En weer terug! Ja, daar liep de beeldberekening echt fout. De microfoon is duidelijk afkomstig uit de 3D-software en is helemaal verkeerd berekend in de scène. Een camerafout kan het niet zijn, want camera's nemen gewoon vlak op wat er voor hun lens is. En het kan ook niet de schuld van de transmissie zijn, want het zou onmogelijk zijn dat alleen de microfoonkop of de kabel eruit wordt geknipt, maar dat het hele beeld, respectievelijk, grote delen ervan worden beïnvloed.

Achtergrond bij computer gegenereerde 3D-objecten zoals deze microfoon. Je maakt dergelijke objecten in verschillende - laat ik zeggen - niveaus of lagen. Eerst wordt de basisvorm of het wireframemodel gemaakt, vervolgens worden er kleur- en textuurlagen overheen gelegd en ten slotte zorgen de belichtingseffecten voor de finishing Touch, om het heel eenvoudig en zonder veel technische termen uit te leggen.

De uiteindelijke creatie van deze objecten wordt renderen genoemd. Daarbij worden alle lagen samengevoegd tot een afgewerkte clip. Als je live rendert, kan dit natuurlijk tot problemen leiden, bijvoorbeeld als de computer het gewenste resultaat niet snel genoeg kan produceren of als de processor overbelast is.

Dit is dan vooral problematisch wanneer 3D-objecten live moeten interageren met acteurs. En dat is precies waar we het hier over hebben.

Aan de volgende voorbeelden kan men wonderbaar zien, dat we het echt hebben over computergrafieken die live worden weergegeven.

1. Deze microfoon. Eerst hapert hij, dan zijn de lichtreflecties die er eerder waren verdwenen, en wel direct van het ene beeld naar het andere.

2. Astronaut acteur Don Pattit demonstreert hoe je koffie drinkt in de ruimte. Ziet er tot nu toe goed uit, afgezien van de beeldkwaliteit. Het einde van de clip is cruciaal, want - oeps - hier komt de koffie plotseling los van de beker en springt eruit zonder zijn vorm te verliezen. Het kleurvlak staat duidelijk los van het vormvlak, wat alleen mogelijk is als het object afkomstig is uit 3D-software en de live rendering fout is gegaan. Een volkomen verkeerde berekening en dus weer het bewijs dat NASA zijn beelden met virtual reality creëert.

3. Zoals ook hier in het derde voorbeeld: Een pluche figuur verschijnt uit het niets en er is zelfs live interactie mogelijk. Eerst dacht ik dat het object verborgen kon zijn achter een zogenaamd masker, maar je kunt langs de hand van de actrice, er een paar beelden doorheen zien schijnen. Het object werd dus overbelicht en niet zichtbaar gemaakt vanuit een maskering, waardoor de andere mogelijkheid van de baan is.

De interactie met virtuele objecten kan worden verklaard door de zogenaamde ragdoll engine, die bijvoorbeeld veel wordt gebruikt in videogames. Kunnen jullie eens onderzoeken, ik zal nu niet verder in detail treden. - Motion Control- Bewegingsbesturing zou ook een interessante zoekterm zijn om aan het onderwerp toe te voegen.

En nu we het toch over "virtuele realiteit" hebben, kijk hier maar eens naar. Let op die figuur links in beeld, wat hij zo gaat doen. En daar gaan we. Ja, het gaat nu achteruit en vooruit, maar het maakt echt duidelijk, wat er is gebeurd. Let op de handen. Hij neemt een denkbeeldig voorwerp in zijn linkerhand, geeft het aan zijn rechterhand en pakt het opzij. Alleen dom is, dat het object waar hij vanaf wil, niet zichtbaar is.

Technische uitleg: Het kanaal waarop het live 3D-object moest worden weergegeven, was niet actief tijdens de uitzending. Blijkbaar wel in de preview, want kijk naar zijn ogen. Hij kijkt niet naar het object, maar kijkt vooruit alsof hij op een monitor controleert of zijn actie er goed en correct uitziet. Betrapt, zou ik zeggen. Waarschijnlijk gebruiken de acteurs ook contactlenzen voor directe projectie op het netvlies.

Ja, zo iets bestaat werkelijk! Kijk zelf maar. We zien dat hele scènes kunstmatig aan elkaar zijn gemonteerd, zoals de astronautacteur rechts in beeld. Een korte storing laat zien dat het eruit is geknipt en in de scène is ingevoegd. We zien een zeer recht gesneden grafische fout met parallelle lijnen die overeenkomen met de hellingshoek van de man. Als het ware in een blok uitgesneden, 190 graden gedraaid en rechtsboven ingevoegd. Ook de belichting van het gezicht van de man komt niet overeen met de belichting van het gezicht van de vrouw en pleit voor een aparte opname. Het licht is harder, directer en biedt meer contrast. Als voormalig fotograaf zie ik twee verschillende lichtinstellingen en dus twee verschillende opnamen die bij elkaar zijn gezet.

Deze is ook geniaal. Geen Glitch (hapering), maar een mooie snijfout. En we zien - opnieuw bij een snelheid van 15% - dat het als een spook in het niets verdwijnt, inclusief een omgevingsfout aan de linkerkant, waar een paar voorwerpen omhoog glijden. Hier is een zogenaamd zacht diafragma geïnstalleerd, waardoor de overgang tussen twee scènes vloeiend verloopt. Het is gewoon onprofessioneel als zulke diafragma's verschijnen in zogenaamd onbewerkte video's, waar ze gewoon niet thuis horen.

Nog een mooi en, nou ja, pijnlijk voorbeeld van fade-in. We zien goochelaars aan boord van het ISS, die gewoon uit het niets verschijnen met een invoegvolgorde. David Copperfield zou bleek van jaloezie zijn.

Hier is een niveaufout. Je kunt een schaduw zien op deze witte rechthoek op de achtergrond. Kijk nu goed wat er gebeurt met het hoofd van de achterste acteur. De computer berekent een deel van de schaduw in kwestie, één niveau voor de astronautacteur, waardoor zijn hoofd er aanvankelijk gedeeltelijk door bedekt wordt, als door een deurpost. Maar dan beweegt zijn hoofd zich door het schaduwvlak, wat de software in een logisch probleem verplaatst. Het kale hoofd versmelt eerst met de schaduw en gaat er dan doorheen. Een duidelijke CGI-berekeningsfout.

In de volgende opname gaat het zogenaamde tracking, oftewel het volgen van objecten, helemaal mis. De vingers van de rechterhand liggen op de microfoon. Nu wordt deze hand weggetrokken en zonder een corrigerende beweging, maar met een slechte grafische Glitch, liggen de vingers van de linkerhand nu op de microfoon. Maar echt grappig wordt het pas bij het terugvoeren van de hand. De vingers glijden letterlijk onder de linkerhand zonder enige weerstand, wat fysiek gewoon niet kan. De inspanningen van de computer om een schoon beeld te produceren zijn duidelijk herkenbaar. Je kunt de snijranden rond de vingers duidelijk zien als donkere contouren en zelfs geërodeerde vingertoppen. Nee, lieve NASA-fans, dit zijn geen transmissiefouten.

Nog een voorbeeld en ik denk niet dat ik commentaar hoeft te geven op deze fotosprong, het spreekt voor zich. Alweer een gerenderd 3D-object met een eigen leven. En als je de scène door laat gaan, hapert hij in één keer. Geen idee, wat er aan de hand was, maar het lijkt erop dat de grafische processor voor de live beeldberekening een beetje te heet liep.

Maar laten we overgaan naar een ander belangrijk punt om NASA's vervalste opname te ontmaskeren, het green screen. Gelijk in het begin, mijn lievelingsopname. De video is officieel van het NASA-kanaal. Titels en links worden getoond, dus graag controleren. Nogmaals, het einde van de opname is alweer interessant. Alle drie de astronautacteurs vervagen tegelijkertijd in een enkele grafische waas, terwijl de achtergrond intact blijft. Nog een keer. En concentreer je deze keer op de objecten op de voorgrond, want die worden ook beïnvloed door de grafische storing. Maar het meest interessant zijn deze groene gebieden. De Glitch in de voorgrondlaag geeft ons direct inzicht in de echte achtergrond achter de acteurs, die ze astronauten noemen. En dat is het green screen. Om de één of andere reden bleef de maskering van het groene gebied bestaan, terwijl het beeldmateriaal werd vernietigd zonder ingevoegde achtergrond aan te raken.

De rechtvaardiging van filmfouten of transmissieproblemen is technisch onmogelijk. Ten eerste zou dan de hele afbeelding worden aangetast en niet alleen dit uiterst selectieve gedeelte. Ten tweede produceren camera's geen willekeurige kleuren. Ze kunnen geen groen creëren waar geen groen is. En ook transferfouten vernietigen alleen het bestaande beeldmateriaal en creëren geen kleuren uit het niets.

Zo werkt het geheel in de film. Deze clip laat op indrukwekkende wijze zien hoe je complete fictieve werelden kunt creëren door simpelweg een green screen te gebruiken. In een film nemen we dit als vanzelfsprekend aan. Maar zodra men de NASA ervan beschuldigd, beelden te vervalsen met deze technologie, vinden de meeste mensen het absurd. Waarom eigenlijk? Waarom willen we niet erkennen wat voor de hand ligt zodra het in strijd is met ons wereldbeeld? Zijn illusies belangrijker voor ons, zodat we gewoonweg niets willen zien? Hoe dan ook. Tegenwoordig is een green screen de standaardpraktijk in de videosector. Een paar objecten zijn echt, de rest is er overheen gelegd, zoals hier tijdens de opnames van de film "The Hobbit" of in veel andere films. Of zelfs bij NASA zelf, zoals hier duidelijk en waarschijnlijk onbedoeld te zien is in een reportage. Vraag jezelf eens af waarom er een green screen nodig is achter het ISS, als alle ruimtebeelden echt zijn? Ondertussen wordt de technologie steeds beter en wordt green screen steeds meer overbodig. Moderne opnamen maken gebruik van LED-wanden die live reageren op camerabewegingen met behulp van videogame-engines, waardoor ze veel realistischer zijn en optimale belichting mogelijk maken.

Nog een voordeel: de acteurs zien zelf de achtergrond tijdens het filmen - en het werkt allemaal live en in realtime. Nu we het er toch over hebben, alles kan nu in realtime worden gegenereerd. Het videospel "Hellblade" is hier een ongelooflijk goed voorbeeld van. Het wordt in realtime weergegeven en binnen milliseconden afgespeeld. Opnames kunnen naadloos worden samengevoegd zodat, zoals hier, de acteur een dialoog met zichzelf kan aangaan.

We stevenen dus af op een tijd waarin duidelijk bewijs van vervalsing door nalatige of onbedoelde green screen-fouten niet meer zal voorkomen. Het is daarom des te belangrijker om ons nu te realiseren, dat we zo ijskoud worden voorgelogen door NASA & Co. Eén iets heb ik nog wat dit punt aangaat. Hier bezocht George Bush Senior NASA - en wat zien we

Artemis 2 - moet de nieuwe maanmissie de nep-maanlandingen van 54 jaar geleden rehabiliteren?

op de achtergrond? De zogenaamde astronaut Tim Peake, die eigenlijk op hetzelfde moment in een baan om de aarde zou moeten zijn en die op dit moment een groene bol hanteert voor een blauwe rasterachtergrond. De scène wordt aan de rand omlijst met apparaten die altijd te zien zijn in de fantastische live-uitzendingen van het ISS. Groene objecten worden in films ook gebruikt om oriëntatiepunten voor de acteurs te bieden als er later andere 3D-objecten in worden verwerkt. En hoe het met de achtergrond zit, kunnen jullie jezelf afvragen.

Later probeerden ze een excuus te vinden voor de achtergrond en het te verkopen als een hulpmiddel voor wetenschappelijke experimenten. Maar kijk er eens nuchter naar: Wat zijn dit voor experimenten? Welk praktisch nut heeft dit?

Een paar laatste voorbeelden: Afgezien van het feit dat de beeldprocessor weer wilde afkoelen en dat hij hapert tot hij erbij neervalt, kunnen we hier ook het verraderlijke doorschijnen van het green screen zien – precies op dit moment. En ook in de volgende opname mist de videosoftware even de juiste uitsnede van de groene achtergrond. Bovendien is ook een geweldig voorbeeld van het feit dat de zwevende objecten en de kleding van de astronaut-acteurs 3D-gegenereerd zijn. Kijk eens goed naar de kabel: Als dat geen duidelijke rekenfout is, wat dan wel? Bij de acteurs gok ik erop dat ze zogenaamde motion-capture pakken zullen dragen en dat de bijpassende kleding digitaal zal worden ingevoegd.

Helaas kan ik dit niet bewijzen, maar het zou wel verklaren waarom er rekenfouten zijn bij de persoon. Zoals ik al zei, zo iets bestaat niet bij normale filmopnamen. De achtergrond blijft intact, berekende objecten worden verpixelt. Het zijn computer gegenereerde beelden, niets anders.

Deze is ook best grappig en zelfs eigenlijk een beetje griezelig: Daar werd meteen de helft van het gezicht van de acteur doorzichtig gemaakt. Dit gebeurt als je de groentolerantie in het videoprogramma te hoog instelt. Er worden dan gebieden weggehaald, die niet groen zijn, maar naar groen neigen door bijvoorbeeld ongunstige schaduwen. Maar goed, laten we het daar maar even bij laten.

Er is nog veel meer bewijs van NASA-beeldvervalsing. Maar naar mijn mening behoren deze tot de duidelijkste. Ik weet nu al hoe sterk de innerlijke weerstand woedt bij veel NASA-fans, die bijna automatisch een verklaring zoeken dat ik het mis heb en NASA nooit zou liegen. Ik kan alleen maar tegen deze mensen zeggen: het heeft geen zin om je ogen te sluiten voor het voor de hand liggende. Niemand is zo blind, als degene die niet wil zien! Dus kijk goed. We worden misleid en voorgelogen! Nog maken ze deze fouten, nog kunnen we het constateren. Zoals uitgelegd aan het begin: In echte transmissies mogen zulke fouten nooit voorkomen, niet één! Ze bewijzen dat er vervalsing plaatsvindt. En als nu de vraag opkomt waarom het überhaupt belangrijk is of ruimtevaartorganisaties liegen, kan ik alleen maar zeggen: Denk aan alles wat afhangt van NASA & Co - ons hele wereldbeeld.

door hm

Bronnen:

NASA - Alles is een leugen (deel 1) - Glitches, CGI, Green Screen - Feiten & standpunten

<https://www.youtube.com/watch?v=apfMH5NshqA>

Dit zou u ook kunnen interesseren:

Aanvullende uitzendingen over dit onderwerp:

Artemis 2 – moet de nieuwe maanmissie de nep-maanlandingen van 54 jaar geleden rehabiliteren?

Al 53 jaar geen bemande maanlanding meer. Waarom? (Interview met Bart Sibrel) (NL)
www.kla.tv/37506

De vrijmetselarij en de ruimtevaart (NL)
www.kla.tv/26797

Mythe of werkelijkheid? – Lezing door Jo Conrad (4. AZK – 27.06.2009) (D)
www.kla.tv/14599

Ter gelegenheid van de 54e verjaardag van de maanlanding: De maan(leugen) 20.07.2019 (D)
www.kla.tv/14595

#NASA - www.kla.tv/Nasa-nl

#Documentarfilms - www.kla.tv/Documentarfilms

#Belangrijke-Videos - Belangrijke Video's - www.kla.tv/Belangrijke-Videos

Kla.TV – Het andere nieuws ... vrij – onafhankelijk – ongecensureerd ...



- ➔ wat de media niet zouden moeten verzwijgen ...
- ➔ zelden gehoord van het volk, voor het volk ...
- ➔ nieuwsupdate elke 3 dagen vanaf 19:45 uur op www.kla.tv/nl

Het is de moeite waard om het bij te houden!

Gratis abonnement nieuwsbrief 2-wekelijks per E-Mail
verkrijgt u op: www.kla.tv/abo-nl

Kennisgeving:

Tegenstemmen worden helaas steeds weer gecensureerd en onderdrukt. Zolang wij niet volgens de belangen en ideologieën van de kartelmedia journalistiek bedrijven, moeten wij er elk moment op bedacht zijn, dat er voorwendselen zullen worden gezocht om Kla.TV te blokkeren of te benadelen.

Verbindt u daarom vandaag nog internetonafhankelijk met het netwerk!

Klikt u hier: www.kla.tv/vernetzung&lang=nl

Gebruiksrecht: [Standaard-Kla.TV-Licentie](#)

Kla.TV produceert alle uitzendingen op vrijwillige basis en zonder winstoogmerk. De verspreiding van onze producten door u is onze enige beloning!
Meer info bij www.kla.tv/licence