



Artemis 2 – la nouvelle mission lunaire vise-t-elle à réhabiliter les faux alunissages d'il y a 54 ans ?



À la mi-janvier 2026, des images ont fait le tour du monde, montrant la fusée lunaire américaine de 98 mètres de haut roulant vers la rampe de lancement, prête pour la mission « Artemis 2 ». Le lancement est prévu au plus tôt pour le 6 février. « Artemis 2 » doit orbiter autour de la Lune et préparer le premier alunissage habité (« Artemis 3 ») depuis plus de 50 ans. Mais comment cela s'est-il passé exactement lors des missions Apollo ? Les médias ont découvert des preuves accablantes de falsification d'images par la NASA. Tout est-il faux ? Les preuves sont-elles si accablantes que la NASA souhaite réhabili-ter les faux alunissages d'autrefois avec une nou-velle mission lunaire ? Et pourquoi maintenant, alors qu'avec les images générées par l'IA, un autre « fake » serait difficilement détectable ? Dans cette émission, vous verrez les preuves accablantes de la falsification des images de la NASA.

À la mi-janvier 2026, des images ont fait le tour du monde, montrant la fusée lunaire américaine de 98 mètres de haut roulant vers la rampe de lancement, prête pour la mission « Artemis 2 ». Le lancement est prévu au plus tôt pour le 6 février. « Artemis 2 » doit orbiter autour de la Lune et préparer le premier alunissage habité (« Artemis 3 ») depuis plus de 50 ans. Mais comment cela s'est-il passé exactement lors des missions Apollo ? Les médias ont découvert des preuves accablantes de falsification d'images par la NASA. Tout est-il faux ? Les preuves sont-elles si accablantes que la NASA souhaite réhabiliter les faux alunissages d'autrefois avec une nouvelle mission lunaire ? Et pourquoi maintenant, alors qu'avec les images générées par l'IA, un autre „fake“ serait difficilement détectable ? Dans cette émission, vous verrez les preuves accablantes de la falsification des images de la NASA.

Urheberrecht: <https://chnopfloch.ch/datenschutz/>

Il y a 65 ans, en octobre 1958, l'agence spatiale américaine (NASA) entamait ses activités. Ce qui est pour les uns la figure de proue de la recherche américaine est pour d'autres le lieu de production d'une tromperie très élaborée mais non exempte de défauts, c'est-à-dire d'un faux. C'est précisément ce genre d'erreurs que les professionnels des médias remarquent et commentent en conséquence. Il en va de même pour le documentaire de 20 minutes qui suit et qui devrait inciter chacun à se faire sa propre opinion. Au fond, ce n'est rien de moins que notre vision du monde tout entière qui est en jeu.

J'ai une question sérieuse. Les images que la NASA et d'autres nous présentent comme des vidéos de l'espace sont-elles vraiment réelles ? S'agit-il de prises de vue réelles ou peut-être de faux tournés dans un studio de cinéma ? Reconnaît-on des indices ou des preuves de trucages cinématographiques ou même de réalité virtuelle générée par ordinateur ? Allons au fond des questions :

En tant que prestataire de services médias avec une expérience professionnelle depuis 2004, j'affirme que tout ce que la NASA, l'ESA et toutes les autres organisations spatiales nous montrent ce sont des prises de vue en studio, un écran vert et des images de synthèse, c'est-à-dire des images générées par ordinateur - en clair : des faux !

Une affirmation qui risque de susciter une forte opposition. Je pense cependant que nous sommes d'accord sur un point dès le départ. Si les images de la NASA étaient vraiment réelles, nous ne verrions que des images sans faille. Sans erreur, sans trucage hollywoodien, sans scènes discutables qui nous font douter des lois de la physique. Une seule scène révélant ce genre de choses suffirait à faire passer la NASA et consorts pour des menteurs. Mais voyez par vous-même et faites-vous votre propre opinion. Dans cet épisode, nous nous penchons sur les glitches, les CGI et les écrans verts.

De manière générale, j'éviterai autant que possible les termes techniques et j'expliquerai ce que je vois aussi simplement que possible, afin que même les profanes comprennent ce qui se passe. Néanmoins, certaines choses doivent être mentionnées.

Je pense que la plupart des gens savent ce qu'est un écran vert. C'est le fond vert qu'on utilise volontiers pour les tournages de films. En bref, on filme un spectacle devant un écran vert, on supprime le vert dans le montage vidéo et on remplace la couleur par un arrière-plan souhaité. On est donc très flexible et la représentation de la scène n'est pas liée aux conditions locales. Selon les besoins, des écrans bleus sont également utilisés. Ils ne sont pas verts, mais, comme leur nom l'indique, bleus. D'ailleurs, l'écran vert fonctionne aussi pour les retransmissions en direct. Là, cependant, parfois avec de petites embûches. CGI est l'abréviation de Computer Generated Imagery, c'est-à-dire des images générées par ordinateur. Des objets qui proviennent par exemple d'un logiciel 3D et qui ont donc été créés artificiellement.

Les glitches doivent peut-être être expliqués plus en détail : Il s'agit de perturbations ou d'erreurs de calcul d'un programme informatique, dans notre cas d'erreurs graphiques. Le logiciel doit par exemple calculer une scène virtuelle contenant un acteur, quelques objets réels, des objets 3D générés artificiellement ainsi qu'un arrière-plan artificiel.

À un moment donné, une erreur de calcul se produit, quelle qu'en soit la raison. Il se peut que le processeur soit surchargé. La zone concernée n'est pas affichée proprement et des artefacts étranges, des sauts d'image, des déformations ou autres apparaissent. Les glitches sont donc une preuve assez claire de la manipulation informatique.

La question qui se pose maintenant est la suivante : est-ce que cela existe dans les images de la NASA ? Et la réponse est clairement OUI ! Absolument !

Commençons par ce bijou du 9 septembre 22 : Il s'agissait d'une transmission en direct, au cours de laquelle Kamala Harris aurait téléphoné directement à l'ISS (la station spatiale). Regardez bien ! Alors ? Qu'est-ce que vous avez découvert ? Ici encore une fois. Toujours rien vu ? Entrons dans les détails, zoomons et ralentissons l'enregistrement :

Le câble du microphone commence à bouger frénétiquement. L'astronaute tente de le repousser et crée un magnifique glitch. Il semblerait que le logiciel 3D ne puisse plus décider si le câble doit être représenté au-dessus ou en dessous de la main lors d'un mouvement rapide de celle-ci, et qu'il fonde donc quasiment dans la main ou la traverse. Nous voyons donc que le câble est un objet 3D généré, car cette scène ne peut pas s'expliquer autrement.

Le logiciel de calcul de l'image ne parvient pas à effectuer ce qu'on appelle la détection des collisions. En d'autres termes, elle ne peut pas suivre avec précision quel élément de l'image devrait entrer en collision avec quel autre et donc provoquer un rejet. La main devient ainsi un objet qui passe et qui n'entre pas en collision.

J'espère que c'est à peu près clair.

Le microphone fantôme, plus loin dans le film, est également un bel effet visuel. Maintenant, il est là ! Maintenant, il est parti ! De nouveau là ! De nouveau parti ! Et de retour !

Oui, le calcul de l'image a vraiment mal tourné. Le micro est clairement issu d'un logiciel 3D et a été calculé de manière totalement erronée dans la scène.

Il ne peut pas s'agir d'un défaut de l'appareil photo, car les appareils photo prennent tout simplement en photo ce qui se trouve devant leur objectif. La transmission n'est pas non plus en cause, car il ne serait pas possible d'exclure uniquement la tête du microphone ou le câble, mais cela affecterait l'image entière, ou de larges parties de celle-ci.

Explications concernant des objets 3D générés par ordinateur, comme ce microphone. On crée de tels objets en plusieurs - je dirais - couches ou strates. D'abord la forme de base ou le modèle en fil de fer, puis les couches de couleur et de texture viennent se superposer et, à la fin, les effets d'éclairage apportent la touche finale, pour expliquer les choses très simplement et sans grands termes techniques.

La création finale de ces objets s'appelle le rendu. Toutes les couches sont alors assemblées pour former un clip fini. Si on effectue un rendu en direct, ça peut naturellement poser des problèmes, par exemple si l'ordinateur ne peut pas produire assez rapidement le résultat souhaité ou si le processeur est surchargé.

Ça pose surtout problème lorsque des objets 3D doivent interagir en direct avec des acteurs. Et c'est de cela que nous parlons ici.

Les exemples suivants illustrent parfaitement que nous parlons bien d'images de synthèse superposées en direct.

1. Ce microphone. D'abord, il y a un glitch, puis les reflets lumineux qui étaient présents disparaissent, directement d'une image à l'autre.

2. L'acteur astronaute Don Pattit montre comment boire du café dans l'espace. Ça a l'air bien jusqu'ici, à part la qualité de l'image. La fin du clip est décisive, car - hop - c'est là que le café se sépare soudainement du récipient et en jaillit sans perdre sa forme. La couche de couleur se détache clairement de la couche de forme, ce qui n'est possible que si l'objet est issu d'un logiciel 3D et que le rendu en direct a mal tourné. Un exemple typique d'erreur de calcul, et donc une preuve supplémentaire que la NASA crée ses images en utilisant la réalité virtuelle.

3. Il en va de même ici dans le troisième exemple : Une figurine en peluche apparaît de nulle part et il est même possible d'interagir avec elle en direct. Au début, je pensais que l'objet était caché derrière ce qu'on appelle un masque, mais on voit sur quelques images la main de l'actrice briller à travers. L'objet a donc été fusionné et non pas rendu visible à partir d'un masque, ce qui élimine l'autre possibilité. L'interaction avec des objets virtuels s'explique d'ailleurs par ce qu'on appelle le moteur Ragdoll, qui est courant dans les jeux vidéo par exemple. Vous pouvez faire des recherches, je ne vais pas m'étendre sur le sujet. Motion Control serait en outre un terme de recherche intéressant pour compléter le sujet.

Et puisque nous parlons de réalité virtuelle, jetez un coup d'œil à ceci. Regardez le type à gauche de l'image, ce qu'il va faire. Et c'est parti ! Oui, ça va maintenant d'avant en arrière, mais ça permet de bien comprendre ce qui s'est passé. Observez ses mains. Il prend un objet imaginaire dans sa main gauche, le passe à sa main droite et le pose de côté.

Domage que l'objet dont il veut se débarrasser ne soit pas visible.

Explication technique : le canal sur lequel l'objet 3D inséré en direct devait être montré n'était pas actif lors de la transmission. Mais apparemment il l'était dans l'avant-première, car, regardez ses yeux. Il ne regarde pas l'objet, mais regarde devant lui, comme s'il contrôlait

sur un écran que son action a l'air bonne et correcte. Pris en flagrant délit, je dirais. Il est également possible que les acteurs utilisent des lentilles de contact pour une projection directe de l'image sur la rétine.

Oui, ça existe vraiment ! Voyez vous-même. Nous voyons que des scènes entières sont montées artificiellement, comme l'acteur astronaute à droite de l'image. Un bref glissement d'image révèle qu'il a été découpé et tourné pour être inséré dans la scène. Nous voyons une erreur graphique coupée très droite avec des lignes parallèles qui correspondent à l'angle d'inclinaison de l'homme. Découpé en bloc, pour ainsi dire, tourné de 190 degrés et inséré en haut à droite. De même, l'éclairage du visage de l'homme ne correspond pas à celui de la femme et plaide en faveur d'une prise de vue séparée. La lumière est plus dure, plus directe et assure un meilleur contraste. En tant qu'ancien photographe, je vois deux réglages de lumière différents et donc deux prises de vue différentes qui ont été assemblées.

Celui-ci est aussi génial. Ce n'est pas un glitch, mais il présente un beau défaut de coupe. Et, nous voyons - encore une fois à 15% de la vitesse normale - comme un fantôme, il se dissout dans l'air, avec notamment des erreurs d'environnement sur la gauche, où quelques objets se déplacent vers le haut. Ici, un diaphragme dit "doux" a été intégré, qui permet une transition en douceur entre deux scènes. Ce qui est dommage, c'est que de tels effets apparaissent dans des vidéos prétendument non montées, alors qu'ils ne devraient tout simplement pas exister.

Encore un bel exemple, embarrassant, d'incrustation. Nous voyons des magiciens à bord de la station spatiale, qui apparaissent simplement de nulle part avec une séquence d'insertion. David Copperfield en pâlirait d'envie.

Voici une erreur de calque. En arrière-plan, on voit une ombre sur ce rectangle blanc. Maintenant, regarde bien ce qui arrive à la tête de l'acteur de derrière. L'ordinateur calcule une partie de cette ombre, un plan devant l'astro-acteur, c'est pourquoi sa tête est au début partiellement cachée par celle-ci, comme par un linteau de porte. Mais ensuite, sa tête se déplace à travers le plan d'ombre, ce qui pose un problème de logique au logiciel. Le crâne chauve se lie d'abord à l'ombre et fond ensuite à travers elle. Erreur de calcul CGI évidente.

Lors de la prise de vue suivante, ce qu'on appelle le tracking, c'est-à-dire le suivi de l'objet, se passe très mal. Les doigts de la main droite se trouvent sur le micro. Maintenant, cette main est retirée et sans un mouvement de correction, mais avec un méchant glitch graphique, ce sont maintenant les doigts de la main gauche qui sont sur le micro. Mais c'est lors du retour de la main que ça devient vraiment amusant. Les doigts glissent littéralement sous la main gauche sans aucune résistance, ce qui, physiquement, ne fonctionne tout simplement pas. On voit clairement les efforts de l'ordinateur pour produire une image propre. On voit clairement les bords des coupures autour des doigts sous forme de contours sombres et même des bouts de doigts rognés. Non, chers fans de la NASA, ce ne sont pas des erreurs de transmission.

Encore un exemple, et je pense que je n'ai pas besoin de commenter ce saut d'image, il parle de lui-même. Encore un rendu d'objet 3D, doté d'une vie propre. Et si on laisse la scène se poursuivre, ça glisse d'un seul coup. Je ne sais pas ce qui s'est passé, mais il semble que le processeur graphique pour le calcul de l'image en direct ait un peu trop chauffé.

Mais venons-en à un autre point important pour démasquer la falsification des enregistrements de la NASA : l'écran vert. D'emblée, mon enregistrement préféré. La vidéo provient officiellement de la chaîne de la NASA. Le titre et les liens sont affichés, n'hésitez pas à vérifier. Une fois de plus, la fin de l'enregistrement est intéressante. Les trois acteurs astronautes se fondent simultanément dans une seule et même bouillie graphique, tandis que l'arrière-plan reste intact. Une fois de plus. Et cette fois-ci, mettez l'accent sur ces objets de premier plan, car ils sont également touchés par le glitch graphique. Mais ce sont ces zones vertes qui sont les plus intéressantes. Grâce aux glitches dans le premier plan, nous avons un aperçu direct du véritable arrière-plan derrière les acteurs qu'ils appellent astronautes. Et voici l'écran vert. Pour une raison inconnue, le masquage de la zone verte est resté en place malgré la destruction des images, sans affecter l'arrière-plan superposé.

La justification d'une erreur de film ou d'un problème de transmission est techniquement impossible. Premièrement, l'ensemble de l'image serait alors affecté, et pas seulement cette partie extrêmement sélective. Deuxièmement, les appareils photo ne produisent pas de couleurs arbitraires. Ils ne peuvent pas créer de vert là où il n'y en a pas. Et même les erreurs de transfert ne font que détruire le matériel visuel existant et ne créent pas de couleurs à partir de rien.

C'est comme ça que ça fonctionne dans les films. Ce clip démontre de manière très impressionnante qu'il est possible de créer des mondes fictionnels complets simplement en utilisant un écran vert. Dans le film, nous prenons cela pour acquis. Mais dès qu'on accuse la NASA de falsifier des images avec cette technique, la plupart des gens pensent que c'est absurde. Pourquoi en fait ? Pourquoi ne voulons-nous pas reconnaître ce qui est évident dès que ça contredit notre vision du monde ? Les illusions sont-elles plus importantes pour nous, de sorte que nous ne voulons tout simplement rien voir ? Quoi qu'il en soit. L'écran vert est aujourd'hui une pratique totalement standard dans le domaine de la vidéo. Quelques objets sont réels, le reste est incrusté, comme ici lors du tournage du film "Le Hobbit" ou dans de nombreux autres films. Ou même à la NASA elle-même, comme on le voit clairement et sans doute involontairement ici dans un reportage. Vous vous demandez pourquoi un écran vert est nécessaire derrière l'ISS, alors que toutes les prises de vue de l'espace sont censées être réelles ? Aujourd'hui, la technologie s'est améliorée et on renonce de plus en plus aux écrans verts. Les tournages modernes utilisent des écrans LED qui réagissent en direct aux mouvements de la caméra à l'aide de moteurs de jeux vidéo, ce qui donne un effet beaucoup plus réaliste et permet un éclairage optimal.

Autre avantage : les acteurs eux-mêmes voient l'arrière-plan pendant le tournage - et tout cela fonctionne en direct et en temps réel. À ce propos, tout peut désormais être généré en temps réel. Le jeu vidéo "Hellblade" est à cet égard un incroyable modèle. Le spectacle est rendu en temps réel et restitué en quelques millisecondes. Il est possible d'enchaîner les prises de vue sans interruption, ce qui permet, comme ici, à l'acteur de dialoguer avec lui-même.

Nous nous dirigeons donc vers des temps où les preuves évidentes de falsification dues à des erreurs d'écran vert négligées ou involontaires ne se produiront plus. Il est donc d'autant plus important de comprendre maintenant que la NASA & Co. nous mentent froidement. J'ai encore une chose à dire sur ce point. Ici, George Bush Senior a visité la NASA - et que voyons-nous en arrière-plan ? Le soi-disant astronaute Tim Peake, qui devrait se trouver en orbite terrestre au même moment, et qui est en train de manipuler une sphère verte sur un fond bleu tramé. Sur les bords, la scène est encadrée par des appareils que l'on voit toujours dans les superbes retransmissions en direct de l'ISS. Les objets verts sont d'ailleurs également utilisés dans les films pour fournir des points de repère aux acteurs lorsque d'autres objets 3D doivent être intégrés par la suite. Et vous pouvez vous demander vous-

même ce qu'il en est du fond.

On a essayé plus tard de trouver une excuse pour le fond et de le présenter comme un outil pour des expériences scientifiques. Mais regardez cela froidement : Mais qu'est-ce que c'est que ces expériences ? Quelle utilité pratique cela peut-il avoir ?

Quelques exemples pour conclure : Outre le fait que le processeur d'images a de nouveau besoin de se reposer à cause de la chaleur et qu'il bugge à tout va, on voit aussi apparaître le fameux écran vert – juste maintenant. Et même dans la prise suivante, le logiciel vidéo rate un instant le cadrage correct de l'arrière-plan vert. De plus, c'est un excellent exemple de la façon dont les objets flottants et même les vêtements des astro-acteurs sont générés en 3D. Regardez attentivement le câble : Si ce n'est pas une erreur de calcul évidente, qu'est-ce que c'est ? Pour l'acteur, je pense que des costumes de capture de mouvement seront utilisés et que les vêtements appropriés seront insérés numériquement. Je ne peux malheureusement pas le prouver, mais ça expliquerait pourquoi il y a des erreurs de calcul sur la personne en général. Comme je l'ai dit, il n'y aurait pas ce genre de choses dans un tournage normal. L'arrière-plan reste intact, mais les objets "calculés" deviennent une bouillie pixelisée. Ce sont des images générées par ordinateur, rien d'autre.

Celui-ci est aussi assez drôle et même un peu effrayant en fait : La moitié du visage de l'acteur est devenue transparente. C'est ce qui arrive quand on règle la tolérance au vert trop haut dans le programme vidéo. Les zones qui ne sont pas vertes, mais qui tendent vers le vert en raison d'ombres défavorables, par exemple, sont également masquées. Mais bon, restons-en là pour l'instant.

Il existe de nombreuses autres preuves de la falsification d'images par la NASA. Mais je pense que celles-ci sont parmi les plus claires. Je sais déjà à quel point la résistance intérieure fait rage chez de nombreux fans de la NASA, qui cherchent presque automatiquement des explications pour prouver que je me trompe et que la NASA ne mentirait jamais. Je ne peux que dire à ces personnes : il ne sert à rien de fermer les yeux sur l'évidence. Il n'est pire aveugle que celui qui ne veut pas voir ! Alors, regardez ! On nous trompe et on nous ment ! Ils font encore ces erreurs, nous pouvons encore le constater. Comme nous l'avons expliqué au début : Dans les transmissions réelles, il ne doit jamais y avoir de telles erreurs, pas une seule ! Ça prouve qu'il y a eu falsification. Et si on pose la question : Pourquoi est-il important de savoir si les organisations spatiales mentent, je ne peux que répondre : considérez tout ce qui dépend de la NASA & Co - toute notre vision du monde.

de hm.

Sources :

NASA - Tout n'est que mensonge (partie 1) - Glitches, CGI, écran vert - Faits et positions

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

Cela pourrait aussi vous intéresser :

#NASA-fr - NASA - www.kla.tv/NASA-fr

#FilmsDocumentaires - Films documentaires - www.kla.tv/FilmsDocumentaires

#EmissionsImportantes - Emissions importantes - www.kla.tv/EmissionsImportantes

Kla.TV – Des nouvelles alternatives... libres – indépendantes – non censurées...



- ➔ ce que les médias ne devraient pas dissimuler...
- ➔ des choses peu entendues, du peuple pour le peuple...
- ➔ des informations régulières sur www.kla.tv/fr

Ça vaut la peine de rester avec nous !

Vous pouvez vous abonner gratuitement à notre newsletter : www.kla.tv/abo-fr

Avis de sécurité :

Les contre voix sont malheureusement de plus en plus censurées et réprimées. Tant que nous ne nous orientons pas en fonction des intérêts et des idéologies de la presse du système, nous devons toujours nous attendre à ce que des prétextes soient recherchés pour bloquer ou supprimer Kla.TV.

Alors mettez-vous dès aujourd'hui en réseau en dehors d'internet !

Cliquez ici: www.kla.tv/vernetzung&lang=fr

Licence : [Licence Kla.TV standard](#)

Kla.TV produit toutes ses émissions bénévolement et sans but lucratif. La diffusion de nos produits par votre intermédiaire est notre seul salaire !
Pour en savoir plus : www.kla.tv/licence