



Άρτεμις 2 – μήπως η νέα αποστολή στη Σελήνη αποσκοπεί στην αποκατάσταση των ψεύτικων προσεληνώσεων πριν από 54 χρόνια;



Στα μέσα Ιανουαρίου 2026, σε όλο τον κόσμο κυκλοφόρησαν εικόνες που έδειχναν τον αμερικανικό πύραυλο για τη σελήνη ύψους 98 μέτρων να κυλά προς την εξέδρα εκτόξευσης, έτοιμος για την αποστολή «Artemis 2». Η εκτόξευση έχει προγραμματιστεί για τις 6 Φεβρουαρίου το νωρίτερο. Ο «Artemis 2» θα περιφέρεται γύρω από τη Σελήνη και θα προετοιμάσει την πρώτη επανδρωμένη προσεληνώση («Artemis 3») μετά από πάνω από 50 χρόνια. Αλλά πώς ήταν ακριβώς τότε με τις αποστολές Apollo; Οι δημοσιογράφοι ανακάλυψαν συντριπτικές ενδείξεις για την παραποίηση εικόνων της NASA. Είναι όλα ψεύτικα; Είναι οι αποδείξεις τόσο συντριπτικές, ώστε η NASA να θέλει να αποκαταστήσει τις ψεύτικες προσεληνώσεις του παρελθόντος με μια νέα αποστολή στη Σελήνη; Και γιατί ακριβώς τώρα, που με τις εικόνες τεχνητής νοημοσύνης μια άλλη πλαστογραφία θα ήταν σχεδόν αδύνατο να γίνει αντιληπτή; Σε αυτή την εκπομπή θα δείτε τις συντριπτικές αποδείξεις για τις πλαστογραφημένες φωτογραφίες της NASA.

Τον Οκτώβριο του 1958, πριν από 65 χρόνια, ξεκίνησε τις δραστηριότητές της η αμερικανική διαστημική υπηρεσία NASA. Αυτό που κάποιοι θεωρούν ως την κορωνίδα της αμερικανικής έρευνας, άλλοι το βλέπουν ως τον τόπο παραγωγής μιας πολύ περίτεχνης αλλά αλάνθαστης απάτης, δηλαδή μιας ψευδούς είδησης. Αυτά ακριβώς είναι τα είδη λαθών που οι επαγγελματίες των μέσων ενημέρωσης παρατηρούν και σχολιάζουν ανάλογα. Αυτό συμβαίνει και στο ακόλουθο 20λεπτο ντοκιμαντέρ, το οποίο έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους θεατές να σχηματίσουν τη δική τους γνώμη. Βασικά, δεν πρόκειται για τίποτα λιγότερο από ολόκληρη την αντίληψή μας για τον κόσμο. Έχω μια σοβαρή ερώτηση. Είναι οι εικόνες που μας παρουσιάζουν η NASA και άλλοι ως βίντεο από το διάστημα πραγματικά γνήσιες; Είναι αληθινά πλάνα ή μήπως απλά ψεύτικα που γυρίστηκαν σε κινηματογραφικό στούντιο; Υπάρχουν ενδείξεις ή στοιχεία για κινηματογραφικά τρικ ή ακόμα και εικονική πραγματικότητα που δημιουργείται από υπολογιστή; Ας εξετάσουμε τις ερωτήσεις σε βάθος: Ως πάροχος υπηρεσιών μέσων ενημέρωσης με επαγγελματική εμπειρία από το 2004, ισχυρίζομαι ότι όλα όσα μας δείχνουν η NASA, η ESA και όλες οι άλλες διαστημικές υπηρεσίες είναι πλάνα στούντιο, πράσινη οθόνη και CGI, δηλαδή υλικό εικόνας που δημιουργείται από υπολογιστή - στη σύγχρονη ορολογία: ψεύτικο! Ένας ισχυρισμός που πιθανότατα θα συναντήσει ισχυρή αντίσταση. Αλλά νομίζω ότι συμφωνούμε σε ένα σημείο από την αρχή. Αν οι εικόνες της NASA είναι πραγματικά αληθινές, θα βλέπαμε μόνο άψογα πλάνα. Χωρίς λάθη, χωρίς χολιγουντιανά τρικ, χωρίς περίεργες σκηνές που μας κάνουν να αμφιβάλλουμε για τους νόμους της φυσικής. Ακόμα και μια μόνο σκηνή που θα αποκαλύψει τέτοια πράγματα θα εξέθετε τη NASA και τους συνεργάτες της ως ψεύτες. Αλλά απλά ρίξτε

μια ματιά και σχηματίστε τη δική σας κρίση. Σε αυτό το επεισόδιο ασχολούμαστε με το θέμα των glitches, CGI και greenscreen. Σε γενικές γραμμές, θα αποφεύγω όσο το δυνατόν περισσότερο τους τεχνικούς όρους και θα εξηγώ αυτό που βλέπουμε όσο το δυνατόν πιο απλά, ώστε ακόμη και οι μη ειδικοί να μπορούν να καταλάβουν τι συμβαίνει. Ωστόσο, πρέπει να αναφερθούν ορισμένα πράγματα. Νομίζω ότι οι περισσότεροι άνθρωποι μπορούν να καταλάβουν τι είναι μια πράσινη οθόνη (greenscreen). Αυτό είναι το πράσινο φόντο που χρησιμοποιείται συχνά για γυρίσματα. Εν συντομία, κινηματογραφείτε ένα θεατρικό έργο μπροστά από μια πράσινη οθόνη, αφαιρείτε το πράσινο κατά την επεξεργασία του βίντεο και αντικαθιστάτε το χρώμα με ένα επιθυμητό φόντο. Αυτό σημαίνει ότι κάποιος είναι πολύ ευέλικτος και δεν δεσμεύεται από τις τοπικές συνθήκες όσον αφορά την παράσταση της σκηνής. Χρησιμοποιούνται επίσης μπλε οθόνες ανάλογα με τις ανάγκες. Δεν είναι πράσινες, αλλά - ναι, όπως υποδηλώνει το όνομα - μπλε. Παρεμπιπτόντως, η πράσινη οθόνη λειτουργεί και σε ζωντανές μεταδόσεις. Εκεί, ωστόσο, μερικές φορές με μικρές παγίδες. CGI σημαίνει «Computer Generated Imagery», δηλαδή εικόνες που δημιουργούνται με υπολογιστή. Αντικείμενα που προέρχονται από τρισδιάστατο λογισμικό, για παράδειγμα, και επομένως έχουν δημιουργηθεί τεχνητά. Τα glitches ίσως χρειάζονται μια πιο λεπτομερή εξήγηση: Πρόκειται για σφάλματα ή σφάλματα υπολογισμού σε ένα πρόγραμμα υπολογιστή, στην περίπτωση μας για σφάλματα γραφικών. Για παράδειγμα, το λογισμικό θα πρέπει να υπολογίζει μια εικονική σκηνή που περιέχει έναν ηθοποιό, μερικά πραγματικά αντικείμενα, μαζί και τεχνητά παραγόμενα τρισδιάστατα αντικείμενα και ένα τεχνητό φόντο. Σε ένα ορισμένο σημείο - για οποιονδήποτε λόγο - προκύπτει ένα σφάλμα υπολογισμού. Ο επεξεργαστής μπορεί να είναι υπερφορτωμένος. Η αντίστοιχη περιοχή δεν εμφανίζεται καθαρά και εμφανίζονται περίεργα τεχνουργήματα, άλματα εικόνας, παραμορφώσεις ή παρόμοια. Τα glitches είναι επομένως μια αρκετά σαφής απόδειξη για χειραγώγηση από υπολογιστή. Το ερώτημα που τίθεται τώρα είναι, υπάρχει κάτι τέτοιο στις εικόνες της NASA; Και η απάντηση είναι σαφώς ΝΑΙ! Απολύτως! Ας ξεκινήσουμε με αυτό το διαμάντι από τις 9 Σεπτεμβρίου 22: Επρόκειτο για μια ζωντανή μετάδοση στην οποία η Kamala Harris φέρεται να μίλησε απευθείας με το ISS στο τηλέφωνο. Ρίξτε μια πιο προσεκτική ματιά! Λοιπόν; Τι εντόπισες; Και πάλι εδώ. Ακόμα δεν είδατε τίποτα; Ας μπορούμε σε λεπτομέρειες, ας κάνουμε ζουμ και ας επιβραδύνουμε τη λήψη: Το καλώδιο του μικροφώνου αρχίζει να κινείται άγρια. Ο αστροναύτης προσπαθεί να το χτυπήσει και δημιουργεί ένα υπέροχο glitch. Προφανώς, το τρισδιάστατο λογισμικό δεν μπορεί πλέον να αποφασίσει αν το καλώδιο πρέπει να εμφανίζεται πάνω ή κάτω από το χέρι όταν το χέρι κινείται γρήγορα και έτσι ουσιαστικά συγχωνεύεται με το χέρι ή περνάει μέσα από αυτό. Έτσι, μπορούμε να δούμε ότι το καλώδιο είναι ένα παραγόμενο τρισδιάστατο αντικείμενο, επειδή δεν υπάρχει άλλος τρόπος να εξηγήσουμε αυτή τη σκηνή. Το λογισμικό υπολογισμού εικόνων δεν μπορεί να επεξεργαστεί την αποκαλούμενη ερώτηση σύγκρουσης. Με άλλα λόγια, δεν μπορεί να εντοπίσει ακριβώς ποιο στοιχείο εικόνας πρέπει να συγκρουστεί με ποιο και να προκαλέσει έτσι απώθηση. Με αυτόν τον τρόπο, το χέρι γίνεται ένα διαπερατό, μη συγκρουόμενο αντικείμενο. Ελπίζω να ήταν λίγο κατανοητό. Το μικρόφωνο-φάντασμα λίγο πιο πίσω στην ταινία είναι επίσης ωραίο να το βλέπεις. Τώρα είναι εδώ! Τώρα έφυγε! Πάλι πίσω! Πάλι έφυγε! Και πάλι πίσω! Ναι, ο υπολογισμός της εικόνας πήγε πολύ στραβά. Το μικρόφωνο προέρχεται σαφώς από λογισμικό 3D και υπολογίστηκε εντελώς λανθασμένα στη σκηνή. Δεν μπορεί να είναι σφάλμα της κάμερας, διότι οι κάμερες απλώς καταγράφουν ό,τι βρεθεί μπροστά στο φακό τους. Και δεν μπορεί να φταίει ούτε η μετάδοση, διότι θα ήταν αδύνατο να κόψει μόνο την κεφαλή του μικροφώνου ή το καλώδιο, αλλά θα επηρέαζε ολόκληρη την εικόνα ή μεγάλα τμήματα αυτής. Φόντο σε τρισδιάστατα αντικείμενα που δημιουργούνται από υπολογιστή, όπως αυτό το μικρόφωνο. Τέτοια αντικείμενα δημιουργούνται σε διάφορα - θα έλεγα - επίπεδα ή στρώματα. Πρώτα το βασικό σχήμα ή το μοντέλο wireframe, στη συνέχεια προστίθενται στρώματα

χρώματος και υφής και τέλος τα εφέ φωτισμού προσθέτουν τις τελευταίες πινελιές, για να το εξηγήσω πολύ απλά και χωρίς πολλούς τεχνικούς όρους. Η τελική δημιουργία αυτών των αντικειμένων ονομάζεται rendering. Όλα τα στρώματα ενώνονται μεταξύ τους για να σχηματίσουν ένα τελικό κλιπ. Αν κάνετε ζωντανή απόδοση, αυτό μπορεί φυσικά να οδηγήσει σε προβλήματα, π.χ. αν ο υπολογιστής δεν μπορεί να παράγει το επιθυμητό αποτέλεσμα αρκετά γρήγορα ή αν ο επεξεργαστής είναι υπερφορτωμένος. Αυτό είναι ιδιαίτερα προβληματικό όταν τα τρισδιάστατα αντικείμενα πρόκειται να αλληλεπιδράσουν ζωντανά με τους ηθοποιούς. Και γι' αυτό ακριβώς μιλάμε εδώ. Τα παρακάτω παραδείγματα δείχνουν ότι μιλάμε πραγματικά για γραφικά υπολογιστή που εμφανίζονται ζωντανά. 1. Αυτό το μικρόφωνο. Πρώτα κάνει ένα «Glitch», μετά εξαφανίζονται οι αντανάκλασεις του φωτός που υπήρχαν πριν, και μάλιστα από τη μια εικόνα στην άλλη. 2. ο αστροναύτης ηθοποιός Don Pattit επιδεικνύει πώς να πίνει κανείς καφέ στο διάστημα. Φαίνεται αρκετά καλό μέχρι στιγμής, εκτός από την ποιότητα της εικόνας. Το τέλος του βίντεο είναι καθοριστικό, γιατί – όπαλα! – εδώ ο καφές ξαφνικά αποχωρίζεται από το δοχείο και πετάγεται έξω από αυτό, χωρίς να χάσει το σχήμα του. Το χρωματικό επίπεδο είναι σαφώς αποκομμένο από το επίπεδο σχήματος, κάτι που είναι δυνατό μόνο αν το αντικείμενο προέρχεται από τρισδιάστατο λογισμικό και η ζωντανή απόδοση πήγε στραβά. Ένα τυπικό παράδειγμα λανθασμένου υπολογισμού, και ως εκ τούτου μια περαιτέρω απόδειξη ότι η NASA δημιουργεί τις εικόνες της χρησιμοποιώντας εικονική πραγματικότητα. 3. Το ίδιο ισχύει και εδώ στο τρίτο παράδειγμα: Μια βελούδινη φιγούρα εμφανίζεται από το πουθενά και μπορεί ακόμη και να αλληλεπιδράσει ζωντανά. Στην αρχή σκέφτηκα ότι το αντικείμενο θα μπορούσε να είναι κρυμμένο πίσω από μια λεγόμενη μάσκα, αλλά μπορείτε να δείτε το χέρι της ηθοποιού να λάμπει μέσα από αυτή για μερικά καρέ. Επομένως, το αντικείμενο αναμειγνύθηκε και δεν έγινε ορατό μέσω μάσκας, εξαλείφοντας έτσι την άλλη πιθανότητα. Η αλληλεπίδραση με τα εικονικά αντικείμενα μπορεί να εξηγηθεί με τη λεγόμενη μηχανή ragdoll, η οποία είναι συνηθισμένη στα βιντεοπαιχνίδια, για παράδειγμα. Μπορείτε ευχαρίστως να το ερευνήσετε, αλλά δεν θα μπω σε περισσότερες λεπτομέρειες τώρα. Ο έλεγχος κίνησης θα ήταν επίσης ένας ενδιαφέρων όρος αναζήτησης που θα μπορούσε να προστεθεί στο θέμα. Και μιας και μιλάμε για "εικονική πραγματικότητα", ρίξτε μια ματιά σε αυτό. Προσέξτε τον τύπο στα αριστερά της φωτογραφίας, τι πρόκειται να κάνει. Και φύγαμε. Ναι, πηγαίνει μπρος-πίσω τώρα, αλλά καθιστά πραγματικά σαφές τι συνέβη. Προσέξτε τα χέρια του. Παίρνει ένα φανταστικό αντικείμενο στο αριστερό του χέρι, το περνάει στο δεξί του χέρι και το αφήνει στην άκρη. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι το αντικείμενο που θέλει να ξεφορτωθεί δεν είναι ορατό. Τεχνική εξήγηση: Το κανάλι στο οποίο επρόκειτο να προβληθεί το ζωντανό τρισδιάστατο αντικείμενο δεν ήταν ενεργό κατά τη διάρκεια της μετάδοσης. Προφανώς στην προεπισκόπηση, όμως, γιατί κοιτάξε τα μάτια του. Δεν κοιτάζει το αντικείμενο, αλλά κοιτάζει μπροστά, σαν να ελέγχει σε μια οθόνη ότι η ενέργειά του φαίνεται καλή και σωστή. Πιάστηκε, θα έλεγα. Οι ηθοποιοί μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν φακούς επαφής για άμεση προβολή προεπισκόπησης στον αμφιβληστροειδή. Ναι, όντως υπάρχει τέτοιο πράγμα! Δείτε και μόνοι σας. Βλέπουμε ότι ολόκληρες σκηνές μοντάρονται τεχνητά, όπως ο ηθοποιός αστροναύτης στα δεξιά της εικόνας. Μια σύντομη δυσλειτουργία αποκαλύπτει ότι έχει κοπεί και έχει εισαχθεί στη σκηνή. Βλέπουμε ένα πολύ ευθεία κομμένο γραφικό σφάλμα με παράλληλες γραμμές που ταιριάζουν με τη γωνία κλίσης του άνδρα. Κόβεται σε ένα μπλοκ, να το πω έτσι, περιστρέφεται κατά 190 μοίρες και εισάγεται στο πάνω δεξί μέρος. Ο φωτισμός στο πρόσωπο του άνδρα δεν ταιριάζει επίσης με τον φωτισμό στο πρόσωπο της γυναίκας και συνηγορεί υπέρ μιας ξεχωριστής λήψης. Το φως είναι πιο σκληρό, πιο άμεσο και παρέχει μεγαλύτερη αντίθεση. Ως πρώην φωτογράφος, βλέπω δύο διαφορετικές ρυθμίσεις φωτισμού και επομένως δύο διαφορετικές λήψεις που έχουν συνδυαστεί. Και αυτό εδώ είναι επίσης

υπέροχο. Δεν είναι «Glitch», αλλά ένα όμορφο λάθος στο μοντάζ. Και, βλέπουμε - και πάλι με ταχύτητα 15 % - να εξαφανίζεται στον αέρα σαν φάντασμα, συμπεριλαμβανομένου ενός περιβαλλοντικού σφάλματος στην αριστερή πλευρά, όπου μερικά αντικείμενα γλιστρούν προς τα πάνω. Εδώ εγκαταστάθηκε το λεγόμενο μαλακό διάφραγμα, το οποίο επιτρέπει την ομαλή μετάβαση μεταξύ δύο σκηνών. Είναι απλά ηλίθιο όταν τέτοιες μεταβάσεις εμφανίζονται σε υποτιθέμενα αμοντάριστα βίντεο, όπου απλά δεν θα έπρεπε να υπάρχουν. Άλλο ένα ωραίο και ντροπιαστικό παράδειγμα fade-in. Βλέπουμε ταχυδακτυλουργούς στον ISS οι οποίοι απλά εμφανίζονται από το πουθενά με μια ακολουθία εισαγωγής. Ο Ντέιβιντ Κόπερφιλντ θα χλόμιαζε από τη ζήλεια του. Εδώ είναι ένα σφάλμα επιπέδου. Μπορείτε να δείτε μια σκιά σε αυτό το λευκό ορθογώνιο στο φόντο. Τώρα ρίξτε μια προσεκτική ματιά στο τι συμβαίνει στο κεφάλι του πίσω ηθοποιού. Ο υπολογιστής υπολογίζει ένα μέρος της εν λόγω σκιάς, ένα επίπεδο μπροστά από τον αστρο-ηθοποιό, γι' αυτό και το κεφάλι του αρχικά καλύπτεται μερικώς από αυτήν, σαν από ένα υπέρθυρο. Στη συνέχεια, όμως, το κεφάλι του κινείται μέσα από το επίπεδο των σκιών, γεγονός που δημιουργεί ένα λογικό πρόβλημα στο λογισμικό. Η φαλάκρα συνδέεται πρώτα με τη σκιά και στη συνέχεια λιώνει μέσα από αυτήν. Προφανής σφάλμα υπολογισμού CGI. Στην επόμενη λήψη, το λεγόμενο trecking, δηλαδή η παρακολούθηση αντικειμένων, πάει πολύ στραβά. Τα δάχτυλα του δεξιού χεριού βρίσκονται στο μικρόφωνο. Τώρα αυτό το χέρι απομακρύνεται και χωρίς διορθωτική κίνηση, αλλά με μια δυσάρεστη γραφική δυσλειτουργία, τα δάχτυλα του αριστερού χεριού βρίσκονται τώρα στο μικρόφωνο. Αλλά γίνεται πραγματικά αστείο όταν επιστρέφει το χέρι. Τα δάχτυλα κυριολεκτικά γλιστρούν κάτω από το αριστερό χέρι χωρίς καμία αντίσταση, κάτι που στη φύση απλά δεν λειτουργεί. Οι προσπάθειες του υπολογιστή να παράγει μια καθαρή εικόνα είναι σαφώς αναγνωρίσιμες. Μπορεί κανείς να δει καθαρά τα κοψίματα γύρω από τα δάχτυλα ως σκούρα περιγράμματα και ακόμη και τις δαγκωμένες άκρες των δακτύλων. Όχι, αγαπητοί οπαδοί της NASA, δεν πρόκειται για σφάλματα μετάδοσης. Ένα ακόμη παράδειγμα και δεν νομίζω ότι χρειάζεται να σχολιάσω αυτό το άλμα της εικόνας, μιλάει από μόνο του. Ένα ακόμη αποδοσμένο τρισδιάστατο αντικείμενο με τη δική του ζωή. Και αν αφήσεις τη σκηνή να συνεχίσει, κάνει συνεχώς Glitch. Δεν ξέρω τι συνέβαινε, αλλά φαίνεται ότι ο επεξεργαστής γραφικών παραξεστάθηκε λίγο για τον υπολογισμό της ζωντανής εικόνας. Αλλά ας προχωρήσουμε σε ένα άλλο σημαντικό σημείο για να αποκαλύψουμε την πλαστή καταγραφή της NASA, την πράσινη οθόνη. Ευθύς εξ αρχής, η αγαπημένη μου εγγραφή. Το βίντεο είναι επίσημα από το κανάλι της NASA. Ο τίτλος και οι σύνδεσμοι εμφανίζονται, οπότε παρακαλούμε να τους ελέγξετε. Για άλλη μια φορά, το τέλος της εγγραφής έχει ενδιαφέρον. Και οι τρεις αστροναύτες ηθοποιοί θολώνουν ταυτόχρονα σε ένα ενιαίο γραφικό χάος, ενώ το φόντο παραμένει άθικτο. Για άλλη μια φορά. Και αυτή τη φορά, επικεντρωθείτε σε αυτά τα αντικείμενα του προσκηνίου, επειδή επηρεάζονται επίσης από τη δυσλειτουργία των γραφικών. Αλλά αυτές οι πράσινες περιοχές είναι οι πιο ενδιαφέρουσες. Η δυσλειτουργία στο επίπεδο του προσκηνίου μας δίνει άμεση εικόνα του πραγματικού παρασκηνίου πίσω από τους ηθοποιούς, που τους αποκαλούν αστροναύτες. Και αυτή είναι η πράσινη οθόνη. Για κάποιο λόγο, η κάλυψη της πράσινης περιοχής παρέμεινε ενώ το υλικό καταστράφηκε χωρίς να αγγίξει το φόντο που είχε τοποθετηθεί. Η εξήγηση "σφάλμα του φιλμ" ή "πρόβλημα μετάδοσης" είναι τεχνικά αδύνατη. Πρώτον, θα επηρεαζόταν ολόκληρη η εικόνα και όχι μόνο αυτό το εξαιρετικά επιλεκτικό τμήμα. Δεύτερον, οι φωτογραφικές μηχανές δεν παράγουν αυθαίρετα χρώματα. Δεν μπορείτε να δημιουργήσετε πράσινο εκεί που δεν υπάρχει πράσινο. Και τα σφάλματα μετάδοσης καταστρέφουν μόνο το υπάρχον υλικό της εικόνας και δεν δημιουργούν χρώματα από το τίποτα. Έτσι λειτουργούν τα πράγματα στην ταινία. Αυτό το κλιπ δείχνει πολύ εντυπωσιακά πώς μπορείτε να δημιουργήσετε πλήρεις φανταστικούς κόσμους χρησιμοποιώντας απλώς μια πράσινη οθόνη. Στην ταινία, το θεωρούμε αυτό δεδομένο. Αλλά μόλις η NASA κατηγορείται για παραποίηση εικόνων με αυτή την τεχνολογία,

οι περισσότεροι άνθρωποι το θεωρούν παράλογο. Γιατί ακριβώς; Γιατί δεν θέλουμε να αναγνωρίσουμε το προφανές μόλις έρθει σε αντίθεση με την αντίληψή μας για τον κόσμο; Μήπως οι ψευδαισθήσεις είναι πιο σημαντικές για εμάς, ώστε απλά να μην θέλουμε να δούμε τίποτα; Όπως και αν έχει. Στις μέρες μας, η πράσινη οθόνη είναι εντελώς συνηθισμένη πρακτική στον τομέα του βίντεο. Λίγα αντικείμενα είναι πραγματικά, τα υπόλοιπα είναι τοποθετημένα, όπως εδώ κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων της ταινίας "Το Χόμπιτ" ή σε πολλές άλλες ταινίες. Ή ακόμα και στην ίδια τη NASA, όπως φαίνεται σαφώς και πιθανώς ακούσια σε ένα ρεπορτάζ. Αναρωτηθήκατε γιατί χρειάζεται μια πράσινη οθόνη πίσω από τον ISS, αν όλα τα διαστημικά πλάνα υποτίθεται ότι είναι αληθινά; Εν τω μεταξύ, η τεχνολογία γίνεται όλο και καλύτερη και η πράσινη οθόνη καταργείται όλο και περισσότερο. Τα σύγχρονα γυρίσματα χρησιμοποιούν τοίχους LED που αντιδρούν ζωντανά στην κίνηση της κάμερας με τη βοήθεια μηχανών βιντεοπαιχνιδιών, καθιστώντας τους πολύ πιο ρεαλιστικούς και επιτρέποντας τον βέλτιστο φωτισμό. Ένα άλλο πλεονέκτημα: οι ίδιοι οι ηθοποιοί βλέπουν το φόντο κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων - και όλα λειτουργούν ζωντανά και σε πραγματικό χρόνο. Παρεμπιπτόντως, πλέον όλα μπορούν να δημιουργηθούν σε πραγματικό χρόνο. Το βιντεοπαιχνίδι "Hellblade" είναι ένα απίστευτο παράδειγμα. Η απόδοση αποδίδεται σε πραγματικό χρόνο και αναπαράγεται μέσα σε χιλιοστά του δευτερολέπτου. Οι ηχογραφήσεις μπορούν να συγχωνευθούν απρόσκοπτα, έτσι ώστε, όπως εδώ, ο ηθοποιός να μπορεί να ξεκινήσει έναν διάλογο με τον εαυτό του. Συνεπώς, οδεύουμε προς μια εποχή όπου δεν θα υπάρχουν πλέον σαφείς αποδείξεις πλαστογραφίας λόγω αμελών ή ακούσιων σφαλμάτων στην πράσινη οθόνη. Επομένως, είναι ακόμη πιο σημαντικό να συνειδητοποιήσουμε τώρα ότι μας λένε ψέματα από τη NASA και τους συνεργάτες της εν ψυχρώ. Έχω ένα ακόμη σχόλιο σχετικά με αυτό το σημείο. Εδώ ο Τζορτζ Μπους ο πρεσβύτερος επισκέφθηκε τη NASA - και τι βλέπουμε στο βάθος; Τον λεγόμενο αστροναύτη Tim Peake, ο οποίος θα έπρεπε να βρίσκεται στην πραγματικότητα σε τροχιά γύρω από τη Γη την ίδια στιγμή, και ο οποίος χειρίζεται επί του παρόντος μια πράσινη σφαίρα μπροστά από ένα μπλε φόντο πλέγματος. Η σκηνή πλαισιώνεται γύρω από τις άκρες από εξοπλισμό που εμφανίζεται πάντα στις εκπληκτικές ζωντανές μεταδόσεις του ISS. Τα πράσινα αντικείμενα χρησιμοποιούνται επίσης στις ταινίες για να παρέχουν σημεία προσανατολισμού για τους ηθοποιούς, εάν πρόκειται να ενσωματωθούν αργότερα άλλα τρισδιάστατα αντικείμενα. Και τι γίνεται με το φόντο, μπορείτε να αναρωτηθείτε. Αργότερα προσπάθησαν να βρουν μια δικαιολογία για το φόντο και να το πουλήσουν ως βοήθημα για επιστημονικά πειράματα. Αλλά δείτε το με νηφαλιότητα: Τι είδους πειράματα είναι αυτά; Ποια είναι η πρακτική χρησιμότητα που υποτίθεται ότι εκπληρώνει αυτό; Μερικά τελευταία παραδείγματα: Πέρα από το γεγονός ότι ο επεξεργαστής εικόνας ήθελε πάλι άδεια λόγω καύσωνα και ότι δυσλειτουργεί μέχρι τελικής πτώσης, μπορούμε επίσης να δούμε την αποκαλυπτική λάμψη της πράσινης οθόνης εδώ - ακριβώς τώρα. Και στην επόμενη λήψη, το λογισμικό βίντεο δεν κάνει επίσης σωστή περικοπή του πράσινου φόντου για μια στιγμή. Είναι και ένα εξαιρετικό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο τα αιωρούμενα αντικείμενα και τα ρούχα των αστρικών ηθοποιών δημιουργούνται σε 3D. Κοιτάξτε προσεκτικά το καλώδιο: Αν αυτό δεν είναι σαφές σφάλμα υπολογισμού, τότε τι είναι; Υποθέτω ότι οι ηθοποιοί θα φορούν τα λεγόμενα motion-capture κοστούμια και τα κατάλληλα ρούχα θα εισάγονται ψηφιακά. Δυστυχώς, δεν μπορώ να το αποδείξω αυτό, αλλά θα εξηγούσε γιατί υπάρχουν λάθη υπολογισμού στο άτομο εξ αρχής. Όπως είπα, δεν θα υπήρχε κάτι τέτοιο σε λήψη με κανονικές ταινίες. Το φόντο παραμένει άθικτο, τα υπολογισμένα αντικείμενα γίνονται λάσπη από pixel. Είναι εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή, τίποτα άλλο. Αυτό είναι επίσης αρκετά αστείο και στην πραγματικότητα λίγο τρομακτικό: Το μισό πρόσωπο του ηθοποιού έγινε διαφανές. Αυτό συμβαίνει αν ρυθμίσετε την ανοχή του πράσινου στο πρόγραμμα βίντεο πολύ ψηλά. Οι περιοχές που δεν είναι πράσινες, αλλά φαίνονται πράσινες λόγω δυσμενών σκιών, για

παράδειγμα, απορρίπτονται. Αλλά εντάξει, ας το αφήσουμε έτσι για την ώρα. Υπάρχουν ακόμη πολλές άλλες αποδείξεις για την παραποίηση εικόνων από τη NASA. Αλλά κατά τη γνώμη μου, αυτές είναι από τις πιο σαφείς. Γνωρίζω ήδη πόσο έντονη είναι η εσωτερική αντίσταση που μαίνεται σε πολλούς οπαδούς της NASA, αναζητώντας σχεδόν αυτόματα μια εξήγηση ότι κάνω λάθος και ότι η NASA δεν θα έλεγε ποτέ ψέματα. Το μόνο που μπορώ να πω σε αυτούς τους ανθρώπους είναι ότι δεν υπάρχει λόγος να κλείνετε τα μάτια σας στο προφανές. Κανείς δεν είναι τόσο τυφλός όσο αυτός που δεν θέλει να δει! Ρίξτε λοιπόν μια ματιά. Μας εξαπατούν και μας λένε ψέματα! Εξακολουθούν να κάνουν αυτά τα λάθη, εμείς μπορούμε ακόμα να τα εντοπίσουμε. Όπως εξήγησα στην αρχή: Σε πραγματικές μεταδόσεις δεν πρέπει ποτέ να υπάρχουν τέτοια σφάλματα, ούτε ένα! Αποδεικνύουν ότι υπάρχει παραχάραξη. Και αν τώρα ανακύψει το ερώτημα: Γιατί είναι τόσο σημαντικό το αν οι διαστημικές οργανώσεις λένε ψέματα, μπορώ μόνο να πω: Σκεφτείτε τι εξαρτάται από τη NASA & Co. – ολόκληρη η αντίληψή μας για τον κόσμο.

από hm.

Πηγές:

-

Θα μπορούσε επίσης να σας ενδιαφέρει:

#Ntokimanter - Ντοκιμαντέρ - www.kla.tv/Ntokimanter

#NASA - www.kla.tv/NASA_EL

Kla.TV – Οι άλλες ειδήσεις... ελευθερες– ανεξαρτητες – ανευ λογοκρισίας...



- ➔ Τι δεν θα έπρεπε να αποκρύπτουν τα μέσα ενημέρωσης ...
- ➔ Λίγα που ακούστηκαν από τον λαό για τον λαό ...
- ➔ Καθημερινά ειδήσεις απο τις 19:45 και μετα www.kla.tv/el

Αξίζει να παρακολουθήσετε!

Δωρεάν συνδρομή με εβδομαδιαίες ειδήσεις μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην διεύθυνση...:
www.kla.tv/abo&lang=el

Σημείωση Ασφαλείας:

Δυστυχώς αντίθετες φωνές εξακολουθούν να λογοκρίνονται και να καταστέλλονται. Εφόσον το ρεπορτάζ μας δεν συμβαδίζει με τα συμφέροντα και τις ιδεολογίες του συστημικού τύπου, είναι αναμενόμενο, οτι θα βρεθούν προσχήματα ούτως ώστε να μπλοκάρουν ή ακόμα και να ζημιώσουν το κανάλι Kla.TV.

Συνδεθείτε σήμερα κιόλας ανεξάρτητα στο διαδίκτυο!

Κάντε κλικ εδώ: www.kla.tv/vernetzung&lang=el

Δικαίωμα χρήσης: [Τυποποιημένη άδεια Kla.TV](#)

Η Kla.TV παράγει όλες τις εκπομπές εθελοντικά και χωρίς κερδοσκοπικό σκοπό. Η διάδοση των προϊόντων μας από εσάς είναι η μόνη αμοιβή μας! Περισσότερες πληροφορίες: www.kla.tv/licence