

Le Cyber Inframonde Galactique du Calendrier Maya

Neuf cycles caractérisent le Calendrier Maya - De quoi était-il réellement question pendant le 8^{ème} de ces cycles ? Premièrement, il a été mis en place sur les solides fondations du 7^{ème} Inframonde Planétaire que le Dr Carl J. Calleman a identifié comme étant le début de l'Internet en 1992. ([Solving the Greatest Mystery of Our Time: The Mayan Calendar](#) pg.158-59). Deuxièmement, il reflète les qualités du cerveau droit, telles que la communauté, la connexion, la non-linéarité, l'imagination, la gestalt et le dépassement de chronos (le temps linéaire). Étant un Inframonde dualiste, le Galactique contraste avec son opposé ... et s'est développé durant la période 1999 à 2011.

Une nouvelle cyber-réalité s'est manifestée et a grandi au cours de la dernière décennie : les réseaux sociaux tels que 'Facebook' et les mondes virtuels en ligne comme 'Second Life' sont en train d'atteindre un niveau record dans la révolution de la communication informatique. Tout comme l'Inframonde National a développé les nations, de même le Galactique crée des civilisations virtuelles. Le temps semblera disparaître à mesure que nous approchons de la fin du Calendrier Maya en raison d'une augmentation de la fréquence. En effet des villes virtuelles peuvent être construites et peuplées en un jour ; le cyberspace fonctionne 24 h/24, 7 jours/7. Le burn out n'est pas plus la conséquence de cette accélération du temps que ne l'est la dépendance, burn out auquel il est étrangement fait allusion avec le téléphone cellulaire surnommé CRACKBerry.

L'Inframonde Galactique est un système dualiste, ces réalités artificielles synthétiques ne peuvent donc qu'être opposées à la réalité matérielle. Tandis que le Cybermonde a grandi, le monde réel a été surfait par le biais de la télé-réalité en 1999 avec "Big Brother" et en 2000 avec "Survivor" qui a commencé aux États-Unis (les autres fruits mûrs de l'Inframonde Planétaire (Solving pg 160-162)). En fait le 1^{er} JOUR de l'Inframonde Galactique s'est beaucoup focalisé sur le fait de survivre à la perte de la technologie de l'Inframonde Planétaire à travers la menace du bogue de l'an 2000.

L'ancêtre de la télé-réalité, présentant des situations improvisées, est 'Candid Camera' en 1948 (série qui fut précédée par une émission de radio 'Candid Microphone' en 1947). Ceux qui étudient le Calendrier Maya reconnaîtront ces dates comme étant le début du pré-Inframonde Galactique. Il est curieux de constater que la dynamique spontanée du script vs 'Candid Camera' met en avant les capacités de l'hémisphère cérébral gauche face à l'hémisphère droit. Pour la première fois des réactions réelles deviennent un divertissement Hollywoodien.

En moins d'une décennie, la télé-réalité a promu les sitcoms à devenir le concept prédominant.

Le développement des réalités virtuelles conduit naturellement à des réalités simulées où la ligne permettant de distinguer facilement le monde réel d'un monde artificiel reste floue. Le film essentiel traitant de la réalité artificielle "The Matrix" s'est retrouvé en tête du box-office le 31 Mars 1999, moins de trois mois après le début de l'Inframonde Galactique. Bien que ce ne fut pas sans précédent, ce thriller a titillé notre imagination avec l'idée que ce que nous pensons être la réalité pourrait très bien être une illusion induite.

Peu de temps après le milieu du 5^{ème} JOUR de l'Inframonde Galactique, en Juillet 2007, 'Gaiaonline.com' a proposé le 'Gaia Cash' (ndt - monnaie virtuelle) qu'on pouvait acquérir avec de l'argent réel pour acheter des produits virtuels dans des magasins virtuels. Cela a été reproduit sur d'autres sites mettant en place une cyberéconomie très réelle connaissant une croissance exponentielle. Une grand-mère de plus de 80 ans vient voir sa famille, bouleversée parce que son chien (virtuel) a été emmené à la fourrière à Farmville, un monde en ligne qu'on trouve sur Facebook. Pour résoudre la situation cela implique un voyage de 100 km à Target pour acheter une carte de 30 \$ pour pouvoir payer l'amende et libérer le chien. De plus, les relations virtuelles où seuls des avatars rencontrent/interagissent avec des avatars entraînent les mêmes douleurs lorsqu'il y a des ruptures. Et dois-je mentionner l'angoisse déchirante de la personne qui voit mourir ses plantes. Au cas où l'incrédulité vous fasse rejeter ces événements documentés qui se produisent comme dans 'Urban Legend', il convient de rappeler à ceux qui étudient le Calendrier Maya qu'avec la stimulation de l'hémisphère gauche du cerveau et la propagation de l'alphabétisation pendant l'Inframonde National, les hommes ont au départ également perdu leur esprit et la capacité de leur cerveau à dépendre et s'alimenter par lui-même. (Voir The Alphabet Versus the Goddess par Leonard Shlain)

Un étrange effondrement des écarts entre plusieurs générations est en train de se produire. Si au départ les téléphones portables et surfer sur Internet interpellaient les plus jeunes, les réseaux sociaux avec leurs jeux et leurs mondes virtuels sont en train d'aspirer une grande partie de la population de tous âges, ce qui rappelle l'hypothèse de Carl Calleman comme quoi les écoles pendant l'Inframonde Galactique ne seraient plus "des endroits rassemblant spécifiquement les jeunes." (Solving pg. 167) Il s'est avéré que l'éducation dans le Nouvel Age transcende toutes les écoles. Cela va au-delà de l'âge - Tous les descripteurs personnels et matériels sont devenus hors de propos : une cyber-

présence ne tient compte ni de la race, ni du sexe, de la nationalité, du handicap, de l'intelligence, de la personnalité, de l'endroit où l'on se trouve, ni de l'âge.

Une seule limite reste à être abolie, à savoir, les règles du système d'exploitation lui-même qui est généralement contrôlé et la propriété d'une seule société. Par exemple, 'Second Life' a unilatéralement interdit les jeux d'argent en 2007, entraînant l'effondrement immédiat de la moitié de sa cyberéconomie après la ruée bancaire de l'une de ses banques privées virtuelles.

Lorsque les participants insisteront enfin pour que des décisions démocratiques soient prises, les cybermondes deviendront encore plus des mondes de pur rêve où tout est possible, le temps cessera d'exister et le rendement industriel virtuel sera sans limite. La première société, si c'est une société, à proposer un véritable sentiment de cyber-liberté sera prise d'assaut par les participants qui en auront plus qu'assez des règles arbitraires du sommet de la hiérarchie.

En utilisant les dernières innovations en matière de communication en réseau, Les mondes virtuels sont devenus mobiles avec l'explosion des applications disponibles sur nos portables, nos i-pads ou nos ordinateurs portables, Au lieu d'une borne interactive pour recevoir l'information où que l'on aille, il existe plusieurs gigantesques kiosques dans des endroits plus ou moins déterminés auxquels nos portables peuvent se connecter. Leurs données et leurs programmes sont toujours à jour, les produits virtuels proposés sont infinis et de moins en moins chers chaque jour tandis que leurs ressources ne cessent de s'accroître... de quoi satisfaire un cerveau global.

En Juin 2010, des experts en sécurité informatique ont détecté le cyber-ver Stuxnet, considéré aujourd'hui comme le logiciel le plus malveillant n'ayant jamais existé dont la rétro-conception subséquente a révélé la capacité à attaquer de manière indépendante des cibles spécifiques du monde réel, dans ce cas, un dispositif industriel. Contrairement aux logiciels malveillants conçus pour voler ou manipuler des données, cette cyber-arme se consacre à 100% au sabotage et peut traverser l'univers numérique jusqu'au monde physique en entraînant des dommages matériels catastrophiques.

La cible apparente est la centrale nucléaire Iranienne de Bouchehr, construite par un entrepreneur Russe, et compte tenu de sa complexité il est fort probable que l'auteur de Stuxnet est un État Occidental. Si cela s'avère être vrai, cette attaque est comparable (dans l'Inframonde Galactique) aux événements qui ont eu lieu pendant la Guerre Froide située temporellement à la fin de la seconde moitié du 6^{ème} JOUR et de la 6^{ème} NUIT de l'Inframonde Planétaire (1961 le Mur de Berlin - 1991 l'effondrement de l'URSS). Il convient de noter qu'un ver précurseur a été découvert en Juin 2009, ce qui correspond au milieu du 6^{ème}

JOUR de l'Inframonde Galactique. L'Inframonde Planétaire était non-dualiste donc heureusement la Guerre Froide ne s'est jamais transformée en 'Guerre Chaude', mais ce n'est pas le cas dans l'Inframonde Galactique actuel dont le 7^{ème} et dernier JOUR commence le 3 Novembre 2010.

Ce coup de semonce pourrait présager un avenir dans lequel les personnes qui possèdent les fonds pourraient acheter une cyber-attaque au marché noir. Un ver semblable à Stuxnet- en représailles contre l'Occident confirmerait les prévisions que pendant l'Inframonde Galactique, l'Orient accroîtra son pouvoir aux dépens de l'Occident, comme prévu par le Dr Calleman il y a plus de 15 ans. (Solving pg.183)

La boucle est bouclée - une cyber-civilisation, apparemment fragile en 1999 en raison d'une petite négligence de programmation d'une année à 2 chiffres, se retrouve maintenant sur le point de retenir la vie réelle en otage en utilisant la technologie même sur laquelle notre monde moderne repose. L'Inframonde Universel (le 9^{ème} et le dernier) pourrait-il être la résolution de la distinction entre le monde réel, matériel et le cybermonde artificiel ? Peut-être que le 28 Octobre 2011, nous allons tous simplement nous éveiller en réalisant que nous avons toujours habité une réalité simulée. Le Calendrier Maya a montré que notre temps est structuré de façon artificielle, pourquoi notre espace ne le serait-il pas également.

Sharon Jorgenson
8 Chicchan
Sept. 28, 2010
sharonjorgen@yahoo.com

Traduction française Linda P. Steketee
linda@mayanmajix.com