

VITOCKEY^{MC} et LA COULEUR

La simplicité de la Couleur Parallèle[©]

La lumière est formée de rayons transparents qui sont *parallèles* entre eux, qui ne se répètent pas et qui se complètent pour reproduire la lumière. Lorsque l'on analyse les couleurs de la planète, nous découvrons qu'elles sont principalement *opaques* et suivent le même principe.

Exemple : Le ciel = bleu / bleu / violet, l'eau = bleu / bleu / vert (surtout près de l'équateur), la végétation = vert, la terre, les roches, les animaux (principalement les moyens et les gros) = brun et gris, les fruits, légumes, animaux rares, couchers et levers de soleil, etc. = jaune / rouge / violet, etc.

Dans la nature chaque élément possède sa propre famille de couleur. Prenons comme exemple un cheval ; il n'a pas de cheval bleu violet (couleur du ciel) ou rouge (couleur d'une pomme). Le cheval qu'il soit dans les bruns / blanc / gris / ou noir possède une texture différente de tout ce qui l'entoure et complète son entourage soit la végétation (vert), la terre (brun avec une texture différente), etc. Lorsqu'il marche ou galope, il n'entre pas en conflit avec les formes statiques ou en mouvement qui l'entoure = un enchaînement d'information sensorielle naturel. Dans la nature, les éléments se complètent afin de former un ensemble comme les rayons transparents de l'arc en ciel qui produisent la lumière. Ce qui suit est un exemple de la liste d'une partie des éléments qui pourraient être employés pour ce jeu. Chaque élément utilise une famille de couleur respective. Ce qui suit est le résultat de plus de trente années de recherche avec la Couleur Parallèle[©].

- glace =
- bandes =
- spectateurs (pour organisation totale) =
- annonces a) dans les estrades (durant les entractes) =
- et b) emblème de l'équipe qui reçoit, centre de la glace =
- but et filet =
- lignes, cercles, ronds, cercle du gardien =
- 6 joueurs = équipe 1 équipe 2
- entraîneur, assistants, soigneurs, etc. = (cravates) =
- serviettes = bouteilles d'eau, masque (transparent) =
- 1 arbitre (sur la glace), il est le seul à porter un chandail dont la couleur complète celle des équipes qui participent (habillement) =
- (chandail et casque de l'arbitre) 8 arbitres (hors de la glace)
- tableau de pointage = lumière des buts
- Le zamboni (un rectangle d'or sur le côté, etc.) = ,
- le personnel d'entretien = ,
- la personne qui chante l'hymne national (couleur à déterminer selon les équipes qui jouent, les bannières d'équipes, le trophée etc. servent à compléter l'environnement entre les périodes. Vu que la glace devient blanche (neige), aucun élément utilise le blanc opaque. Exemple: Les joueurs des équipes portent des couleurs presque blanches. Il en va de même pour le rouge qui est déjà utilisé pour le pointage et les arbitres.
- Suggestion : Avec la couleur parallèle[©] il est facile de reconnaître la rondelle qui est un violet presque noir, symbolisant l'union des oppositions comme le bleu et le rouge, etc. SVP, le PDF voir Vitokey.

P
A
R
A
L
L
È
L
E



Théories: Chaque élément emploie une famille de couleurs et complète les autres pour former un ensemble. La simplicité de cet environnement parallèle est instantanément identifié et stimule le désir de s'améliorer en tant qu'un joueur et équipe. Ceci à cause que la pensée n'est pas occupée à essayer de trouver les liens qui manquent de l'environnement visuel. Une fois que la pensée a identifié l'information visuelle elle se dirige vers la connaissance. Avec la combinaison de la Courbe, la Règle d'or, la Couleur Parallèle[©], la couleur Expansionniste[©] et un kit de Couleur Transitionnelle, nous pouvons reproduire des environnements qui peuvent permettre aux joueurs et aux spectateurs d'atteindre la pensée fluide, là où résident les solutions aux problèmes écologiques, sociaux, et politiques...

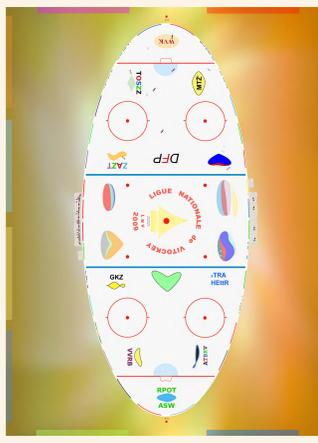
SVP, voyez les animations Vitokey / liste / flash, etc. et essayer de mesurer les activités cérébrales des environnements parallèles et non parallèles.

La couleur non parallèle

Ce qui suit est un exemple de l'organisation des présents environnements fabriqués. Le monde des sports n'échappe pas à cette information sensorielle inconnue de la pensée à la naissance.

- glace =
- bandes =
- spectateurs (pour organisation totale) =
- annonces sur les bandes, dans les estrades, sur la glace, etc =
- emblème de l'équipe qui reçoit =
- but et filet =
- lignes, cercles, ronds, cercle du gardien =
- 5 joueurs = équipe 1 équipe 2
- entraîneur, assistants, etc = (cravates) =
- serviettes = bouteilles d'eau = transparente
- 4 arbitres sur la glace =
- tableau de pointage =
- zamboni = entretien =
- chanteur (se) de l'hymne national =
- trophée, etc. =

N
O
N
P
A
R
A
L
L
È
L
E



Théories : Chaque élément utilise plusieurs familles de couleur. Cette façon de mélanger la couleur amène à la confusion. La possibilité de reproduire un enchaînement d'images avec la couleur non parallèle est 0% parce que la pensée essaye constamment de trouver les pièces qui manquent afin de marier les oppositions de couleur / de forme / de lumière, etc. Cette information sensorielle visuelle brisée de toute part est un obstacle à la pensée instantanée à cause qu'elle ne peut pas la résoudre, vu qu'il n'a pas de référence universelle. Ne pouvant pas s'identifier avec l'entourage, l'athlète a inconsciemment de la difficulté à s'améliorer et à maintenir un niveau de jeu égal. L'athlète et le spectateur doivent constamment dépenser une bonne partie de leur énergie pour essayer de se concentrer, amenant à la pensée statique ou presque.

SVP, voyez les animations Vitokey / liste / flash, etc. et essayer de mesurer les activités cérébrales des environnements parallèles et non parallèles.

CONCLUSION



Enchaînement de formes amenant à l'amélioration.



Formes désassociées amenant à la pensée statique.

Plus prononcée lorsqu'il y a **mouvement**. La rondelle n'est pas à l'échelle dans les images.

Suggestions :

Chaque aréna consacre un espace à l'intérieur dédié aux suggestions visant à améliorer ce nouveau sport. N'ayant pas de jury, tout le monde peut y participer.

Par exemple : Question et Réponse.

Qu'elles sont les deux équipes qui ont joué le plus longtemps sans un arrêt de jeu ?

Équipes C et H = 14 minutes 30 secondes + but (suggestion, pas d'échange de joueurs avant la mise au jeu) + 2 minutes 23 secondes + arrêt = 16 minutes 53 secondes et un but.

Pour une meilleure fluidité, il n'y a pas d'échanges de joueurs lorsqu'il y a but.

Théorie : Plus l'enchaînement sensoriel est de longue durée, plus la pensée cherche en profondeur.

Pour plus d'information sur la couleur (incluant une introduction à un kit de couleur transitionnelle), SVP voir le Power Point sur la couleur et pour ce qui est de la forme le Power Point Règle d'Or / PDF Règle d'Or et le PDF Vitokey.

Quiconque désire appliquer la Couleur Parallèle[©], et ou la Couleur Expansionniste[©], et ou Transition dans ce nouveau jeu ou d'autres, doit obtenir la permission du centre de recherche Vitokey et s'il y a lieu, payer pour les droits d'auteur selon la loi internationale. Les revenus du centre sont dédiés à la recherche objective.

