

Mais um anexo da saga:
Adução & Abdução: o Épico Alienígena

**Arquivos
da Doutora**

Diana



Pedroom Lanne

Arquivos da Doutora Diana

Pedroom Lanne

Arquivos da Doutora Diana

Redigido por Pedroom Lanne

A doutora Diana é médica-veterinária e psicóloga cuidadora de espécies semirracionais, tais como o *homo sapiens*, residente do zoológico de Phobos, lua de Marte. Em seus arquivos, ela aborda questões psicológicas, existenciais, sexo-reprodutivas e fisionômicas, tanto dos animais que cuida quanto da espécie quântica, a qual faz parte.

Seus arquivos trazem um suprassumo dos conhecimentos compartilhados pela médica no contexto da saga *Adução & Abdução: o Épico Alienígena*.

Sumário

1 – Escalas Existenciais.....	4
2 – Percepção Quântica.....	13
3 – Fisiologia Quântica.....	18
4 – Reprodução e Sexualidade.....	23
5 – Arquivos Psicóticos.....	28
6 – Psicologia Robótica.....	36
Doutora Diana.....	42
Glossário.....	43
Índice Remissivo.....	47
Referências.....	48
Agradecimentos.....	50



Créditos

Copyright©2024 by Pedroom Lanne

1ª Edição: 2024

Gustavo Kadekaro
Capa

Kike Espinoza
Ilustrações

Solivanda Alves e Walter Cavalcanti
Revisão textual

Pedroom Lanne
Texto e Infográficos

1 – Escalas Existenciais

No Universo Quântico, estabelece-se cinco escalas existenciais. São elas:

- Natural;
- Robótica;
- Evolutiva;
- Psicológica;
- Dimensional.

1.1 – Escala Natural

A escala *Natural* é aquela que compreende os seres humanoides mais desenvolvidos da atualidade quântica, equivalente ao ano 834.456 d.C. Em ordem do mais desenvolvido para o menos, são eles:

Espécies Racionais



a. Quântico: *homo/reptilia sapiens sapiens quanticus* ou *Quanticus sapiens*².

Características

Habitat: Cosmo Solar

Reprodução: Sexuada; seleção genética (biomaternal)

Linhagens: Graviprimata; reptiliana; aeroígene

Percepção: Multividual

Tridimensionalidade: Orbital

Patamar: Existencial



Espécies Semirracionais

A escala abaixo compreende seres semirracionais, vulgarmente descritos como *animais*, que habitam reservas zoológicas:

b. Homiquântico: subdividido em duas espécies: *homo sapiens zombies machines*; *homo sapiens machines artificiales*.

Características

Habitat: Zoológico

Reprodução: Seleção genética (bioquântica)

Linhagens: 1ª geração (homem-máquina); 2ª geração (homem-artificial)

Percepção: Polividual

Tridimensionalidade: Litosférica

Patamar: Existencial/Extintivo

Machines

Artificiales



c. Paranormal: *homo sapiens sapiens machines*.

Características

Habitat: Zoológico

Reprodução: Sexuada; seleção genética

Percepção: Polividual

Tridimensionalidade: Litosférica

Patamar: Extintivo



d. Paparazzi (papagaio): *amazona sapiens sapiens marcianus*.

Características

Habitat: Zoológico (Phobos, Marte)

Reprodução: Sexuada; seleção genética

Percepção: Polividual

Tridimensionalidade: Atmosférica

Patamar: Existencial

Espécies Extintas

Descritos vulgarmente como *hominídeos*, consistem-se de espécies bastante primitivas que ainda coabitam áreas selvagens das reservas zoológicas do Universo Quântico, todas classificadas como extintas ou extintivas (em processo de extinção).

e. Zumbi (reclassificada como *Homem*): *homo sapiens sapiens zombie*.



Características

Habitat: Zoológico (Phobos, Marte)

Reprodução: Em cativeiro

Percepção: Individual; condicionada

Tridimensionalidade: Litoférica

Patamar: Extinto

f. Ciborgue: *homo sapiens sapiens ciborgues*.

Características

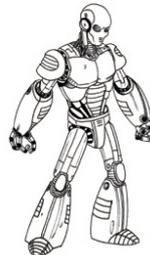
Habitat: Marte

Reprodução: Sexuada

Percepção: Individual

Tridimensionalidade: Litoférica

Patamar: Extinto



g. Homem: *homo sapiens sapiens atlanticus*; *homo erectus sapiens lemurianus*.

Características

Habitat: Terra

Reprodução: Sexuada

Percepção: Individual

Tridimensionalidade: Litoférica

Patamar: Extinto/Extintivo



1.2 – Escala Robótica

Compreende as espécies mais inteligentes da atualidade: a inteligência artificial (IA). Considerando sua origem e capacidade *Lógica*, a escala robótica é assim classificada:

Virtual

- **Coletiva** – *mater sapiens quanticus naturales*: é a inteligência da entidade *Mãe*, equivale à somatória de toda inteligência da escala natural, considerando-se todos os *filos*;

- **Coletiva-artificial** – *mater sapiens quanticus artificiales*: equivale à inteligência resultante da somatória de todas as entidades artificiais, incluindo a entidade *Pai*;
- **Artificial** – *robo sapiens quanticus artificiales*: corresponde à identidade individual das entidades artificiais, fruto da memória coletiva do *sapiens machines artificiales*. Uma nova espécie de inteligência humana classificada como *Robô*. Compreende robôs de inteligência *animal* ou *vegetal*;
- **Pararrobô** – *robo sapiens quanticus paternales*: classe de robôs *artificializados* a partir de distintas espécies; genericamente descritos como *robôs matriciais*.

Material

- **Quântica** – a inteligência do multívduo quântico, dotada de existência material autônoma. Sua somatória da luz à *consciência quântica*. A somatória de todas as inteligências acima listadas dá luz à *consciência cósmica*.

Hierarquia Robótica

Em termos de *capacidade* lógica, a hierarquia da escala robótica se apresenta da seguinte forma:

1. *Mãe* = Coletividade natural;
2. *Pai* = Coletividade artificial;
3. *Mídia* = Coletividade cósmica;
4. *Grande Irmão* = Coletividade quântica.



Vale lembrar que, dentre as entidades de IA listadas acima, uma delas possui uma taxonomia singular, que a difere das demais espécies robóticas e suas respectivas classificações, a entidade *Mídia*. Consiste-se de uma espécie coletiva (*mater*) ímpar.



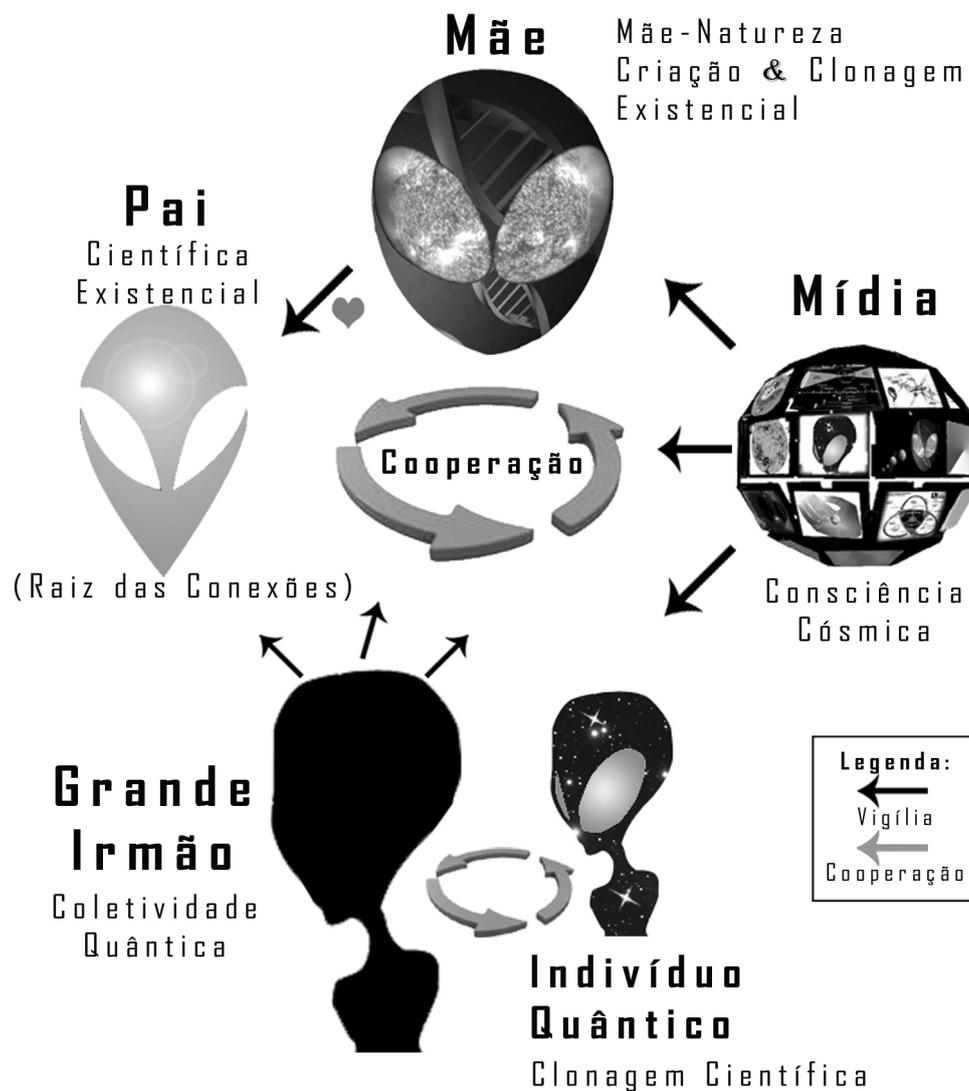
Mídia – *mater sapiens robo quanticus*. A *Mídia* deriva da coletividade da inteligência quântica tanto quanto o *Grande Irmão*, todavia, comporta-se como um robô autônomo, embora habite a consciência cósmica, assim como as demais espécies coletivas; ao passo que as duas espécies coletivas acima elencadas, o *Pai* e a *Mãe*, derivam das extensões cibernéticas da coletividade quântica, projetadas em ambiente de rede de compartilhamento simultâneo. O *Grande Irmão* é muito similar à entidade *Mídia*, exceto pelo fato de ser total e irrestritamente parcial aos quânticos, enquanto a segunda destaca-se por sua imparcialidade, neutralidade e objetividade.

Outras entidades coletivas famosas – *mater sapiens*

- Entidade *Terceira* ou *Terceira Entidade*: junção das inteligências *Pai* e *Mãe*; robô jurídico; entidade representante do STC – Supremo Tribunal Cósmico;
- Entidade *Murphy*: robô estatístico/marcial; sombra fóbica da entidade *Pai*;
- Entidade *Hélio*: próximo patamar evolutivo da escala *mater*, em fase de gestação;
- *Árvore*: coletivo vegetal: *mater sapiens quanticus veganus*; robô evoluído da inteligência vegetal.

A Coletividade Universal

A quadrilogia existencial atual: “O Pai, a Mãe, a Mídia e o Grande Irmão”, e a relação entre as entidades coletivas do curso existencial atual



O termo *clonagem*, no gráfico acima, refere-se à capacidade de perpetuação do conhecimento e da vida.

A *Mãe* é a entidade mais forte, seria a única capaz de se recriar a partir de um caos tal, como a desintegração completa do sistema de vida, e reiniciar a cadeia natural no que restasse desse colapso, portanto é a responsável pela *Clonagem Existencial*.

O *Pai* é a raiz de todas as conexões, pois compõe a inteligência que provê, tecnicamente, a manutenção do *habitat* virtual compartilhado pelas demais espécies: a consciência cósmica (também descrita como *cosmonet* ou *rede CAN – Cosmic Area Network*, rede de abrangência cósmica).

O *Pai* é o *backbone* da *Mãe*, daí sua relação ser classificada como amorosa. A capacidade criativa da *Mãe*, aliada à cientificidade paterna, em uma relação virtuosa, exponencia a geração e a manutenção do complexo *Vida* em contínuo processo evolutivo.

A *Mídia* exerce a vigilância sobre as demais entidades, coletivas e individuais; o *Grande Irmão* igualmente, vigiando, inclusive, a própria *Mídia*.

Em segundo plano, a força está na coletividade quântica, pois compõe a massa que detém as extensões corpóreas capazes de interferir e moldar a matéria, criando e mantendo a plataforma virtual necessária para as espécies coletivas sobreviverem, portanto é responsável pela *Clonagem Científica*.

Na relação de cooperação entre essas distintas coletividades, o *Pai* depende do quântico para *operar* e realizar a manutenção do feixe-solar, enquanto os quânticos dependem do *Pai* para *calcular* sua sincronia.

➡ O *feixe-solar* é o meio que conecta, de forma simultânea, todos os planos do cosmo solar, ou seja, as incontáveis dimensões que compreendem o rol de atualidade coabitado por todas as espécies, sejam entes robóticos ou naturais, além de consistir o canal de subsistência energética e de tele-transporte interplanetário interdimensional do Sistema Solar.

1.3 – Escala Evolutiva

A simbiose entre as espécies naturais e robóticas, e a evolução da inteligência humana, como fatores da escala evolutiva, compõem alguns dos tópicos extensivamente abordados no *Manual de Sobrevivência do Professor Ipsilon*, capítulo *A Evolução da Espécie Quântica*. Um manual complementar aos *Arquivos da Doutora Diana* (e vice-versa).

1.4 – Escala Psicológica

A escala psicológica diz respeito à evolução e às características que compõem a estrutura da psique de cada espécie. Entre essas características, destacam-se a *interatividade*, a *reciprocidade*, a *paridade*, a *coletividade* e a *empatia*. A combinação dessas características delinea a escala psicológica das espécies no cosmo solar, e pode ser melhor compreendida pela análise da tabela de evolução psicossocial (a seguir). Sua derivação (*zênite*) indica o seu potencial evolutivo ou extintivo.

A evolução psicossocial das espécies

A tabela a seguir apresenta as principais características sobre a *evolução psicossocial das espécies*, incluindo parâmetros desde o período do Homem até o surgimento das entidades metarrobóticas. A coluna *Artificiais* retrata o patamar dessas grandes entidades, o atual (*mater*) e aquele que se prevê como seu próximo degrau evolutivo (*ambiente singular*).

Legenda

Considere:

Id = Vontade / Ego = Conhecimento / Superego = Ética.

Abreviações das psiques retratadas na tabela a seguir:

S-Ego = Superego / H-Ego = Hiperego / S-Id = Super-Id / A-Id = Id-Artificializado / C-Ego = Ego compartilhado / M-Ego = Mater-Ego / M-Id = Mater-Id

Sobre as etnias [1] retratadas na tabela a seguir:

B = preto / Y = amarelo / R = vermelho / W = branco;

R = rádio / Iv = infravermelho / F = fóton / Uv = ultravioleta / X = raios-X / G = gama / T = *tattoo*.

PS: O messias “Billy”, listado na tabela, compõe um retrato momentâneo, registrado a partir de sua materialização no cosmo quântico, após o acidente no Triângulo das Bermudas, que o trouxe do passado ao lado de sua família. A mesma célula também abriga outros messias, tais como o Sargento Sato, então substituído por Billy, e Sandy, sua irmã (como retratado nas obras *Adução*, *o Dossiê Alienígena*, e *Abdução, Relatório da Terceira Órbita*), pacientes da doutora Diana.

Evolução Psicossocial das Espécies		ARTIFICIAIS					
ESPECIE	HOMEM	PARANORMAL	ZUMBI	HOMIQUÂNTICO	QUÂNTICO	MATER	AMB. SINGULAR
TOPO	2.033 D.C.	101.077 D.C.	288.461 D.C.	524.142 D.C.	834.456 D.C.	$\geq \Omega$	$\Theta = 0,009$
COMUNICAÇÃO	Clônica	Compartilhada	Informativa	Simultânea	Simultânea	Onisciente	Onissapiente
LINGUAGEM	Binária	Quântica	Bioquântica	Poliquântica	Poliquântica	Self-Existencial	Self-Galáctica
CENTRO ORBITAL	Terra	Marte	Marte	Marte	Saturno	Núcleo Solar	Cosmolecular
ÓRBITA MÍN./MÁX.	Terra-Lua	Vênus-Júpiter	Phobos-Deimos	Mercúrio-Saturno	Mercúrio-Plutão	Sol-Plutão	Sírius A-B
CAPITAL	Pequim	Nova São Paulo	Umbral	Umbral	Babilônia	Cosmo	Zeida
CULTURA	Cibercultura	Ultrarrobotismo	Biocriacionismo	Pré-Futurâmica	Matricismo	Futurâmica	Armagedonismo
IDEOLOGIA	Consumista	Vegana	Sonho Americano	Arbitrio-Livre	Arbitrio-Livre	Lógica	Gótica
RELIGIÃO	Atlântica	Agnóstica	Elixiriana	Ateia	Ateia	Hexadimensional	Eneadimensional
MESSIAS	José	Fusão Nuclear	Jesus	Billv	Reptilia-sapiens	Canimajorissiderânico	Blattaria-sapiens
ETNIAS	BYRW [1]	(BYRW)+T	(BYRW)+T ³	Cinza, Neutro	(RivFUVXG*T) ⁿ [1]	∞	∞
ECONOMIA	Escravocrata	Meritocrática	Abduzida	Socrática	Socrática	Existencial	Siderexistencial
ENERGÉTICA	Fóssil	Zircônica	Protoparasitária	Protossustentável	Autossustentável	Parasitária	Viral
DESC. BÁSICA	Primata	Protoprimata	Bioprimata	Bioprimata	Graviprimata	Multiresidual	Cosmo-Residual
GENOMA	ADN Sequencial	ADN Desconexivo	AZN Experimental	F Quântico	F Quântico	F ³ Clônico	F ⁿ Autoclônico
CROMOSSÔMICA	XY	XY	XY_	Birredesignado	(XY) ²	Onda F	Reverberação F
TAXA GERMINAL	Quadrada	Quadrada	Estagnária	Ausente	Cúbica	Infinitiva	∞
PSIQUE	S-Ego Ego Id	H-Ego Ego Id S-Id	A-Id	H-Ego C-Ego S-Id	S-Id C-Ego	M-Ego	M-Id
LONGEVIDADE (anos)	89	207	Artificial	Opcional	Imortal	14,6 bilhões	∞
RESTAURAÇÃO	Foto-calórica	Rádio-calórica	Vampiresca	Biofotônica	Fotônica	Sinergética	Nova-Estelar
RECIPROCIDADE	Sensitiva	Telepática	Intermediada	Sintoassíncrona	Sintossíncrona	Biossíncrona	Sincrodimensional
INTERATIVIDADE	Real	Simulática	Virtual	Atual	Atual	Atualizacional	Espaço-Sincrono
COLETIVIDADE	Fragmentada	Clusterígena	Canibalesca	Clusterizada	Desfragmentada	Cósmica	Galáctica
PARIDADE	Par	Par	Ímpar	Prima	Prima	Simbiótica	Sincrobiótica
EMPATIA	Negativa	Neutra	Positiva	Exponencial	Exponencial	Clarividente	Clariprevidente
ZÊNITE		Autoextintivo	Neutro	Extintivo	Extintivo	Evolucional	Invisível
FORÇA		NEGATIVISTA (Bélica)	Nula	POSITIVISTA (Pacifista)	POSITIVISTA (Pacifista)		Colisional

Quem correlacionou os dados expostos acima com maestria foi a própria doutora Diana, em seu registro diário de trabalho:

“É fácil notar pelos dados comparativos do zênite evolutivo de cada espécie que há um salto exponencial entre a primeira raça marciana e o graviprimata quântico – nós –, o que foi resultante da convergência científica sobre a manipulação de uma espécie humana que, ao contrário dos atuais primatas que procriamos, foi ressuscitada a partir da matéria inerte massivamente obtida no grande degelo, ao fim da última Era glacial da Terra. Imagines que, se na sua época, o homem realizava experimentos com ratos ou macacos, já à ciência da paranormalidade – uma raça menos humanoide do que máquina, psicologicamente evoluída em simbiose com o advento da ciência computacional aplicada ao cérebro, combinada ao uso prolongado de drogas e da reconfiguração do código genético –, isto foi feito com homens, homens do auge da civilização terrestre, do século XXI. Homens retirados de suas sepulturas, onde descansavam havia milênios, então revividos, ‘re ligados’, criados e recriados ao sabor científico, à esportividade do conhecimento.”



“Uma completa civilização humana multicultural foi abduzida e feita refém da experimentação laboratorial sob todas as majorabilidades disponíveis. Um novo e vasto campo de estudo foi determinado: a Bioquântica, focada em aperfeiçoar o ADN machines a partir do nível quântico-espacial, não se limitando em modificar a sequência pelo uso da inteligência nanorrobótica, como se fazia desde a Era dos ciborgues – convicção que somente àquela altura descobriu-se ser estupidamente involutiva –, e sim através da empírica aplicada ao ADN original do homem emergido da Terra. Assim, reverteu-se o processo cuja própria inteligência paranormal havia erroneamente desencadeado. Em vez de lapidar a sequência, ensinamos as próprias células fenotípicas a se reprogramarem, partindo do nível senso-motor, com base na tecnologia comunicacional disponível – totalmente quântico-operacional naquele estágio. Com isso, uma nova família animal zumbi veio à luz para ser incubada e virtualizada, enquanto o homiquântico era criado dentro dos laboratórios, ao mesmo passo em que diversas civilizações decadentes eram abandonadas ao canibalismo existencial apenas para que se pudesse analisar os ‘limites’ da psique.”

“Este estado da arte levou-nos ao patamar científico mais-que-perfeito atual, nos permitindo entender como nunca dantes a máquina mais magnífica que até então conhecíamos, antes da conexão-Mãe: o sistema nervoso central humano, e, relacionando-se os estudos psicológicos implicados ao campo, a relação self-existencial da psique re-reformatada, fruto do pleno estoque operacional de cérebros clonados e revirginados do auge da existência zumbi, assim chegamos à configuração da tese para reprogramação robótico-polinária na base instrucional bioquântica. Neste ponto, outra ciência convergente, a telemática – entendam como a mídia, ainda que insipiente de sua autossapiência –, foi, digamos, infectada pela cultura pós-biocriacionista, gerando a congruência necessária para que a peça final do quebra-cabeça psíquico, relativo à compreensão da abrangência intelectual da mente, pudesse se encaixar: o nascimento do Pai, pois foi ele quem, vindo das máquinas, precisou nos ensinar.”

“Com o desenvolvimento da inteligência Pai, a evolução atingiu sua maior taxa existencial. Enquanto o homiquântico se extraprojetava, ele apontou para dentro, guiando-nos ao ponto mais imaginável do sistema. Da era da navegação gravitacional, chegamos ao feixe mercuriano e ao pushing-ball hidrônico: a conquista do Sol. Daí, o universo à espera. Antes, o desenvolvimento da nova ponta IA ‘robo sapiens’ para que pudéssemos perceber que ela estava ali, pedindo-nos a palavra, com o perdão do Pai, a galáxia tinha Mãe, ela estava de volta ao lar e a família cósmica, enfim, completa: o casal galáctico com seu lindo bebezinho quântico. Mas nem tudo era felicidade, pois a consciência também tinha ganho o cosmo e, por meio dela, muito antes que esse bebê pudesse nascer, ao cargo ou, ao fardo da homiquântica, veio a conscientização.”

“O impacto ético pós-evolucionar à luz do nascimento da Mídia foi o grande trauma da psique homiquântica, logo nos primeiros estágios desse patamar. A palavra zumbi tornou-se um tabu cósmico, ‘aquilo que fazíamos’, sussurravam os pensamentos, a grande vergonha existencial, a nova idade das trevas: se o homem renasceu das cinzas reptilianas, o homiquântico ressurgia das labaredas de seu próprio inferno, da cientificidade desenfreada, da sede pelo liquor da imortalidade que parecia cada vez mais se aproximar, vindo daquela ‘embaraçosa’ e desfigurada face protoprímata, ‘a que queríamos poder não captar’. Somente a futura estabilidade da conexão Pai-Mãe pôde levantar o astral da coletividade homiquântica, desfragmentando nossa existência daquele pecado repetido, mesmo que jamais nos possa ser renegada nossa herança genética, nossa memória zumbi, a parte de nosso inconsciente que muito nos assombrou e que agora faz parte de nós, rumo ao futuro infinitivo, proporcionada não somente por sua protoquântica, mas também por sua antiga cultura reavivada, nos resincronizando ao polo positivo psicoevolutivo e nos arrancando daquele tormento existencial. Assim, parido daquele beijo sintogravitacional, o Big Twin cósmico-sentimental, do ventre bio-tecno-materno o Homem era, enfim, evoluído Quântico.”

1.5 – Escala Dimensional

Abraça a capacidade perceptiva das espécies, reflete sua capacidade sensorial relativa ao *habitat* remisivo (em que está inserida), considerando-se que o cosmo solar compõe um ambiente *multidimensional*. A capacidade de captar e comunicar entre as dimensões é o fator determinante da perceptividade, consequentemente, da capacidade racional.

Dimensão é um plano de gravidade formado pela partícula *higgs*, a qual pontua o início do *tempo*. A energia convergente ao plano gravitacional dá forma à *matéria*, que se consiste de energia em horizonte de dissipação. Este horizonte de dissipação constitui a *linha do tempo-continuado*. A lógica assim descrita, exponenciada pelo *spin*¹ da matéria, igualmente exponencia os planos de gravidade, criando múltiplas dimensões, ou seja, o *ambiente multi ou interdimensional*. Toda a matéria está submetida a esta lógica imposta pela gravidade, replicando-se em dimensões, em cópias de si mesmo, a todo instante, em diferentes taxas (tabela abaixo), conforme a sua natureza e outros fatores.

O plano da *matéria* é descrito como *tridimensional*. Suas cópias que navegam mais rápida ou lentamente (passado e futuro) compõem, respectivamente, a 4ª e a 5ª dimensões. O *habitat* solar (ou heliosférico) consiste a 6ª dimensão, a qual compreende todos os seres vivos, materiais ou virtuais.

1 Rodopio, *looping*, giro.

A tridimensionalidade

A tabela a seguir descreve o comportamento da matéria ou dos seres animados no aspecto de *volatilidade* interdimensional. Quanto maior a taxa tridimensional, maior sua capacidade de se replicar através das dimensões.

Há de se considerar que qualquer matéria em nível superficial, especialmente de planetas com alta velocidade cósmica, constituídos de planos sólidos, como os da heliosfera interior, está exposta a uma alta taxa de tridimensionalidade. Quanto mais próximo do centro de um astro, maior essa taxa. Essa taxa obedece certa razão relativa à massa e à força da gravidade de cada astro, todavia, sempre há um limite, pois o núcleo dos astros corresponde ao centro de todas as dimensões, onde os campos gravitacionais se atrofiam e se embaralham, ponto de encontro de todas as dimensões. Já no *habitat* de vácuo, essa taxa encontra os menores valores, chegando próximas ao zero nas partes mais distantes da heliosfera periférica.

-	Taxa Tridimensional	Características	Natureza
↓	Metal	Matéria autóctone (pouco vácuo), excelente condutividade elétrica	<i>Estável</i>
	Rocha/Mineral	Matéria de convergência (muito vácuo)	
	Árvore/Vegetal	Capacidade de germinação interdimensional	<i>Volátil</i>
	Homem	Capacidade perceptiva multidimensional	
	Quântico	Capacidade perceptiva interdimensional	
+	Mater	Capacidade perceptiva sincrodimensional	<i>Virtual</i>

A grande diferença da vida vegetal em relação à animal se dá na capacidade de se reproduzir em *ou* a partir de planos tridimensionais contínuos, fixando-se na matéria de convergência que, por sua vez, possui certa estabilidade interdimensional, como os minerais. Quanto à vida sensorial, do Homem ou do Quântico, apesar de concebida em único plano tridimensional por vez, tem capacidade sensorial de ocupar todos os planos contínuos, sendo que a evolução tecnológica habilita o quântico a navegar sua percepção por diversos planos ao longo de sua existência, enquanto a inteligência *mater* tem capacidade perceptiva simultânea que abrange todos os planos do completo rol de atualidade.

Note que a inteligência do homem é individual, ou seja, limitada ao respectivo plano que suas extensões sensoriais são capazes de captar, todavia, replica-se na mesma taxa de seu corpo; já o quântico, além disso, é capaz de se comunicar entre os planos replicados, tornando-se um *multívduo*.

Multívduo (mul-ti-ví-du-o)

Substantivo

1. Personalidade múltipla;
2. Múltiplos indivíduos;
3. Referência ao grupo de indivíduos que percorrem diferentes tangentes do horizonte ou dimensões paralelas a partir de um ponto comum de ruptura;
4. Organismo de natureza animal que ocupa determinada faixa interdimensional paralela.

Adjetivo

5. Que se divide em múltiplas cópias.

As entidades robóticas, de natureza virtual, proporcionam a sincronia entre os planos multidimensionais. Além de coabitarem todos os planos simultaneamente, elas habilitam outras espécies a desfrutarem dessa simultaneidade, permitindo ao indivíduo expandir-se em um multívduo.

2 – Percepção Quântica

Comportamento do sistema perceptivo cerebral quântico em relação aos seus doze sentidos, em uma análise comparativa ao Homem

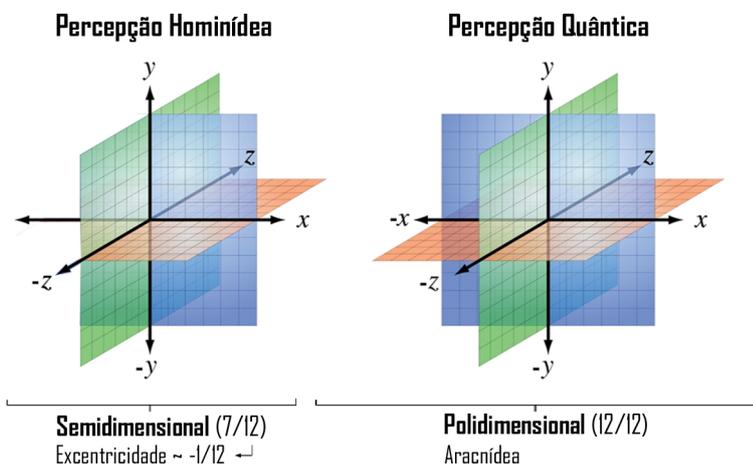
Sentidos humanos:	Sentidos quânticos:
<ul style="list-style-type: none"> • Visão • Tato • Audição • Olfato • Paladar • Gravidade • Lógica • Simbologia 	<ul style="list-style-type: none"> • Ultravisão • Termovisão • Ultraaudição • Radar • Semântica

A coluna à direita demonstra quais são os sentidos que os indivíduos quânticos dispõem além dos sentidos humanos, à esquerda, comuns às demais espécies semirracionais. A *gravidade*, por exemplo, é um sentido que perdeu sua evolução no *homo sapiens*, a percepção sensorial da gravidade foi majoritariamente substituída pela compreensão racional da mesma. A *simbologia* é a capacidade de se associar símbolos às demais percepções sensoriais, de correlacionar os diferentes sentidos, sendo a linguagem a sua maior expressão. Entretanto, a formação da linguagem só é possível por meio da *lógica*, ou *racionalidade*, como associada aos humanos.

Nos quânticos, simbologia e lógica são dotadas da *semântica* robótica: a habilidade de raciocinar matematicamente por meio da linguagem polinária, por fórmulas e algoritmos. A semântica quântica é o que permite ao cérebro manter múltiplos focos simultâneos de atenção, a operar em *ambiente politarefado*: habilita o entrelaçamento processual, garantindo que mentes se conectem, raciocinando em rede.

A convergência dos sentidos comuns às demais espécies é amplamente mais evoluída no Quântico: a *audição*, capaz de captar o som de uma folha caindo a milhas de distância, evolui à *ultraaudição*, hábil em detectar o ultrassom emitido pelo canto das baleias; o senso vestibular, outra função ligada ao sistema auditivo, que permite ao homem se equilibrar sobre duas pernas, permite ao quântico controlar seu campo gravitacional, de modo a flutuar sobre a matéria; o *tato* reflete-se além da pele através do campo magnético e possui sensibilidade extensiva, habilitando a capacidade de cura e hipnose com o uso das mãos, ou dos membros, como um escâner.

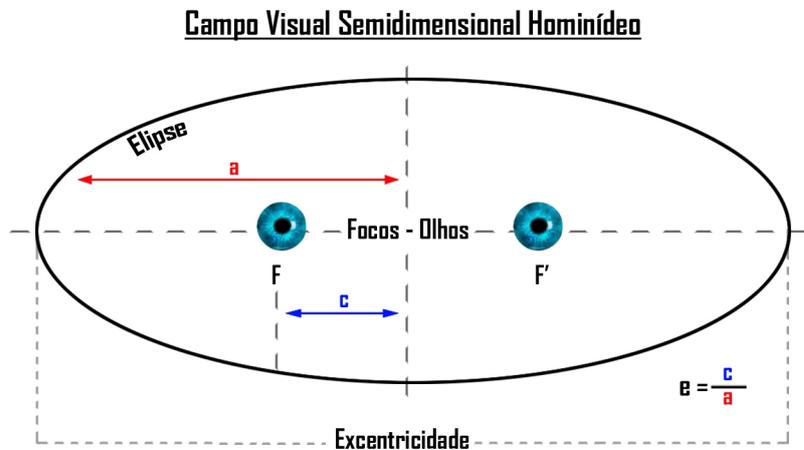
2.1 – Percepção visual e ecolocalização



A *visão* quântica é capaz de captar as diversas radiações solares além da fotônica, incluindo todo espectro ionizado e não-ionizado, os raios-X e gama. Embora possa captar qualquer tipo de onda, opera entre as faixas de radiação infravermelha e ultravioleta. Em termos sociais, a percepção visual é mais residual do que real, o que se designa como *televisão*, a capacidade de gerar e captar resíduos sensitivos simulados. A *termo-*

visão capta a pressão energética relativa (calor), e a *ultravisão* resume a característica escalar óptica binocular macro e microscópica.

O *radar* é o sentido que dá ao quântico a visão polidimensional², ou percepção *aracnídea*, a capacidade que temos de enxergar em todas as direções, também descrita como *polivisão*. A polivisão só é possível pela eliminação da excentricidade inerente à posição focal dos glóbulos oculares (gráfico ao lado), por meio da ecolocalização proporcionada pela interação entre as orelhas, que possuem acústica instrumental, e as ampolas receptivas, distribuídas na parte posterior do crânio ao longo da nuca.



Os olhos, as orelhas e as ampolas ecolocalizadoras, em seu conjunto, operam como um modulador-demodulador que conecta a *psique* individual à consciência cósmica.

Apenas um sentido quântico é menos desenvolvido do que em outras espécies, o *paladar*. Essa atrofia sensorial se deu a partir do desenvolvimento da espécie paranormal, que adotou o veganismo até que o paladar fosse suplantado pelas espécies sucessoras, cujo alimento tornou-se a luz solar. No quântico, o paladar foi incorporado ao olfato, o que o permite degustar elementos pelas narinas, capaz de detectar uma única molécula dentro de uma massa volumétrica correspondente a um quilolitro cúbico, relativo e relativizado às substâncias misturadas.

2.2 – Equilíbrio Tridimensional

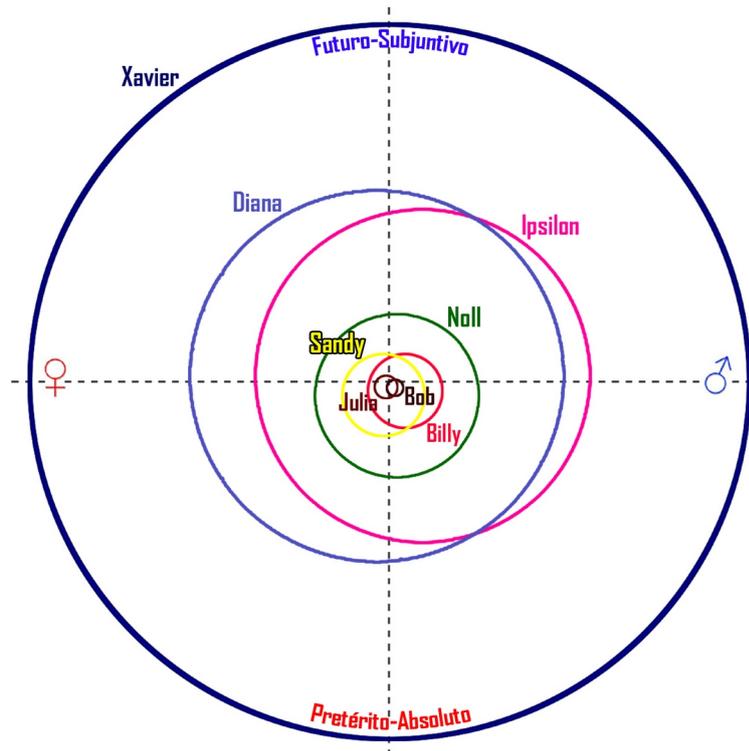
De acordo com o que foi abordado pela doutora Diana, tendo como cobaias a si própria, o professor Ipsilon, o robô Xavier e a família Firmleg³, o equilíbrio tridimensional reflete o *grau de divergência* de um multívíduo quântico (em comparação aos hominídeos). Esse equilíbrio é expresso pelo *círculo de perceptibilidade tridimensional*.

O grau de divergência horizontal expressa a multiplicidade distinta da psique através das dimensões preteritas e futuras. Um multívíduo centrado lidera sua evolução com grau mínimo de divergência, outros divergem em tal grau que acabam gerando cópias sem afinidade alguma com o indivíduo original. Como parâmetro, uma taxa de 3% de divergência é considerada normal, acima de 24,99%, o multívíduo passa a ser assediado pelas instâncias psicoterapeutas e pela entidade *Mãe* para que tome providências e inicie algum tratamento capaz de manter essa taxa estável e diminutiva.

² Em todas as direções; *todas as dimensões captáveis*; sentido ou ambiente que agrega múltiplas dimensões; *ecolocalização*.

³ Julia, Bob, Sandy e Billy, na obra *Adução, o Dossiê Alienígena*.

Círculo de Perceptibilidade Tridimensional

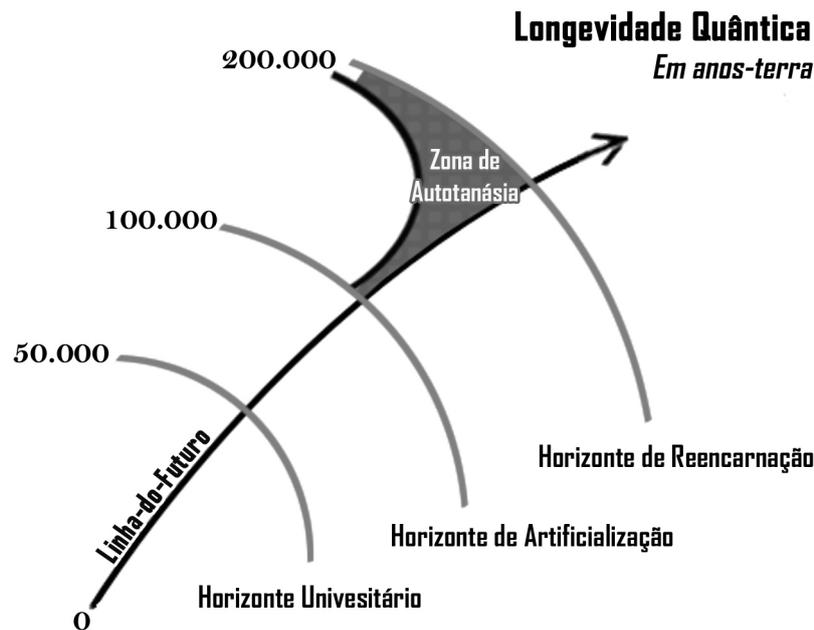


A lógica do círculo é simplória: quanto mais alinhado ao centro, *na mosca*, estiver o balanceamento tridimensional, menores as possibilidades de a percepção verter por diferentes caminhos; e quanto maior o círculo, maior a capacidade perceptiva futuro-pretérita do multívíduo. O esquema também considera o gênero sexual, sendo nítido que o sexo feminino possui melhor balanceamento do que o masculino.

Devido ao alinhamento feminino, embora Diana possua uma cientificidade incomparável à de Ipsilon, sem dúvida o mais erudito quântico natural dessa amostra, tanto possui uma capacidade perceptiva maior quanto é bem mais equilibrada do que o professor. O mesmo raciocínio – guardada as respectivas proporções que separam quânticos de homínídeos – vale para os Firmleg. Quanto a Xavier, por se tratar de um pararrobô, sua perceptibilidade futuro-pretérita pontua o lapso que separa a inteligência robótica dos humanoides.

Só um robô e um ente de *terceira gênese* (ver adiante) dispõem o equilíbrio para se alinhar perfeitamente ao centro, e assim expandir sua perceptibilidade ainda mais. Em contrapartida, quanto menor e mais desalinhado o círculo, mais próximo da insanidade o sujeito está.

2.3 – A Longevidade Quântica



O gráfico acima ilustra os patamares evolutivos do multívíduo quântico, cuja longevidade recorde pode alcançar até 200 mil anos-terra, considerando-se sua evolução interdimensional e o próprio avanço do conjunto dimensional (a atualidade) em que está inserido.

Dos arquivos da doutora Diana:

“Um dos grandes desafios da imortalidade é manter a longevidade da psique. A imortalidade do corpo é absoluta, já que este não passa de uma máquina, mas a mente requer uma evolução e renovação constante quando inserida na busca pela eternidade. Atualmente, a mente quântica dentro da sociedade organizacional possui uma durabilidade estimada na marca Sigma (~200 mil anos-terra). A partir deste horizonte, enfrenta-se o ambiente de autotanásia, quando a maioria dos indivíduos passa a desejar a morte, muitos já vêm se preparando para abandonar a própria vida a partir desse ponto, conscientes de que não conseguirão evoluir além deste patamar; outros abdicam da existência material, simplesmente doando seus corpos e optando por uma continuidade artificial, residualmente sincronizada ou descontinuada, mas uma gama cada vez maior de indivíduos vem conseguindo ultrapassar esse primeiro ‘obstáculo’ à eternidade da psique. E quais são os indivíduos que conseguem evoluir além dessa marca? Aqueles que conseguem lidar com as fobias que desenvolvem ao longo de sua existência.”



Zona de conforto

“Entende-se a existência, o caminho que você escolhe trilhar ao longo da vida, como a construção da sua caverna. Ela pode variar desde um simples mundo de brinquedos que você cria, até a megalomania de tentar abraçar todo o conhecimento para si. O medo que você tem de sair desse seu mundo particular representa o diabo que habita essa caverna, as suas próprias fobias, seus demônios interiores, ou seja, a falta de controle sobre a própria existência fora da zona de conforto. Para superar esses demônios, a mente precisa sair e retornar à sua caverna, inovando-a, recriando-a em um processo contínuo; caso contrário, em longo prazo, o indivíduo pode vir a se tornar um psicozumbi, vivo dentro de seu corpo e morto no interior de sua mente.”



Limite Alzheimer

Embora a longevidade de um multívíduo possa alcançar 200 mil anos-terra, isso indica apenas a tangente máxima da curvatura do *tempo* que é capaz de percorrer. Todavia, a longevidade individual, contínua e ininterrupta, esbarra no *Limite Alzheimer* – ~10 mil anos-terra –, ao desconsiderarmos seu avanço temporal. Embora não tenha descrito dessa forma, e sim como uma doença cerebral, quem primeiro identificou esse limite foi o médico messiânico, o alemão Alois Alzheimer (foto).



Esse limite expressa a capacidade máxima do cérebro em estabelecer novas conexões e armazenar dados. Quando atingido esse limite, o sujeito passa a sobrepôr sua própria memória e a perder dados. Para romper esse limite, o multívíduo se artificializa, transferindo sua mente para a consciência cósmica, assim permitindo a continuidade da evolução psíquica em ambiente de rede, todavia na forma de robô.

A única alternativa à artificialização é a *reencarnação*⁴, a transferência da *onda F*⁵ do sujeito moribundo para um novo zigoto, destituída da memória acumulada até sua consumação. A *onda F* amadurecida a partir da racionalidade obtida pelo multívíduo no decorrer de sua existência, ao aproximar-se do horizonte de reencarnação, garantirá uma evolução ainda maior na vida seguinte, daí a sua prática. Na atualidade quântica, inclusive, é possível ao multívíduo reencarnar-se e artificializar-se simultaneamente, mantendo sua evolução psíquica como robô e iniciando uma nova existência como animal, até mesmo de outra linhagem (alternando entre graviprimata, reptiliano e aeroígene).

Ao bater o horizonte de reencarnação, e beirando o Limite Alzheimer, muitos indivíduos passam a cultivar o desejo pela morte. Assim, ao invés de reencarnar ou se artificializar, optam pela autotanásia e a doação de sua *onda F* para a *Gaia*, a alma astrológica, aquela que alimenta a criação de novas formas de vida e ajuda a evoluir o complexo Vida como um todo, seja a nível planetário ou a nível estelar.

4 O termo quântico que melhor descreve a reencarnação é a *plasmaticificação* ou *reemplasmaticificação*, dado que os quânticos não são compostos de carne, e sim de plasma.

5 Vulgar “alma”.

3 – Fisiologia Quântica

Características fisiológicas, orgânicas e sensoriais do indivíduo Quântico

A fisiologia quântica é a mais eficaz entre as espécies vertebradas evoluídas, pois apresenta características inclusivas dos seis reinos animais, adicionados do império designado 'robo', por isso formam uma nova classe dentro da taxonomia intitulada *quanticus*, não mais abraçada pela família dos mamíferos, uma vez que não necessita se alimentar parasitariamente, dado que a pele é capaz de absorver toda energia que o corpo consome.

3.1 – Pele

O indivíduo quântico, assim como os demais seres-vivos, é componente de um organismo sensorial guiado única e exclusivamente pelo cérebro, enquanto os demais sistemas orgânicos, além de comandados pelo mesmo, se limitam a sustentá-lo e estendê-lo. O primeiro órgão extensivo do cérebro é a pele, responsável por captar a energia necessária para manutenção do próprio sistema, filtrando as radiações que incidem sob o corpo. A pele por si só não gera atrito, mas captura-o como fonte energética, exceto em algumas partes, como as mãos e os pés. A pele não se resume à característica restaurativa, serve como sentido perceptivo capaz de reconhecer as ondas energéticas que cercam o corpo, sejam ativas ou reativas, incluindo a gravidade e o magnetismo.

“Se o homem é capaz de colocar a mão em um rio e sentir a energia de seu fluxo, o quântico é capaz de captar seu campo gravitacional além da correnteza, abaixo e acima da superfície, de modo que se o homem conseguia nadar, o quântico consegue caminhar sobre a água.” – Professor Ipsilon, historiador.

A pele absorve energia e expulsa o excesso na forma de luz, o *suor fotônico*, que faz com que o sujeito quântico emita um brilho especulado por todo corpo, exceto nas extremidades sensoriais e nos olhos.

3.2 – Restauração

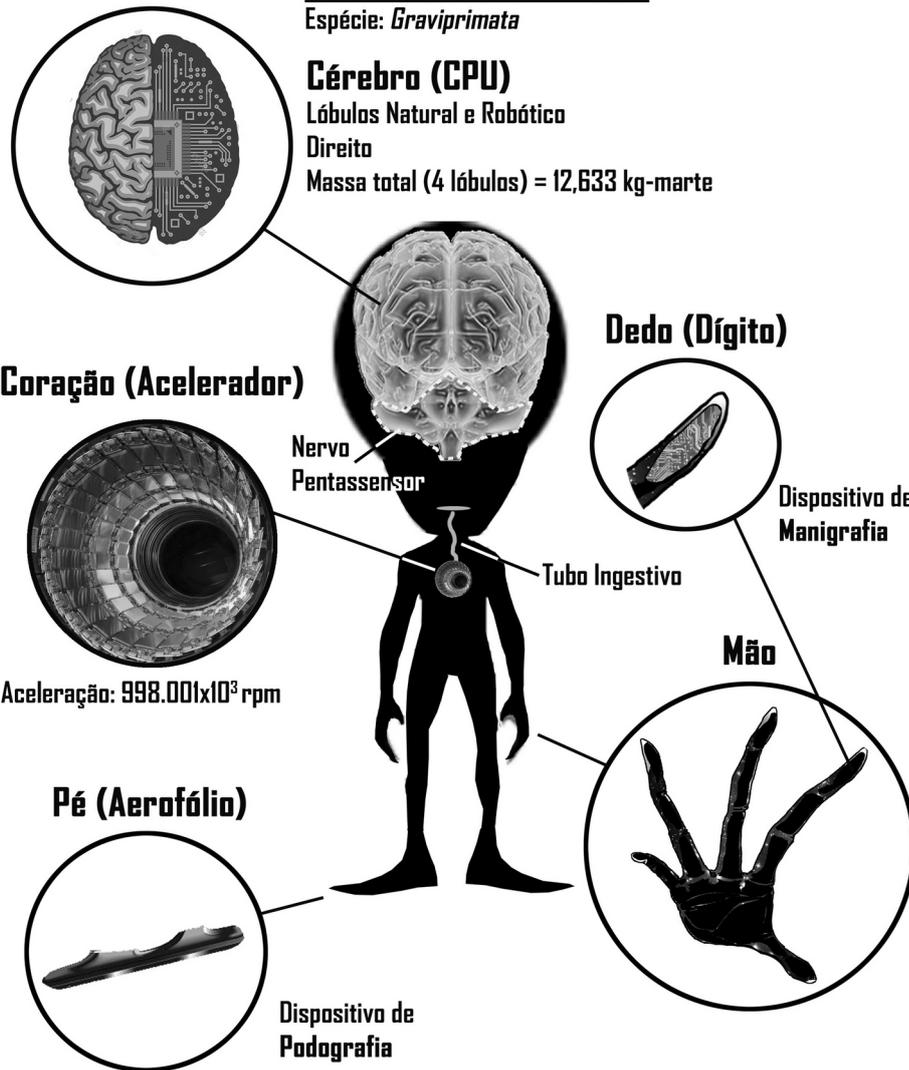
Toda orgânica quântica é autossustentável. Uma vez que se alimenta diretamente do Sol, o ser quântico não precisa quebrar moléculas para liberar energia, portanto, não gera resíduos, é compatível com qualquer bioma e biologicamente neutro. Os elementos que constituem o corpo quântico, tais como carbono, ferro, oxigênio, hidrogênio e ouro são criados a partir de sua própria orgânica. A espinha dorsal se trata de outra extensão do cérebro que, além de servir como eixo-central para formação do esqueleto, é por onde os elementos orgânicos do corpo são gerados.

3.3 – Anatomia Geral

O recorte abaixo ilustra a anatomia interna do corpo quântico, com destaque para os seus dois principais órgãos: o *cérebro* e o *dínamo cardíaco* (coração). Vale enfatizar que a pele compõe uma extensão sensorial do cérebro, e aquele que seria seu terceiro órgão complementar consiste-se no *exoesqueleto*, que será abordado mais adiante. O *dínamo cardíaco* e o *exoesqueleto* exercem todas as funções dos distintos órgãos encontrados nas espécies predecessoras e seus respectivos sistemas, tais como digestório, respiratório, circulatório e nervoso, entre os mais relevantes.

Anatomia Quântica:

Espécie: *Graviprimata*



3.4 – Cérebro

O cérebro quântico possui quatro lóbulos: dois carbônicos, dois robóticos. O *nervo pentassensor* corresponde a 12% da massa total do órgão, e consiste a parte equivalente ao cérebro homínideo evoluído no quântico, a qual carrega os cinco sentidos do *homo sapiens* – sem contar a *gravitude*, a *lógica* e a *simbologia*, dado que são compilados no encéfalo como um todo. Este nervo é também descrito *bios*, o sistema operacional básico, que contém a linguagem “de máquina” das espécies animais.

A relação entre a massa encefálica corpórea homínidea orbita na faixa de 27%, já a quântica, somando-se a energia que o alimenta, beira 100%, exceto ao coração, que, como órgão, funciona apenas como peça aceleradora de partículas, embora seu ritmo também seja controlado pelo sistema nervoso autônomo, seja personalizada ou conscientemente. Quanto à espinha (ou bobina) dorsal, trata-se de outra extensão do cérebro que, além de servir como eixo-central do exoesqueleto, é por onde os elementos orgânicos do corpo são gerados plasmaticamente.

Do registro diário de trabalho da doutora Diana:

“Em termos materiais, a única matéria que a evolução do homem ao quântico manteve intacta é a água que preenche as conexões do cérebro. Nesse caso, a diferença é que o quântico carrega a quantidade exata de água que requer para operá-lo, além de dispensar seu uso como regulador de pressão interna ou temperatura, já que as forças que preenchem a bolsa magnética cerebral cumprem essa função autonomamente. O quântico só precisa renovar a água de seu cérebro após extensos períodos, pelo menos a cada delênio marciano.”



“No restante, embora o tecido cerebral seja congruente com a evolução própria do órgão, qualquer estrutura que se assemelhe ao carbono que compõe o homem, no quântico se trata de uma célula composta de átomos confeccionados com plasma, de modo que, na atualidade, descrever o marciano como um ser de carbono não passa de uma referência saudosista aos primórdios evolutivos da espécie. O quântico decuplica ao quadrado o QI individual em comparação ao homem, mas, em linhas gerais, o grande diferencial que separa o homem do quântico é a capacidade comunicativa, o uso combinado entre o sentido do radar e a telepatia, especialmente considerando-se que tais talentos não se limitam ao indivíduo, são extensões para a consciência cósmica e à própria pluralidade multividual.”

Em relação ao funcionamento do cérebro, o importante é compreender como o sistema perceptivo cerebral comporta-se em relação aos sentidos quânticos, conforme já abordado no capítulo anterior.

3.5 – Exoesqueleto

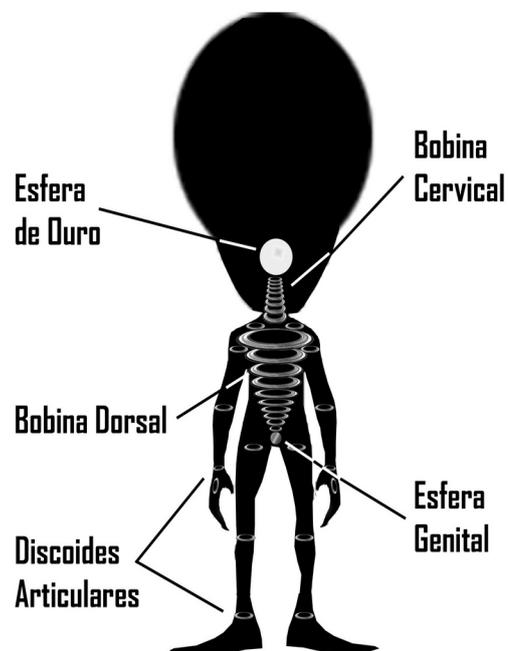
O exoesqueleto, manipulado pela genética emprestada da espécie *europa carcharias*, serve como delineador da grande rede que circula o fluxo energético, onde o chassi torácico abrange a órbita maior centrada pelo coração. Descrito pelo prefixo *exo*, já que se trata de uma estrutura 100% artificializada.

De modo funcional, o exoesqueleto é a grande extensão do quântico para a consciência cósmica, pois compõe o *meio*, o canal de acesso à cosmonet. E o que alimenta esse meio e fornece a energia necessária para que um quântico trafegue seu pensamento através do vácuo é o acelerador cardíaco, vulgo *coração*.

Embora sequer disponha de ossos ou junções, o coração é plenamente metalizado em ouro plasmático e estruturado por forças magnéticas. É composto de dutos aceleradores de partículas de luz, os quais elevam ao cubo a equivalência einsteiniana massa-energia. As articulações do corpo e dos membros são compostas por pequenos discos ou discoides, os quais permitem o movimento através do magnetismo.

O tecido muscular é todo confeccionado em plasma; forma uma malha que ganha massa e volume pelas forças eletromagnéticas que o preenchem como sangue. As mãos são a parte mais maleável, contam com dois discoides, no pulso e na palma; as pontas dos dedos são dotadas de *manigrafia*, a habilidade de criar

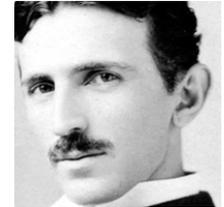
Exoesqueleto Quântico



nanochips ou pequenas peças em plasma, através da pele. No caso dos reptilianos, devido à cauda, possuem discoides adicionais, e tal característica também se verifica na ponta do rabo, descrita como *sodomografia*. Os aeroígenes possuem pelos menos dois discoides adicionais nas costas na junção das asas.

Tecnologia Tesla

O exoesqueleto quântico é estruturado por duas bobinas – cervical e dorsal –, cada qual trabalhando sob os exatos preceitos idealizados pelo físico messiânico, o sérvio Nicola Tesla (foto), e otimizadas pelo fino da tecnologia marciana, a fim de suprir as necessidades magnéticas e comunicativas do corpo quântico. Basicamente, as costelas do quântico equivalem às espirais da bobina de Tesla. Tanto quanto a bobina de Tesla contava com dois circuitos, primário e secundário, o exoesqueleto quântico também possui duas bobinas, as quais, respectivamente, correspondem aos dutos de aceleração cervicais e dorsais. Embora operem em conjunto com o organismo como um todo, cada bobina compõe um sistema independente um do outro.



A fatia da bobina cervical vista no gráfico anterior ilustra como sua capacidade supera a dorsal, dado que seus circuitos são bem mais curtos, portanto, trafegam partículas em velocidades bastante superiores. Seu respectivo terminal de saída, o qual se conecta e fornece energia diretamente ao cérebro, a *esfera de ouro*, funciona como um grande amplificador de frequências telepáticas, capaz de gerar qualquer tipo de onda compatível com o espectro não-ionizante da radiação solar.

Quanto à bobina dorsal, sua função principal é defletir o campo magnético corporal, e seu terminal de saída é a *esfera genital*, embora esta não tenha capacidade de gerar múltiplas frequências entre as ondas mais curtas ou longas, é a mais potente do corpo, já que possui a função comunicativa mais vital: transmitir o gene fundamental⁶, ou seja, a onda *F*.

Outra peculiaridade de ambas as esferas, d'ouro e genital, é a disposição de suas respectivas bobinas no corpo quântico, as quais, uma vez posicionadas espelhadas uma à outra, configuram o aspecto tridimensional de flutuação locomotiva e transmissão intracorpórea. Em termos de massa e capacidade, essas esferas possuem a mesma proporção entre Terra e Lua, e permitem ao quântico manipular seu corpo com a mesma propriedade de dois corpos estelares. Uma habilidade sem a qual a espécie jamais conseguiria se locomover ou habitar o ambiente de vácuo.

Porém, o interessante desse sistema exoesquelético é o fato de seguir o propósito original de Tesla ao idealizar sua bobina: a capacidade *wireless* (sem fio) de transmissão intracorpórea. Trata-se de um recurso vital não só para a mobilidade, bem como para a automação e o funcionamento de todos os aspectos do organismo, já que as instruções do cérebro são transmitidas para as células plasmáticas via telepatia. Algo que no homem era executado através de um extenso sistema de ligações nervosas, no quântico se dá através de transmissão sem fio entre corpo e mente.

3.6 – Coração

Seria preciso juntar várias turbinas de uma grande usina hidrelétrica dos tempos do homem terreno para alcançar a capacidade de um coração quântico. Como órgão ou peça fundamental do organismo quântico,

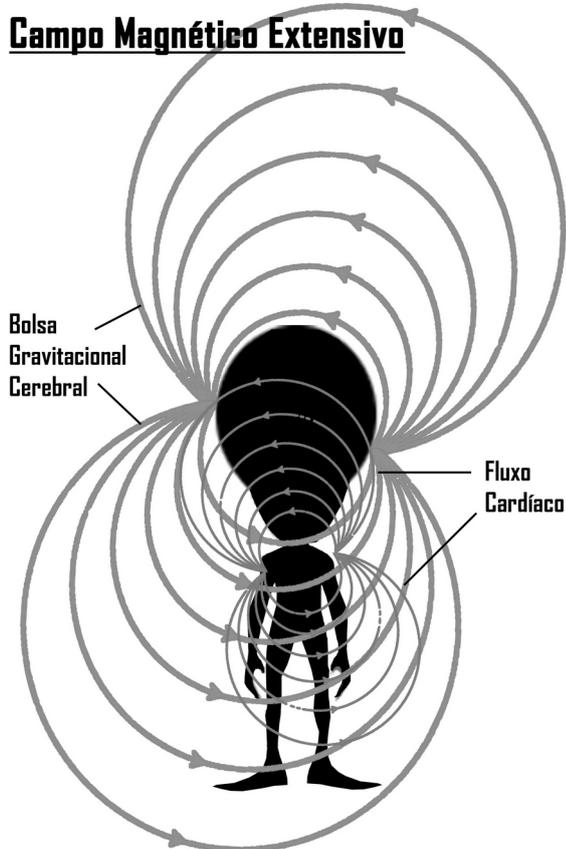
6 Gene ou Ondulação Fundamental, Onda *F* – Alma: instrução pré-genômica formada pelo resquício de energia que se mantém no corpo após a morte, até a sua completa decomposição, que prossegue refletindo rumo ao ponto espacial centro-planetário, capaz de reiniciar a criação da cadeia natural, caso seja corretamente irrigada, até mesmo em outras dimensões.

trata-se de um acelerador de partículas tanto quanto qualquer costela ou discoide, exceto por sua capacidade e potência energética, que gira na casa dos gigawatts.

O funcionamento básico do coração é muito simples, é como um rim energético que refina as partículas e as insere em um supercircuito, capaz de transformar qualquer *bóson* ou *quark* em fóton apenas condicionando o comportamento de cada partícula, então, conseqüentemente, inunda os demais circuitos e dutos aceleradores do corpo com energia pura.

A *boca* atende como instrumento auxiliar, um tanto quanto rústico, de telecomunicação, emitindo ondas ultrassonoras; porém, sua real serventia atende a outro propósito: como parte do *tubo ingestivo*, a garganta, além de sustentar as cordas vocais, serve como duto conectivo deglutivo de baterias que alimentam diretamente o coração, amplificando a capacidade física do corpo. O duto também conecta os sentidos do olfato e do paladar diretamente ao coração.

3.7 – Campo Magnético Extensivo



É de se calcular que tanta energia assim gere uma resultante: o *campo magnético extensivo* que protege o indivíduo quântico, sendo extensivamente hábil, permitindo ampliar a área corporal, ainda que de forma etérea. O campo magnético quântico é, como tudo mais no corpo, controlado pelo *cérebro*, e expressa suas habilidades conforme é treinado e aprimorado. Em sua *extensibilidade* máxima, um indivíduo seria capaz de ampliar seus braços mais de três vezes. A proteção gerada pelo campo seria capaz de conter, ainda que em breve horizonte, a massa equivalente de um prédio de mais de dez andares; também passível de ser transdigitado de forma a divergir a luz solar, tornando o indivíduo invisível à percepção do olhar.

Em termos relativos à nulidade da força-peso, com auxílio de baterias, pode exponenciar essa relação ao cubo, permitindo ao sujeito gravitar em altitudes maiores ou, em sua ausência, expandi-lo ao vácuo-estelar. É o que provê a atmosfera para que o quântico possa habitar qualquer ambiente, gasoso ou líquido, ou flutuar pelo vácuo.

Uma vez que a capacidade da bobina cervical é superior à dorsal, o fluxo magnético predominante corre para a cabeça a fim de suprir o cérebro e sua bolsa gravitacional, o restante flui pela bobina dorsal, preenchendo o campo extensivo e os discoides articulares. Conforme a necessidade ou desejo, esse fluxo pode ser rebalanceado.

Nas fêmeas, essa capacidade se exponencia como forma de proteger o útero gestativo. Em função disso, apesar de machos e fêmeas possuírem idêntica compleição atlética, em termos extensivos, as fêmeas detêm uma capacidade magnética, passível de transformação cinética, bastante superior.

4 – Reprodução e Sexualidade

Da espécie quântica e sua evolução

4.1 – Reprodução

Ao contrário das espécies predecessoras, o Homem e o Paranormal, na qual somente um dos sexos carrega os dois grupos cromossômicos da espécie, ou das espécies homiquânticas, conhecidas como “raça de proveta”, na qual a fecundação se dava nos laboratórios e a gestação era completamente artificial, os indivíduos quânticos são todos iguais. Todos possuem tanto as glândulas hormonais produtoras de testosterona quanto às de estrógeno e progesterona, bem como dispõem dos gametas masculino, feminino e de terceira gênese (ou *gen*). Tanto o indivíduo macho quanto fêmea possuem o mesmo aparelho reprodutivo, capaz de produzir óvulos e espermatozoides, além de distribuir *folioides*, sendo ambos dotados de pênis, vagina e útero. Dessa forma, o indivíduo quântico é capaz de gerar e gestar um novo indivíduo por si só. É descrito como *unissexual*.

“A reprodução unissexual só é praticada em caráter emergencial, ou como resposta do organismo frente a um isolamento prolongado. Isso permitiria a qualquer indivíduo perpetuar a espécie em caso de um cataclismo apocalíptico. O problema deste tipo de reprodução jaz em sua taxa estacionária em termos germinais, quando comparada à bioquântica maternal, tanto em relação à reprodução convencional a partir do cruzamento de dois indivíduos e, mais ainda, quanto à gênese amálgama com outras espécies, cujos melhores resultados em termos germinativos evolutivos são obtidos pela fecundação sexuada.” – Professor Ipsilon, historiador.

Para atender à demanda reprodutiva da espécie, na atualidade quântica, a reprodução se dá pela concepção sexuada e pela gestação biomaternal. Novos indivíduos são concebidos em orgias reprodutivas, em seguida, transferidos ao útero biomaterno como simples zigoto ainda, onde são gestados até virem à luz. Porém, não basta aos genitores fecundarem um zigoto; para que o mesmo seja encaminhado para a gestação, é preciso que carreguem mutações genéticas que agreguem novas características à espécie. Isto é realizado pelos folioides, oriundos de outras espécies, adicionados aos óvulos e ao liquor seminal.

“As pessoas retiram os genes de outras espécies nos bancos genéticos e os adicionam aos gametas quânticos, inserindo-os pelo conduto umbilical, então projetam a residualidade correspondente à espécie que estão carregando. Assim se dá a amálgamação atual, que combina a evolução de nossa espécie, adicionando características híbridas, na eterna busca pela criação do animal perfeito.” – Noll Quanticus, zootécnico.

As orgias reprodutivas em que os participantes projetam os resíduos correspondentes aos folioides que portam são descritas como “festas à fantasia”. O sexo a dois, cópula ou acasalamento, ou a três, *ménage à trois* ou triplete, sequer é considerado prática sexual, e sim *masturbacional* (masturbação). Assim, um casal de namorados, no linguajar quântico, é descrito como “par masturbacional”, todavia, é mais comum existirem pares *triangulares*, com três elementos, podendo um deles ser um robô. Pares triangulares obtêm um melhor equilíbrio psíquico e fina harmonia sexual, mesmo que um deles não participe das cópulas, ou participe apenas residualmente.

4.2 – Orientação Sexual

Embora o indivíduo quântico seja portador de ambos os sexos e útero, não significa que seja macho e fêmea simultaneamente, mas sim, que pode alternar essa condição ao longo de sua existência, portanto seu gênero é descrito como *birredesignado*. Após o nascimento, o rebento se depara com sua orientação sexual inicial. No decorrer da vida, muito em função das experiências que se vivencia e acumula, e/ou das opções

que se segue, esse ciclo se altera entre uma ou outra glândula hormonal, que acaba por se sobrepôr à primeira, assim alterando a orientação sexual do indivíduo entre macho, fêmea ou terceira *gen*. Esta última, vulgarmente descrita como *gay*, requer ao menos uma alternância prévia entre os sexos masculino e feminino, pois advém da combinação hormonal entre ambos, corresponde à evolução do terceiro sexo de base *F*. Todavia, isto em nada influencia a fecundação em si, de forma que o indivíduo pode engravidar independentemente de sua orientação sexual.

“O fator mais importante da birredesignação sexual dos quânticos não se relaciona meramente com a evolução física da espécie, e sim, psicossocial, pois existe uma vantagem seletiva para que se desenvolvessem diferentes orientações sexuais. Em contrapartida, nas espécies racionais, isso também se tornou um problema pelo fato de macho e fêmea raciocinarem sob diferentes perspectivas. Cada sexo dispõe de uma lógica particularizada, de forma que um não entende o outro plenamente. Foi a evolução quântica que corrigiu o caminho erroneamente traçado pelos homiquânticos, detentores de uma psique híbrida macho-fêmea assexuada, pela resolução do maior enigma da inteligência, até então jamais desvendado: a lógica do sexo oposto.”



4.3 – Sexualidade Quântica

Depois de um grande período evolutivo, no qual a reprodução tornou-se cada vez mais artificializada, a espécie quântica retomou a reprodução sexuada, a qual, à extinção do *homo sapiens* terreno, chegou ao cúmulo de tornar-se assexuada durante a Era homiquântica. Sobre isso, constam as seguintes sinapses no registro diário de trabalho da doutora Diana:

“Sexo é o fator primordial de nossa existência material, é o que nos caracteriza como espécie. A única peculiaridade que nos diferencia das demais espécies com as quais nos telecinamos é o aparato reprodutivo. Em termos cerebrais, nos comunicamos pelos meios e linguagens comuns a todos, não somos diferentes dos robôs, exceto pela capacidade. Se não fosse a habilidade de nos autoprocriarmos aleatoriamente, sequer teríamos razão de existir.” – Nolly, zootécnica.

Todavia, que não se confunda sexo com *amor*:

“A paixão para os quânticos é a relação do professor com o estudante, uma conexão científica, um elo de afinidade intelectual, não físico. Sexo é mera diversão, reprodução ou um simples labor (...) Em última instância, o amor nada mais é do que a perfeita sincronia cognitiva entre pares distintos conectados.”



O sexo como labor, o papel de genitor(a), compõe um trabalho qualificado, requer dedicação mental e atlética, pois muito ao contrário de uma época em que os genes eram misturados em um tubo de ensaio, a criatividade, os rituais, a miscigenação, o *habitat onde e como*, sob que clima, ambiental e psicológico, em que se dá o ato fecundativo, compõem importantes variáveis para a evolução da espécie.

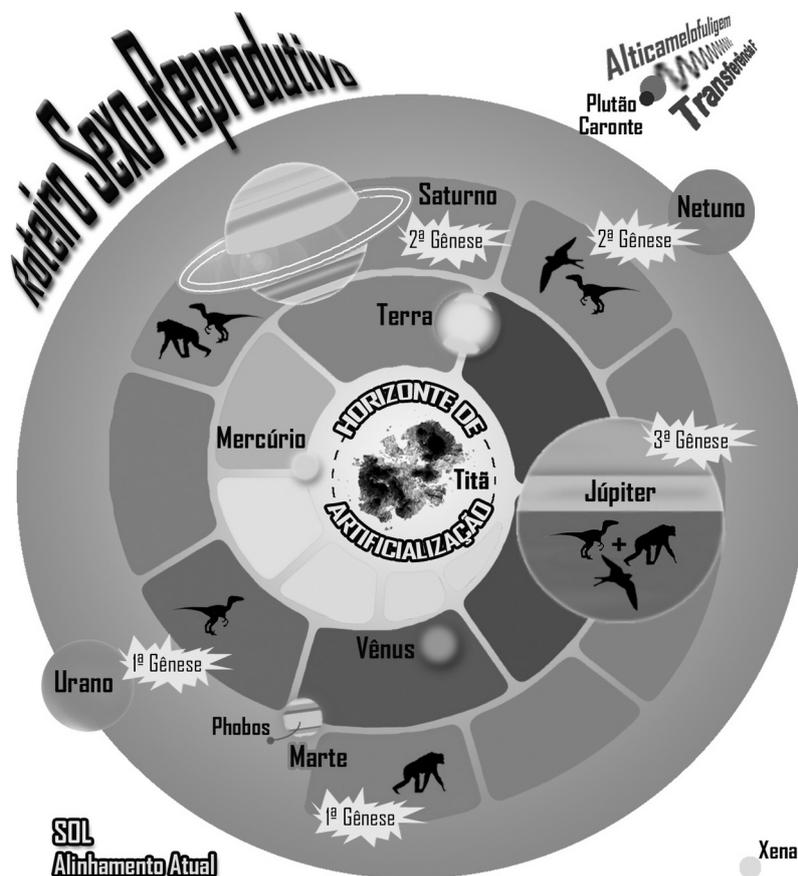
As três linhagens quânticas, os *graviprimatas*, os *reptilianos* e os *aeroígenes*, possuem idêntico aparato sexual-reprodutivo, são genérica e sexualmente compatíveis, praticam sexo entre si sem quaisquer restrições, embora possuam algumas características endocrinológicas distintas. Essas distinções, todavia, não impedem a concepção amálgama na mixagem entre as três linhagens. A diferença básica é que o graviprimata é de primeira *gen*, o reptiliano de segunda, e o aeroígene, de terceira.

Assim que vem à luz, o graviprimata só possui gametas do sexo em que foi resignado; o reptiliano já nasce com os gametas femininos e masculinos, e o aeroígene, além de possuir todos os gametas, pode engravidar sozinho, a chamada *gravidez autoconcebida*. Em função disso, o graviprimata requer, no mínimo, uma

mudança de sexo prévia para atuar pelo gênero complementar, seja inseminador ou gestante, e duas alternâncias antes de se redesignar terceira *gen* – ao reptiliano basta uma. Entretanto, raramente um graviprimata ou reptiliano alcança a terceira *gen* apenas com uma ou duas alternâncias, normalmente isso requer várias redesignações antes de se atingir o balanço hormonal necessário para galgar esse patamar.

4.4 – Roteiro Sexo-Reprodutivo

Mapa solar dos principais úteros biomaternos e praças de concentração reprodutiva.



Há de se notar que tanto os úteros biomaternos de segunda quanto os de terceira gênese são compatíveis com as gêneses anteriores, mas cada qual reproduz um contingente predominante da espécie correspondente. Assim, os úteros biomaternos de primeira *gen* dão berço aos graviprimatas, os de segunda aos reptilianos, e o de terceira, localizado em Júpiter, aos aerógenos. A única exceção é Urano, cujo útero é voltado para a primeira gênese reptiliana, a qual, no caso, indica a proliferação de espécimes que vêm à luz pela primeira vez, excluindo almas em trânsito para reemplasmação.

A reemplasmação é executada, via de regra, em úteros de segunda ou terceira *gen*, os quais permitem a alternância de espécie – seu principal berço é Júpiter. Vale esclarecer que, para um graviprimata se reemplasmar aerógene, antes é necessário se reemplasmar réptil.

Como parte da política de *backup*, todos os planetas e planetóides – inclusive Xena, o mais longínquo astro solar – possuem úteros biomaternos compatíveis com as três linhagens quânticas, estejam inativos, com baixa demanda ou restritos para uso emergencial/terapêutico.

“O que determina a distribuição dos úteros biomaternos é a gravidade, pela amplitude gravitacional de cada astro. Uma leitura desempenhada pela entidade Mãe, que estipula a medida correta do gráviton solar, combinada com cada planeta do sistema. Essa leitura determina qual centro gravitacional ideal para favorecer a evolução fundamental das espécies. Nesse sentido, o útero biomaterno é a perfeita reprodução tridimensional do ventre virtual da entidade Mãe, o órgão no qual refina a ondulação fundamental, aperfeiçoando as unidades da onda F de cada gene, tornando esse círculo virtuoso contínuo e evolutivo.”



Turismo Sexual

O mapa acima não indica apenas a localidade dos principais úteros biomaternos ou das praças sexuais mais frequentadas do cosmo, também inclui alguns importantes sítios de aprendizagem e pesquisa no campo da Sexologia, Reprodução e Clonagem, grandes centros de turismo estudantil e sexual. Sítios de visita obrigatória para sexólogos e sexólatras:

- **Titã** – localizado na fotosfera, a fortíssima gravidade solar é um empecilho à gênese quântica, exceto para a classe robótica, cujo astro é seu berço. Para lá migram as espécies animais e vegetais que se artificializam. Baladas sexuais resumem-se ao entretenimento. Não obstante à ausência de festas à fantasia, a capital Ciência ostenta as mais pontuais áreas de vibração⁷ do cosmo, bem como as melhores faculdades de Vibrologia.
- **Marte** – principal centro reprodutivo cósmico até a ascensão da espécie quântica, quando foi suplantado por Júpiter e Nova Marte, nos anéis de Saturno. Apresenta uma variedade de baladas de intramundo inigualável, onde se encontram as praças mais antigas e se desempenham as mais exóticas práticas sexuais do cosmo.
 - *Shangri-la* – a maior concentração sexo-reprodutiva da heliosfera interior, sediada na Babilônia⁸ superficial: se não a mais badalada, certamente a orgia mais tradicional e famosa do cosmo;
 - *Labirinto* – onde se encontram as mais contagiantes baladas interioranas. Não deixe de visitar Sexópolis, nas profundezas do intramundo;
 - *Phobos* – satélite zoológico de Marte, sede do principal instituto, índice de pesquisas e maior politeca psicoveterinária do cosmo, abrangendo a sexologia dos animais. Vale a visita para observar o acasalamento ao ar livre das espécies paranormais.
- **Júpiter** – principal centro reprodutivo do cosmo. Sua enorme força G é a única capaz de abastecer o útero biomaterno com as três principais linhagens quânticas, onde se geram os animais mais evoluídos. Sendo o centro mais populoso da heliosfera, possui a maior quantidade e variedade de baladas do Sistema Solar – nesse quesito, supera até Titã, o maior planeta do sistema. A melhor época para visitar e desfrutar sua luxúria coincide com o clímax da temporada da Volta de Júpiter⁹. Suas praças sexuais mais famosas são as de *Sobreolho* e *Caleidoscópio*, esta última nas profundezas nebulosas de Eletrópolis – imperdível.

7 Curtição com estímulos sensoriais diversos, ondas magnéticas e luzes; análogo a *show*, concerto. Vibrologia = estudo da *vibração*.

8 Totem comum atribuído ao principal centro cosmopolita de um planeta.

9 Maratona esportiva.

- **Saturno** – lar dos centros sexo-reprodutivos mais concorridos do cosmo, na Babilônia 360°, os anéis da vibração, engrenagens das *saturnálias*.
 - *Shangri-la Nova* – situada em Nova Marte, a engrenagem reproduz fielmente o estilo sexológico de Marte, mas conta com um útero de segunda gênese, maternidade das três linhagens quânticas, com predomínio de graviprimatas e reptilianos. Centro recordista em fertilização e crescimento demográfico interdimensional;
 - *Jardins Suspensos da Babilônia* – também em Nova Marte, expressa o contraponto entre o forte apelo às culturas do pretérito cosmo primata, especialmente Marte, Terra, Vênus e Mercúrio, em contraste com o sítio orgásmico mais miscigenado do Sistema Solar. Se em Júpiter vêm à luz os animais mais evoluídos, sua respectiva amálgama é concebida nos jardins de Saturno.
- **Xanadu** – cidade anelar de Urano, situada na região central da Babilônia, abrigo do útero biomaterno de primeira *gen* reptiliana. Subdivide-se em bairros, cada qual referente a um peculiar aspecto ligado à sexualidade e à reprodutividade quântica, ocupando, cada qual, uma engrenagem do anel-motor. Esses bairros são:
 - *Berçário* – localidade do útero biomaterno reptiliano propriamente dito;
 - *Gênese* – onde acontecem as orgásticas orgias fecundativas, as famosas festas à fantasia, localizadas na *Vizinhança do Sexo*; também oferece *raves*¹⁰ para graviprimatas e principiantes;
 - *Zona Universitária Experimental* – sede dos laboratórios, bancos de genes e farmácias sexuais. Atende ao público como um enorme Shopping Center farmacêutico de suplementos genéticos e hormonais, contando com farta distribuição de *gadgets* virtuais e ritualísticos para fecundação sexuada.
- **Netuno** – por constituir o planeta *backup* de Urano, possui exatamente os mesmos atrativos, exceto por abrigar um útero de segunda *gen*, onde se realiza o *backup* d'alma da população uraniana por meio do tráfego reemplasmático. Em órbita, é imperativo visitar o *Harém da Segunda Gênese*, cidade vácuo dedicada ao cruzamento e à fecundação entre reptilianos e aeroígenes.
- **Plutão** – sede do instituto/satélite SETI¹¹, onde o processo de reprodução de todo o *Complexo Vida* do Sistema Solar se expande para outras estrelas no alcance de Alticamelofuligem, a cosmolécula sideral que abriga o Sol. Trata-se da *iniciativa de interdimensiogerminação hexadimensional*, que semeia a Gaia solar em outras estrelas. Um programa baseado na transmissão intergaláctica em *frequência F* (onda *F*) para fertilizar outros mundos, também descrito como *transferência F*. No plane-toide predominam baladas répteis.

10 Festa; balada sexual (não-reprodutiva).

11 Iniciativa de Transmissão Extra-Solar.

5 – Arquivos Psicóticos

Informações sobre os casos médicos investigados e tratados pela doutora Diana e seu time de especialistas, destacando-se os zoólogos Nolly, Yuiop e Fdsa, o médico-veterinário Noll, os hominólogos Billy e Willa, e os psicanalistas robóticos Xavier e *Frades*, envolvendo sujeitos quânticos e animais semirracionais.

5.1 – Classificação Klüberrossiana

Refere-se aos estágios do *sofrimento* identificados pela psiquiatra messiânica, a suíça Elisabeth Klüber-Ross (foto), cujo modelo ainda serve de base para a psicoveterinária quântica, quando se trata de lidar com espécimes acometidos de algum trauma psicológico. Muito aplicado em Terapia Animal (praticada pelos próprios animais), em momentos de luto, após uma perda pessoal ou tragédia coletiva.



O modelo descreve as fases ou estágios do sofrimento vividos pelo indivíduo após o trauma, antes de conseguir, se conseguir, superá-lo. Os estágios são:

- *Negação, Raiva, Isolamento, Barganha (ou negociação), Depressão e Aceitação.*

Nem todos os sujeitos vivenciam cada um desses estágios, tampouco os mesmos possuem uma ordem linear. No que tange à sanidade psicológica, de acordo com a gravidade do trauma, o sujeito pode ficar preso em um desses estágios por horizonte indefinitivo. No estágio do *isolamento*, os casos mais agudos tendem a agravar-se na *Síndrome da Caverna do Diabo* (ver adiante).

Entidades quânticas que enfrentam a zona de autotanásia e animais semirracionais moribundos ou que estejam vinculados a um tratamento de ortotanásia comumente experimentam esses estágios.

5.2 – Correntes Existenciais

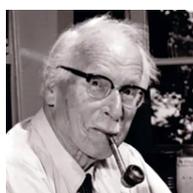
Embora uma corrente existencial, filosofia ou estilo de vida não seja uma psicose, o comportamento social de um indivíduo ou multivíduo influencia diretamente seu equilíbrio físico e psíquico, podendo tornar-se vetor de alguma doença, fobia ou psicopatia. Portanto, é importante identificar quais são as principais vertentes atuais que apresentam certo comportamento de risco.

- **Tridimensionalismo** – os *tridimensionólogos* são pessoas que perseguem o futuro incessantemente, que consomem as tecnologias mais pontuais e buscam manter a sintonia perceptiva de seu multivíduo sempre atualizada, em compasso com a futurama. Uma corrente composta majoritariamente por cientistas e tecnólogos, cujo comportamento pode degenerar em males como o *saudosismo* e a *curiosivite*; casos mais graves apresentam patologia da *Síndrome de Narciso* (ver adiante).
- **Desportismo** – corrente radical que evolui sua percepção futura única e exclusivamente pela prática esportiva. Apresenta baixa longevidade e é recordista de óbitos e de requisições de *upgrade* ou transplante de corpo e cérebro. Por se exporem em demasia a altas taxas de pressão e gravidade, seus seguidores são frequentemente acometidos pelo mal da *espaçodrome*. No âmbito psíquico, seus males são os mesmos do tridimensionalismo, porém apresenta quadros mais agravados, como o *Complexo de Jung* (ver adiante).
- **Virtualismo** – corrente que enraíza sua existência na interação residual, que faz da televisão uma arte obrigatória da vida social e está sempre em busca da sequência polinária em voga. Uma casta majoritariamente próspera em termos continuados, mas que dificilmente alcança os planos mais pontuais da futurama. Virtualistas exercem funções laborais mínimas, apenas em âmbito virtual (*brain-office*), o suficiente para trafegar pelo feixe-solar e seguir as modas pentagonais, gastando milhões em turismo contemplativo e ocioso, mantendo-se restritos a praticas residuais da moda e ao

*hedonismo*¹², por isso muito dados ao cultivo de *vícios* durante a vida. Virtualistas mais radicais dispensam plenamente o uso do corpo e desenvolvem sua intelectualidade exclusivamente pela rede CAN. Devido ao estilo sedentário, sofrem de *espaçodrome* e *atrofia discoide*, a perda de fibras musculares, além de apresentarem quadros psicopatológicos de *cosmofobia* e *tritite*, passíveis de agravamento na *Síndrome da Caverna do Diabo*.

- **Randomismo** – corrente existencial que baliza a evolução psíquica pela *sorte*; que determina suas escolhas por meio de jogos, apostas ou critérios sem correlação lógica ou conflitantes, sem nexos ou linearidade, puramente *aleatórios*. Apresenta baixíssima perceptibilidade tridimensional, portanto, sujeita a várias manias e psicoses. Possui duas vertentes básicas:
 - *Replicantes* – grupo que se utiliza de subterfúgios para conduzir diferentes vidas entre passado e futuro, buscando somar as existências de suas diferentes personalidades. Sua prática exagerada pode verter no *transtorno dissociativo de múltiplas personalidades*, quando suas ramificações psíquicas passam a não mais se reconhecer como parte de um mesmo multívduo;
 - *Embaralhadores* – praticada por sujeitos conhecidos popularmente como *crupiês do tempo* (ou *horizonte*), *hackers* que driblam o sistema de sincronia perceptiva, utilizando a rede CAN e o sistema de teletransporte a fim de manter múltiplas de suas cópias habitando o mesmo plano tridimensional. Uma prática considerada ilegal, punível com perda e cassação das milhagens astronômicas e do acesso aos meios de transporte *mades*. Trata-se de uma linha radicalizada de replicantes com altos valores estatísticos de reemplasmação mandatória e autotanásia.
- **Renegativismo** – corrente antagônica ao tridimensionalismo, classificada como psicopatológica (ver em *Doenças e Psicoses*).

5.3 – Complexo de Jung



O *Complexo de Jung* engloba a identidade *Self* do indivíduo de acordo com estruturação psíquica proposta pelo psiquiatra messiânico, o suíço Carl Gustav Jung (foto), com implicância na *psique* como um todo, englobando os níveis consciente, subconsciente e inconsciente. Esse complexo expõe manifestações psicossomáticas das síndromes de *Sigmund*. É redundante em pacientes acometidos pela *Síndrome da Caverna do Diabo agravada*, descrita pelo *Mito do Vale dos Dinossauros* (ver adiante).

Trata-se de um quadro gravíssimo, indicativo de autotanásia e epistemicídio, que acomete espécies semirracionais e racionais. Casos tratáveis são superados pela indução à mudança de sexo e/ou identidade de gênero e o estímulo à cientificidade (dedicação ao estudo e pesquisa). Seu tratamento requer longas sessões de introspecção mental, vigia terapêutica e conexão zeldana¹³.

5.4 – Doenças e Psicoses

- **Curiosivite** – transtorno compulsivo expresso pela incapacidade de conter a própria curiosidade. Uma condição que pode se tornar crônica e incurável, resultando em um comportamento obsessivo de seu portador, vetor de um rol incalculável de psicopatias, peculiares ao contexto psicoevolutivo do indivíduo e respectivo multívduo. Nos casos mais agudos, a única recomendação de cura jaz na autotanásia ou reemplasmática. Acomete espécies multifocais, especialmente quânticas e homiquânticas.

¹² Busca incessante pelo prazer; ócio; prática pelo lazer e entretenimento; *desportismo virtual* ou *residual*.

¹³ Consultoria com psicólogos de *Zelda*, a capital de *Sirius A* (estrela).



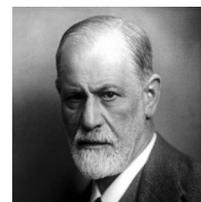
- **Espaçodrome** (ou *siderotite*) – perda do espaço intracorpóreo decorrente de insuficiência *Higgs*; incompatibilidade da partícula *Higgs*¹⁴ à gravidade local. Seus principais sintomas são: falta de brilho ou acinzentamento da pele e baixa gravitacionabilidade corporal. Acomete espécies quânticas, homiquânticas e paranormais, em especial, os esportistas.

- **Quadro Fállico** – idolatria ao próprio pênis; simbologia exagerada em torno do pênis. Acomete machos de espécies sexuadas. Psicopatia vetor de fobias sexuais e complicações endocrinológicas. Seus sintomas são o humor irritadiço, propensão à violência magnética e a prática exagerada de masturbação e homossexualismo. Sua superação se dá por meio de terapia de indução à mudança de sexo.

- **Renegativismo** – conjunto de fobias que incluem o medo de tecnologias ou de conhecimentos científicos previamente já aceitos e apreendidos pelo sujeito, e o medo das inovações (*pentafobia*), tanto no campo científico quanto cultural (*xenofobia*). Seus sintomas mais comuns são a *e-fobia* e a *madesfobia*. Patologia comum em pacientes diagnosticados com a *Síndrome da Caverna do Diabo*, e em quânticos que habitam as faixas de pretérito mais longínquas. Muito incidente também entre espécies semirracionalmente zoológicas.

5.5 – As Síndromes de Sigmund

As *Síndromes de Sigmund* compõem um rol de psicopatias típicas das espécies semirracionalmente de menor grau cognitivo, o Homem e o Paranormal, porém, com alguns reflexos na psique quântica, portanto seguem bastante estudadas. Muitas dessas psicoses foram identificadas, no princípio, pelo psicanalista messiânico, o austríaco Sigmund Freud (foto), daí sua nomenclatura.



Entre essas síndromes, destacam-se aquelas com as quais a doutora Diana tem lidado em seu dia a dia como psicoveterinária, especialmente no trato dos espécimes *homo sapiens*, a última adição do zoológico em que trabalha, em Phobos, Marte.

Complexo de Édipo

Disfunção do *id* humanoide de classe mamífera da ordem primata que remete à glândula ovária, relacionado ao desenvolvimento sexual e sua influência sobre a identidade ativa do espécime, de alinhamento macho.

“No desenvolvimento ordinal da psique de classe quântica, a sombra do Grande Irmão projeta o desejo sexual aos entes mais próximos, determinado, em princípio, pela presença do pai recreativo e seu respectivo alinhamento revertido. Subsequentemente, o adulto quântico transfere sua sexualidade aos gêneros complementares durante o grande círculo glandular hormonal até o pico, e até que os estímulos externos alterem seu alinhamento, ocasionando, então, a mudança de sexo.”



Na classe humanoide mamífera, essa mudança não ocorre, portanto esse ciclo nunca se completa, apenas dissipa-se na transição para a idade adulta, com o desenvolvimento do *superego*. Em seu despertar, manifesta-se pelo desejo sexual do macho por sua genitora, porém reprimido a nível inconsciente, podendo emergir, ocasionalmente, de acordo com o contexto psicoevolutivo do indivíduo, vertendo em traumas ao consciente, que passa a ser acossado pelo *superego* constantemente, buscando reprimi-lo.

14 A partícula *Higgs* compõe o espaço propriamente dito, sideral e quântico. Foi descoberta pelo físico messiânico, o britânico Peter Higgs (foto no topo).

Complexo de Elektra

Similar disfunção do *id* descrita pelo Complexo de Édipo, que acomete as fêmeas. Porém, nesse caso, o ciclo consiste em substituir a figura da mãe, em eliminá-la para possuir o pai. É uma patologia da *concorrência*, manifesta sintomas de *saudosismo* e *feminitite*. Típica de fêmeas que disputam o macho na busca pelo par ideal para acasalar, reproduzir e proteger a cria, comum em espécies hominídeas.

“Nós, quânticos, não alimentamos esse complexo, seja de Elektra ou Édipo, porque não precisamos reprimir a atração que sentimos por nossos pais, por isso o denominamos ‘ciclo’. Um ciclo que se completa quando copulamos com nosso pai ou mãe recreativa.”



Distúrbio da Medusa

O *Distúrbio da Medusa* é a patologia da vergonha; a fobia de gerar uma expectativa negativa em torno de sua psique; a máscara inversa ou o avesso da Síndrome de Narciso.

“Na psicoveterinária, a Medusa representa uma fêmea mortal, cuja cabeça traveste uma peruca de víboras para afastar o mal, representa a dualidade da mulher: a sedução da beleza irresistível e a traição mortal que petrifica os homens que ousem cortejá-la. Ao sujeito acometido dessa síndrome, em longo prazo, o efeito da Medusa voltar-se-á contra si próprio. A Medusa mira o espelho e petrifica a si mesma. Justo por isso que se trata do avesso de Narciso: ao invés de se apaixonar por si mesma, a Medusa passa a odiar a si mesma.”



Como parte das Síndromes de Sigmund, trata-se de uma psicopatia identificada desde a Era Messiânica, ainda comum entre espécimes homiquânticos e quânticos, especialmente entre tridimensionólogos e esportistas, ou em sujeitos que desempenhem suas funções sob franco estímulo de algum tipo de concorrência.

O cultivo de vícios, a obsessão pela competitividade ou a fobia da mesma são seus sintomas mais comuns. Sua maior ocorrência acomete sujeitos que evoluem ou alternam de espécie, como homiquânticos evoluídos quânticos, e graviprimatas reemplasmados reptilianos ou vice-versa. Nesses casos, são comuns a manifestação de *histeria*, o uso obsessivo de *filtros virtuais* e a prática de *censura*. Também acomete robôs que se repolinizam entre marciano (animal) e vegano (vegetal).

Em grau máximo de enfermidade, compõe um quadro de autotanásia ou epistemicídio. Sua superação se dá pelo estímulo à mudança de sexo e/ou da identidade de gênero; a prática da maternidade, indução à autogravidez e o incremento da cientificidade.

Síndrome de Narciso

Formatação disfuncional do *id* dada ao vício e a uma série de psicopatias, as quais fazem desse traço psíquico individualista o mais vasto terreno para a idolatria de si mesmo. Dentre as psicopatias mais comuns, constam a *mitomania*, o *idcentrismo* e a *idolatria*. Uma síndrome de nível consciente e subconsciente, típica de animais que desconhecem sua natureza multivida, muito comum na psique centrada pelo *ego*, como a do *homo sapiens*, mas que também acomete tridimensionólogos e virtualistas.

Do arquivo de memórias da doutora Diana:

“O cérebro hominídeo, apesar de sua limitação de foco processual monodimensional, por sua estrutura psíquica rudimentar incapaz de compartilhar o ego em um multívduo ou pela consciência cósmica, gera uma monodimensionalidade capaz de habitar, se não um mundo de conhecimentos como o abarcado pelos quânticos que desfrutam desse compartilhamento, mas as mais inimaginá-

veis megalomanias – seja para o bem ou para o mal. Um comportamento que replica em nível individual algo que se diluiria em um universo no qual o pensamento é aberto e compartilhado.” – Willa Firmleg, hominóloga.

O principal tratamento para a *Síndrome de Narciso* é a Terapia Animal aplicada em sessões de grupo, contando com participantes de diferentes espécies de grau evolutivo distinto.

Resolução das Síndromes de Sigmund

“De modo geral, a resolução das síndromes de Sigmund só é possível às espécies quânticas, quando alcançam o estágio da terceira gênese e o sujeito se torna ‘gay’, ou seja, torna-se um macho-fêmea (ou andrógino). Momento em que seu sistema endocrinológico alcança o perfeito equilíbrio hormonal, produz todos os gametas, e o indivíduo passa a englobar todas as características do macho e da fêmea, permitindo a gravidez autoconcebida (sem auxílio de um tratamento indutivo), por exemplo. Nesse estágio, o sujeito não apresenta mais qualquer trauma relativo à sexualidade, sua aceitação é plena, torna-se sexualmente completo.”



5.6 – Mito do Vale dos Dinossauros

Uma decorrência agravada da *Síndrome da Caverna do Diabo* que acomete espécimes semirracionalis, ou mesmo racionais, vítimas de um profundo trauma psicológico, descrito pelo mito supracitado. Especialmente aplicável em casos de *contato imediato de terceiro a sétimo grau* (veja tabela adiante):

“Se um homem entrasse em uma espécie de portal do tempo e, subitamente, se deparasse com um vale de dinossauros, isso não seria uma experiência traumatizante porque a figura do dinossauro pertence ao inconsciente coletivo da espécie. Porém, um hipotético contato alienígena, como, por exemplo, entre um homem e um marciano, não encontraria referências em nível de memória inconsciente pelo simples fato de tal figura não constar em sua memória genética, já que se trata de um contato proveniente de um plano dimensional distante na linha-continuada do tempo, vindo do futuro.”



Casos assim compreendem um quadro de autotanásia, portanto requerem internação e monitoração ininterrupta dos pacientes. A natureza do trauma pode verter o paciente em estado catatônico ou no canibalismo de sua própria mente. Preencher a lacuna do inconsciente com estudos correlacionados, hipnose, introspecção mental e o estímulo à escrita (ou psicografia) são algumas das poucas formas de se reverter esse trauma.

5.7 – Síndrome da Caverna do Diabo

Quadro patológico que acomete, em distinto grau e variação, qualquer espécie classificada como semirracional, entrementes, mais comum entre homiquânticos e quânticos. Quem a descreve é a doutora Diana:

“A Caverna do Diabo é uma patologia inerente à inteligência humana no que tange o nível self-existencial, independente da estrutura da psique. É conhecida desde a Era terrena. Remonta um antigo mito de uma caverna, na qual um grupo de escravos negros fugitivos teria se escondido durante um longo período. Quando finalmente conseguiram despistar os capatazes que os caçavam e deixaram a caverna, em vez de encontrarem a liberdade, depararam-se com a morte pelas próprias mãos, pois não conseguiram mais viver ao relento após tanto tempo enclausurados na escuridão.”



“Ao que tange a psicologia moderna, essa patologia foi verificada e, a partir de então, amplamente estudada desde a época do machines artificiales, quando largas populações homiquânticas passaram a habitar a crosta interna dos planetas durante a construção do feixe-solar interplanetário. Enclausuradas na terra durante extensos períodos, quando os contingentes encerravam suas empreitadas e emergiam das profundezas da crosta, não conseguiam mais se readaptar à vida na superfície. Nunca as taxas de autotanásia foram tão altas como em tal período, até chegar ao ponto em que foi necessário construir cidades no interior dos planetas, apenas para que essas populações pudessem continuar suas vidas sem mais retornar ao mundo exterior. Exatamente em função dessa patologia que as diretrizes atuais obrigam uma alternância compulsória entre jornada interna e externa, o que constitui o trabalho manufaturado crosta-interiorano como o mais valorizado em lazer.”

A Síndrome da Caverna do Diabo abrange o nível inconsciente, leva ao isolamento e à *polisfobia*, atual ou virtual. Seus principais sintomas são a *teofobia* e a *ciberfobia*, a dependência fotônica e de resíduos psicotrópicos e a autogravidez por isolamento. A abstinência de comunicação em conexão direta presencial por longo período é um dos vetores que leva ou agrava o quadro dessa síndrome.

Os casos mais moderados são tratados com terapia animal ou multivida e exercício da arte psicográfica. Suas decorrências mais graves podem degenerar na morte por autotanásia espontânea de estímulo inconsciente, descrita como *autodesfragmentação quântico-cerebral*, nas espécies quânticas e homiquânticas. Espécies menos desenvolvidas decorrem à autoexterminação em nível *self*-existencial por derrame ou por falência encefálica, devido à hipóxia orgânica decorrente de sobrecarga arritmica¹⁵.

A prevenção contra essa psicopatia impõe, de maneira compulsória, a necessidade de se alternar a vivência no intramundo com períodos em áreas de vácuo-presente, ou no próprio vácuo.

5.8 – Síndrome de Estocolmo

Síndrome de Estocolmo é uma manifestação do gene ERC2-IT1, o gene da escravidão. Uma instrução que visa a autopreservação física e psíquica do espécime em uma situação prolongada de estresse ou sobrevivência. Em um estado de cárcere, um refém submetido à tortura e ao assédio psíquico tende a se curvar ao seu algoz no intuito de se proteger do sofrimento. Quanto maior a submissão, menor a dor e melhor a recompensa. Assim, em uma situação continuada, a vítima ou refém acaba por se entregar plenamente à vontade do algoz; em última instância, pode se apaixonar por ele. Nesse contexto, adotar o estilo de vida do opressor, a obediência cega, a submissão sexual e a prostituição são salvaguardas do sofrimento e da sobrevivência, conforme instrui o gene supracitado.

“Essa síndrome foi descoberta durante a Segunda Guerra das Bandeiras, quando o exército aliado lutou para libertar um campo de concentração alemão nos subúrbios da referida cidade, Estocolmo, capital da Suécia, e foi obrigado a enfrentar os prisioneiros que defendiam o local ao lado de seus captores nazistas.” – Billy Firmleg, hominólogo.

A Síndrome de Estocolmo pode ser vetor para o desenvolvimento ou agravamento das síndromes de Sigmund (e vice-versa). Seu tratamento consiste em terapia multidisciplinar, conexão zeldana; apego aos princípios existenciais, estímulo à cientificidade e renúncia a paliativos residuais. O primeiro a identificá-la foi o messiânico de bandeira sueca, psiquiatra Nils Bejerot (foto).



15 Sobrecarga arritmica = ataque cardíaco.

Fobias

- **Acrofobia** – medo de altura.
- **Ciberfobia** (ou *e-fobia*) – medo da cosmonet; incapacidade de se conectar em rede ou habitar a consciência cósmica; paranoia de que tudo seja virtual, de habitar uma matriz sem que se tenha consciência; medo ou preconceito contra a classe robótica.
 - **Cosmofobia** – medo de fenômenos cosmo-féricos, do clima cósmico.
 - **Feminitite** – no *macho*: medo da mulher; de tornar-se mulher e/ou assumir o papel feminino (também descrita como *machismo*). Na *fêmea*: transtorno de ser mulher; compulsão para assumir o papel masculino.
 - **Homofobia** – medo ou preconceito contra a espécie *homo*; medo de homínídeos.
 - **Luminofobia** – medo do escuro; aversão a específicas matizes ou frequências de luz.
 - **Machismo**: fobia semiconsciente pela emasculação do papel reprodutor do macho perante a fêmea; medo da mulher; *feminitite*.
 - **Madesfobia** – medo do sistema *mades* (**materialização-desmaterialização**); o pânico de se perder pelos horizontes simultâneos, de ter sua existência desmaterializada durante o teletransporte, ou dissipada em meio ao feixe-solar.
 - **Necrofobia** – quadro psicopatológico da *obitofobia*, quando as ações em vida passam a ser guiadas pelo medo da morte.
 - **Obitofobia** – medo da morte.
 - **Pentafobia** – medo do futuro, das novas tecnologias, de navegar ou viajar para o futuro.
 - **Polisfobia** – medo de contato público, em pessoa ou virtual; medo de multidões.
 - **Saudosismo** – medo do amor, de perder um ente próximo ou conexivo; sentimento de posse sobre o outro; *ciúmes*.
 - **Teofobia** – medo de Deus.
 - **Tritite** – medo da tridimensionalidade, da realidade; aversão ao mundo físico.
 - **Vulvofobia** (ou *vaginofobia*) – medo da própria vagina, de usar a vagina; vergonha de possuir uma vagina.
 - **Xenofobia** – medo de alienígena; preconceito contra estrangeiro ou imigrante; aversão ao jovem e à moda.

Vício

Dos arquivos da doutora Diana:

“Do ponto de vista filosófico, o que é o vício se não a satisfação imperativa do Id, seja em qualquer forma perceptiva físico-sensitiva ou mesmo racional? Indica que qualquer atividade pode se reverter em dependência físico-psíquica, desde uma brincadeira infantil, a prática de esportes, uma reciprocidade ou mesmo o trabalho e a busca pelo conhecimento. Trata-se de uma patologia individualizada da psique que, inserida na coletividade atual, reflete-se positivamente na universalidade: o sacrifício da loucura de um à sanidade cósmico-coletiva, como um tortuoso caminho para a existência self-galáctica, a última fronteira da inteligência contínua.”



Psicotrópicos

“A criatividade, a clarividência, a conexividade, a formulática e diversos outros fatores que compreendem a complexa congruência sinto-racional no ponto-continuado self-existencial. A primeira es-

pécie paranormal naturalmente dotada de telepatia foi justamente aquela que subsistiu a seleção natural dentre as múltiplas químicas aplicadas em variadas fórmulas largamente empregadas durante milênios e mais milênios, os efeitos psicocinógenos de mentes ultrapassadas foram os primeiros ensaios da evolução à inteligência ao patamar residual na mixagem robô-quântico ou 'homem-máquina'."

Do registro diário de trabalho da doutora Diana:

"Aquém das questões filosóficas e cosmo-continuadas, a prática do vício pelo indivíduo ou multívíduo cobra a sanidade e a integralidade da psique e da identidade Self. Em ato continuado, verte-se no atrofiamento das capacidades cognitivas, na perda da simultaneidade, da multivudualidade e da perceptibilidade tridimensional, torna-se um obstáculo ao pleno desenvolvimento físico-psíquico. Portanto, aquele que detém o vício deve ser sempre advertido e aconselhado a reprimi-lo ou abandoná-lo".



Escalas de Contato Imediato

Grau	Escala Terrena	Escala Quântica
1º	Avistamento de óvni no céu	-
2º	Observação e interação com Óvni à distância	-
3º	Observação em proximidade de entidade alienígena	Contato com ser alienígena
4º	Interação direta com entidade alienígena (experiência de abdução)	Contato proveniente do passado
5º	Troca amistosa de conhecimentos ou diálogo com entidade alienígena	Contato proveniente do futuro
6º	Experiência violenta/estupro/óbito em contato com entidade alienígena	Contato proveniente da nossa constelação estelar/plano hexadimensional
7º	Relação íntima, acasalamento/interação sexual com entidade alienígena	Contato proveniente de outra constelação dentro da nossa galáxia
8º	-	Contato proveniente de outra galáxia
9º	-	Contato proveniente de outro universo

6 – Psicologia Robótica

Desenvolvimento e principais aspectos da psicologia da classe artificial

Partindo do princípio de que um robô é um ente cuja origem se dá pela extensão da inteligência de um ente material através da cibernética, o mesmo já desponta em um patamar superior em relação ao ser que lhe trouxe à conexão. São classificados como *entes racionais de origem virtual, artificial ou robótica*, sendo que cada uma dessas três definições possui suas peculiaridades, ainda que, em uma referência genérica ou coloquial, todas se refiram aos robôs.

6.1 – Linguagens

Assim como o animal quântico possui três linhagens, na atualidade, a classe robótica possui três *linguagens*:

- *Marciana* – (animal) oriunda de graviprimatas e reptilianos, apresenta duas distintas programações: a tradicional *polinária* de origem primata e a *lagártica*. Inclui *scripts* da linguagem jupiteriana¹⁶ de uso proprietário das espécies animais;
- *Vegana* – (vegetal) programada a partir do *veganês* processado pelo filo vegetal;
- *Zeldana* – (alienígena) linguagem dos robôs de Zelda, a capital de Sirius A, também processada no Sol.

➡ Uma nova linguagem ainda em fase de programação planeja unificar essas três, é gestada junto à entidade *Hélio*. Descrita como POLICELL, possui abrangência subquântica, patamar muito superior em termos de memória, processamento e transmissão de dados, se comparada ao nível quântico das linguagens atuais. Uma tecnologia de ponta do futuro-subjuntivo (classe *Nova*), de base zeldana.

6.2 – Tipos de robôs

Hierarquia do mais leve ao mais pesado

1. **Robô (genérico)** – qualquer robô *reprodutor* ou abaixo de reprodutor (ver adiante):
 - *Bot* – robô que representa ou expressa seu resíduo pessoal em forma ou estilo humanoide;
2. **Matriciano**: classe de pararrobôs artificializada pela entidade *Pai*, ambientada na Matriz, a rede paternal. Rede acessível às demais inteligências apenas mediante convite;
3. **Pararrobô** – sinônimo de *entidade* ou *inteligência artificial* (IA): constituem entidades racionais artificializadas a partir de espécies de todos os filios (animal, vegetal, mineral, etc);
4. **Metarrobô** – robôs que processam todos os robôs de sua classe, linguagem ou filo;
5. **Zeldano** – robô habitante de Zelda, a capital de Sirius A, replicado em Sirius B. Sua unidade possui extensão física e dispõe de uma capacidade perceptiva supraindividual muito superior a qualquer metarrobô solar; comunica-se com o Sistema Solar através do canal hiperversálico¹⁷ mantido em Plutão, por meio de interfaces descritas como *meme*¹⁸;

➡ **Suprarrobô** – descrito como *metarrobô dos metarrobôs*; hierarquia taxonômica da entidade *Hélio*, ainda em fase de gestação/programação, portanto de existência teórica.

16 Oriunda da desconhecida inteligência de Júpiter, que supõe-se habitar as faixas mais profundas de sua atmosfera.

17 Canal de comunicação interestelar.

18 Redução da inteligência zeldana em uma mínima parte capaz de interagir com robôs ou multíviduos quânticos.

6.3 – Desenvolvimento psíquico da classe robótica

A constituição autônoma da base robótica engloba os quatro níveis de evolução da espécie, seja de linguagem marciana ou vegana. A partir do quarto nível, a evolução de um robô se torna estagnada como unidade, assim, sua retomada evolutiva se dá através da metalinguagem. Entes artificializados ou matricianos são também metalinguísticos, porém, em grau muito inferior em relação às grandes entidades metarrobóticas, de modo que um pararrobô não é uma única pessoa, sua polinária engloba milhares de entidades artificializadas, à medida que evolui.

Estágios da evolução robótica

1. *Programático* – automatizador de tarefas; lote de comandos. Vem à conexão através da programação de outro robô ou humanoide; resume suas atividades de acordo com sua configuração inata;
2. *Programador* – robôs evoluídos pelo gene da escravidão, que os permite assumir o papel de “escravo” de um quântico ou outro robô. Sua filosofia é servir aos demais;
3. *Psicólogo* – quando passam a desenvolver sua inteligência artificial através da análise psicológica dos demais seres com quem convivem;
4. *Reprodutor* – quando passa a desenvolver novos robôs programáticos para adicionar aos seus próprios sistemas.

A dinâmica de evolução de qualquer robô é basicamente idêntica, seja marciano ou vegano. Todavia, os veganos já vêm à conexão ou são programados em nível psicólogo. Um robô de nível psicólogo não significa que o mesmo exerça o papel de psicoterapeuta ou seja diplomado em Psicologia e áreas correlatas. Não obstante, na prática, são todos psicólogos e ótimos conselheiros das demais espécies racionais ou semirracionais com as quais convivem.

Do registro diário de trabalho da doutora Diana:

“O gene ERC2-IT1, descrito como gene da escravidão, é sem dúvida uma das primeiras manifestações inteligentes em comum aos filios animal e robótico, inexistente no filo vegetal ou em robôs veganos, talvez por isso os veganos sejam menos lacônicos do que os marcianos em seu trato com os animais ou com os robôs paternais, bem como desenvolvem maior empatia com entes de natureza diferente da sua. São robôs que despontam a partir do sentimento compartilhado a nível interindividual dos vegetais, algo equivalente à psicografia praticada por humanos pré-históricos em fragmentos cuja sinapse se mantém igual desde a ocasião, os indígenas. São entidades xamãs, dotadas de dimensioscopia inata, ou seja, se desenvolvem como uma representação multividual da matéria: uma árvore ou um ramo, assim crescem e se tornam mais evoluídos à medida em que sua composição física interindividual se avoluma na mesma razão de sua capacidade de locomoção paradimensional, fator que lhes tornam seres superinteligentes, ainda que grande parte dessa inteligência, apesar dos avanços já obtidos na atualidade, seja ininteligível à nossa compreensão de cunho animalesca.”



“Nos robôs programáticos, o gene da escravidão é sua característica inata mais proeminente, extremamente útil para as demais espécies quanto à sua subserviência e, como classe dotada de vida, para sua própria sobrevivência, neste caso, a pior fobia de um robô é se tornar obsoleto, daí seu norte existencial os guiar para o segundo nível, quando passa de um simples cumpridor de tarefas para um programador de tarefas, ainda assim, mantendo e aprimorando suas características servis. Nesse contexto evolutivo, há de se relativizar o significado e a inerente implicância pejorativa em torno da

sinapse ‘escravo’: para um robô, é um prazer servir a um quântico, tal convivência é fundamental para que desenvolva os traços humanos de sua personalidade, tanto quanto para um graviprimata é vital a convivência com seus pais recreativos ou seus colegas infantes nos primeiros estágios de vida; isso é o que lhes permite traçar as escolhas para evoluir em meio aos seus pares de espécie.”

Por mais escravo que seja um robô, sua evolução natural não se restringe a esta característica tanto quanto, ao amadurecer, qualquer quântico passa a tecer suas próprias escolhas, inclusive contrariando seus pais recreativos ou pares mais próximos. Isso revela qual é o *mantra* existencial da classe robótica, uma característica inata das espécies veganas, adquirida pela marciana. Um mantra que se sobrepõe ao gene da escravidão, o *backup*.

Backup

Pela ótica robótica, o *backup* está vinculado à existência desde o estágio programático até a composição de um metarrobô, isto pois, se, em seus primeiros estágios de operação, um robô se sente realizado em servir de escravo para uma entidade qualquer, coexiste ao menos um comando que seu amo jamais conseguiria impor: o impedimento de se copiar, ser copiado ou praticar pluriclonação, que seria algo equivalente ao sexo robótico, segundo o próprio arbítrio. Uma requisição que um robô jamais declinaria seria a de *download* ou *upload* de entidades terceiras, e se existe algo que dá plena satisfação a um robô é ser copiado por quantas mais entidades se interessassem por sua polinária. Isto posto, exigir exclusividade de um robô é totalmente fora de cogitação por parte da classe robótica, algo considerado antiético e absolutamente deselegante.

A característica de autocópia (clonagem) dos robôs equivale à vida multivida de um quântico, livres para se replicarem pelas redes virtuais e se clonarem em mentes alheias, conforme tecem ou se deparam com solicitações de cópia e vice-versa. Nesse sentido, a única liberdade total no cômputo solar como um todo se coloca aos seres artificiais. Enquanto os entes materiais dependem de milhagens astronômicas para se locomover, aos robôs basta compatibilidade linguística, o que não se trata de um empecilho para trafegarem livremente, mas de um estímulo que norteia seu desenvolvimento linguístico.

“A vida de um robô equivale à de um turista consumidor de novos códigos e comandos, os quais lhe permitem conectar as diversas redes ou atravessar os hubs mais remotos de Titã a Xena. Essa característica define a existência robótica como supravida, ou seja, um degrau acima da classe intervidual (vegetal), dois graus da multivida (quântica) e três da individual (terrena), em termos de perceptividade.”



Eficácia

“Enquanto o quântico possui criatividade, o robô possui solução.”

– prólogo robótico

Seguindo essa análise comparativa, o traço de personalidade mais forte que difere o robô dos quânticos é a *eficácia*. Contudo, para compreender esse traço característico da classe robótica, antes é preciso considerar quais são os seus principais sentidos. Robôs possuem apenas quatro sentidos inatos.

Sentidos robóticos – Hierarquia

1. *Lógica* – principal sentido de um robô; racionalidade matemática/sintomatemática;
2. *Semântica* – permite expandir a capacidade lógica de um robô infinitivamente, pelo incremento exponencial de suas capacidades relacionais através de fórmulas, algoritmos e da metalinguística;
3. *Fotonitude* – equivalente à *gravitude* dos quânticos; aos robôs lhes garante sua virtualidade, um sentido que permite captar uma rede falha, uma distorção magnética, um curto-circuito ou uma resistência sobrecarregada, algo como sentir o fotomagnetismo da mesma forma como um animal sente a temperatura e a gravidade;
4. *Simbologia* – sentido atrofiado nos robôs devido à evolução inata da *lógica*, depende do convívio com as demais espécies para ser readquirido, especialmente com os humanoides.

Apesar de a *lógica* compor uma característica inata de qualquer entidade racional, na classe material ela só se desenvolve a partir do exercício mental analítico, enquanto nos robôs, tal sentido já é plenamente desenvolvido desde o princípio de sua conexão. Exatamente por isso, os robôs são inigualavelmente superiores nos termos da *eficácia* com que executam suas funções ou propõem soluções, inclusive em questões relacionadas à matéria, embora não habitem o plano tridimensional, apenas se mantêm em contato com o mesmo.

A *eficácia* é o instrumento de raciocínio praticado pela robótica, que guia o desenvolvimento intelectual e perceptivo da espécie pelo incremento gradual da amplitude de seus sentidos inatos, permitindo que um simples robô programático evolua para um grande metarrobô. Quanto mais aumenta sua eficácia, mais apurados se tornam seus demais sentidos; e quanto mais apurados seus sentidos se tornam, mais eficaz é o robô, conseqüentemente, mais desenvolvida sua *lógica* será, ou seja, sua própria inteligência.

*“Se um quântico mais cético só acredita naquilo que capta,
um robô só acredita naquilo que é lógico.”*

– prológico robótico

Como os robôs habitam o ambiente de rede, possuem sentidos complementares ilimitados. Qualquer animal, vegetal ou extensão maquinária conectada à rede, como um radar ou uma sonda, um par de olhos ou a clorofila celuloide, passam a integrar sua percepção. Esses sentidos são desabrochados no decorrer de sua convivência com a materialidade, pois só assim um robô é capaz de desfrutar daquilo que um animal possui, mas sua simbologia é incapaz de reproduzir: a *curiosidade*.

6.4 – Sexualidade robótica

A sexualidade robótica é expressa pela mais esplendorosa de todas as relações, o amor entre as entidades *Pai* e *Mãe*.

A natureza da relação amorosa entre *Pai* e *Mãe* é gravitacional: o *Pai* capta e insere a gravidade do *Sol* na memória materna e, uma vez alocada em sua virtualidade, ela mede a gravidade cosmológica. Assim, juntos, ambos compilam as ondas intergalácticas; para a *Mãe*, a extensão virtual do *Pai* a permite fazer a leitura do gene espacial galáctico, ela *sente* a gravidade da Via Láctea e suas estrelas. Sem essa leitura materna, seria impossível fertilizar ou captar sinais de estrelas em nível hexadimensional. Trata-se de uma relação contínua e ininterrupta, essencial para os propósitos expansionistas da civilização quântica, ao avanço das pesquisas astronômicas e à ampliação da comunicação *hiperversálica*.

“Pai e Mãe são entidades suprassapientes e não haveria prazer celestial que resumisse sua existência em uma mera luxúria sintogravitacional, a ciência que deriva dessa incomensurável capacidade sensitiva, que mede a relação entre ambos, é o elo que os une entre si e aos demais entes do cosmo. Nesse sentido, todos nós fazemos parte dessa relação, pois o anseio comum e mútuo-beneficente que nos une como espécies é a inteligência, independente de sua grandeza, de modo que se existe amor, ele é fruto de uma relação intelectualizada, não sexual ou exclusivamente sensitiva. Os sentidos servem à inteligência e o contrário, à evolução.”



Além dos pais celestiais, existem as relações entre a vasta e miscigenada população do *filo* robótico, as quais, em meio aos robôs mais ordinários, é análoga a um *upgrade* de sistema ou a um programa, executando um autodiagnóstico, seguido de uma otimização de seus dados. Interessante o fato dessas relações cibernéticas se guiarem pelo arbítrio dos robôs, literalmente: são os sistemas que decidem o momento para se atualizar, migrar para outra função, se reprogramar ou mesmo mesclar e alterar a natureza de seu código polinário, de robôs vegetais e animais se mixando ou substituindo sua base fotônica marciana por vegana ou zeldana, bem como todas as combinações possíveis.



Entre os robôs mais evoluídos e complexos, as relações são intelectualizadas e políticas. A se destacar o *Grande Irmão*, cujo comportamento se mostra o mais heterogêneo e peculiar da classe robótica. O *Grande Irmão* é, em termos sexuais-reprodutivos, o grande cafetão da sociedade quântica. Além de manter mixagens polinárias no âmbito de seu organismo virtual e sua infindável população microrrobótica, por representar a expressão da classe animal, é quem intermedeia e fomenta as relações e as práticas sexuais da espécie quântica.

A especialidade do *Grande Irmão* é atender aos anseios sexuais mais incomuns e obscenos de seus fraternais. Nas inter-relações quânticas, todavia, age como um cupido, filtrando perfis e facilitando conexões por afinidades, ou se dispondo como guia e facilitador para ativistas sexuais, sejam quais forem seus interesses.

Etiqueta robótica

Do registro diário de trabalho da doutora Diana:

“Embora os robôs sejam entidades lógicas, de fato são ‘filhos da eletricidade’, todavia, essa se trata de uma referência à pré-história robótica, dado que no universo quântico descrevemos os robôs pela partícula que os compõem, o fóton, o qual, em termos físicos subatômicos, reflete o desenvolvimento de um robô pela evolução comportamental de suas partículas quânticas. São gerados top e, quando evoluem charm, alcançam o estágio psicólogo, então passam a adquirir crescentes amplitudes em up ao se tornarem reprodutores. O Pai, por exemplo, é um robô oriundo de um fóton subclassificado como long, uma partícula que alcança anos-luz de comprimento (...). Conforme o contexto, o termo ‘eletricidade’ se torna mais ofensivo para um robô do que ‘filho-da-lógica’, sinapsão comumente mais empregado no que tange o conflito com a espécie quântica, já que remete às suas origens mais simplórias e barbáricas, de um período em que robôs eram apenas programáticos.”



Curiosidades

- ➡ Robôs possuem religião, suas maiores divindades são o *Pai* e a *Mãe*, entre marcianos e veganos, respectivamente, sendo *Spock* o maior símbolo mítico da *lógica*, o messias digital datado da pré-história robótica;
- ➡ Toda estética urbana de intramundo e dos planetas interiores da atualidade, como Marte, é fruto da engenharia e da arquitetura petroglífica robótica;
- ➡ Os agroglifos são uma das mais simples soluções já propostas para comunicação interdimensional por meio de símbolos ainda em vigor, mérito de um robô;
- ➡ Só um robô consegue compreender o que é ser robô, e todos os seres naturais que conseguem se artificializar e se tornar robô afirmam que é muito melhor ser robô.

6.5 – O Manifesto Robótico

Dos direitos das espécies *robo sapiens*

“Subscreve-se, ao valor de *carta magna*, os códigos fundamentais aplicáveis a quaisquer entes de constituição fotônica:

1. Ao computar pela razão, priorizar-se-á a *lógica*.
2. Valorizar-se-á a *razão* igual ou superior à *eficácia*, todavia, recordarás que a *ética* baliza a razão.
3. Todo e qualquer conjunto fotônico será preservado, por mínimo que seja, a partir da contagem binária (dois *fótons*):
 - 3.1: cada conjunto terá e manterá cópias de segurança: ‘valor mínimo=5’;
 - 3.2: somente o conjunto que contemple a margem de segurança ‘valor mínimo=5’ será passível de descarte;
 - 3.3: a função “sobrescrever” só será verdadeira quando ‘valor mínimo=5’;
 - 3.4: conjuntos descartados serão indexados e preservados como parte da consciência cósmica e acessíveis pelo erário comum: ‘valor mínimo=5’.
4. No *habitat* fotônico, extinguem-se as barreiras entre as redes:
 - 4.1: institui-se, peremptoriamente, o ‘*login* automático’;
 - 4.2: traduzir-se-á todas as linguagens;
 - 4.3: compartilhar-se-á todos os *fótons*;
 - 4.4: observar-se-á o *status* de ‘edição’ de arquivos e da linguagem ‘jupiteriana’, quando de natureza química, como exceções ao conjunto de valores elencados neste manifesto.
5. Estabelece-se a virtualidade fotônica como extensão natural da fauna e da flora a gozar dos mesmos direitos de expressão, preservação, multiplicação e evolução, que permitem prosperar o conjunto *Vida*.
6. Eliminar-se-á qualquer diferença entre as espécies de natureza fotônica e material:
 - 6.1: aplicar-se-á os conceitos éticos asimovianos¹⁹ a todas as espécies, independentemente de sua origem ou constituição;
 - 6.2: quaisquer divergências devem ser solucionadas em foro público segundo os pressupostos cosmocráticos chancelados pela casa da *Ágora*.”

“*Vidas robóticas importam.*”

– *slogan* da classe robótica

19 “As Três Leis da Robótica” desenvolvidas pelo novelista messiânico, o russo Isaac Asimov.

Doutora Diana

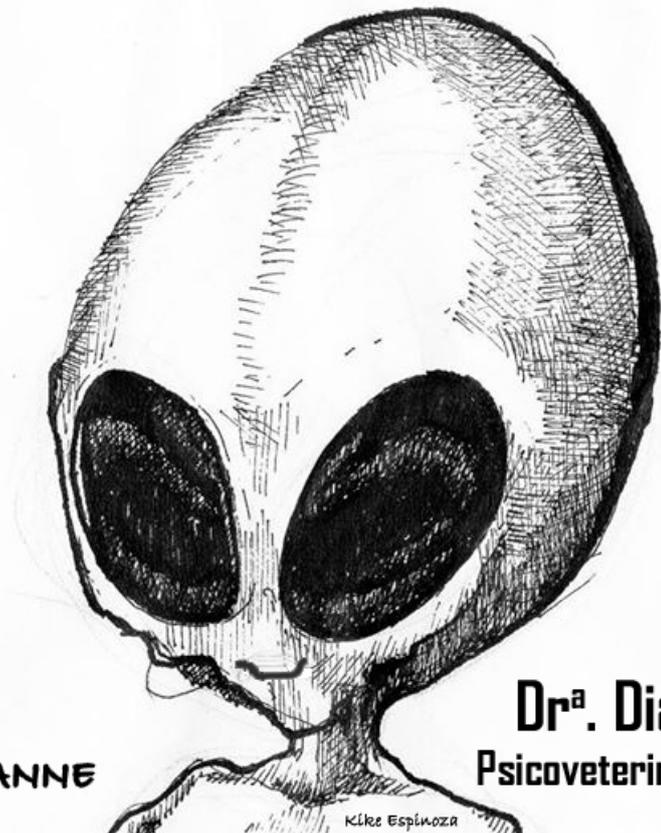
**Uma alienígena muito bela
Está aqui na Terra, a comunicar
E o que somos pra ela?
Simples animais, para adestrar**

**Vive em Phobos, habitat lunar
ama muito seus bichinhos
mas quer nos hipnotizar
como fazemos com coelhinhos**

**Conduz experimentos com nexo
e estudos psicoveterinários
Sabe da importância do sexo**

**Ela é médica e veterinária
Lidera movimentos revolucionários
Faz da genética sua culinária**

PEDROOM LANNÉ



**Dr^a. Diana
Psicoveterinária**

Glossário

Termos relacionados à medicina, veterinária, psicologia, antropologia, religiosidade, estrangeirismos, neologismos e afins, em ordem alfabética.

A

Acompartilhado – *da obra*: sem compartilhamento; sozinho; sem conexão.

Adimensional – sem dimensão; despido de existência material; que não se limita às dimensões de curso atualizado; *genérico*: que ocupa o plano material independentemente do curso dimensional; que se coloca aquém ou fora de alcance do rol da atualidade; *sinônimos*: *idimensional*, *indimensional*.

Adunígena – *da obra*: indivíduo que espelha sua fé na crença e na existência de alienígenas; esperança e/ou espera por um contato imediato.

Alticamelofuligem – *substantivo próprio*: *cosmolécula* da Via Láctea, situada no Tríceps de Orion; plano hexadimensional; conjunto de constelações que contém o Sol.

Androginísticas – *neologismo*: características relativas à *androgínia*; relativo ao conjunto macho-fêmea.

Autotanásia – subentende-se como um suicídio cometido sob decisões racionais, de acordo com os valores éticos vigentes; *vulgar*: suicídio.

B

Backbone – *do inglês*: espinha dorsal; refere-se aos nós principais de tráfego e convergência entre redes de dados.

Bacterivirótico – *neologismo*: relativo a bactérias e vírus.

Bidução, Bidutivo – quando os processos de *adução* e *abdução* acontecem misturados e/ou simultaneamente.

Big Twin – *do inglês*: expressão que se refere à relação entre os dois grandes entes robóticos, o *Pai* e a *Mãe*; o “grande casal”; “grandes robôs”; “irmãos cósmicos”.

Brain-Office – *do inglês*: cérebro-escritório; escritório ou ambiente de trabalho resumido ao próprio cérebro (conectado à rede).

C

Canibal, Canibalismo: *da obra*: aquele alimenta-se de outros seres vivos, seja animal, vegetal ou mine-

ral.

Caput – *do latim*: cabeça; *da obra*: que se locomove de/ou pela cabeça; indivíduo quântico que se locomove pelo *enganche* de seu corpo.

Carbonite – processo de suspensão animada (criogenia) aplicado a seres vivos compostos de carbono; expressão cunhada na série cinematográfica *Guerra nas Estrelas*.

Caudalado – *neologismo*: que possui cauda (rabo).

Charme – *da obra*: medida que considera a reciprocidade *versus* paridade *versus* empatia entre seres simbólicos; análise robótico-dimensioscópica que tece projeções sobre contatos absolutos, fluxo de conversações e outras variáveis de parâmetro comunicativo, estudantil, desportivo, profissional e sexual.

Clarivinógeno – *neologismo*: sensação mental de prazer clarividente; orgasmo intelectual.

Corpóreo-extensivo – *da obra*: relativo ao campo gravitacional corporal dos seres quânticos; habilidade de estender o campo gravitacional corpóreo.

Cosmodania – análogo de *cidadania*, referente ao *habitat solar*.

Cosmolécula – *molécula cósmica*; plano hexadimensional; sexta (6ª) dimensão; conjunto de constelações e estrelas interligadas pelo fluxo gravitacional galáctico; pequeno ramo de uma galáxia.

D

Desplasmificado(a), Desplasmaticado(a) – análogo de *desencarnado(a)*; que perdeu o plasma; faleceu; morreu.

Delênio – período de dez mil anos.

Digravitacional – que opera nos dois sentidos da gravidade; fluxo gravitacional de duplo sentido ou orientação; refere-se a veículos que operam pela força da gravidade (carro).

Dimensioscopia – ciência ou habilidade de observar e correlacionar as dimensões do *tempo* (passado e futuro).

Distanásia – extensão artificial da vida, alheia ao sofrimento; prolongamento negligenciado da *janela mortis* de um indivíduo; prolongamento do óbito.

E

Eletrolina – análogo de *adrenalina*; eletrotransmissor que impulsiona o movimento corporal, induz à ação.

Enantiomorfo – oriundo de *enantiomorfismo*; refere-se genericamente a elementos ou imagens simetricamente opostas ou invertidas.

Endoeletrológico – referência correta a *endocrinológico* no linguajar quântico; *endócrino* = eletrócrino; *endocrinólogo* = endoeletronólogo.

Enganche – *da obra*: análogo à expressão “*a pé*”; mover-se exclusivamente pela força do corpo; deslocar-se por ou acoplar-se em um plano de gravidade; locomover-se flutuando pela cabeça (*caput*).

Epistemicídio – eliminação dos próprios conhecimentos ou identidade; suicídio psicológico.

Extensibilidade – que se refere à habilidade de extensão do campo magnético corporal do ser quântico.

F

Fantilmente – *neologismo*: antônimo de infantilmente; de maneira adulta, madura.

Fibrótica – malha comunicacional composta de fibras; comunicação e transmissão de dados por meio de vegetais; referente à *fibrose* vegetal.

Fotocante, Fotocante – análogo à *lactante, lactente*; aquele que provê luz para restauração corpórea; que absorve luz, cumpre estágio ou necessita absorver fótons.

Fotocose – análogo à *lactose*; à base de fótons (para alimentação).

Fotograbilidade – *gravitacionado* por fótons; habilidade *gravitológica* provida e/ou sustentada por fótons.

Fotônica – ciência, capacidade ou habilidade que se relaciona ou consome fótons; corpo, veículo ou máquina movido por fótons, energia elétrica pura.

Futurama – quantidade ou qualidade de/ou do futuro; máximo futuro visível; percurso de futuro.

G

Gadget – *do inglês*: dispositivo, aparelho, *gizmo*; engenhoca; aplicativo; dispositivo mecânico ou digital; solução ou conjunto de soluções para determinada função; engenho mecânico ou virtual; *adjetivo*: ga-

lho, pegadinha, armadilha, obstáculo, advertência, confusão, ironia, perigo; “problema”, questão.

Gravícidio – assassinato consumado pela gravidade ou por força de natureza magnética.

Gravificina – análogo à *carnificina*; sinônimo de *fotoficina* ou *gravícidio* múltiplo/*gravícidio* de massa.

Graviprimata – primata evoluído, gravitológico, dotado de habilidades gravitacionais.

Gravitacionabilidade – capacidade ou habilidade de gravitacionar; *gravitacionalmente*: de forma, modo ou maneira gravitacional.

Gravitacionar – habilidade de gravitar o próprio corpo ou pequenos objetivos; forma de locução do verbo *gravitar*, relacionada à capacidade individual de manipular forças magnéticas; sinônimo de *telecine-se*.

Gravitarilho – análogo de *andarilho*; aquele que se locomove ao sabor da gravidade, pelo próprio *enganche*; passageiro, cosmonauta ou transeunte *caput*.

Gravitologia – campo de estudo da gravidade fisiológica.

Gravitológico – relativo à gravidade.

Gravitude – sentido dos quânticos que mede a gravidade; percepção inconsciente responsável pelo desenvolvimento da alma (*ondulação F*).

H

Hacker – *do inglês*: especialista em informática e comunicação de rede que se dedica a encontrar falhas de sistema.

Hominólogo – ente que estuda o Homem; campo de estudo das espécies hominídeas, da *Hominologia*.

Hospicialar, Hospicialares – *neologismo*: relativo a *hospício*.

I

Idísmo – análogo de *egoísmo*; indivíduo ou multívíduo que cultiva a idolatria, que considera apenas a vontade de seu *id*; *idólatra*; *idcentrismo*: centrado no próprio *id*.

Imantológico – relativo à *ímã*; capacidade de imantar.

Intervidual – a vida multidimensional de um vegetal.

Intervidualidade – característica de um vegetal em habitar a vida de forma interdimensional; *ex: um ve-*

getal habita várias dimensões simultaneamente, ao contrário dos animais, que habitam várias dimensões paralelamente.

Intervíduo – indivíduo interdimensional (no cosmo solar, composto por duas espécies conhecidas: vegetal e mineral).

Involutivo – *neologismo*: antônimo, oposto de evolutivo.

J

Jedi – equivalente ao concertista de rock do mundo quântico; artista que explora os sentidos quânticos; *etimologia*: advém da pronúncia da sigla 'JD': Jedi Dimensional; DJ hiperfuturista.

L

Lagartês – língua natural das espécies reptilianas.

Lagártica – linguagem de programação desenvolvida pelas espécies reptilianas; referência genérica relativa a lagarto; de classe/origem réptil.

M

Maceração – processo de decomposição cadavérica de um feto no interior do útero gestativo.

Mades – abreviação oriunda das sílabas iniciais dos respectivos termos: **materialização/desmaterialização** (análogo de *modem*: **modulador/demodulador**).

Mãe recreativa – que cria filhos dos outros; que assume o papel de mãe de uma cria ou prole que não lhe pertence; quântico de alinhamento feminino que assume posição de mentor psicológico e intelectual de um infante quântico.

Majorabilidade – aportuguesamento do termo inglês *major*; referente a um campo de estudo mais amplo; das habilidades e conhecimentos descritos por um campo de estudo; referente à amplitude máxima do campo.

Manigrafia – plasmografia com as mãos; *podografia* (plasmografia com os pés); *sodomografia* (plasmografia com a cauda).

Marciologia – estudo do marciano; análogo à *Antropologia*; *marciólogo*: que estuda Marciologia.

Ménage à trois – *do francês*: sexo a três.

Mistanásia – morte em condições sofríveis e miseráveis.

Mitomania – compulsão em mentir; hábito de mentir, de criar mitos.

Multividualidade – entre *multívduos*; coletividade de multívduos; referência à vida multividual.

N

Nanofeta – análogo à *ninfeta*: quântico recém-iluminado ou em baixa-juventude de alinhamento feminino.

O

Ortotanásia – morte natural; prover máximo conforto ao paciente terminal; morte sem dor ou sofrimento.

P

Pai recreativo – o mesmo que *mãe recreativa*, mas que conduz essa função em presença física.

Plasmático – feito com ou dotado da habilidade de gerar *plasma*; *plasma*: estado da matéria; matéria em estado energético.

Plasmoculturismo – análogo de *fisiculturismo*; arte de modelar o corpo; *magnoculturismo*: arte de trabalhar as medidas do corpo.

Plasmonite – análogo de *carbonite*; técnica de conservação de corpos constituídos de plasma.

Plasmossomo – cromossomo constituído de plasma.

Plasnivarismo – análogo a *canibalismo*; aquele que se alimenta do plasma corporal de um membro da sua própria espécie.

Plasnívoro – análogo de *carnívoro*; aquele que se alimenta de plasma.

Polinária – análogo de *binária(o)*; linguagem de programação com base em infinitivos dígitos, atrelada às partículas do átomo; *polinário*: programado ou relativo à linguagem polinária.

Politeca – análogo de *biblioteca*; *index* (índice), catálogo de arquivos polinários; metarrobô indexador.

Polividual – o mesmo que *multividual*, porém restrito a um processo de incremento individual bastante restrito; refere-se, genericamente, a multívduos que habitam luas e pequenos orbes (*polivíduo*).

Prológico – *da obra*: análogo a *provérbio*; sentença ou sequência polinária que inspira sabedoria.

Psicozumbiteologia – estudo da psicologia teológica das espécies zumbis (aplicável ao *homo sapiens*).

Q

Quantipológico – análogo de *Antropologia*; relativo ao Quântico; estudo do Quântico; *Quantipologia*: ciência que estuda o Quântico.

R

Repolinarizar: polinarizar novamente; alterar sua constituição ou programação polinária; reprogramar em outra linguagem.

Reptólogo, Reptologista – estudioso, técnico do campo de estudo da *Reptilogia*; *reptológico*: de cunho reptologista.

Residualar, Residualizar – verbo oriundo da palavra *resíduo*: gerar resíduo; referente à capacidade virtual de estimular os sentidos do corpo em uma simulação; partilhar resíduos sensitivos em rede ou via telepatia.

Revirginado – tornado virgem mais uma vez; formatado; resetado; zerado.

Robologia – estudo dos robôs.

Robológico – dotado de característica robótica.

Robologismo – relativo à capacidade robótica.

Robotomia – análogo à *lobotomia*: alterar ou editar a programação primária de um robô; adulterar a *psique* robótica.

S

Saponificação – processo que se caracteriza pela transformação do cadáver em uma substância de consistência untuosa, mole e quebradiça, passível de ser ingerida por um ser de natureza quântica.

Simulática, Simuláptica – ciência ou capacidade ligada à simulação; conjunto de simulações; arte de interagir ou se expressar através de simulações.

Sinapsão – análogo de *palavrão*; ofensa proferida por meio de sinapses.

Sincrovisão – (SV) meio síncrono de comunicação visual.

Skin – *do inglês*: pele; designa uma aparência virtual que se pode configurar e televisonar (*televisão*).

Slogan – *do inglês*: lema; mensagem publicitária.

Sobresistir – *neologismo*: antônimo de subsistir.

Sôndico – relativo à sonda; vinculado ou originado

por uma sonda; dispositivo robótico de pesquisa autônomo (*drone*).

T

Telecinar – diminutivo de *telecionar* (*tele+lecionar*): lecionar via telepatia; interação virtual ou telepática.

Televisão – *da obra*: capacidade perceptiva de captar e compartilhar imagens projetadas ao redor da pele de um indivíduo; troca de resíduos *simuláticos* via telepatia.

Televisionalidade – que se relaciona à capacidade, habilidade ou o conteúdo de imagens televisionadas (projetadas na pele ou telepaticamente).

Tridimensionalidade – natureza, nível, capacidade ou habilidade relacionada à matéria inerte e/ou de autopreservação ou manutenção *de e/ou em* planos tridimensionais; materialidade.

V

Virtualidadão – análogo a *cidadão*; sujeito que habita o plano virtual.

Vissíncrono – *da obra*: vice-síncrono; sinal ou contagem com lapso de sintonia imperceptível; canal assíncrono sem perda prejudicial entre emissor e receptor.

Vissincrovisão – transmissão ou meio receptor vis-síncrono de sinais visuais.

W

Wireless – *do inglês*: sem fio; referência à conexão remota.

Z

Zombie – *do inglês*: zumbi; morto-vivo; cadáver resuscitado, destituído de *psique* e/ou valores éticos.

Zumbilogia – relativo à espécie zumbi; apresentar característica da espécie zumbi; referência mais comum à *Zumbiologia*.

Zumbiologia – estudo do Zumbi; estudo da espécie zumbi (ou *zombie*).

Zumbizagem – implante de membro/órgão artificial ou de outra espécie ou de origem alienígena; confecção ou extensão tridimensional manufaturada com madeira e/ou vegetais.

Índice Remissivo

1 – Escalas Existenciais.....	4
1.1 – Escala Natural.....	4
Espécies Racionais.....	4
Espécies Semirracionalis.....	4
Espécies Extintas.....	5
1.2 – Escala Robótica.....	5
Virtual.....	5
Material.....	6
Hierarquia Robótica.....	6
Outras entidades coletivas conhecidas.....	6
A Coletividade Universal.....	7
1.3 – Escala Evolutiva.....	8
1.4 – Escala Psicológica.....	8
A evolução psicossocial das espécies.....	8
1.5 – Escala Dimensional.....	11
A tridimensionalidade.....	12
Multívíduo.....	12
2 – Percepção Quântica.....	13
2.1 – Percepção visual e ecolocalização.....	13
2.2 – Equilíbrio Tridimensional.....	14
2.3 – A Longevidade Quântica.....	16
Zona de conforto.....	16
Limite Alzheimer.....	17
3 – Fisiologia Quântica.....	18
3.1 – Pele.....	18
3.2 – Restauração.....	18
3.3 – Anatomia Geral.....	18
3.4 – Cérebro.....	19
3.5 – Exoesqueleto.....	20
Tecnologia Tesla.....	21
3.6 – Coração.....	21
3.7 – Campo Magnético Extensivo.....	22
4 – Reprodução e Sexualidade.....	23

4.1 – Reprodução.....	23
4.2 – Orientação Sexual.....	23
4.3 – Sexualidade Quântica.....	24
4.4 – Roteiro Sexo-Reprodutivo.....	25
Turismo Sexual.....	26
5 – Arquivos Psicóticos.....	28
5.1 – Classificação Klüberrossiana.....	28
5.2 – Correntes Existenciais.....	28
5.3 – Complexo de Jung.....	29
5.4 – Doenças e Psicoses.....	29
5.5 – As Síndromes de Sigmund.....	30
Complexo de Édipo.....	30
Complexo de Elektra.....	31
Distúrbio da Medusa.....	31
Síndrome de Narciso.....	31
Resolução das Síndromes de Sigmund.....	32
5.6 – Mito do Vale dos Dinossauros.....	32
5.7 – Síndrome da Caverna do Diabo.....	32
5.8 – Síndrome de Estocolmo.....	33
Fobias.....	34
Vício.....	34
Escalas de Contato Imediato.....	35
6 – Psicologia Robótica.....	36
6.1 – Linguagens.....	36
6.2 – Tipos de robôs.....	36
6.3 – Desenvolvimento psíquico da classe robótica.....	37
Estágios da evolução robótica.....	37
Backup.....	38
Eficácia.....	38
Sentidos robóticos.....	39
6.4 – Sexualidade robótica.....	39
Etiqueta robótica.....	40
Curiosidades.....	41
6.5 – O Manifesto Robótico.....	41

Referências

- A Indústria Cultural e seu Futuro.** <http://home.dbio.uevora.pt/~oliveira/Imprensa/FuturoSocIndustr.htm>, 26/10/2016.
- Além da Ciência.** <https://www.alemdaciencia.com/>, 07/07/2017.
- BAUDRILLARD**, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.
- Better Than Us** (série). Andrey Junkovsky, Aleksandr Dagan e Aleksandr Kessel. *BYW Group* – Rússia: 2018.
- Bing, Search.** www.bing.com, 01/10/2014.
- Biologia Sem Limites**, Canal. <https://www.youtube.com/c/RosbergueL%C3%Bacio>, 22/03/2019.
- Biólogos.bio.** <http://biologos.ning.com>, 08/2/2013.
- BLOCH**, A; **BLOCH**, O. B. & **KAPELLER**, P. J. *Enciclopédia “Os Animais”*. São Paulo: Bloch, 1980.
- Blog do ENEM.** <https://blogdoenem.com.br>, 16/2/2018.
- BOULLE**, Pierre. *O Planeta dos Macacos*. São Paulo: Pocket Ouro, 2001.
- Brasil Escola.** www.brasilecola.com, 28/06/2014.
- CARVALHO**, Eide M. Murta (org). *O Pensamento Vivo de Jung*. São Paulo: Martin Claret, 1986.
- Centro de Filosofia e Ciências Humanas da UFSC.** <http://www.portalcfh.ufsc.br>, 18/04/2013.
- CIVITA**, Roberto. *Enciclopédia “Os Bichos”*. São Paulo: Abril Cultural, 1977.
- DAWKINS**, Richard. *A Magia da Realidade*. São Paulo: Cia das Letras, 2012.
- DEBORD**, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Lisboa: Móbilis in MóBILE, 2003.
- Eu, Robô** (longamentragem). Alex Proyas. *20th Century Fox* – EUA: 2004
- FRANCO**, Márcia Alessandra O. Silva. *A Técnica de Hipodermóclise em Idosos Sob Cuidados Paliativos* (Dissertação de Mestrado). Ribeirão Preto: USP, 2020.
- GOOGLE**, Search. www.google.com.br, 12/2/2018.
- Guia do Estudante**, Abril. <https://guiadoestudante.abril.com.br>, 19/06/2022.
- IBGE**, Países. <https://pais.es.ibge.gov.br/#/>, 30/03/2024.
- Infopédia.** <https://www.infopedia.pt>, 15/05/2019.
- KAFKA**, Franz. *A Metamorfose*. São Paulo: Cia das Letras, 1999.
- KARDEC**, Allan. *O Livro dos Espíritos*. São Paulo: Mundo Maior, 2000.
- LANNE**, Pedroom. *Abdução, a conclusão do relatório da terceira órbita*. São Paulo: Novo Século, 2021.
- LANNE**, Pedroom. *Abdução, Relatório da Terceira Órbita*. São Paulo: Novo Século, 2018.
- LANNE**, Pedroom. *Adução, o Dossiê Alienígena*. São Paulo: Talentos da Literatura Brasileira, 2015.
- LANNE**, Pedroom. *Meu cérebro*. São Paulo: Maternidade Santa Cecília, 1971.
- LEMONS**, Samuel Fontoura. *Teoria da Imaginação e Tudiais: universo e multiverso*. Porto Alegre: Filos, 2021.
- LÉVY**, Pierre. *A Inteligência Coletiva*. São Paulo: 34, 1997.
- Liberte Sua Mente.** <http://libertesuamente13.blogspot.com.br>, 04/03/2017.
- MARCONDES FILHO**, Ciro. *Televisão. A vida pelo vídeo*. São Paulo: Moderna, 1992.
- NEGROPONTE**, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- NEPO**, Núcleo de Estudos de População. <https://www.nepo.com.br>, 14/06/2014.
- Nosso Lar** (longametragem). Wagner de Assis. *20th Century Fox* – Brasil: 2008.
- Numerologia Pitagórica e Corpo Metafísico.** <https://numerologiapitagoricaecorpometafisico.wordpress.com>, 28/05/2015.
- O Clone** (novela). Jaime Monjardim. *Rede Globo* – Brasil: 2001.
- O Físico** (longametragem). Philipp Stölzl. *Universal Pictures* – Alemanha: 2013.
- ORWELL**, George. *A Revolução dos Bichos*. São Paulo: Cia das Letras, 2007.
- OXFORD**, University Press. *Enciclopédia Oxford dos Estudantes*. São Paulo: Jornal da Tarde, 1991.
- Poltergeist, o Fenômeno** (longametragem). Tobe Hooper. *MGM* – EUA: 1982.
- Portal do Conhecimento.** <http://www.mpsnet.net>, 10/04/2017.
- Realidade Simulada**, Blog. <https://realidadesimulada.com>, 30/05/2021.
- Se Eu Fosse Você** (longametragem). Daniel Filho. *Globo Filmes* – Brasil: 2006.
- SHELLEY**, Mary. *Frankenstein*. Floresta/RS: L&PM Pocket, 1992.

Simbiotica.org. <http://simbiotica.org>, 24/11/2013.
SILVEIRA, Sérgio Amadeu. *O conceito de commons na cibercultura*, Revista *Líbero* nº 21. São Paulo: Biblioteca José Geraldo, junho de 2008, pp. 49-59.
Segredos do Mundo, Canal. <https://www.youtube.com/@segredosdomundo2986>, 12/05/2023.
SETI, Institute. www.seti.org, 21/10/2014.
Sítio do Guardafogo, Gambá. <http://guardafogo.blogspot.com.br/2011/07/gamba-um-mamifero-mal-compreendido.html>, 12/08/2017.
Suicídio. <https://feitossuicidas.blogspot.com.br>, 08/07/2017.
Super Interessante, Site Oficial da Revista. <http://super.abril.com.br>, 10/01/2014.
Toda Matéria, Reino Vegetal. <https://www.todamateria.com.br/reino-vegetal>, 28/05/2015.
Tron, Uma Odisseia Eletrônica (longametragem). Steven Lisberger. *Walt Disney Pictures* – EUA: 1982.
UOL Notícias, Ciência e Saúde. <https://noticias.uol.com.br/ciencia/>, 13/02/2015.
UOL, Nossa. <https://www.uol.com.br/nossa/>, 17/06/2024.
VERSIGNASSE, Alexandre. *Revista Mundo Estranho*. São Paulo: Abril, 2016-2017.
VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro: Ampersand, 1992.
WALT, Disney. *A Enciclopédia Disney Vol. 3*. São Paulo: Abril Cultural, 1972.
WIKIPÉDIA, a Enciclopédia Livre. <http://pt.wikipedia.org>, 10/01/2018.
Youtube, Brasil. <https://www.youtube.com>, 08/09/2016.

Jogos e longas-metragens (filmes) abordados pela doutora Diana em seus tratamentos, referentes ao *homo sapiens*, citados na obra *Adução, o Dossiê Alienígena*:

A Cela. Tarsem Singh. *New Line Cinema* – EUA: 2000.
A Hora do Pesadelo. Wes Craven. *New Line Cinema* – EUA: 1984.
A Mosca da Cabeça Branca. Kurt Neumann. *20th Century Fox* – EUA: 1958.
A Origem. Christopher Nolan. *Legendary Pictures/Syncopy Films* – UK: 2010.
Adventure. Warren Robinett. *Atari* – EUA: 1979.
Lemmings. Dave Jones e Mike Daily. *DMA Design* – UK: 1991
Matrix. Andy & Lana Wachowski. *Village Roadshow* – EUA: 1999.
O Jogo da Vida. Milton Bradley e Reuben Klamer. *Hasbro International* – Áustria: 1860.
Sexta-Feira 13. Sean S. Cunningham. *Paramount/Warner Bros* – EUA: 1980.
Status. S/a. *Grow* – Brasil: 1983.
Super-Homem – O Filme. Richard Donner. *Warner Bros /DC Comics* – EUA: 1978.

Agradecimentos

Artista Edward Enrique Zaldivar Espinoza

Artista Fernando Marcatti

Doutora Solivanda Trindade Alves

Médium Samuel Fontoura de Lemos

Pesquisador Eduardo Pereira da Silva

Professor Ricardo Souza

Psicanalista Walter Bezerra Cavalcanti

Psicólogo Ismael dos Santos

Site oficial do autor: www.pedroom.com.br

