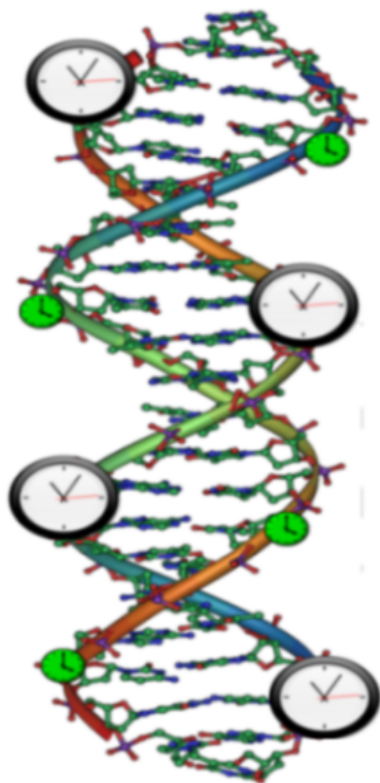


Actor Librum

---

*P  
R  
O  
J  
E  
C  
T  
O*



*C  
H  
R  
O  
N  
O  
S*

2007

Actor Librum

---

# PROJETO CHRONUS

**2007**

## Índice

Prelúdio.....	4
No tempo em que foi criado o equipamento para viagens no tempo.....	7
A concepção e construção da máquina.....	26
A teoria do Caminho Genético Temporal.....	55
Funcionamento da máquina de viagens no tempo.....	76
A reconstrução da história através das viagens no tempo.....	85
As Lacunas Genéticas Temporais.....	94
A Dimensão Tempo.....	107
Outros benefícios possibilitados pelas viagens no tempo.....	111
Alguns efeitos negativos conseqüentes das viagens no tempo.....	122
A Teoria dos Resíduos Genéticos Temporais..	133
As possíveis conseqüências das viagens no tempo.....	139
Restrição do uso da máquina de viagens no tempo.....	146
Uma última viagem?.....	152

## **Prelúdio**

Há muito tempo a humanidade imagina e sonha, muitas das vezes através de seus escritores, famosos ou não, com a possibilidade realização de viagens através do tempo e espaço e com isto poder reviver o passado ou ainda conhecer o futuro e, se possível, até mesmo alterá-los. Muitos devem conhecer vários livros e filmes que inventaram e descreveram diversas máquinas e histórias fantásticas sobre viagens no tempo, a grande maioria delas muito interessantes e bem feitas. Mas que, com exceção do entretenimento, traziam realmente apenas as fantasias e sonhos impossíveis ou muito pouco prováveis de acontecerem. Pelas próprias histórias que contavam, e quem as conhece possivelmente concordará, que criou-se uma atmosfera mítica em torno do assunto. E

existe ainda, em um plano que podemos considerar mais realista, que é o da física e da matemática, algumas teorias que elaboram, ou pelo menos tentam explicar, a possibilidade de tal fenômeno, porém a forma como é proposta e descrita ainda não é possível de ser realizada ou comprovada, pois se mostram praticamente impossíveis de serem realizadas, devido aos diversos obstáculos e restrições que estas mesmas teorias apontam. É provável que alguns leitores conheçam as teorias as quais nos referimos, e outros não, mas o objetivo aqui não é descrevê-las mas apenas apontá-las. O que descreveremos neste livro também poderá ser considerados por muitos como apenas mais uma destas visões sonhadoras e fantasiosas, pois também é uma história que fala deste sonho que em tempo poderá ser realizado. Este relato, que não está baseado em nenhum conceito até hoje

explorado, não pretende contrariar ou menosprezar nenhum deles, principalmente aqueles embasados pelas ciências exatas e que ainda não conhecemos suas possibilidades. Até porque, o conceito que será provado não invalida os outros. O que apresentaremos não será apenas a história do invento, e a realização de uma façanha, mas também de todo o contexto que o proporcionou.

Somos viajantes do tempo, assim como você leitor, que logo poderá compreender que também pode ser.

## **No tempo em que foi criado o equipamento para viagens no tempo.**

O invento que possibilita a realização das viagens no tempo, que é o equipamento que descreveremos em breve, será construído num futuro ainda um pouco distante do tempo atual, e em meio a uma sociedade reorganizada de uma forma um tanto quanto diferente da que conhecemos atualmente. Assim, este primeiro capítulo do relato servirá para descrever um pouco o ambiente e a realidade desta época, para que o leitor possa entender como foi possível da máquina ser idealizada e os fatores que levaram à sua construção.

Por mais absurdo que isso possa parecer agora, em breve o leitor entenderá o porquê deste primeiro relato ser possível.

Nosso mundo, na época em que a máquina

será construída, terá passado por grandes transformações políticas e geográficas, assim como o próprio ser humano. O ser humano manterá todas as características de hoje, porém em alguns aspectos será diferente. O tempo de vida médio será de aproximadamente 200 anos, e devido à influência da ciência e a sua capacidade de adaptação e evolução, a maturidade é mais lenta e assim até os 20 anos ainda é uma criança e atinge a aparência adulta aos 30 anos. A idade fértil ou a capacidade de reprodução se inicia à aproximadamente os 50 anos de idade para ambos os sexos. O envelhecimento também é muito lento e não se evidencia antes do 150 anos. A população mundial será um pouco menos numerosa do que é atualmente, o que não é exatamente o resultado de controle de natalidade, mas as conseqüências de algumas desgraças que



ocorreram com a humanidade. Neste tempo, as relações de trabalho são bem diferentes das de agora, pois a maioria dos empregados das organizações, que continuam constituídas em comerciais, industriais, governamentais, entre outras, não precisam mais se deslocar até os edifícios sedes das mesmas, isto quando estes existem, pois a maioria das organizações não possui uma sede física. Sendo que a maioria dos trabalhos podem ser executados de forma virtual ou à distância, alguns dos casos em que o trabalhador tem que estar no ambiente físico da organização é quando sua presença é necessária por motivos organizacionais, como monitoramento, montagem ou construção de equipamentos instalados nas sedes ou ainda alguma atividade física específica, como por exemplo a experimentação de algum produto. Também devemos destacar que o tempo que é

dedicado à execução das tarefas do trabalho também diminuiu bastante com relação ao atualmente conhecido, muito poucas pessoas trabalham mais que 10 horas semanais. A remuneração pelos trabalhos é bastante equalizada em quase todos os níveis de atuação. Muitas das organizações são compostas como imensas sociedades anônimas, mas a forma hierárquica, ou organograma, para comandá-las é ainda um pouco parecida como a que conhecemos atualmente, sendo que a diferença maior está na forma os organogramas são criados e compostos. O método democrático e eletivo é o mais usado para organizar as sociedades e cooperativas. Mas também há organizações em que o sistema informatizado de gerência de recursos humanos é que indica a composição, nestes casos o leitor deve imaginar o quão complexo são estes sistemas. Não

entraremos em detalhes ainda neste relato, mas mais a frente iremos abordar como funcionam os sistemas de informação em geral.

Com relação ao meio ambiente da época, o que evidencia-se é que na atmosfera quase não há poluição de espécie alguma, pois existem leis rígidas e eficientes que as impedem de ocorrer ou permitem muito bem o seu controle. Podemos citar como exemplo, que as organizações que necessitam produzir qualquer tipo de poluição são obrigadas a se instalar em áreas pré-determinadas, onde existem mecanismos capazes de tratar qualquer tipo de poluente. Há também uma grande distância física entre as áreas comerciais e industriais, e as área habitacionais. Na distribuição populacional, uma parte da população, algo em torno de 25%, ainda se concentra em centros urbanos em muitos países. E devido ao fato de

não haver a necessidade constante da aproximação física entre as pessoas, para relações de trabalho ou comércio, a maior parte da população está espalhada por áreas habitacionais sem muita concentração. A grande facilidade de locomoção também ajuda a evitar o excesso de concentração populacional. A fauna, a flora e o meio ambiente necessário à suas preservações são muito bem protegidos e conservados, apesar de já não existir mais a mesma diversidade de hoje. O controle sobre o uso dos recursos naturais também é rígido e minuciosamente estudado e calculado. Os países que concentram maior produção de alimentos são os mais influentes e respeitados, mas não há grandes diferenças com relação ao poder econômico de cada um deles. Já o trânsito da época, seja de qualquer natureza, possui toda a sua organização e sistemas

totalmente automatizados e apresenta pouco tráfego, pois a necessidade de locomoção é muito pequena e destina-se basicamente para objetivos de lazer. Os sistemas de transportes coletivos são os mais utilizados. Quanto aos individuais, os preferidos são aqueles que permitem alguma atividade física, sendo que este comportamento foi estimulado pelos sérios problemas de saúde causados pelo sedentarismo em alguns séculos anteriores, mas nesta época pouquíssimas pessoas sabem disto, pois o hábito dos exercícios físicos é muito comum e é sabido como um dos fatores que contribuem para a maior longevidade. Todos os tipos de sistemas de controle de trânsito, como o aéreo, o terrestre, e o marítimo são controlados por sistemas de satélites e são totalmente programáveis e não necessitam de quase nenhuma intervenção humana, mesmo os

individuais. A figura do condutor já não existe mais. No caso dos transportes terrestres, todos eles são efetuados através de guias supercondutoras, existem guias subterrâneas, elevadas e sobre a superfície. Nenhum dos meios de transporte terrestres possui pneus, pois este tipo de recurso foi substituído pelos contatos magnéticos para as guias supercondutoras, mesmo em meios de transportes individuais que utilizam a energia humana como base para a propulsão, que são os exemplos das bicicletas e patinetes, onde o esforço é convertido em energia magnética que é utilizada pela guia supercondutora para gerar o movimento. Podemos citar aqui um exemplo de como é feito o transporte individual da época, quando é necessário o uso de veículo auto-propulsor. Caso uma pessoa que necessite de algum meio de transporte individual

autônomo, existem disponíveis modelos como os que conhecemos agora como os carros, ou ainda pequenas aeronaves de baixa autonomia. Para poder se locomover até um determinado local, é necessário apenas a indicação da localização ao sistema informatizado responsável pelo meio de transporte, lembrando que todos os sistemas de transporte informatizados estão interligados mundialmente, e assim, o próprio sistema se encarregará de traçar a melhor rota e executá-la automaticamente. A pessoa que utiliza este tipo de transporte se portará apenas como passageiro, e só poderá assumir o controle do equipamento caso aconteça alguma falha, o que é absolutamente muito raro ocorrer, não tendo sido registrada nenhuma ocorrência desta natureza há centenas de anos. E como acontece hoje em dia somente pessoas habilitadas podem

utilizar os transportes individuais.

Na organização política, o que acontece é que a grande maioria das legislações serão de âmbito mundial e os códigos penais estarão praticamente em desuso devido à grande dificuldade de serem descumpridos, dificuldade esta proporcionada principalmente pela evolução da tecnologia. E os crimes violentos, como assaltos e assassinatos, já não serão registrados há muito tempo em vários países. A cultura e a educação da humanidade evolui bastante a ponto de muitos delitos já estarem quase esquecidos.

Cada nação preserva o que é possível de sua cultura e história, e também possuem organizações políticas e alguma legislação próprias, mas que não ferem às de escala mundial. Muito da cultura e dos costumes que conhecemos hoje já não existirá mais,



principalmente as mais primitivas.

Outra grande diferença desta época está relacionada às noções de valores, que então favorecem fortemente à capacidade intelectual, pois os chamados bens materiais perderam muito da sua significância há bastante tempo. Sendo assim, as aspirações das pessoas estão voltadas às pesquisas e o intuito de conseguir algum feito que as façam se sobressair perante o resto da civilização e marquem a sua história. É claro que o que descrevemos não significa que o mundo ficou completamente espiritualista, pois haverão ainda muitas sociedades capitalistas e a posse material ainda possui certa atratividade, porém a grande diferença está no conceito das próprias pessoas, que já não possuem mais os mesmos apegos materiais. As preocupações materiais estão relacionadas apenas ao bem estar físico, o direito ao lazer e a

educação. Atividades relacionadas à cultura popular e o esporte também têm grande valor, mas ainda assim em uma escala bem menor que às relacionados ao intelecto. Uma outra diferença interessante da época, é uma vestimenta bem característica da evolução humana, e que na verdade é mais um dispositivo eletrônico do que uma vestimenta propriamente dita, e que funciona da seguinte maneira: É composta de uma espécie de tecido totalmente sintético, muito fino, e dotado de vários microchips, cobrindo totalmente o corpo, com exceção da cabeça. Esta vestimenta mantém uma temperatura constante e é praticamente indestrutível, protegendo o corpo da maioria dos acidentes. Alguns países usam suas roupas tradicionais por cima desta vestimenta, alguns não a adotaram, mas a grande maioria da humanidade a usa. O tecido pode ser

confeccionado em qualquer cor, inclusive totalmente transparente, que é o mais usado quando se deseja usar outro costume por cima dele.

A principal e a mais importante característica desta época, é o que é chamado de Sistema Global de Informações, uma espécie de evolução do que hoje conhecemos como INTERNET. O sistema funciona como uma grande rede informatizada composta por quase todos os aparelhos eletrônicos e todos os sistemas de informação. Além disto, todos os equipamentos são baseados em computação quântica. Não é muito simples entender tudo funciona como funciona, mas como exemplo mais próximo dos dias de hoje, podemos citar que existem algumas redes de computadores que operam sem o uso de cabos para se comunicarem, que são as chamadas redes sem

fio, da tecnologia *wireless* (em inglês) como são mais conhecidas, assim como o termo *wi-max*. Na época que descrevemos, todos os tipos de comunicações são desta maneira. Inclusive, nem mesmo a transmissão de eletricidade usa fios, pois todos os aparelhos são capazes de se conectarem a qualquer fonte de energia e comunicação e operar em conjunto. Quase todos os fios e cabos que conhecemos hoje, são encontrados somente em museus. Portanto, é neste tipo de plataforma livre e aberta, que a rede do sistema global de informações funciona. Nesta era, todos os aparelhos eletrônicos possuem um tipo de sistema operacional que é diferente para cada finalidade, mas que se comunicam e interagem entre si, seja qual for a sua funcionalidade. E estes sistemas operacionais são baseados em tecnologia de inteligência artificial, e colaboram entre si para

produzirem resultados mais rápidos e precisos. Tudo está interligado através desta grande rede.

Até mesmo as pessoas estão, de certa forma, ligados à este sistema global. E isto acontece da seguinte forma: Cada pessoa possui uma espécie de bracelete eletrônico, que é finíssimo e bem flexível, que quando é colocado em contato com a pele consegue fazer uma leitura completa de todas as informações biológicas da pessoa através de seu ADN(ácido desoxirribonucleico) em inglês DNA como é mais conhecido. Além destas também recupera e monitora todas as outras informações clínicas da pessoas, como por exemplo a temperatura do corpo, pressão arterial, batimentos cardíacos, em fim todos estes tipos de informações relacionadas ao indivíduo. O bracelete não é único para cada pessoa, aliás é o mesmo

aparelho tipo e modelo para todos. Mas o aparelho é capaz de identificar exatamente quem o está utilizando e o conjunto de informações que ele guarda, este sim é único. E, obviamente, o aparelho pode ser substituído quando for necessário. O bracelete por sua vez, também se comunica com a rede global da mesma forma que os demais aparelhos eletrônicos, e compartilhando as suas informações nesta rede, é como se virtualmente a pessoa fizesse parte do sistema. Para maioria dos efeitos da vida cotidiana, o que prevalece é esta presença virtual através do bracelete, pois sem este a pessoa não pode se comunicar com a grande maioria dos outros sistemas eletrônicos, pois não será reconhecido por nenhum deles. Ninguém é obrigado a utilizar o bracelete, porém sem ele muitas atividades, mesmo as do cotidiano, ficam muito mais difíceis de serem

executadas, e em alguns casos não é possível sem a ajuda de uma outra pessoa que esteja utilizando o bracelete, pois é somente ele que poderá ativar as funcionalidades de qualquer outro aparelho de forma automática. E por diversas razões, inclusive jurídicas, muitos equipamentos não permitem o seu uso de forma manual. Um dos exemplos que podemos citar é o uso de um transporte individual, que já foi citado como funciona. Não há grandes preocupações com relação às informações pessoais, pois para acessá-las, qualquer outro sistema ou pessoa, precisa da autorização de quem as pertence. Ou ainda em casos de decisões judiciais, ou situações especiais quando a pessoa não pode se responsabilizar ou responder por ela mesma ou está incapacitada. O funcionamento do bracelete é feito através de comandos de voz, mas também é possível operá-

lo através de um teclado virtual, que é projetado holograficamente, caso a pessoa não possa fazê-lo através da voz.

Apesar do aspecto controlador que o bracelete apresenta, existem muitas vantagens em utilizá-lo do que o contrário, como por exemplo: se uma pessoa utilizando o bracelete apresentar algum problema de saúde, o sistema que monitora todas as informações e está ligado à rede global, pode diagnosticá-lo antes mesmo da pessoa apresentar qualquer sintoma, e orientar a forma de profilaxia ou mesmo de tratamento. Também, neste mesmo exemplo, caso a pessoa sinta algum mal súbito, ou sofra algum acidente que o deixe inconsciente, o sistema se encarrega de avisar as autoridades competentes e providenciar o socorro automaticamente. Culturalmente a grande maioria da humanidade adere espontaneamente



ao seu uso. Quando uma pessoa nasce, obrigatoriamente, tem que utilizar o bracelete por um período mínimo que vai desde seu nascimento até os 25 anos de idade, e esta é uma norma jurídica universal, para fins de acompanhamento médico. Durante este período, somente as funcionalidades básicas de monitoramento clínico são também obrigatórias. Para não nos alongarmos demais no contexto ambiental, apesar de haverem muito mais informações e detalhes à respeito, apresentaremos apenas estas as informações básicas e necessárias para o entendimento do nosso principal objetivo deste relato, que é a máquina e as viagens no tempo.

## **A concepção e construção da máquina.**

Assim, com o ambiente razoavelmente contextualizado, poderemos descrever agora a história de como a máquina foi idealizada, projetada e construída, e também um pouco sobre seu funcionamento básico operacional.

Todo o projeto de construção foi elaborado e executado de forma colaborativa por um grupo de pessoas. Mas ainda assim, podemos destacar o seu principal idealizador ou inventor, que foi aquele que iniciou e liderou o projeto durante a maior parte do tempo. Esta pessoa, fazia parte de uma sociedade de pesquisadores que estudavam o funcionamento do cérebro humano e uma forma de mapear o processo principal que origina os pensamentos inovadores, que é, explicando de forma simples,

o que chamamos de criatividade. Este pensador residia em uma cidade de porte pequeno, com um pouco menos de 100.000 habitantes, e também nesta cidade haviam mais dois pesquisadores que faziam parte desta mesma sociedade. Juntamente com outros nove pesquisadores, que completavam a sociedade, e viviam em outros pontos do mundo. Eles criaram um consórcio para construir um equipamento capaz de fazer as leituras necessárias ao seus objetivos, que era o mapeamento dos processos criativos. Os que não habitavam a mesma cidade participavam de forma virtual, o que é absolutamente comum na época, enquanto que o idealizador e o seus conterrâneos trabalhavam a maioria do tempo no local onde construíram a máquina, sendo que este sim poderia ser considerado um comportamento excêntrico. Uma vez que a

maioria dos componentes, ou já estavam prontos, ou eram criados pelos sócios participantes, ou ainda eram encomendados para outras organizações, além de colaborativo, o processo não envolvia qualquer tipo de segredo.

Aqui é pertinente fazer um pequeno intervalo de nossa narrativa, para falar um pouco sobre as organizações em sociedades ou cooperativas. Estas são as formas mais comuns de trabalhos de pesquisa nesta época, pois tanto os esforços como os bônus, ou ônus dos projetos, são compartilhados, e, como já foi descrito anteriormente, a maioria das outras organizações de fins comerciais também se organizavam desta forma. A sociedade que iria desenvolver a máquina, foi formada por cientistas pesquisadores que se conheceram através de outros projetos, onde trabalharam

juntos, mas não na mesma sociedade. Após reunida pelos interesses em comum, o nome escolhido para ela foi sociedade VERDE, que era a cor preferida da maioria dos membros fundadores e também em homenagem à natureza. O símbolo da sociedade era um escudo em forma de um semi-círculo, que por sua vez era formado por outros vários semi-círculos desenhados com traços retos que lembrando a copa de uma árvore. Este símbolo era estampado nas roupas de seus membros e nos equipamentos que produziam.

O objetivo real da pesquisa desta sociedade, que já havíamos comentamos um pouco, era o de tentar recriar o mesmo processo que estavam analisando e tentando mapear, que era o da origem do pensamento criativo, para ser utilizado posteriormente em sistemas de inteligências artificiais, que naquele

tempo já estavam bastante avançadas, mas que limitavam-se apenas em reproduzir o conhecimento que era embutido na sua criação ou ainda, em alguns casos, absorvidos de outras inteligências artificiais, através das ligações de software e hardware que existiam. Mas desde a formação da sociedade, e passados vários anos, nenhum resultado satisfatório havia sido obtido. Ou seja, não havia sido produzido qualquer tipo de novo conhecimento pelas inteligências artificiais criadas por eles, pelos meios mais conhecidos. Então, a esperança e os esforços se voltaram em descobrir um meio de se saber como conhecer, nos mínimos detalhes como o processo acontece nos seres humanos, e assim talvez fosse possível reproduzir artificialmente. Por isso, vários equipamentos foram construídos para tentar fazer as leituras corretas e precisas do processo no cérebro humano, porém, ainda

sem sucesso.

Certo dia, o idealizador, que é a pessoa a qual nos referimos no início, acordou com algumas idéias sobre como modificar alguns dos equipamentos que haviam construído. Neste período de suas pesquisas, já haviam sido montadas algumas máquinas com diferentes funcionalidades e propósitos, e com a devida modificação, um destes equipamento deveria ser capaz de identificar o momento e a reação química exatos em que um novo pensamento fosse criado no cérebro. Inclusive, em outras experiências, a mesma máquina já havia sido capaz de identificar quando a reação no cérebro era relacionada apenas à alguma lembrança, ou seja, à memória, mas ainda não era capaz captar nenhuma das reações relacionadas às novidades. Com as idéias ainda em mente, o idealizador fez contato com os outros dois

pesquisadores da mesma localidade, e fizeram as alterações no equipamento que citamos conforme as novas idéias que havia tido, logo que ele as registrou e explicou para os demais. Este equipamento na verdade era um conjunto de seis máquinas interligadas fisicamente através de uma espécie de armário também eletrônico, e havia um capacete que era usado pelos voluntários e por ele era feita a comunicação com a máquina, e da mesma forma que os outros equipamentos, ou seja, sem uso de fios. O voluntário sentava-se em uma poltrona para pôr o capacete, antes de ativarem a máquina. Mas, diferente do esperado, as modificações resultaram em leituras cerebrais completamente diferentes daquelas que haviam sido coletadas até aquele momento, e sem qualquer relação com os que já conheciam. Complicando ainda mais os resultados, houve



ainda um efeito colateral nas pessoas que utilizavam o equipamento. As pessoas que estavam de cobaia para o experimento, eram alguns voluntários e os três pesquisadores membros da sociedade que moram próximos do local do equipamento. Estes efeitos começaram da seguinte forma: Ao se conectarem ao equipamento os voluntários eram induzidos quase que instantaneamente ao sono e, quando a máquina era desligada, eles imediatamente acordavam e relatavam que haviam sonhado com algo que lhes acontecera há alguns minutos ou horas antes. E o mais intrigante, era que estes sonhos eram muito mais realistas se comparados aos que tinham regularmente. Este comportamento totalmente diferente foi redirecionando o trabalho da equipe, que logo após algumas experiências acabaram percebendo que havia a possibilidade de

estarem diante de alguma descoberta interessante. Com mais algumas experiências, confirmaram que os resultados se repetiam da mesma forma, havendo pequenas mudanças somente com relação ao período dos supostos sonhos. Por exemplo: um dos voluntários sempre “sonhava” com os acontecimentos de mais ou menos duas horas antes de usar a máquina, já outro, com os de sete ou oito minutos antes, e assim variava conforme os voluntários. Diante destas constatações, o esforço se concentrou em tentar aumentar a potência do equipamento. E conforme o equipamento ia evoluindo, maior era o período de tempo que o sonho acontecia, ou seja, de horas passaram a ser dias, e em pouco tempo estava em algumas semanas. Uma outra característica dos sonhos, que era proporcionada apenas pela máquina, era que o

seu usuário tinha a completa percepção dos seus sentidos, inclusive com relatos de casos onde no “sonho” a pessoa havia se machucado com um tombo e teria sentido novamente a dor, e assim também relatavam sobre os outros sentidos, de acordo com as sensações percebidos, com por exemplo os cheiros e os gostos.

Um dia, em meio à estas novas descobertas, um dos pesquisadores que gostava bastante de filmes antigos, assistiu um vídeo que contava uma história sobre viagens no tempo. Ficou intrigado e curioso com o fato de há muitos anos não haverem mais filmes com este tema, pois ele mesmo nem se lembrava mais dele. E, após terminar de assisti-lo, começou a pensar na máquina que haviam criado e, fazendo uma comparação, vislumbrou a idéia da possibilidade do equipamento que

criaram ser capaz de fazer algo realmente parecido com aquilo que havia assistido, ou seja uma espécie de viagem no tempo.

No dia seguinte entrou em contato com os demais participantes do projeto e, através de uma reunião virtual, expôs sua idéia e as suposições. Alguns não concordaram muito bem com a idéia inicialmente. Desta forma, ficou decido que todos pensariam mais a respeito e fariam uma nova reunião dentro de uma semana. Na reunião seguinte, conforme ficou marcada, todos acabaram concordando que, se o equipamento que haviam projetado e construído, pudesse pelo menos simular algo parecido com a idéia da viagem no tempo, já seria um grande feito e poderia lhes trazer algum reconhecimento. E assim, chegaram a um consenso sobre o assunto, e todos concordaram com a idéia de aprimorar o

equipamento para que este pudesse executar, o que chamaram neste momento de simulação de viagem no tempo, da melhor forma possível. Várias tarefas foram divididas entre os membros e o trabalho iniciou-se.

Por este motivo, o objetivo inicial da sociedade, que era o de aprimorar a capacidade criativa das inteligências artificiais, foi deixado de lado por algum tempo. E, muito tempo depois, acabou sendo concluído por alguns dos membros desta mesma sociedade, que não seriam exatamente os mesmos desta época. Porém, não iremos descrever nada a respeito desta história neste livro, pois o seu enredo e as conseqüências geradas pelo experimento, são bastante complexas para serem contadas em algumas poucas palavras. E como comentamos na introdução, o objetivo principal deste relato é a respeito da máquina de viagens no tempo.

Esta outra história fará parte de um outro relato que escreveremos em breve.

Como resultado dos esforços de todos o envolvidos, em menos de um ano, e já nas primeiras versões dos protótipos do equipamento, as viagens se limitavam a poucos minutos ou horas, dependendo do usuário, e demorou um certo tempo até chegar a marca de alguns anos. Neste momento do projeto a satisfação já era grande com os resultados, pois haviam inventado e aprimorado um equipamento que conseguia, pelo que acreditam, simular uma viagem no tempo para alguns anos no passado. Mas também neste mesmo período, já haviam alguns do membro, inclusive o nosso principal idealizador, que acreditavam que o equipamento não apenas simulava, mas realizava realmente as viagens no tempo. Isso não era consenso, mas mesmo assim

e independente do modo que consideravam a máquina, todos continuaram seus trabalhos para continuar a aprimorá-la.

Durante alguns anos que se seguiram, por mais que se modificasse o sistema da máquina, e fossem melhorados seus componentes, ao se retroceder mais que algumas décadas numa viagem, e a medida de tempo variava de acordo com o viajante, os resultados eram completamente confusos e levaram os pesquisadores a desenvolver várias hipóteses e teorias sobre a máquina e as viagens simuladas. O que estaria ocorrendo? Logo de início, alguns explicavam que como o tempo retrocedido era anterior ao nascimento do viajante, não haveriam informações em seu cérebro, suficientes para simular a viagem. Por outro lado os que já acreditavam que a viagem era real, tinham alimentadas as hipóteses e

esperanças, de que era um mesmo um passado real e anterior ao nascimento do viajante, por isto o fato de não reconhecerem a grande maioria dos fatos visualizados e as informações serem tão confusas para os viajantes.

Alguns dos membros da sociedade já julgavam ser suficiente o funcionamento do equipamento, da forma como estava. E assim fizeram a apresentação da máquina e foram construídos alguns equipamentos que eram utilizados para o entretenimento, isto lhes rendeu créditos e o equipamento se tornou rapidamente muito popular. Com este modelo, era possível realizar uma viagem (que nesta época era chamada de simulação) à vários momento do passado do próprio viajante. Não era possível escolher ou determinar qual seria o momento, mas variando a potência do equipamento um passado mais remoto ou mais



recente era atingido.

As maioria das viagens aconteciam e eram descritas da seguinte forma:

Praticamente todos os usuários viajantes diziam, ao término da experiência, terem sentido a nítida impressão de estarem revivendo alguma passagem ou fato que já havia passado em suas vidas, e tinham também a sensação de que não era apenas como a de um sonho comum, pois todos os sentidos de visão, audição, tato, olfato e paladar eram percebidos claramente, confirmando o que já havia sido constatado, porém não havia como interferir nos acontecimentos, era como assistir um filme reprise da sua vida através dos próprios olhos e não poder modificar absolutamente nada, e este comportamento no início foi imputado ao equipamento. E houveram alguns trabalhos na tentativa de alterar esta característica e

possibilitar ao viajante interagir melhor com o que apenas vislumbrava, mas depois de algum tempo, e com a teoria que descreveremos mais a seguir, seria descoberto que não é possível ser feita nenhuma mudança nestas características das viagens. Um dos projetos adjacentes tentou criar um ambiente virtual onde as viagens poderiam ser simuladas e haveria alguma interação, porém o projeto foi cancelado porque não trouxe nenhum resultado positivo.

Faremos aqui uma breve explicação, para que o leitor possa ter uma referência sobre o funcionamento desta máquina em comparação à de algumas histórias fictícias, pois consideramos este fato relevante. Nas máquinas de viagens no tempo fictícias, que já conhecemos de livros e filmes, o que era proposto na maioria delas era, quase sempre, uma espécie de tele-transporte, ou seja, o corpo

físico do viajante e até mesmo a própria máquina eram enviados através do tempo e espaço. E muitas delas faziam a viagem em qualquer uma das direções de passado ou futuro. Para as pessoas que já leram ou viram algum filme sobre o assunto, isto é bem claro e até fácil de imaginar, mas sabe que dificilmente seria aceito como uma possibilidade real, o que é muito correto. Porém a máquina de viagens no tempo que estamos descrevendo, que até o momento era considerada fictícia também, funcionaria de uma forma um pouco diferente desta descrita e imaginada. Apesar de não possuímos as informações suficientes para descrever com mais detalhes técnicos o equipamento, o que sabemos é que a máquina tem a capacidade se conectar à mente do usuário viajante através de contatos eletrônicos que são fixados no voluntário com uma espécie

de capacete. A máquina, por sua vez, faz uma espécie de ligação entre o usuário e um ponto no passado. Deixaremos, por enquanto, os outros detalhes para tratar no decorrer do livro. Desta forma, o que acontece resumida e simplificada, é que a máquina é capaz de conectar e enviar a consciência do viajante através do tempo. Que naquele momento era considerada uma simulação.

Para realizar uma viagem, a maioria dos usuários têm que estar em estado de inconsciência, que normalmente é induzido pela própria máquina, mas há alguns casos de viajantes que possuem um considerado nível de auto-controle, e conseguem viajar quase conscientes, ou ainda há alguns que precisam de algum medicamento para ajudar a induzir o sono, como calmantes leves, para poder realizar a viagem. Mas nunca é usada nenhuma

substância que interfira muito no nível de consciência do viajante, pois é necessário que a própria máquina induza ao nível correto. Existem alguns viajantes que falam durante o processo, mas isto é apenas uma característica pessoal do viajante e não um efeito da viagem ou da máquina, conforme foi comprovado através de um estudo específico para tratar esta reação. E o interessante neste tipo de reação, é que a fala ajuda bastante no registro das viagens e na análise dos resultados. Há ainda casos de pessoas em que a máquina não funcionou muito bem e até alguns casos em que não houve qualquer resultado. Não se sabe ao certo se isto é uma limitação da própria pessoa ou do equipamento, estudos posteriores apontaram para características pessoais, e outros estudos também forneceram informações para se tentar conseguir superar esta barreira

através da própria máquina, e após isto, houveram vários casos de melhora nos resultados, porém ainda persistiram alguns casos de ineficiência.

Passaram-se mais alguns anos, e metade dos participantes originais do projeto desistiram e outros foram integrados em seus lugares. O idealizador e seus conterrâneos continuam. E ainda todos que estavam participando nesta época do projeto, acreditavam que a máquina era mesmo capaz de fazer viagens no tempo. Foi também nesta época, que chegaram finalmente à verdadeira solução, que foi descoberta quando foi formulada a teoria que solucionaria quase todas estas incógnitas existentes até aquele momento. Mas esta teoria só será descrita com detalhes no próximo capítulo, por enquanto ainda trataremos das modificações e evolução da máquina, que ocorreram até a descoberta da

teoria.

Conforme já foi comentado, era possível, através da máquina que foi desenvolvida, fazer com que a mente (ou consciência como alguns se referiam) de uma pessoa voltasse no tempo. Era nisto que os pesquisadores acreditavam até aquele momento e o que podia ser constatado através das experiências. Nas primeiras tentativas, a medida de tempo sensível ao viajante, foi de apenas alguns minutos e depois de muito tempo evoluiu até um limite ainda não definido claramente, mas que iria atingir várias centenas de anos com os modelos mais evoluídos.

Mas o que mais complicava a avaliação dos resultados, era quando o retrocesso temporal fosse mais longo, pois até certo ponto ou período de tempo, o viajante conseguia descrever e identificar as passagens

vislumbradas pelo motivo das mesmas terem sido vividas pelos eles próprios. Mas com um período de tempo retrocedido maior, a experiência trazia relatos e recordações de acontecimentos e fatos dos mais aleatórios, e muitas vezes tão comuns e banais e que não eram identificados pelos viajantes e, com raras exceções, nem mesmo uma data relativa destes acontecimentos era percebida. O que havia de certeza era que se tratava certamente de alguns momentos do passado, pois alguns objetos ou paisagens eram identificados e assim era possível deduzir isto.

Também havia sido identificada uma outra barreira, que também inicialmente foi imputada ao funcionamento da máquina e que depois se saberia ser intransponível, que era o motivo de ser possível voltar no tempo e não ser possível avançar um minuto sequer no futuro. Muito se



trabalhou para tentar conseguir alguma experiência que pudesse trazer algum fato futurístico, mas nenhuma das experiências revelou qualquer evidência de ser um fato futuro ou inédito para qualquer viajante, e qualquer das tentativas de regulação na máquina para se tentar avançar no tempo não resultavam em qualquer reação. Avaliando estes resultados haviam sempre dúvidas sobre o funcionamento e utilidade da máquina, pois muitos achavam que a máquina também deveria atender os mesmos requisitos para o passado quanto para o futuro. Afinal mesmo que talvez fosse apenas um indutor de lembranças ou ainda algum tipo de hipnose, teria que ser o mais interessante que se pudesse ser feito. Mas a contra ponto, haviam também muitas experiências que traziam recordações não relacionadas ao próprio viajante ou seu

consciente e isto teoricamente não deveria acontecer. Outro resultado importante das experiências, era que o cérebro, que também era monitorado de acordo com os objetivos do primeiro trabalho da equipe, não estava acionando as partes relativas as memórias e nem mesmo as reações químicas eram sequer parecidas. Portanto, também era possível se provar que não poderia ser apenas indução de lembranças, devendo então ser algo totalmente diferente. Nesta fase o projeto sofreu alguns baixas por parte dos participantes e colaboradores, pois apesar da maioria acreditar que a máquina realizava mesmo as viagens, alguns já não tinham mais a mesma convicção. Mas aqueles que estavam convictos da descoberta continuaram os trabalhos, dividindo-os em várias frentes. Por outro lado alguns colaboradores indiretos acabaram se juntando

ao trabalho conforme as coisas evoluíam.

Alguns dos esforços se concentraram em tentar fazer com que a máquina determinasse a medida, ou cronometragem, exata da viagem temporal. E após muito esforço e algumas modificações, já era possível regular a máquina para determinar retornos a dias, meses e até anos com precisão relativamente boa. Porém, quando a tentativa era de fazer a máquina retroceder várias décadas, e na maioria das tentativas, até um determinado momento. Como por exemplo uma data de grande valor histórico para a humanidade, que era um grande objetivo de todos que participavam do projeto. Porém, o viajante nunca conseguia visualizar qualquer indício, durante a viagem, de que se tratava realmente daquela data objetivada. O fato era, que não havia nenhuma certeza de que a viagem havia sido mesmo realizada com sucesso

à data desejada, e nem mesmo o contrário. As primeiras impressões, foram de que talvez não fosse mesmo possível, ou controlável, uma viagem além do próprio tempo de existência do viajante. Havia também, paralelo a estas limitações, o fato de não se conseguir efetuar uma viagem para o futuro. E foi inclusive, criada uma equipe somente para tratar deste aspecto, pois inicialmente achava-se que era possível. Os trabalhos desta equipe também não foram conclusivos.

Naquele ponto do desenvolvimento, já haviam conhecimentos e dados suficientes para se conseguir determinar a configuração exata do equipamento para determinar a medida de tempo que estava sendo retrocedido. Por exemplo: Se um dos viajantes desejasse de voltar até o dia exato de um acontecimento importante para ele mesmo, como o seu

casamento ou sua formatura, bastava que a máquina fosse calibrada da forma estabelecida, que o viajante conseguiria visualizar nítidamente tal acontecimento, no dia mês, ano e até mesmo no horário escolhido sem qualquer problema.

Assim, a conclusão de que realmente tratava-se de um equipamento capaz de realizar viagens no tempo já era quase absolutamente unânime entre os pesquisadores, porém o que faltava era conseguir uma forma de retroceder bastante ou conseguir um fato inédito, porém de uma forma precisa e controlada, mas principalmente que trouxesse resultados mais claros e objetivos. Vários estudos foram elaborados para este propósito. Algumas pessoas iam desistindo, mas também algumas outras se juntaram ao grupo que iria viabilizar a viagem no tempo da forma almejada.

Parecia, até aquele momento, que tudo o que se podia fazer em relação ao equipamento e sua tecnologia, já havia se esgotado. A esperança seria que algum outro fator pudesse contribuir. Para diversificar os resultados, várias frentes temáticas de pesquisas foram estabelecidas. E mais alguns anos de estudos, e a forma colaborativa como foram sendo conduzidos os trabalhos, levaram à descoberta de uma teoria que iria finalmente remover grande parte dos obstáculos encontrados até aquele momento, e também revelar a maioria das restrições relacionadas à viagem no tempo.

## **A teoria do Caminho Genético Temporal.**

Antes de apresentarmos a teoria é interessante relatar sobre a forma como a maioria dos estudos são desenvolvidos na época em que a máquina foi construída, isto servirá para ajudar o leitor na compreensão de como foi possível se chegar a tal teoria.

Primeiramente, todo o código de programação da máquina, assim como todo e qualquer outro código computacional, as bases teóricas, e qualquer outro material científico estava aberto à consulta e colaboração de qualquer pessoa através da rede global de informações, que já descrevemos no início deste livro. E em qualquer projeto de pesquisa sempre haviam vários interessados em colaborar. Por

isto, foi possível a criação de vários grupos de trabalhos coordenados pelo grupo principal, este último foi denominado de grupo dos idealizadores. As participações aconteciam através de agentes artificiais inteligentes, que eram programas desenvolvidos com tecnologia de inteligência artificial, que eram capazes de simularam as mais diversas situações, e também com colaboração direta de outros pesquisadores humanos. Destes últimos, a maioria foram daqueles que estavam ligados às sociedades de instrução de conhecimento de suas localidades, que lembraria um pouco o que conhecemos agora como as universidades. A maioria dos que participaram, no início acreditavam que o projeto era apenas algumas bases para jogos e simuladores de realidade virtual, coisas absolutamente comuns nesta época, e obviamente não compartilhavam do mesmo



ponto de vista do grupo principal. Mas mesmo assim colaboravam como forma de estudo ou mesmo por diversão, e quando os resultados finais se tornaram públicos, muitos deles se juntaram formalmente ao projeto, e é claro, aos que colaboraram mais positivamente, também foram concedidos os devidos créditos. Na época que descrevemos praticamente todas as pesquisas são realizadas de forma compartilhada e quase não existem segredos relacionados a qualquer tipo de conhecimento, inclusive não existe mais o conceito de propriedade intelectual para qualquer conhecimento científico. O descobridor tem sua recompensa, mas o conhecimento é de todos.

Foi neste contexto, que um certo dia receberam a colaboração de um pesquisador, que era especialista em disciplinas de história e preservação. Esta colaboração iria impulsionar

fortemente o andamento do projeto. Este colaborador, acreditava que o projeto simulava algum tipo de perfil de vida virtual, por isto a possibilidade de simular o tempo. E sabendo que os computadores que funcionavam como a unidade central de informações da máquina guardavam todas as informações dos viajantes, sendo principalmente as baseadas na sua constituição genética, também conhecida como genoma, que é toda a informação hereditária de um organismo que está codificada em seu DNA, e tendo avaliado vários dos resultados disponíveis, sugeriu que para se obter um resultado menos previsível que os que já havíamos obtido, seria interessante “misturar” informações de genomas diferentes. O colaborador disse este poderia ser o motivo pelo qual as simulações estavam muito restritas, e que provavelmente a inclusão de informações

genéticas diferentes trariam resultados mais interessantes, inclusive propondo ceder informações genéticas de personalidades históricas que ele mesmo havia recuperado através da rede global.

Foi estudando esta sugestão, que a princípio parecia não fazer muito sentido, que os pesquisadores acabaram por modificar completamente o direcionamento de alguns dos estudos, pois o que havia sido proposto era uma alteração dos conteúdos das informações genéticas, algo ainda não considerado até aquele momento, pois estas informações eram coletadas apenas no momento das viagens e para fins de registro. O líder do grupo, que conhecemos como o idealizador, tendo como base esta sugestão, elaborou uma tese de que se fossem aprofundados os estudos das informações genéticas dos viajantes, talvez

fosse possível determinar as viagens.

E foi com base neste novo conceito que alguns renomados pesquisadores da genética humana foram convidados à participarem do projeto, e alguns deles aceitaram.

Baseado nestes novos estudos e direcionamentos, e se passaram mais 5 anos, até que os resultados trouxeram as seguintes conclusões:

As viagens no tempo através da máquina poderiam levar a momentos que eram conhecidos pelos viajantes quando estes fossem dos domínios da sua existência, ou seja, momentos da sua própria vida. Também, conforme outras experiências, poderiam levar a fatos aleatórios. Estes fatos aleatórios, agora avaliados por outro aspecto, também poderiam ser do mesmo domínio do viajante, mas em um nível mais distante e que muito provavelmente

estaria relacionado às suas informações genéticas herdadas. Como muitos devem saber, o genoma pode ser considerado como a melhor fonte de informações sobre tudo o que somos geneticamente. Ele tem a sua formação, por consequência da união das informações dos nossos ascendentes diretos que são os nossos pais e recursiva e hierarquicamente da mesma forma até os antepassados mais distantes. Analisando de forma mais simples e sucinta, podemos dizer que nós somos o que nossos pais são, ou foram, somado a tudo aquilo em que nos tornamos. E portanto, se observado de uma forma hierárquica, esta regra vale para todos dentro de uma mesma árvore genealógica. Com base neste princípio científico, que é a genética, e sua possível relação com a viagem no tempo, iniciou-se então a formulação da hipótese de que a nossa constituição genética poderia

direcionar ou mesmo determinar a viagem no tempo. E isto realmente seria comprovado com os trabalhos que foram feitos a seguir.

As primeiras providências foram as de levantar todas as informações possíveis sobre todos os ascendentes até dois níveis, pais e avós vivos ou não, dos voluntários viajantes, que por acaso eram os próprios desenvolvedores da máquina, fato que facilitou bastante a coleta dos dados. E mesmo que eles não os tivessem, muitas das informações sobre qualquer pessoa já morta, são de domínio público nesta época, desde que usados para fins de pesquisas científicas e não comerciais. Terminada esta fase, já haviam dados suficientes para descobrir se o que estava sendo proposto nesta teoria era verdade.

Com mais algumas experiências, o avanço nos estudos, e algumas adequações na máquina,

foi possível fazer a relação entre a viagem no tempo e a constituição genética do viajante. As experiências que foram feitas a seguir observavam principalmente o quesito de validar os relatórios de viagem, com as informações coletadas sobre os antepassados.

Logo nas primeiras viagens, e de acordo com a nova perspectiva, já foi possível validar as várias das hipóteses levantadas.

A compilação dos testes, estudos e análises levaram às seguintes conclusões:

- O usuário viajante consegue retroceder, em uma viagem, em quase todos os momentos de sua vida. Esta conclusão já fazia parte dos resultados iniciais.
- Anteriormente ao nascimento do viajante, foi possível retornar à vários momentos relacionados à seus antepassados. Durante as experiências foi

possível, agora com as informações coletadas, verificar a data exata e à qual ascendente estava relacionado o fato vivenciado.

- Quando se viaja à momentos relacionados à antepassados, a sensação que se têm é a mesma que em relação ao próprio tempo do viajante, ou seja, podem ser percebidas todas as emoções e sentidos, mas também não há intervenção no fatos, mas apenas a observação.

- Conforme aumenta o nível de ascendência, que significa mais tempo no passado, maior é a dificuldade de se atingir um determinado momento ou data com mais exatidão ou controle.

- No início parecia ser possível, mas não é possível determinar ou controlar exatamente à qual momento de um exato



antepassado se retrocede. O momento no tempo, ou data desejada, a máquina consegue controlar facilmente, porém a qual antepassado está ligado àquele momento, é determinado pelo grau de importância que o antepassado determinou a tal instante do tempo em sua própria mente.

- Também foi comprovado que as informações não estavam armazenadas no próprio cérebro do viajante. Sendo que, o que há aparentemente, é apenas um vínculo à estas informações pelo genoma.

Esta conclusões formaram as bases para se encaminhar a elaboração de uma teoria que foi batizada de Caminho Genético Temporal, que é o tema deste capítulo. Foi também resultado de bastante esforço em pesquisas e testes, e ficou definida da seguinte forma:

A viagem no tempo é realmente determinada pela constituição genética, tanto a própria do viajante como a herdada de seus antepassados. E por este motivo, não é possível avançar no tempo, pois o viajante não possui relação genética com o futuro, mas apenas com o passado. Portanto viagens para o futuro não são possíveis nesta perspectiva.

A viagem no tempo obedece a certas “paradas”, determinadas pelo grau de relevância do fato ao viajante, quando a viagem é a uma data contemporânea, ou a seu antepassado, quando a quantidade de tempo que está sendo retrocedida é maior que a idade do viajante. Cada antepassado repassa este conjunto de “paradas” ao descendente através de seu genoma. Assim também o viajante tem o seu próprio conjunto, que é somado ao que foi herdado. Para esta característica, foi instituído

o termo Herança Genética Temporal, que nos permite, da mesma forma como herdamos as características de nossos antepassados, também herdarmos uma ligação com o tempo vivido por eles. A cada uma destas paradas, foi também instituído o termo Marca Genética Temporal. E ao conjunto dessas marcas, o termo Itinerário Genético Temporal.

O caminho genético temporal, que engloba toda a herança genética de tempo e seus novos conceitos, pode ser representado como uma espécie de árvore genealógica, conforme mostra a figura da próxima página:

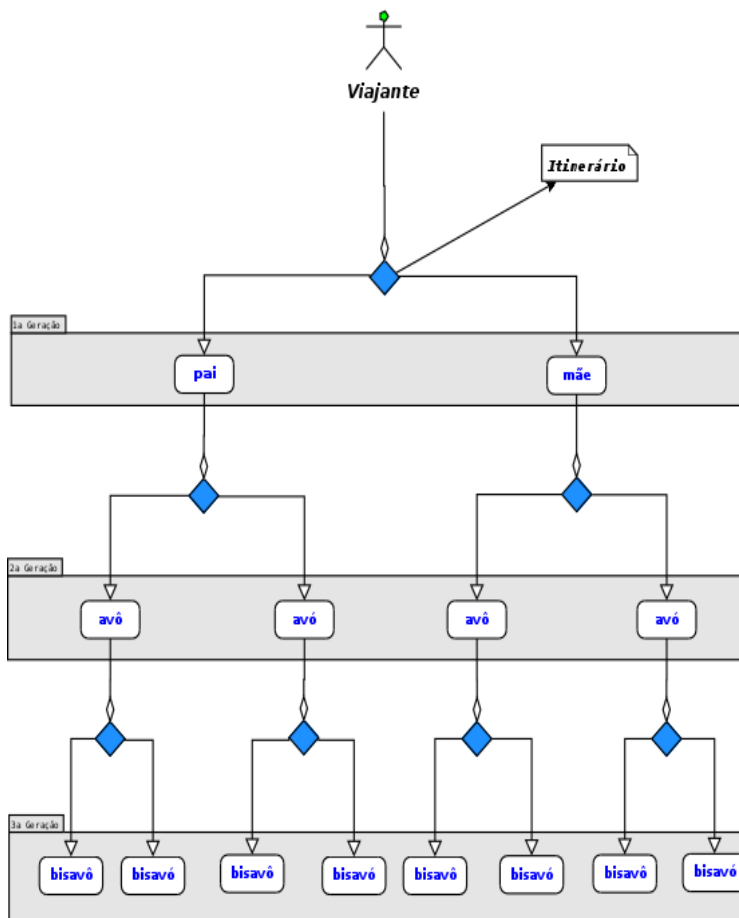


Figura 1- Representação Gráfica do Caminho Genético Temporal.

De acordo com a teoria descoberta, a viagem no tempo funciona da seguinte forma:

- Para executar uma viagem, a máquina do tempo determina que momento, ou data da linha do tempo deverá ser atingido. Sendo esta, portanto, a maior funcionalidade da máquina.

- Se a data escolhida estiver no domínio de existência do viajante, ou seja, é uma data contemporânea. Este momento exato, só será atingido se estiver em uma Marca Genética Temporal, obtida do Itinerário Genético Temporal do viajante, e neste caso, sem a necessidade de se considerar qualquer herança. Na maioria destes casos, há marcas para quase toda a existência do viajante. E quando não há, é atingida a marca mais próxima.

- Se o momento ou data escolhida, for

anterior à existência do viajante, a viagem o levará até um de seus antepassados, que será “atingido” na viagem, determinado por uma Marca Genética Temporal obtida do conjunto que é o Itinerário Genético Temporal (figura azul do desenho) herdado pelo viajante. A marca é “impressa” de acordo com a importância do momento para o determinado antepassado. Por exemplo: se a data escolhida é de mais ou menos 600 anos antes do nascimento do viajante, é muito provável que atingirá algum fato relacionado à algum de seus bisavôs. E, seguindo o exemplo, caso um fato de grande importância tenha ocorrida para a sua bisavó por parte do pai, será com a perspectiva deste parente que a viagem se realizará provavelmente. Nestes casos

as datas exatas são mais raras. Mas quando se tem conhecimento da história dos antepassados, é possível obter maior precisão.

Abaixo está o gráfico baseado no exemplo dado, que também representa como a máquina trabalha, seguindo os caminhos possíveis de acordo com a teoria exposta:

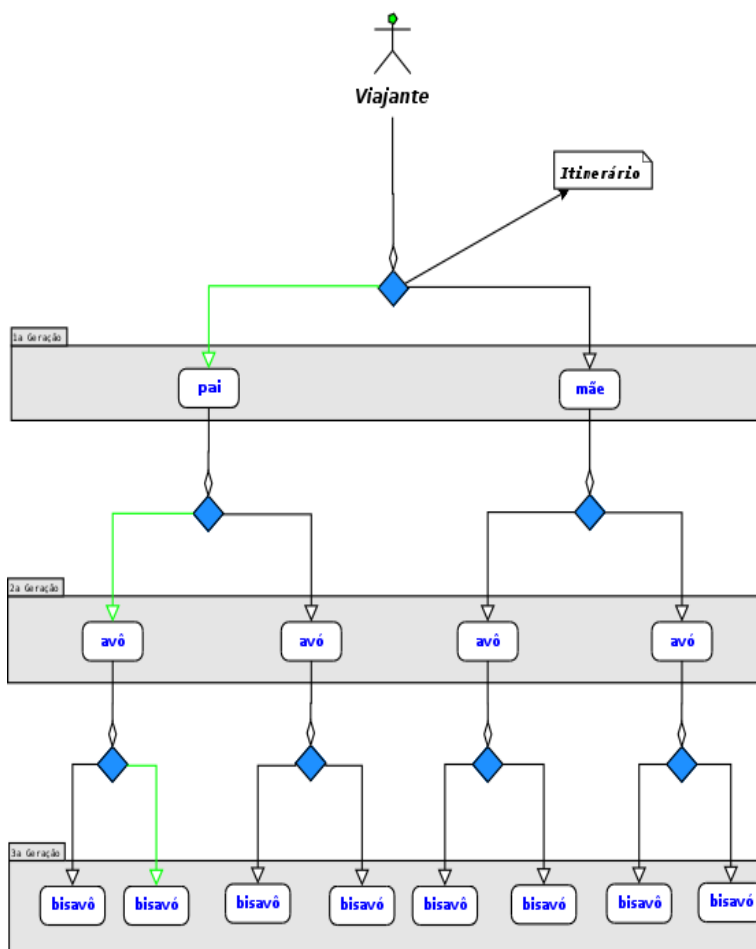


Figura 2 - Esquema de uma viagem até a bisavó paterna (linha verde).



### **Um Exemplo Fictício.**

Digamos que um descendente seu daqui à algumas centenas de anos, tenha acesso à máquina do tempo e resolve que gostaria de voltar ao ano de 2008, isto significa que ele irá chegar até você. Mas só irá chegar até 2008 se neste ano algo de importante marque sua vida, de forma que esta marca seja transmitida hereditariamente até ele. Se várias momentos de 2008 foram marcantes para você isto formará um itinerário, e desta forma o viajante poderá fazer várias "paradas" no ano de 2008. Se não houver marcas, não haverá viagem. Como será a viagem então? Primeiro o viajante informará à máquina que a data alvo é o ano de 2008. A máquina então se "conecta" ao viajante e faz a leitura genética. Depois procura um caminho genético que conduza até 2008. Se não houver nenhuma lacuna genética, a máquina irá

apresentar o itinerário (conjunto de marcas) disponível para o ano, se não houver nenhuma marca, a viagem não é possível. Havendo itinerário, o viajante deverá escolher uma das marcas ou mesmo todas, se todas, a viagem será mais prolongada. Desta forma a viagem ocorre até 2008, provavelmente tendo você como "alvo".

Teoricamente, a rede ou hierarquia de fatos deveria seguir até o ancestral mais primitivo do viajante, ou seja, até a origem do homem. Porém, assim como qualquer outra característica genética herdada, as marcas ficam mais fracas conforme a hierarquia se aprofunda. Mas é possível viajar a várias centenas de anos com as máquinas mais avançadas.

Em resumo, a máquina é programada e trabalha de acordo com o Caminho Genético

Temporal, que é o seu princípio básico e que rege todo o seu funcionamento. Portanto, um viajante só poderá atingir um fato ou data no passado, desde que tenha alguma relação com algum dos seus antepassados, ou seja, qualquer fato que possa ser genealógicamente ligado e mapeado.

Assim, com a teoria bem estabelecida e comprovada, e uma versão da máquina em um estado de evolução consideravelmente bom, a máquina foi apresentada oficialmente como máquina de viagens no tempo e não mais simulação. Neste momento, muitas pessoas do meio científico já sabiam de sua existência, mas a grande maioria da humanidade ainda não sabia. Foi organizado então um grande evento para a sua apresentação, onde algumas personalidades ilustres e respeitadas foram convidadas a fazer uma experiência com a

máquina. Após este evento, houve grande interesse, pelas organizações e pessoas das mais diversas áreas do conhecimento, em entender como a máquina funcionava e quais poderiam ser suas utilidades. Deste interesse surgiram, em várias partes do mundo, grupos e sociedades interessadas em realizar projetos desta natureza.

## **Funcionamento da máquina de viagens no tempo.**

Com a formulação da teoria dos caminhos genéticos temporais e, conseqüentemente, ajustes e evoluções na máquina do tempo. Foi possível consolidar e formalizar todos os procedimentos para a realização das viagens no tempo. E como o fato da construção da máquina e suas funcionalidades se tornou público, tanto colaboradores científicos como viajantes leigos se interessaram em se tornarem voluntários de viagens no tempo. Houveram inclusive algumas iniciativas de disponibilização de equipamentos para uso do público em geral, mas devido ao esforço e o pouco conhecimento da utilidade de tal equipamento, estas iniciativas tiveram poucos resultados. Então, foi feito um trabalho que gerou o documento chamado Manual de

Procedimentos e Condutas Técnicas para Utilização da Máquina de Viagens no Tempo. Que será listado, em partes, logo a seguir. Também, para poder se habilitar ao uso da máquina, todos os viajantes deveriam preencher uma declaração de responsabilidade e ciência do manual.

Abaixo listamos os pontos principais:

a) Pré-requisitos e recomendações.

- Em geral não há nenhuma restrição técnica ao uso da máquina, que esteja relacionada à idade, sexo, ou qualquer característica física.

- O usuário viajante não poderá estar sob efeito de nenhum tipo de substância química que possa alterar seu estado de consciência. É recomendado verificar a lista das substâncias que afetam o uso da máquina. Não há registro de efeitos

colaterais malefícios concomitantes ao uso da máquina, mas estas substâncias podem inibir seu funcionamento correto.

- Não é recomendado o uso da máquina por pessoas com problemas cardíacos em tratamento, devido às emoções que a viagem pode causar.

- Será necessário a liberação do cadastro de informações gerais do usuário para a elaboração de relatórios de uso.

- Não há garantias do funcionamento pleno da máquina em todos os usuários.

- O usuário deverá sugerir a data para realização da viagem e sua duração, para que seja feita a configuração na máquina.

- A data escolhida deve seguir os critérios de possibilidade de sucesso, que basicamente são: data de evento conhecido e/ou relacionado

genealogicamente ao usuário. Ver teoria do caminho genético temporal.

b) Procedimentos do funcionamento da máquina.

- O usuário viajante que se submeter ao uso do equipamento, poderá ser induzido a um estado de sono profundo.

- É necessário verificar todos os contatos eletrônico que deverão fazer o monitoramento clínico do usuário, e outros para viabilizar o funcionamento da máquina.

- Ao final da experiência, o usuário viajante deverá participar de alguns testes clínicos, e o preenchimento de um relatório da viagem. As informações que serão registradas, serão de plena responsabilidade do viajante, e portanto



sobre qualquer falso testemunho que seja constatado, mesmo posteriormente.

c) Lista de dúvidas mais freqüentes.

Legenda: P= Pergunta, R= Resposta.

- P) Quais as garantias de sucesso para uso da máquina de viagens no tempo?

- R: Resultados estatísticos garantem uma eficácia em mais de 80% das tentativas. Mas também é possível que algumas pessoas não consigam nenhum sucesso, pois alguns estudos verificaram a existência desta disfunção.

- P) Qual é o limite de tempo que a máquina pode retroceder?

- R: Variando conforme o usuário, a capacidade atual varia entre algumas décadas até muitas centenas de anos. Não

há garantias por usuário.

- P) Qual é o limite ou período mínimo e máximo de duração de uma viagem?

- R: O limite mínimo recomendado da duração é de um minuto e o máximo de quatro horas.

- P) Qual o intervalo de tempo deve ser respeitado entre cada viagem?

- R: O intervalo de descanso entre as viagens deverá ser de dois minutos para cada um de viagem.

- P) Qual a relação de tempo entre a viagem e o tempo real?

- R: Existe uma diferença relativa entre o tempo decorrido realmente e a noção de tempo do viajante enquanto dura a viagem: Variando conforme o usuário a relação pode chegar a 1 (uma) hora de viagem para cada 2 (dois) segundos do

tempo real decorrido, ou seja o usuário que viaja por 5 (cinco) minutos tem a impressão de uma viagem de até 150 (cento e cinqüenta) horas ou pouco mais de 6 (seis) dias.

- P) Existe alguma garantia de precisão quanto a data a ser atingida na viagem?

-R: Quando a data é escolhida deve seguir as recomendações, que nestes casos provê atualmente um acerto de mais de 80%.

Haviam ainda outros documentos que foram elaborados para organizar e regulamentar o uso da máquina, mas não trazem mais nenhuma informação relevante. As informações que constam aqui eram as mais conhecidas e necessárias para compreender o funcionamento da máquina. Descreveremos nos próximos capítulos, alguns usos práticos e

benefícios da máquina de viagens no tempo.

Com relação à máquina propriamente dita, os primeiros modelos desta última versão criada, tinham quase a mesma aparência das primeiras. Com a diferença de que a poltrona utilizada pelo viajante era mais reclinada, quase como uma cama, e havia uma redoma que protegia o usuário de qualquer influência externa, como barulhos ou luz forte. Esta redoma era quase transparente, numa cor aproximada ao cinza bem claro.

## **A reconstrução da história através das viagens no tempo.**

Depois de consolidada a teoria, o funcionamento, e as regras e procedimentos das viagens no tempo, foram desenvolvidas pelo mesmo grupo de pesquisadores da sociedade Verde, outras máquinas ainda mais sofisticadas. Mesmo assim, os acontecimentos recuperados não eram considerados de grande relevância, na sua grande maioria. E isto era uma consequência do fato de os viajantes voluntários não possuírem caminhos genéticos interessantes ou suficientes. No início do uso da máquina, houve bastante empolgação com o feito e a descoberta. E, por algum tempo as viagens eram utilizadas apenas como experiências para comprovação de algumas

teorias relacionadas às viagens, para aperfeiçoamento das máquinas, ou ainda para diversão daqueles que tinham acesso à elas. Passada a empolgação inicial, os estudos foram direcionados para se buscar um benefício mais significativo do uso da máquina em favor da humanidade, e também um maior reconhecimento da importância da descoberta. Desde o momento em que os trabalhos de pesquisa e as máquinas de viagem no tempo haviam sido apresentadas oficialmente para o público geral, e até então, não havia sido divulgado nenhum outro resultado que agregasse valor significativo para a descoberta. Partindo desta premissa, várias sociedades de pesquisas se dispuseram a colaborar e participar dos projetos e experimentos relacionados com a máquina, dentro de suas áreas de conhecimento. Assim, como já havia

um conhecimento sólido e detalhado sobre o Caminho Genético Temporal, foi relativamente simples criar algumas divisões de pesquisas baseadas nas áreas de conhecimento, que criaram projetos para tentar encontrar utilidades mais significativas para as viagens no tempo. Depois de algum tempo, vários usos foram descobertos, e um dos primeiros, que é o que iremos expor neste capítulo, foi com relação a história da humanidade.

No início dos novos projetos, ainda com os mesmos voluntários viajantes, mesmo conseguindo determinar viagens à datas de acontecimentos de extremo valor histórico, não havia nenhum resultado que interessasse, pois sempre trazia a perspectiva de algum dos ancestrais do viajante, e que na maioria das vezes, também não possuía marca genética temporal significativa para a data, ou ainda, o

local observado não era de interesse.

Então, neste novo projeto, que também foi desenvolvido de forma colaborativa conforme já descrevemos anteriormente, haviam historiadores e especialistas em genealogia, que buscaram catalogar e identificar os principais personagens ligados a grandes fatos históricos, e os de maior interesse na época. E também todas as informações disponíveis e possíveis sobre eles e seus descendentes. A partir deste trabalho, o objetivo era gerar a árvore genealógica de cada um com o máximo de precisão possível, e assim, de acordo com o caminho genético temporal, haveria como saber se um determinado viajante seria capaz de “chegar” até um determinado personagem e um fato escolhido. As pesquisas geraram uma grande base de dados e informações, capaz de indicar o melhor viajante para cada



determinada “viagem histórica”, que foi como ficaram conhecidas as excursões dos envolvidos neste projeto. A escolha poderia se dar pelo vínculo genético direto ao personagem, ou um vínculo com alguma testemunha ocular. As instituições e pessoas ligadas ao projeto, encarregavam-se de tentar um contato com viajantes eleitos e convidá-los a participar do projeto. Todas as participações eram feitas de forma voluntária, e como o projeto estava sendo bastante divulgado e conhecido, muitas pessoas se candidataram voluntariamente para serem viajantes, e obviamente houve também um grande número de curiosos sem grande valor histórico, mas que também foram cadastrados. Durante as viagens, foi possível confirmar muitos fatos e informações históricas, assim como também invalidar outros. Foi possível reconstruir com mais exatidão, vários momentos

importantes, pois em muitos casos a perspectiva era à do próprio protagonista, e isto aumentava bastante a riqueza dos detalhes observados. Houve também, durante este projeto, muita resistência quanto à legitimidade da validação destes fatos através das viagens temporais, apesar da mesma ser facilmente comprovada, mas não somente pela viagem em si e seus relatórios, mas principalmente pelo motivo de que alguns historiadores se posicionaram contra esta chamada “revisão” dos fatos da história. Havendo também a objeção de que o esclarecimento de alguns fatos poderiam gerar maiores conseqüências que a simples reescrita da história. E realmente houve muita discussão e controvérsia em relação a alguns fatos que foram desqualificados pelos relatórios de viagens. Neste ponto, o leitor pode imaginar a reação de alguns, quando fatos considerados

como verdadeiros, eram contestados. Vários relatórios foram motivos de processos jurídicos, sendo alguns para impugnar seus resultados, e outros que pediam a sua validação, e possíveis correções nos registros históricos. Desta forma a divulgação dos resultados do projeto, passava por um rito extremamente controlado e muitas vezes burocrático.

Com o mesmo interesse, muitas instituições de ensino e pesquisa de diversos países, que trabalhavam com a disciplina de história, encomendaram ou mesmo construíram uma máquina de viagens no tempo, como instrumento de apoio aos estudos e pesquisas. Por outro lado várias outras instituições se recusaram a aceitar o uso do equipamento, ou a validade de seus resultados, e ainda tentaram de várias formas vetar o uso da máquina para tal propósito.

Este projeto, depois de algum tempo, atingiu uma escala mundial ampla, e os vários resultados eram compartilhados entre os países participantes. A ONU (Organização da Nações Unidas) criou então uma comissão para tratar do assunto, e após várias discussões ficaram estabelecidas as regras, que formaria a legislação, para o tratamento dos resultados, pois ficou provada a eficiência da máquina de viagens no tempo em todos os testes e avaliações possíveis.

O fato é que, muitas experiências foram feitas e as informações foram coletadas e registradas, porém a validação ou reconhecimento das mesmas, em alguns casos, ainda não foi concluído, pois em determinado momento, estas experiências tiveram que ser interrompidas e muitos dos projetos foram paralisados, mas este será um assunto tratado

em nos capítulos deste livro.

O resultado mais importante de todo este projeto foi que, após o uso da máquina, os registros históricos ficaram muito mais ricos e precisos. Além de que alguns mistérios e segredos que a história guardava, puderam então ser elucidados.

## **As Lacunas Genéticas Temporais.**

Descreveremos agora, um outro importante projeto que foi realizado. Inicialmente, o trabalho que deu origem à teoria que apresentaremos, estava contido no projeto do capítulo anterior, mas devido à sua complexidade acabou se tornando um projeto independente. Este projeto, que deu origem à teoria chamada de Lacunas Genéticas Temporais, surgiu devido aos motivos que serão relatados a seguir.

Com a possibilidade das viagens no tempo, a descoberta e até redescoberta da história se tornou muito mais ampla e precisa, como relatado no capítulo anterior, chegando a se tornar quase uma obsessão entre alguns pesquisadores. O desejo, e até mesmos às vezes a necessidade, de se conseguir chegar a um

determinado momento, esbarrava em algumas dificuldades que estavam além daquelas que já mencionamos anteriormente, e que estavam relacionadas ao equipamento ou ao viajante. As dificuldades relacionadas ao equipamento eram denominadas de barreiras técnicas, já as relacionadas ao viajante ou suas características eram chamadas de barreiras humanas. E a principal barreira humana, era a falta de informações para se construir as árvores genealógicas que possibilitariam os caminhos genéticos e permitissem uma viagem até uma data escolhida. Quando o problema era apenas da falta de informação histórica, como por exemplo em quais nomes se desmembraram uma família, a própria viagem no tempo tentaria se encarregar de recuperá-la. E nestes casos, isto era feito da seguinte forma. Já determinados e escolhidos os candidatos à

viagem, os mesmos viajavam até quando era possível e a partir dali era feito um trabalho para conseguir as informações que faltavam, na maioria das vezes através da identificação de alguma testemunha. E a partir deste ponto, eram utilizados os mesmos procedimentos várias vezes, até se esgotarem as possibilidades.

Mas haviam casos, como por exemplo, se o objetivo era observar e pesquisar uma grande descoberta, mas as informações do seu inventor se perdiam de tal forma que não havia nenhuma outra informação a respeito dele ou de alguma possível testemunha, mesmo usando a máquina, existia aí uma espécie de lacuna entre ele e seus atuais descendentes, que seria de difícil solução. Surgiu assim o termo denominado Lacuna Genética Temporal, que descrevia este tipo de fato .

Diante deste contexto, nada animador,



nasceu um outro grande projeto, que como já era comum, englobava muitos outros menores, para tratar e resolver estas lacunas genéticas temporais. O resultado deste projeto, gerou uma série de documentos que traziam os relatos das principais causas das lacunas genéticas temporais, e em alguns casos, como resolve-las. E é parte de alguns destes documentos que relataremos a seguir.

De acordo com os documentos, ficou constatado que a maioria das lacunas genéticas temporais, foram geradas muito tempo antes da construção da máquina de viagens no tempo.

A primeira causa de grandes lacunas genéticas temporais encontradas, originaram-se a partir das significativas mudanças geopolíticas que ocorreram no mundo devidos aos problemas causados pelas catástrofes climáticas não controladas, que fizeram com que diversas

idades litorâneas, e até mesmo alguns pequenos países desaparecessem completamente, sendo que alguns destes desaparecimentos foram de forma trágica e às vezes rápida, o que tornava a busca por informações ainda mais difícil, pois com o passar do tempo, as poucas informações que eram repassadas mesmo que verbalmente de geração em geração, acabaram sendo esquecidas ou descartadas. Foram encontradas também, quando as viagens eram a um passado muito distante, algumas mudanças geográficas naturais, mas como ocorreram de forma lenta e gradativa e quase não geraram grandes lacunas. Foi observado que muitas das mudanças apontadas nos relatórios, que em alguns casos ocorreram de formas trágicas, poderiam ter sido evitadas não fosse a passividade e irresponsabilidade da própria humanidade, que

nestas épocas, além de não evitarem, ainda agravaram a situação de forma muito intensa durante algum tempo, muito antes do advento das viagens no tempo. E esse tipo de lacuna está entre as mais difíceis de serem resolvidas, pois juntamente com as cidades, países e pessoas que desapareceram, também foram juntas muitas das informações a respeito delas. O projeto tem conseguido recuperar muitas dessas perdas de informações históricas, sendo inclusive motivo de estudo, o porque da humanidade não ter conseguido controlar o desequilíbrio quando ainda era possível, e também porque não haviam mais registros históricos destas alterações bruscas em um determinado período da história da humanidade.

O outro grande, e com certeza, o maior motivo da existência das maiores lacunas

temporais, foi o que é considerado por muitos historiadores da época, como uma das passagens mais fatídicas da história da humanidade e que quase a levou à extinção. E o fato ocorrido já não era muito lembrado há algum tempo, antes do relatório. Não temos muitos detalhes deste episódio da humanidade, que trouxe diversas conseqüências, nem conseguiríamos abordar toda a história na sua totalidade, pois o relato aqui é apenas para que se possa entender como o fato influenciou diretamente na criação de grande lacunas. Assim, faremos isto de forma sucinta e direta. A tragédia iniciou com as experiências de manipulação genética na agricultura, onde algumas poucas empresas investiam em criar produtos mais produtivos, apesar do problema na época não ser a produtividade de alimentos, mas apenas a sua correta distribuição. Mesmo

assim, uma grande variedade de produtos foram geneticamente modificados e desenvolvidos. E com o passar do tempo, mais modificações eram necessárias nestes mesmos produtos, para se controlar doenças e pragas que se fortaleciam, ou surgiam até mesmo por conta de mutações genéticas que eram induzidas através do contato com outros organismos já modificados, e estes efeitos não eram considerados na época. Durante muitos anos, estes produtos foram considerados como a grande solução para os problemas de abastecimento de alimentos para a humanidade, problemas estes que nunca foram comprovados tecnicamente, ao menos nas viagens. Nisto, alguns países ou organizações resistiram à este tipo de produto, enquanto outros aderiram. E assim continuou, sem grandes preocupações, durante muito tempo. Um dos principais problemas causados pelo

plântio daqueles produtos, é que os mesmos começaram a inviabilizar o plântio de outras espécies que não eram geneticamente modificadas, pois os produtos químicos utilizados para o tratamento de pragas e doenças, afetava também as áreas próximas a elas, isto sem contar a contaminação genética que também ocorria. Todos estes fatores, causaram também problemas econômicos, principalmente em países menos desenvolvidos na época. Porém, o fato mais relevante deste contexto é que muitos dos produtos resultantes das modificações genéticas, ou mesmo os híbridos por contaminação, eram estéreis por indução ou consequência. E foi a partir deste fato que o pior ocorreu. A população que consumia estes produtos e seus derivados, também começou a sofrer os mesmos efeitos, naquela época ainda não percebidos, que foi

também o de perder a capacidade de reprodução, ou seja também tornaram-se estéreis. Mas como o efeito foi ocorrendo de forma lenta e gradativa, chegou à níveis altamente preocupantes até que foi constatado. Como sempre ocorria com a humanidade nesta época, e apesar de vários protestos e iniciativas contrárias desde o início das experiências genéticas, a consciência sobre o problema só despertou quando a situação já estava quase irreversível. Por sorte, quando a humanidade começou a perceber o risco que corria, alertada por vários pesquisadores da época, não demorou muito para se perceber a relação entre a alimentação baseada em produtos geneticamente modificados e a esterilidade da humanidade. Haviam inclusive alguns estudos sobre esta relação na época, mas que nunca eram considerados até então. E em pouco

tempo, este tipo de produto foi sendo controlado, e graças à iniciativa de alguns países que conservaram produtos geneticamente puros, foi possível controlar a situação e parar o processo. Mesmo assim, vários produtos agrícolas foram condenados à extinção e boa parte da população mundial não gerou descendentes, e as seqüelas deste evento persistiram por muito tempo. Nas gerações seguintes, houve uma grande queda no número populacional mundial e que se refletiu até à época da invenção da máquina.

Por todos estes motivos, este é, com certeza, o motivo das maiores lacunas genéticas temporais.

Os documentos que acabamos de descrever, traziam mais alguns outros motivos de menor importância, como por exemplo fraudes de informações, e portanto não os



colocaremos aqui para não alongarmos demais o assunto.

Assim, o projeto criado para tratar as lacunas foi obrigado pelas circunstâncias, a direcionar grande parte dos esforços em estudos para possibilitar a evolução das máquinas, para que fosse possível atingir níveis mais profundos nos caminhos genéticos temporais e assim facilitar a escolha dos viajantes, pois vários caminhos genéticos poderiam percorrer paralelamente a mesma trilha até atingir o mesmo destino, ou ainda, haviam os casos dos viajantes possuírem as relações de parentesco, mas estas estariam muito distantes da capacidade das máquinas atuais.

Os resultados deste projeto, possibilitaram a recuperação de muitas informações históricas que nunca haviam sido sequer mencionadas nos

registros que haviam até aquele momento. O projeto foi considerado tão importante que mesmo quando ocorreram restrições legais às viagens no tempo, que iremos tratar nos capítulos finais, seus trabalhos foram autorizados para continuação em vários casos, até acabar sob controle político.

## **A Dimensão Tempo.**

Assim como várias pesquisas e projetos a respeito das viagens no tempo foram executadas, algumas foram mais facilmente provadas e outras não. Várias delas geraram muita controvérsia, esta é uma que foi muito questionada no início mas foi totalmente aceita e serve como base para vários outros estudos.

Este projeto trouxe um resultado que dá uma nova explicação para a dimensão que conhecemos como o tempo. Que é resumidamente a seguinte:

O espaço tri-dimensional, como todos sempre concordaram, é perceptível ao ser humano e a qualquer outro tipo de animal, cada um de sua forma mas com os mesmo propósitos e efeitos. Sendo que este espaço encontra-se em

expansão, à uma proporção e limites não muito bem conhecidos, mas apenas estimados. Isto já é conhecido até mesmo no nosso tempo atual. O tempo é fisicamente também apenas mais uma dimensão, porém, é sabido que esta dimensão é percebível pelo ser humano, mas não se pode afirmar o mesmo dos outros animais ditos "não-rationais". Sendo considerada então como uma dimensão especial e gera efeitos diferentes sobre quem os percebe, principalmente com relação à capacidade intelectual.

Descobriu-se, através de diversos estudos, testes e viagens, que esta dimensão também se encontra em expansão, com propriedades parecidas com o espaço tri-dimensional.

Conclui-se então, que o passado, o presente e o futuro coexistem.

Porém, assim como o espaço tri-

dimensional, há um limite para esta expansão como todo o universo. Desta forma, quando o limite for atingido, uma parte do passado deixará de existir, mas sabe-se até agora que isto ainda não aconteceu.

Há também algumas crenças filosóficas e opiniões a respeito, que dizem que quando este limite chegar será o fim do universo, ou como alguns chamam "o final dos tempos." Mas estas afirmações são meramente especulativas e nunca foram provadas.

O que chamamos de presente é apenas uma percepção que temos da dimensão tempo.

Pela causa da consciência humana não ser capaz de "acompanhar" a velocidade de expansão do tempo, existe então o que podemos chamar de futuro.

Tecnicamente, só existe um único instante

que pode ser classificado de passado, que seria o big-bang do universo. Da mesma forma só há um único instante futuro, que é o novo instante que é criado a cada expansão do tempo e constantemente. Assim, qualquer outro instante no tempo é o futuro de um e o passado de outro.

O que a máquina de viagens no tempo proporciona, é a capacidade de "transitar" na dimensão tempo. Como a máquina desenvolvida no projeto Chronus se baseia no caminho genético temporal, a "navegação" só é possível em direção ao passado de qualquer instante relativo àquele em que a viagem é feita. Assim é possível retornar no tempo que ainda existe.

## **Outros benefícios possibilitados pelas viagens no tempo.**

Como foi visto nos capítulos anteriores, o benefício mais direto e óbvio das viagens no tempo é relativo à história, principalmente na sua recuperação. Por isto, surgiram vários e diversos outros projetos elaborados e executados por outras organizações, que trataram especialmente da história e as disciplinas à ela diretamente relacionadas, como a geografia por exemplo.

Felizmente, muitos outros estudos ligados a diferentes áreas do conhecimento, também trouxeram descobertas de variados benefícios do uso da máquina de viagens no tempo. E para não ficar por demais extenso ou desinteressante, iremos descrever neste

capítulo apenas aqueles que consideramos os mais interessantes e com resultados mais positivos.

O primeiro deles está relacionado com a psicanálise, mais especificamente à um de seus recursos que é a hipnose. Como muitos podem conhecer, a hipnose é um dos recursos utilizados como forma de tratamento ou apoio à psicanálise por diversos motivos, que não temos competência de explicar aqui a eficiência ou não. Mas o importante é que uma das primeiras relações feitas com a experiência da viagem no tempo, no campo da psicanálise, foi justamente com a hipnose, inicialmente chegando alguns à acreditar que a máquina induzia o viajante a uma espécie de hipnose, mas essa hipótese foi logo superada comprovadamente, de acordo com o que já foi descrito anteriormente nos outros capítulos. Mesmo assim, e diante desta



relação tão próxima, alguns profissionais desta área se dispuseram a fazer algumas experiências e constataram que a máquina era também um excelente instrumento de apoio para sua profissão. Pois permitia ao viajante, agora paciente, vascular melhor sua própria memória e ainda com um fator ainda mais positivo, do ponto de vista da psicanálise, que é o de encontrar mais precisamente os possíveis fatos traumáticos, pois é muito provável que este tipo de evento deve fixar uma marca genética razoavelmente importante no itinerário genético, e assim seria fácil encontrar este tipo de fato, mesmo não tendo uma data exata para ser programada, do que por um processo de hipnose. Com algum investimento por parte da classe dos profissionais da psicanálise, e o apoio do grupo principal, foi desenvolvida uma versão mais simples da máquina com o propósito

específico de ser utilizada por estes profissionais. E os resultados obtidos foram considerados altamente positivos. Esta versão do equipamento é acoplado ao divã do profissional e permite a regulação por faixas de tempo, permitindo assim a regressão gradual e, por questão de potência, não permite extrapolar os limites da existência do viajante, até porque este não era o objetivo deste modelo.

Um outro grande benefício do uso da viagem no tempo está relacionado ao processo de aprendizagem que seria novamente revolucionado, desta vez de forma positiva principalmente para o nações do ocidente. Para que o leitor possa entender melhor o que significa esta mudança positiva, faremos um relato sobre estava o processo de aprendizagem até aquele momento. Como já é sabido, culturalmente o oriente geralmente é mais

rígido com as questões de educação e disciplina por isto não houveram tantas mudanças quanto no ocidente. A partir de meados do século 21 o processo de aprendizagem foi se alterando conforme as dificuldades de ensino foram se agravando, devido aos problemas relacionados principalmente com a disciplina dos educandos e a qualidade dos educadores. O que de início parecia ser apenas um problema do ensino público dos países menos desenvolvidos foi se generalizando até atingir níveis preocupantes em todos os países ocidentais e alguns do oriente. Como as leis existentes na grande maioria dos países protegia até de forma exagerada os direitos das crianças e adolescentes, no ambiente educacional, sem impor a contra-partida dos deveres, com o passar das gerações, os pais não possuíam mais nenhuma autoridade sobre os filhos e

conseqüentemente muito menos os professores sobre eles, culminado num completo abandono do processo. Desta forma as crianças e adolescentes, com raras exceções, deixaram de se interessar pelos estudos, e com o passar do tempo, os profissionais de ensino também foram diminuindo em número e qualidade. Primeiramente, aconteceu nos países menos desenvolvidos e depois nos demais. Como conseqüência, a única solução encontrada para o caos em que estava o processo de aprendizagem, que foi de praticamente extinguir o ensino durante a infância e a adolescência. E as instalações das escolas que já existiam, foram convertidas em centros de recreação ou práticas esportivas. Participavam do processo de aprendizagem normal, nas poucas instituições que ainda o mantinham, somente aqueles que voluntariamente

aceitavam alguns termos, e nestas instituições, novas regras tiveram que ser adotadas em relação à disciplina. E tanto os estudantes como os seus pais, só poderiam participar deste processo de aprendizagem se aceitassem o novo modelo, que tinha normas de disciplina rígidas o suficiente para manter a ordem nas salas de aula. Aqueles que as transgrediam, eram proibidos de participar de qualquer outro processo durante um certo período de tempo. Foram também constituídas comissões que analisavam cada situação. Após cumprido o período de proibição, a pessoa poderia se inscrever novamente em algum processo de aprendizagem e obviamente aceitando as condições impostas. Vale lembrar também, que o ensino não-presencial ou também conhecido como virtual, foi muito utilizado até a época em que foi possível. Mas como já relatamos, nem

mesmo os pais tinham mais autoridade suficiente para impor mesmo este tipo de ensino aos seus filhos. Como é possível perceber, muita da forma de aprendizagem tradicional acabou se alterando, pois poucas pessoas iniciavam seus estudos na infância ou adolescência e apesar da qualidade ter melhorado, um outro problema se instaurou, que eram as pessoas que tardiamente resolviam se instruir, e tinham, obviamente, menos chances e mais dificuldades de conseguirem boas colocações no mercado de trabalho que os outros, e não era por questões de remuneração, que com o tempo foi melhor distribuída, mas de posições qualificadas e de comando. Por muitos anos a situação foi ignorada, até se chegar a um ponto onde uma grande parte da humanidade estava completamente submissa ao controle de poucas grandes empresas, que eram as que possuíam

os profissionais mais preparados. Não entraremos em mais detalhes a respeito desta passagem na história, mas resumidamente, as conseqüências disto se perpetuaram por muito tempo e mesmo com várias iniciativas, sempre existiram países e pessoas que estavam muito distante do nível de conhecimento das demais. E a automação e informatização dos processos contribuíram para a manutenção do desnivelamento. Para tentar equalizar esta diferença, que persistiu até a época da invenção da máquina, foi criado um projeto com o uso da máquina de viagens no tempo, para auxiliar o processo de aprendizagem. E este projeto só foi possível, pois vários estudos sobre os efeitos das viagens no tempo apontavam para uma grande melhora da capacidade de memorização, que mais à frente no nosso relato também é fonte de outra teoria a respeito da máquina. E, assim

como na psicanálise, a pedagogia também desenvolveu sua versão da máquina que era utilizada e funcionava da seguinte forma: A carga horária das aulas e os conteúdos das disciplinas, eram condensados e inicialmente ministrados da forma convencional, seja presencialmente ou de forma virtual, que era a forma mais popular. Também não haveria mais a necessidade de muitos exercícios de fixação. Os alunos utilizavam a versão da máquina para revisar o aprendizado que havia sido ministrado. E as estatísticas confirmaram depois, que o tempo para a assimilação diminuiu e a qualidade da aprendizagem aumentou. Um grande projeto mundial financiou a construção de milhares de máquinas, que nesta versão só era capaz de retroceder até alguns meses, que foram distribuídas pelos países menos favorecidos, fazendo com que muitos



conseguissem evoluir de forma muito mais rápida. Além dos que foram comentados, vários outros benefícios foram descobertos para as viagens no tempo. Várias áreas de pesquisas foram criadas, visando especialmente as viagens no tempo, assim como centros de pesquisas e cursos de graduação em organizações educacionais somente com este intuito. Porém não temos como descrever os detalhes destes projetos, pelas razões que o leitor saberá mais adiante.

## **Alguns efeitos negativos conseqüentes das viagens no tempo.**

Assim como qualquer tipo de descoberta ou invenção, o seu uso pode trazer diversos benefícios, como alguns que citamos no capítulo anterior, ou ainda alguns malefícios ou conseqüências não tão positivas como esperam seus responsáveis. E com a máquina e o advento das viagens no tempo isso não foi diferente. Enquanto a maioria das organizações trabalhavam em meios para melhorar a máquina de viagens no tempo, seus usos e propósitos, algumas não concordavam com a utilização do equipamento e utilizaram de vários recursos para tentar impedir a sua continuidade. Inicialmente algumas organizações, como foi comentado nos capítulos anteriores, resistiram ao seu uso e em muitos casos tentaram através

da campanhas, a criação de impedimentos legais que visavam dificultar, ou mesmo impedir, a execução das viagens no tempo. A revisão da história, como descrevemos, foi um dos principais motivos que levaram à discussão o uso da máquina de viagens no tempo. Mas também um outro destacado motivo, foi o que chamaram de direito à privacidade no tempo, que consistia na argumentação de que qualquer pessoa teria o direito de não ser invadido em sua privacidade, pois em algumas das viagens, alguns segredos foram descobertos e geraram muita polêmica. Um exemplo que podemos citar, é o de uma pessoa que ingressou com um pedido de proibição da máquina, pois não admitiria que seus descendentes, fossem eles filhos ou netos, pudessem viajar em seu passado e assim talvez descobrir algum segredo seu. Era óbvio que pelo funcionamento e o conceito

do caminho genético temporal, a informação sigilosa teria que estar em um momento anterior ao da concepção do descendente, mas a falta deste conhecimento fazia com que as pessoas acreditassem que seus descendentes pudessem vasculhar suas mentes, quando na verdade só poderiam visualizar o passado de um ascendente que fosse anterior ao seu nascimento. Aqui neste ponto é interessante explicar um pouco sobre como era feita a defesa nestes casos. Como já era sabido, um viajante pode, através do equipamento, visualizar a grande maioria dos fatos de sua vida e mesmo de seus antepassados, no caso de uma viagem a um tempo posterior ao seu nascimento, e se por acaso fosse ao passado de um dos seus pais, o filho viajante poderia ter acesso a fatos não revelados por seus pais e que os mesmo gostariam de manter em segredo. Assim, o

reclamante poderia tentar fazer valer seu direito à privacidade, e em alguns casos haviam juizes geravam o impedimento legal. Foram criadas algumas associações de pessoas que defendiam este direito e fizeram diversas campanhas para proibir o uso da máquina, ou pelo menos restringi-lo. Estes tipos de ações geraram os mais diversos problemas para a realização das viagens no tempo, mas felizmente em muitos dos casos, estas tentativas não surtiam um efeito muito amplo, como alguns gostariam. E na maioria dos casos, como no exemplo que damos, as restrições se limitavam aos viajantes, ou seja, criava-se um impedimento para quem poderia utilizar o equipamento e de que maneira poderia, caso fosse permitido. As formas como estas decisões eram cumpridas também geraram muita controvérsia, e em alguns países foram criados

organismos para regulamentação e auditoria nas máquinas de viagens no tempo, e isto demandou algumas alterações nos equipamentos, para que fossem passíveis de monitoramento. Felizmente os mecanismos tecnológicos permitiram que todos os casos fossem atendidos.

Houveram também algumas outras iniciativas bem interessantes e de abordagem totalmente diferente da que já apresentamos, e a primeira delas foi a tentativa do desenvolvimento e criação de máquinas capazes de bloquear as viagens no tempo. Assim como aconteceu na criação da máquina de viagens, os equipamentos bloqueadores contaram também com um trabalho colaborativo de quantidade e qualidade muito próximos ao da primeira, pois todas as informações e códigos computacionais relacionados à máquina de viagens no tempo

estavam disponíveis para serem estudados. Como comentamos anteriormente, é desta forma que todos os projetos são conduzidos e tratados. E assim, as diretrizes dos trabalhos dos bloqueadores estavam bem facilitadas. Mas apesar dos esforços, nunca foi obtido um resultado comprovadamente positivo, e a grande maioria das organizações que investiam neste projetos acabaram se dissolvendo, resultando em pouquíssimas que ainda tentaram, de alguma forma, fazer um equipamento eficiente. Um projeto desenvolveu um equipamento que se dizia ser capaz de criar barreiras genéticas temporais, e se baseava em tentar alterar ou mesmo excluir os itinerários genéticos temporais, porém além de não surtir o efeito esperado, a máquina acabou por prejudicar a saúde mental de alguns voluntários, pois o máximo que conseguia era

gerar uma amnésia completa na vítima, e este tipo de abordagem acabou sendo abolida pela comunidade científica. A grande maioria dos outros projetos baseavam-se na hipótese de se criar uma espécie de interferência temporal ou alguma espécie de barreira que iria bloquear o uso da máquina de viagens no tempo, mas também nesta abordagem, não houve nenhum com sucesso.

Numa linha totalmente diferente, mas parecida com a das máquinas de bloqueio, foram feitas tentativas de se produzir medicamentos capazes de bloquear o efeito da máquina de viagens no tempo. Um destes produtos foi desenvolvido por uma organização contrária ao uso das máquinas de viagens no tempo, para ser utilizado pelo viajante, fazendo com que o mesmo ficasse impossibilitado de realizar uma viagem, foram inclusive feitas



pesquisas e estudos com pessoas que naturalmente não eram capazes de realizar a viagem. Como havíamos comentado anteriormente, haviam mesmo pessoas com esta característica. O intuito destas pesquisas era o de descobrir alguma característica nestas pessoas que pudesse ser utilizada para se criar uma espécie de vacina. A intenção dos criadores deste produto era principalmente para ser utilizado como controle ou punição para aqueles que fossem alvo de algum impedimento jurídico, porém este produto, que era administrado através de injeções ou pílulas, também nunca funcionou realmente, e houveram casos graves de contra-indicações médicas. Obviamente os medicamentos foram banidos.

Foi criado também um outro tipo de medicamento que deveria ser capaz de apagar os itinerários genéticos temporais do usuário,

mas que também não funcionava efetivamente. Mas pelo menos nunca foi acusado ter trazido algum tipo de efeito colateral ou contra-indicação. Este medicamento foi produzido em forma de pílulas, e muito comercializado até que se foi provada a sua ineficiência. Já uma outra versão de tipo de medicamento, deveria produzir o efeito de bloquear a transferência genética por parte do usuário do produto aos seus respectivos descendentes, mas como nas outras experiências, também não surtiu o efeito esperado. A grande maioria deste último tipo de medicamento, prescrevia um uso contínuo e de longo prazo, fator que não estimulava o seu uso. E também havia problemas para a comprovação de seus resultados, pois seria necessário que pelo menos os filhos dos usuários dos medicamentos, que nascessem após o uso, fossem avaliados de forma efetiva para fornecer

as provas. Em todos os voluntários deste projeto, nenhum resultado positivo de bloqueio foi constatado.

Na contra-mão destes trabalhos de bloqueios e inibições, houveram alguns trabalhos na área dos medicamentos que visava justamente o contrário, que era o objetivo de potencializar a capacidade dos viajantes, mas assim como os experimentos bloqueadores estes também não surtiram efeitos significativos, com alguns também causando algum mal à saúde.

Muitos dos produtos aqui mencionados, foram comercializados em grande escala, mas a grande maioria deixou de existir e os poucos que sobraram e estavam disponíveis, tiveram a sua produção de forma clandestina, pois pouquíssimas pessoas ainda acreditaram neles. Mas muitos foram enganados.

## **A Teoria dos Resíduos Genéticos Temporais.**

Como já foi comentado, muitas das áreas do conhecimento se interessaram e utilizaram a viagem no tempo para propósitos específicos em suas áreas ou até mesmo tratando a mesma como foco dos estudos. Vários estudos foram feitos e publicados a respeito das viagens no tempo. E um dos estudos mais importantes, relevantes, e positivos sobre as viagens e os seus efeitos colaterais ou conseqüências, foi o que revelou os resultados que levaram a elaboração de uma teoria que foi chamada de Resíduos Genéticos Temporais.

A preocupação com as conseqüências das viagens no tempo foram focos dos mais variados estudos e abordagens, e alguns dos trabalhos

ligados ao grupo que desenvolveu a máquina, também tinham esta preocupação. O objetivo era sempre o de esclarecer todo e qualquer indício de efeito colateral, fosse ele bom ou ruim.

O projeto que elaborou a teoria mencionada, levou em consideração principalmente o fato de que a grande maioria dos estudos, testes, e pesquisas tinham como resultado da conseqüência do uso da máquina, uma maior eficiência da memorização e conseqüentemente na aprendizagem, e, como foi descrito anteriormente, até um grande projeto foi baseado neste efeito. Desta forma, o objetivo do trabalho foi o de descobrir o porque desta eficiência. Baseando-se então neste princípio, o projeto coletou todos os dados possíveis sobre as viagens, sendo através do acompanhamento das experiências ou apenas

recebendo as informações de todos os relatórios gerados por outros. De posse de uma grande quantidade de informações, foi possível elaborar sistemas que trataram e refinaram estas informações. O resultado destes sistemas também indicavam novos testes, que foram feitos com os viajantes concomitantemente às viagens que eram realizadas, tudo de forma colaborativa e coordenada entre as várias áreas de conhecimento envolvidas e os líderes do projeto. E o resultado final obtido, trazia as seguintes considerações e conclusões.

Conforme o viajante se submetia às viagens, mais claras ficavam as memórias do passado distante, assim como também as mais imediatas, de uma forma recursiva, que causava uma espécie de efeito cascata na memória do viajante. Explicando de outra forma, era como se o viajante “deixasse” um pouco de sua

consciência atual na sua consciência passada. Estas “lembranças” que são deixadas do presente no passado deram origem a teoria denominada de Resíduos Temporais. Os resíduos temporais foram comprovados através de séries de viagens pré-agendadas, que em vários casos, o viajante pôde prever fatos futuros que ocorreriam entre as viagens. Assim como quase tudo relacionado à máquina do tempo, os resultados variavam de acordo com o viajante, ou seja, alguns têm mais ou menos capacidade de absorver os resíduos temporais, mas em quase todos os casos houve a constatação de algum resíduo.

Vamos exemplificar de forma mais simples, para que o leitor possa entender melhor como ocorreriam estes resíduos temporais. Um voluntário, que por exemplo está estudando uma língua estrangeira, assiste a

uma aula e faz uma viagem a uma semana no passado exatamente durante o horário de aula anterior, e se programa a fazer uma viagem toda semana durante seis meses para o mesmo dia da semana e horário em que ocorrem as aulas. Desta forma o viajante assistia uma aula e revisava a anterior. E era desta forma, que em poucas semanas o viajante começava a ter a impressão de que estava aprendendo cada vez mais rápido, e que algumas palavras do vocabulário novo estavam simplesmente aparecendo na sua mente, pois durante as aulas que haviam sido feitas elas ainda não tinham sido vistas. A constatação era de que o vocabulário inédito viriam dos resíduos da viagem que seria, com certeza, feita na semana seguinte, ou seja, viriam das aulas futuras. E era exatamente isto que estava ocorrendo com os viajantes, alguns fatos futuros deles mesmos



estavam sendo descritos com certa exatidão, após várias experiências. A grande maioria dos relatos eram de fatos sem muita relevância, como um pássaro que apareceria na janela ou um dia de chuva que viria. Também ficou provado, como comentamos, que este comportamento não era comum em todos os viajantes e na maioria dos casos o número de viagens deveria ser maior que dez vezes para surtir o efeito desejado. Mas o conjunto de vários anos de relatórios, mostravam que várias experiências produziram resultados parecidos, ao ponto de haverem vários casos de viajantes que previram fatos de extrema importância para eles próprios ou às pessoas próximas à elas. Depois de anos de estudos os grupos envolvidos neste projeto publicaram as teorias dos resíduos temporais, e como não haveria de ser diferente, houveram os questionamentos e as defesas. Mas

quanto mais informações e resultados eram publicados, maiores se tornavam as certezas da existência dos resíduos temporais.

Resumindo, a teoria dos resíduos temporais nos diz que, muitas das viagens ao passado são capazes de gerar, de alguma forma ainda não explicada, um resíduo da consciência do viajante, na consciência do indivíduo visitado no passado.

Apesar de parecer irrelevante, esta teoria é um dos pilares para a possibilidade de viagens no tempo.

## **As possíveis conseqüências das viagens no tempo.**

Poder rever e validar os grandes momentos da história da humanidade foi um grande benefício que as viagens no tempo trouxeram, e, mesmo com opiniões contrárias, as experiências ajudaram a desvendar e esclarecer várias dúvidas e fatos que persistiram ocultos por muito tempo devido à falta de informações ou registros históricos.

Sendo assim, até aquele momento haviam muito mais aspectos positivos em relação às viagens no tempo, e os poucos aspectos negativos não traziam nenhuma conseqüência direta que pudesse impor qualquer tipo de recomendação contrária ao uso da máquina. fora os casos judicialmente embasados.

Porém, com a descoberta da teoria dos resíduos temporais, foram realizadas algumas pesquisas que apontavam para uma possível influência das viagens no passado visitado. E alguns destes estudos levantaram algumas novas dúvidas com relação ao uso da máquina. Poderiam as viagens influenciar ou até mesmo mudar algo no fluxo natural do tempo? Que tipo de efeito elas poderiam gerar se houvesse realmente alguma influência?

E seguidas destas indagações, surgiram muitas outras que resultaram em diversos trabalhos e discussões a respeito dos efeitos da viagens. E conseqüentemente reacendendo em alguns, a hipótese de se conseguir algum meio de proibir o uso da máquina, caso fosse possível provar que os efeitos negativos fossem maiores que os positivos. Iniciava-se aqui uma grande batalha científica e jurídica entre os que eram a

favor e os que eram contra as viagens no tempo.

A primeira linha de trabalho descrita, foi a que avaliava os resíduos temporais como benéfico, e alguns dos trabalhos atestavam os benefícios e até consideravam que o efeito destas viagens já estava pré-estabelecido no próprio fluxo do tempo e que portanto, não seria nenhum efeito e sim a própria causa. Uma tese muito interessante tratava da hipótese da auto-gênese de alguns ciclos da história, por efeito dos resíduos temporais, e que era descrita da seguinte forma. Um fato do passado somente ocorreria se recebesse um estímulo do futuro através de um resíduo, formando um círculo de eventos no tempo que não poderia ser quebrado. Podemos citar um exemplo fictício: Uma viagem no tempo, de algum descendente do criador da máquina de viagens, para a época de sua descoberta, poderia ter induzido através

dos resíduos, a criação da própria máquina, ou seja a criação da máquina é um resultado dela mesma. Estabelecendo assim o conceito da auto-gênese. Seguindo neste mesmo tipo de exemplo, muitas outras descobertas ou feitos poderiam ser efeitos da viagens. Mas como já se sabia que os efeitos dos resíduos não são constantes, portanto esta hipótese poderia ser válida, mas também não seria garantida em qualquer caso. Também nunca ficou provada.

Portanto, nesta linha de defesa das viagens em relação aos benefícios, pesava todas as possibilidades de bons usos das máquinas de viagens no tempo, e ainda algumas hipóteses de que poderiam haver fatos e conseqüências na história que estariam ligados diretamente ao uso da máquina e que portanto não poderiam ser evitados de qualquer forma.

Na linha de ataque às viagens no tempo,

muitas das pesquisas se concentravam nas teses de que as viagens no tempo, que comprovadamente poderiam gerar resíduos temporais no passado, conseqüentemente iriam alterar os fluxos do tempo causando graves prejuízos à humanidade. A grande maioria dos trabalhos não exemplificavam nenhum efeito exato, mas simplesmente apontavam hipóteses de distorções da realidade e até mesmo efeitos na natureza e no meio ambiente. Um dos trabalhos publicados descrevia uma série de acontecimentos em cadeia que poderiam ocorrer em decorrência das viagens, e que poderia afetar totalmente a época em que estavam vivendo. e que todos os benefícios que a humanidade tinha alcançado até aquele momento poderiam ser perdidos. Estas linhas de pesquisas trabalhavam com o intuito de disseminar o medo com relação ao uso da

máquina de viagens no tempo.

Desta vez a comunidade científica teve que se posicionar oficialmente, e a maioria concordou que os benefícios eram mais claros e bem definidos, enquanto que os possíveis efeitos negativos não eram. Mesmo que alguma dúvida ainda pudesse persistir em alguns casos, não haveria motivo nenhum para temer qualquer tipo de efeito que as viagens poderiam causar. Ficando assim recomendado, que não haveriam restrições científicas para o uso da máquina.

Nesta época, havia sido estabelecida uma comissão, gerida pela ONU, que tratava mundialmente do assunto relacionado ao uso da máquina de viagens no tempo e, subordinada a esta, haviam outras comissões formadas nos respectivos países, que tratavam o mesmo assunto no âmbito nacional. A comissão, inicialmente, corroborou a posição defendida



pela comunidade científica e ao final do seu relatório incluía a seguinte frase: “As únicas certezas absolutas com relação ao uso da máquina para viagens no tempo e os seus efeitos, é de que tudo varia de acordo com o viajante, ou seja, apenas sua variabilidade, que aliás é uma característica própria do ser humano. Não havendo portanto razões lógicas para sua interdição”

## **Restrição do uso da máquina de viagens no tempo.**

Durante algum tempo após as viagens terem sido isentadas oficialmente, as mais diversas e variadas experiências foram feitas e muitos modelos de máquinas do tempo foram desenvolvidos para diversos usos e propósitos, sem qualquer tipo de controle ou restrição que não fossem de ordem técnica ou econômica. Porém, como algumas polêmicas foram surgindo em trono destas experiências, surgiu a preocupação por parte de alguns dos líderes políticos e também alguns outros segmentos da sociedade mundial em analisar melhor o uso e disseminação das viagens no tempo.

Até aquele momento a comissão criada pela ONU apenas homologava as experiências, e em alguns casos publicava algum parecer

envolvendo alguma dúvida ou divergência. Assim, por pressão dos grupos interessados, surgiu um projeto mundial definido e controlado pela ONU, através da sua comissão, que teria como objetivos principais, a orientação sobre o uso e o desenvolvimento das máquinas de viagens no tempo. Já de início, criava uma norma com algumas restrições quanto ao uso da máquina e as viagens, sendo que a principal delas dizia respeito à potência das mesmas, que por determinação do projeto, seriam medidas pela capacidade de retrocesso e que somente as experiências autorizadas pela ONU poderiam desenvolver viagens além dos limites pré-estabelecidos. O limite estabelecido pela norma, seria o da idade do viajante, ou seja, as viagens só estavam totalmente liberadas para o próprio passado, isto para os projetos novos. Os projetos que já estavam em andamento teriam,

temporariamente, a autorização, mas tão logo a comissão pudesse, todas as autorizações seriam reavaliadas. Esta foi a norma mais contestada pela comunidade científica da época, mas não houve como muda-la. Outra medida extremamente contestada, incidia sobre os relatórios de viagens, que poderiam ser confiscados para análise e posterior liberação pela comissão mundial, e a norma não se restringia apenas aos relatórios que seriam gerados após a publicação das normas, mas também a todos os que já haviam sido gerados. Estas medida iniciais, segundo os gestores desta comissão, estavam sendo adotadas apenas enquanto o resultado final do trabalho do projeto não fosse divulgado. Sendo assim, muitas das máquinas foram modificadas e o controle passou a ser bastante rígido para se evitar qualquer tipo uso diferente do permitido.

As comissões nacionais ligadas à ONU passaram a exercer um papel fiscalizador em seus respectivos países.

Quando começou a implantação das medidas determinadas pela ONU, houveram várias contestações a respeito dos critérios adotados, pois não havia nenhuma justificativa para as mesmas. Mas, como os grupos defensores da máquina não conseguiram o apoio necessário junto às comissões, todas as medidas foram acatadas.

Muitos trabalhos tiveram que ser interrompidos, pois necessitariam de aprovação para continuarem, mas a aprovação nem sempre ocorria e em alguns casos era muito demorada, pois a comissão não contava com pessoal técnico especializado o suficiente para dar conta das demandas. E por estes motivos, muitos dos projetos foram abandonados pelos

pretendentes. Muitos outros projetos pequenos seguiram normalmente, pois não necessitavam de máquinas muito potentes. Porém, não houve mais nenhum que trouxesse novas ou expressivas descobertas, pois os projetos que exigiam máquinas mais sofisticadas, na grande maioria não eram aprovados ou simplesmente ficam na fila.

Os resultados dos trabalhos da comissão mundial, que supostamente deveriam terminar com as restrições, levaram muitos anos para serem completados e quando finalmente foram, os mesmos não traziam muitas conclusões à respeito da maioria dos itens propostos. E assim, muito poucas das restrições foram retiradas.

Os mais interessados continuaram seus trabalhos conforme as restrições, mas muitos grupos desistiram por considerarem que as

barreiras impostas impossibilitariam seus objetivos. As máquinas de menor potência continuaram a serem utilizadas em grande escala, mas as máquinas capazes de realizar viagens a épocas mais remotas praticamente deixaram de existir com o passar dos anos e a persistência das restrições.

Não se sabe ao certo como e porque a comissão foi tão rígida em seus propósitos, mas o que ocorreu foi algo totalmente fora dos padrões já utilizados. Talvez o medo do desconhecido fez com que isto acontecesse.

## **Uma última viagem?**

Conforme havia sido estabelecido, haviam agora várias restrições com relação ao uso da máquina de viagens no tempo, que por isto impossibilitavam um recuo maior no tempo, e assim a maioria dos grandes projetos foram paralisados ou abandonados.

Também de acordo com as normas todos os relatórios de viagens poderiam ser confiscados, e realmente muitos foram requisitados pela comissão mundial.

Como também estavam sujeitos às mesmas restrições os principais interessados no desenvolvimento da máquina de viagens no tempo, que era o grupo dos criadores da máquina também abandonaram seus projetos. Alguns, até por considerarem sua missão cumprida, acabaram se desligando



completamente do cenário científico.

O grupo principal se dispersou um pouco, mas a maioria continuou na sociedade, pois como haviam paralisado o projeto inicial, anterior à máquina de viagens, havia ainda um grande interesse em comum.

O projeto foi retomado e não seria concluído por este mesmo grupo, e como comentamos no início, a história deste projeto é bastante complexa para ser explicada neste livro. Durante o andamento deste projeto alguns participante desistiram, e um deles, foi aquele que era tido como principal idealizador do projeto da máquina de viagens no tempo. Ele se retirou para um país menos populoso dizendo que pretendia descansar um pouco de suas atividades, e caso resolvesse retornaria ao projeto, mas a verdade era que ele não se conformara com as restrições que foram criadas

e a impossibilidade da continuidade destes trabalhos.

Os resultados das pesquisas para este novo projeto não iam muito bem, quando então um dos participantes, que era aquele que morava na mesma cidade onde a primeira máquina de viagens no tempo foi construída, fez contato com o colega que havia se retirado, para conseguir algum conselho que pudesse ajudá-los. Como o idealizado não estava mais interessado, simplesmente aconselhou-o a vasculhar algumas informações antigas que haviam sido armazenadas como cópias de segurança, e estavam guardadas naquele mesmo local onde os trabalhos tinham sido iniciados. Assim, o grupo que havia estabelecido uma sede para os trabalhos em uma cidade não muito distante daquela mencionada, resolveu transferir todos

equipamentos da antiga sede para a nova. Para surpresa de todos haviam alguns equipamentos, que estavam instalados em uma espécie de sala cofre no subterrâneo da construção, e que serviriam como contingência caso os equipamentos principais sofressem algum tipo de acidente. Este nível de preocupação não era muito comum naquela época pois haviam muitas formas de garantir a segurança das informações, derivadas da forma como todos os tipos de equipamentos eletrônicos estavam interligados. Logo acabaram descobrindo que isto era uma excentricidade de um dos integrantes iniciais da sociedade de pesquisadores. Este achado inusitado forneceu muito mais do que as informações do projeto inicial. Pois havia acontecido o seguinte. Os equipamentos foram instalados em um ambiente totalmente protegido, física e tecnologicamente.

E foram dotados de agentes artificiais inteligentes com o intuito de gerar sistemas capazes de coletar todas informações a respeito das viagens no tempo e guardá-las em mecanismos físicos seguros. Estes sistemas tinham total acesso à rede global de informações até a época em que foram impostas as restrições. Os sistemas criados para efetuar as restrições não conseguiram identificar corretamente aqueles sistemas de cópias de segurança, porque estes sistemas já haviam sido projetados utilizando a nova tecnologia de inteligência artificial que era o objetivo do projeto inicial. E por isto foram apenas bloqueados os acessos dos mesmos ao sistema global. Isto fez com que os equipamentos dos sistemas de cópias não tivessem mais acesso a rede global, mas ao mesmo tempo também impedia que os outros da rede o monitorassem.

Foi um erro de sistema que permitiu que as cópias de segurança nunca fossem confiscadas.

De posse desta preciosa informação o grupo tinha que decidir se as entregavam à comissão mundial ou faziam algum uso delas. Decidiram então que, movidos pela curiosidade, pelo menos por um tempo iriam analisar as informações coletadas.

Utilizando os equipamentos encontrados, que não estavam mais ligados à rede global, criaram novos sistemas para analisar todos as informações que haviam encontrado, agora isoladamente. Algumas das informações revelaram algumas descobertas que nunca foram publicadas devido às restrições impostas às viagens no tempo. Algumas destas descobertas, relacionadas às inteligências artificiais, iriam possibilitar o avanço também no projeto inicial.

Mas primeira descoberta descrevia mais uma importante característica da viagem no tempo relacionada ao diretamente ao viajante. O trabalho foi realizado por uma sociedade de pesquisadores pouco conhecida na comunidade científica, cujo nome era Outubro, e conseguiu provar a tese de que tanto os viajantes como os “alvos” das viagens possuíam diferentes graus de capacidade de viagem, o termo “alvos” seriam as pessoas atingidas em uma viagem, por exemplo: se uma pessoa viaja no tempo e chega até a perspectiva de seu bisavô, o bisavô é o alvo. Desde as primeiras viagens, já se sabia que os resultados eram diferentes conforme o viajante. Mas a grande diferença desta descoberta é que havia sido descoberta uma forma precisa de classificá-los. Primeiro foi proposto o termo que classificaria os viajantes, e este termo era o de Transmissor. Assim todo

viajante teria que possuir a capacidade de ser um transmissor, que seria aquele que gera a transmissão da viagem. Para os alvos o termo utilizado era o de Receptor, que seriam todos aquele que possuísse a capacidade de ser um receptor da viagem.

Desta forma, além do Caminho Genético Temporal e as teorias relacionadas, para a viagem ser bem sucedida o viajante deveria possuir a característica de transmissor e o alvo de receptor. Este estudo também revelou que quase todas as pessoas possuem ambas as característica, pois também seriam transferidas geneticamente. O que as diferem seriam os níveis.

A segunda proposta foi a da classificação em níveis de ambos os termos, que ficou da seguinte forma:

Níveis dos Transmissores:

- Altíssimo: Grande capacidade de viagem.
- Alto: Boa capacidade de viagem.
- Médio: Capacidade de viagem razoável.
- Baixo: Apresenta dificuldades em realizar viagem.
- Baixíssimo: Pouquíssimas chances de realizadas uma viagem.

#### Níveis dos Receptores:

- Altíssimo: Grande capacidade de se ser alvo de viagem.
- Alto: Boa capacidade de se ser alvo de viagem.
- Médio: Capacidade razoável de se ser alvo de viagem.
- Baixo: Apresenta dificuldades de se ser alvo de viagem.
- Baixíssimo: Pouquíssimas chances de se ser alvo de uma viagem.



Assim, de acordo com esta classificação e os resultados dos estudos, conforme a combinação entre elas, maiores ou menores seriam os resultados da viagem. Por exemplo: altíssimo receptor com altíssimo transmissor é garantia de ótimos resultados, baixíssimo com baixíssimo era insucesso na viagem.

Foi desenvolvido também um módulo para ser utilizado com a máquina de viagens, que indicaria a classificação como transmissor, de qualquer usuário. Assim todos poderiam saber se seriam capazes de realizar uma viagem, ou ainda de serem possíveis alvos. Obviamente, não era possível obter previamente a classificação dos alvos receptores através do equipamento, mas empiricamente através da análise dos resultados, era possível determinar razoavelmente a classificação dos alvos atingidos. Pelos resultados obtidos, a maioria

das pessoas está entre médio e baixo em ambos os casos, e ainda há um bom número no nível alto.

Outra descoberta que foi conseqüente da primeira, e realizada também pela sociedade Outubro, trazia a relação entre as classificações e a teoria dos resíduos temporais.

Neste trabalho os resultados indicaram que conforme o nível dos transmissores e receptores é que os resíduos seriam gerados, ou seja, alguns teriam altíssima capacidade de gerar resíduos temporais assim como alguns a altíssima capacidade de retê-los, ou ainda inversamente o contrário. Valeriam então as mesmas regras de combinação para a viagem. As análises realizadas indicaram que a grande maioria das pessoas, quando é feita a relação com os resíduos temporais, está no nível baixo ou baixíssimo.

Quando o grupo já havia avaliado a maior parte das informações encontradas nas cópias de segurança, receberam mais um importante colaborador, que era aquele que foi do grupo dos idealizadores da máquina de viagens no tempo e que havia se retirado do trabalho. Ele apareceu repentinamente, apenas para um visita, mas logo procurou se atualizar da situação. Assim que soube das novas descobertas resolveu retornar ao grupo.

Já quase no final da análise das cópias de segurança, o grupo encontrou um conjunto de informações que traria um novo propósito ao seu trabalho. Algumas das experiências com as viagens no tempo revelaram indícios que muitas das informações sobre a criação da máquina e também sobre alguns fatos da época de sua criação, já haviam sido descritas há vários séculos antes da sua criação. A forma como a

história foi descrita a fez ser considerada apenas como fictícia e até fantasiosa demais para a época em que foi divulgada, e com o passar do tempo acabou sendo esquecida, principalmente pelo meio científico. Assim que terminaram de avaliar os conteúdos dos relatórios e também um pouco do que havia sido descrito da história, o grupo já sabia que estavam diante de uma missão que deveria ser cumprida por eles. Infelizmente não haviam informações suficientes para reproduzir com fidelidade a história relatada no passado, mas apenas os pontos mais importantes e ainda, eram relatos superficiais. Mas de qualquer forma, não havia nenhuma dúvida do que deveria ser feito. Assim, o grupo todo se reuniu fisicamente para decidir quem iria participar da missão e quem iria desistir, considerando que as conseqüências poderiam ser graves para quem

continuasse, pois para cumprir seu objetivo a missão deveria ser realizada através de uma viagem no tempo há uma data que certamente não seria autorizada, e por este motivo não fariam nem mesmo a solicitação. Ao final da reunião nenhum deles havia desistido, e no dia seguinte já estavam trabalhando, agora todos fisicamente juntos.

Com bases nas informações coletadas, conseguiram construir o módulo classificador que iria indicar os viajantes transmissores. Eles já sabiam que alguns deles deveriam ser transmissores de altíssimo nível só não sabiam quais, e com o módulo isto foi possível. Sendo que foram classificados neste nível, três dos pesquisadores presentes. Também montaram facilmente algumas máquinas de viagens no tempo, pois conforme a seleção, seriam necessárias pelo menos três, com a potência

máxima identificada para a missão.

Havia ainda mais alguns obstáculos que deveriam ser superados para realizar a missão, seria necessária uma adaptação na máquina de viagens no tempo para potencializar a capacidade de transmissão de resíduos temporais. Para isto seria preciso realizar várias pequenas viagens no tempo, que com certeza seria monitorada e descoberta, pois para ser realizada a viagem depende de informações e processamento que estão distribuídos através da rede global, e mesmo com equipamentos quase isolados os sistemas de bloqueio certamente conseguiriam interceptar uma viagem não autorizada. E para não correr nenhum risco de ser descoberta a verdadeira intenção, dividiram a equipe para poder criar um outro grupo que iria realizar os testes em um novo projeto, que pelas normas vigentes

deveria ser submetido à comissão mundial da ONU. Assim foi feito e, depois de certa demora, o projeto foi aprovado. O pretexto usado no contexto deste projeto, para que fosse aprovado, era apenas o de produzir um módulo capaz de aprimorar os resultados nos projetos de aprendizagem, otimizados pelas viagens no tempo. Depois de apenas alguns meses já estava pronto o módulo que melhoraria em várias vezes a capacidade de transmissão dos resíduos temporais.

Quase todos os preparativos para a missão estavam prontos, mas ainda seria preciso superar mais outro obstáculo. A missão que seria cumprida através de uma viagem no tempo, teria que durar um tempo mínimo para surtir os efeitos desejados, e o tempo que havia sido calculado era de no mínimo uma hora, que equivale a 75 (setenta e cinco) dias em viagem

no tempo. Todos sabiam que da forma como a viagem poderia ser monitorada, era certo que a mesma seria descoberta e bloqueada em bem menos tempo que o necessário. Então seria preciso descobrir em quanto tempo o bloqueio ocorreria, para conseguir descobrir que tipos de artifícios e as medidas seriam necessárias para se conseguir os sessenta minutos desejados. Para conseguir a informação sobre o tempo exato para que os sistemas bloqueadores conseguissem obstruir a viagem, foi elaborado um plano. Para isto, primeiro precisariam de uma viagem como cobaia para um teste. Nenhum membro do grupo poderia se expor, e por isto foi acionado um contato com um membro de uma outra sociedade científica capacitada, que concordou em realizar uma viagem no tempo, para além dos limites permitidos, para que fosse medido o tempo



decorrido até o bloqueio. Esta pessoa envolvida devia um grande favor a um dos líderes da missão, e não fez qualquer objeção ou exigência. Para convencer a outra sociedade a realizar o teste, seria oportuno ter um bom argumento e que não levantasse nenhuma suspeita. Apesar da amizade que havia entre os membros da sociedade Verde e os membros desta outra, o argumento a ser utilizado para disfarçar o objetivo real, que seria o de realizar um teste em um novo sistema de bloqueio ainda em desenvolvimento, também serviria para isentar os outros associados, uma vez que um deles já estava comprometido. O teste foi realizado conforme combinado entre as partes, e apesar do risco, houve apenas uma advertência por parte da comissão regulamentadora. E ao final do teste o objetivo tinha sido cumprido. E o tempo total decorrido

até que o bloqueio fosse efetivado foi de exatamente cinco minutos. Assim o grupo teria que providenciar uma forma de conseguir aumentar este tempo, pois só haveria uma única chance de executar a missão.

Foram analisados todos os métodos de captura das informações e também os sistemas que eram utilizados pelos agentes bloqueadores, pois, como já foi comentado antes, todo código computacional é público nesta época, e o dos bloqueadores não eram exceção, até porque eram baseados em teorias muito bem conhecidas. Assim foi possível para o grupo definir uma estratégia para conseguir o tempo necessário para execução da missão.

A estratégia, que visaria dificultar o trabalho dos bloqueadores, ficou definida da seguinte forma. Vários agentes de inteligência artificial foram criados especificamente para

este propósito e seriam acionados para atrapalhar o funcionamento dos sistemas de bloqueio, no exato momento em que a missão iniciasse, formando uma espécie de barreira virtual.

Havia ainda o último obstáculo, que na verdade era apenas uma dúvida, que afinal acabou sendo útil para a estratégia adotada. A dúvida era que não se sabia quem seria o transmissor, ou viajante, que poderia de fato realizar a missão com sucesso. De acordo com as informações conhecidas, a única certeza era que um dos membros seria este viajante, e a análise classificatória havia apontado três candidatos com este potencial. Mas de acordo com os cálculos do plano estratégico, seriam necessárias que doze máquinas fossem acionadas ao mesmo tempo, além do uso dos agentes. Também era indispensável que as

máquinas fossem acionadas a uma distância mínima de duzentos e cinqüenta quilômetros entre cada uma delas, pois o envio dos sinais dos bloqueadores para interceptar a máquina e feito através de sua localização. E com esta distância e as barreiras virtuais, alguns minutos preciosos seriam ganhos.

Para completar o time dos viajantes, foram sorteados mais nove entre todos os outros integrantes do grupo que no total eram cinqüenta e uma pessoas, diretamente envolvidas. Os três viajantes que já haviam sido selecionados na primeira fase do projeto da missão, ainda teriam que passar por um condicionamento mental, que consistia em aplicar algumas técnicas para apurar a memória. Ainda foi necessário construir mais seis máquinas de viagens no tempo, pois na primeira fase não haviam sido construídas as

doze, porque ainda não tinham a indicação de que este seria o número necessário.

Houve então a separação dos participantes em doze grupos de cinco ou seis pessoas já contabilizando o viajante. As divisões também foram através de um sorteio. Os grupos seriam espalhados conforme as possibilidades e as circunstâncias, mas sempre respeitando o limite mínimo de distância. Antes de começarem os preparativos para a partida, reuniram-se todos para decidir qual seria a data, hora, minuto e segundo exato para execução do plano. Ficou decidido que seria a exatamente uma semana a partir do momento em que se separassem. Caso houvesse algum imprevisto com qualquer uma das equipes, esta deveria avisar as demais para refazerem o planejamento. Depois, as onze máquinas que iriam ser mudadas de lugar, foram desmontadas

e transportadas cada uma para o local pré-determinado.

Cada equipe montou a sua máquina e foram feitos todos os testes necessários.

Felizmente nenhum imprevisto ocorreu até a data marcada, e momentos antes do combinado, as doze máquinas e seus viajantes estavam preparados e a postos. Primeiro todos os agentes de inteligência artificial foram ativados para formar as barreiras protetoras. Todos estavam ansiosos e em silêncio quando foi feita a contagem regressiva e sincronizada para o acionamento das máquinas. Como havia sido combinado, então, foram acionadas as máquinas para ser executada a tão aguardada missão. Somente os 12 líderes das equipes conheciam todos os detalhes desta missão, que consistia em enviar os viajantes transmissores, preparados exaustivamente para memorizar

todos as informações possíveis desde à época do alvo receptor, reconhecido agora pelo codinome Actor Librum, até à época em que estavam. Esta missão é iria possibilitar a existência daquela realidade.

Como código para o acionamento paralelo de todas as máquinas, foi escolhida a palavra chave homônima ao projeto que foi executado em segredo, e a palavra era Chronus.

## **Chronus**

“Na mitologia grega, Chronos ou Khronos (em grego Χρόνος, que significa ‘tempo’; em latim Chronus) era a personificação do tempo. Também era habitual chamar-lhe Eón ou Aión (em grego Αἰών).

De acordo com a teogonia órfica, Chronus surgiu no princípio dos tempos, formado por si mesmo. Era um ser incorpóreo e serpentino possuindo três cabeças, uma de homem, uma de touro e outra de leão. Uniu-se à sua companheira Anaké (a inevitabilidade) numa espiral em volta do ovo primogênito separando-o, formando então o Universo ordenado com a Terra, o mar e o céu.”

Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre.



## **Créditos:**

O desenho da capa foi baseado nos originais:

- [http://en.wikipedia.org/wiki/Image:DNA\\_Overview.png](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:DNA_Overview.png)
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Clock-green.png>
- [http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Modern\\_clock\\_chris\\_kemps\\_01.svg](http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Modern_clock_chris_kemps_01.svg)

Para confecção da montagem da capa foi utilizado o GIMP image Editor (<http://www.gimp.org/>) .

Para os diagramas do caminho genético foi utilizado o Dia (<http://live.gnome.org/Dia>).

Este livro foi escrito com BrOffice (<http://www.broffice.org/>).

Sistema operacional LINUX/DEBIAN (<http://www.debian.org/index.pt.html>).

**Licença para cópia e distribuição:**

É permitida a cópia e distribuição do conteúdo integral desta obra somente em formato eletrônico e sem fins comerciais.

O uso de parte do conteúdo é permitido desde que citadas todas as fontes de contato.

**Contatos:**

<http://projetochr.blogspot.com/>

<http://www.projetochronus.xpg.com.br/>

ou pelo endereço de e-mail:

[actor.librum@gmail.com](mailto:actor.librum@gmail.com)