

Data Estelar: 20191216

Ano 07 Número 41

[www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)

**Coluna Antenados:**  
A Filosofia dos  
Klingons

**Além dos Tricorders:**  
René... Mais uma  
Estrela no Céu de  
Rodd

**STARCON F30:**  
**Connor Trinneer no**  
**Brasil**

7 anos



**Tribuna**  
**Quark**

# STAR TREK VENTURE

O ESPAÇO...  
A FRONTEIRA FINAL!  
VENHA A BORDO DA NAVE ESTELAR  
USS VENTURE NCC 71854 - CLASSE GALAXY  
DA FEDERAÇÃO UNIDA DOS PLANETAS



[www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)

## O ESPAÇO... A FRONTEIRA FINAL!

Chegamos a nossa última edição de 2019, um ano muito interessante para os fãs de Star Trek no mundo, e especialmente no Brasil, com duas Convenções com atores internacionais e ainda o sucesso da CCXP.

Nossa reportagem de capa é totalmente dedicada ao evento que aconteceu em São Paulo em outubro, com a presença de Connor Trinneer (Trip) no Brasil, sendo escrita por mim, que estive presente, participando e fazendo a cobertura do evento com vídeos e fotos. Além de Connor Trinneer, o evento contou mais uma vez com a presença de Richard Arnold, consultor de Star Trek e assistente pessoal de Gene Roddenberry.

A coluna "Antenados" nos traz um artigo muito interessante e completo sobre a Filosofia dos Klingons.

Na seção "Tripula em Ação", temos uma entrevista com nosso colaborador Zeca sobre inclusão no Universo das Séries Star Trek.

Na Coluna "Além dos Tricorders" um artigo em homenagem a René Auberjonois e sua importância para Star Trek.

Temos também a coluna "Mercado Quark" com reportagem sobre estátuas e itens modelados e produzidos em impressoras 3D.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

## Índice

<b>Reportagem de Capa</b> .....	<b>04</b>
<b>Tripula em Ação</b> .....	<b>10</b>
<b>APP Trek</b> .....	<b>13</b>
<b>Coluna Antenados</b> .....	<b>14</b>
<b>Mercado Quark</b> .....	<b>24</b>
<b>Além dos Tricorders</b> .....	<b>26</b>

[WWW.USSVENTURE.ENG.BR](http://WWW.USSVENTURE.ENG.BR)

## Expediente

**Editor Geral:**  
MDaniel Landman

**Revisores:**  
Paulo Segalla  
MDaniel Landman

**Design Gráfico:**  
Lionel Mota

**Artigos, Matérias e Colunas:**  
MDaniel Landman  
Flori Antonio Tasca  
José Benjamin M. Diniz Costa  
Jeff Alfonsin

**Fotos e Imagens:**  
MDaniel Landman  
NovaFrota/Fernando Perecin

Diversas Imagens foram retiradas de sites públicos da Internet e processadas para esta publicação.

## STARCON F30: Connor Trinneer no Brasil

Por Almirante MDaniel Landman

O evento *StarCon F30 "A Longa Jornada"*, em São Paulo, no Teatro Eva Wilma, foi a celebração de marco para o *Grupo NovaFrota* (antigo fã-clube Frota Estelar Brasil) pelos 30 anos de atuação do Grupo na divulgação do Universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek) em São Paulo, e nesta comemoração não mediu esforços para trazer novamente um ator importante ao Brasil, assim como fez ao longo destes 30 anos de grandes Convenções.

Foi a vez da *NovaFrota* trazer o ator **Connor Trinneer** da Série Star Trek: Enterprise, que interpretou magistralmente o Comandante *Charlie 'Trip' Tucker III*, engenheiro chefe da primeira nave estelar com capacidade de dobra 5 da Frota Estelar.

Esta foi uma segunda edição de uma StarCon este ano, onde em fevereiro trouxe o ator Doug Jones da Série Star Trek Discovery, o evento ocorreu em outubro de 2019 na mesmo Teatro Eva Wilma em São Paulo, local com boa infraestrutura e fácil acesso para comportar os fãs de Jornada nas Estrelas, seja no auditório ou na parte externa chamada de "Promenade"



Foto: NovaFrota/Fernando Perecin

O Evento teve início com uma retrospectiva das três décadas de história da *NovaFrota*, seguido de um bate-papo com convidados conduzido por Luiz Navarro, sobre curiosidades, dificuldades e também as grandes vitórias que conseguir organizar importantes eventos com grandes atores internacionais de Star Trek, entre eles Leonardo Nimoy, George Takei, Walter Koenig, Doug Jones e René Auberjonois, além de outras dezenas de eventos e convenções para os fãs de Star Trek.

StarCon  
**F30**  
A LONGA JORNADA  
5 DE OUTUBRO DE 2019  
[www.starcon.novafrotabr.com](http://www.starcon.novafrotabr.com)  
PRESEÇA DE  
**CONNOR TRINNEER**



Na sequência os integrantes da banda *PAD*: Marcos Klaine e Fábio Noogh ficaram encarregados de introduzir o grande painel com o convidado principal, tocando ao vivo a versão da música tema da Série Star Trek: Enterprise "Faith Of The Heart".

Foto: MDaniel Landman



## Painel Connor Trinneer:

Muito simpático, e parecendo estar muito feliz de estar no evento, Connor Trinneer sobe ao palco principal da StarCon e logo quer tirar uma grande selfie com o auditório repleto de fãs brasileiros animados com a possibilidade de estares junto a mais um ator internacional de

Jornada nas Estrelas no Brasil.

O painel principal foi uma grande entrevista conduzida pelo jornalista Salvador Nogueira, do site *TrekBrasilis* e membro da *NovaFrota*. Com uma série de perguntas em inglês, deixou Connor bem a vontade para falar sobre como descobriu a talento de ator, sua carreira e o importante papel do engenheiro chefe Charlie 'trip' Tucker III da nave Enterprise NX-01 na série Star Trek Enterprise. O evento teve tradução simultânea via radio, o que ajudou muito os fãs a participarem do painel.

Connor sempre desenvolvia respostas longas e detalhadas como quando estudou na *Pacific Lutheran University* em Tacoma, Washington. Onde jogava futebol americano, até o dia em que uma amiga o incentivou a fazer um teste para ator, onde acabou trocando o futebol pela carreira de ator.

Outra resposta interessante foi quando falou de sua audição para o papel do Trip, pois tinha certeza que não iria conseguir o papel, já que vários outros atores estavam nesses testes



Foto: NovaFrota/Fernando Perecin



## STARCON F30: Connor Trinneer no Brasil

para o papel. Tudo era muito enigmático e ele tinha apenas algumas páginas de um roteiro no qual basear seu desempenho, e a única informação era que o personagem era do sul dos Estados Unidos. Após diversas audições, e um “porre de Tequila” no México com a namorada, acabou sendo confirmado no papel.



Foto: NovaFrota/Fernando Perecin

Os fãs puderam fazer as perguntas diretamente para o Connor Trinneer, em inglês ou em português, sempre ajudados pelo mediador Salvador Nogueira. As perguntas foram diversas com respostas também elaboradas, onde inclusive uma das perguntas deu a oportunidade de Connor falar do impacto dos acontecimentos do dia “11 de setembro” na Série e em seus roteiros.

Resumindo, foi um painel muito proveitoso para conhecer o ator e seus trabalhos como em “*Stargate: Atlantis*”, ou quando interpretou o presidente George W. Bush no filme “*American Made*” (Feito na América), mas também aquelas curiosidades que todo fã de Star Trek quer saber sobre sua Série e como os atores olhavam para seus personagens como o fato do Trip ter tido um fim, quando da sua morte no final da Série, e os demais personagens não terem um final. Ele como ator considerou normal a situação, a despeito da opinião contrária de muitos fãs.

### Painel Stargate: Passado e Futuro.

Em homenagem ao trabalho de Connor Trinneer na franquia *Stargate Atlantis*, como o cientista renegado *Michael Kenmore*, um dos vilões mais interessantes de toda a saga, foi montado especialmente um painel para falar um pouco dessa Série com a presença de Luiz Navarro, Paulo Gustavo Pereira e Fernando Afonso.

### Cerimonial e Condecorações da Academia da Frota:

A Academia da Frota é uma atividade lúdica para os sócios do *Grupo NovaFrota*, que promove algumas pontuações a atividade de interações entre os membros. Neste contexto, conforme a pontuação se distribuem um rank por patentes, e justamente aproveitando o eventos, foi conduzida pelos amigos Israel Fick e Edson Santos uma cerimônia para entrega de novas patentes aos membros da Academia.



Foto: MDaniel Landman

Eu, como sócio da *NovaFrota* e membro da Academia, fui condecorado com a patente de Alferes no palco junto com diversos outros fãs e sócios. Caso se interessem em participar desta Academia acessem o site do Grupo, associem-se e entre para a Academia, quem sabe no próximo evento você leitor estará recebendo também sua patente.





Foto: NovaFrota/Fernando Perecin

## **Painel: Enterprise – A Série raiz de Star Trek**

Na sequência, iniciou o Painel sobre a Série Enterprise, mediado pelo jornalista Salvador Nogueira, com a presença de Roberta Manaa (TrekBrasilis) e Marcelo Daniel Coelho (USS Venture) debatendo alguns pontos importantes e polêmicos sobre a Série Enterprise, e seu papel nas diversas Séries derivadas do Universo Star Trek, e logo após se seguiu uma conversa do Philippe Maia, o dublador do ator Connor Trinneer.

## **Trailers: ST: Picard e ST: Discovery**

Uma das grandes surpresas foi poder assistir em primeira mão junto com diversos fãs os novos trailers das Séries Star Trek Picard e Star Trek Discovery (3ª Temporada), divulgados pela CBS naquele mesmo dia. Onde após a exibição se seguiu um bate-papo com convidados sobre as perspectivas para as novas Séries. Existe um grande diferencial emocional em você assistir um trailer em casa e junto com diversos fãs do mesmo Universo, isso deixou todos muito animados.

## **Encontros e Reencontros:**

Eventos no porte da StarCon F30, com a presença de personalidades internacionais do universo de Jornada nas Estrelas e Ficção Científica, atraem fãs de todo o país, e acaba sendo um dia para encontros com aqueles amigos que só nos relacionados pela Internet.

Eventos proporcionam também a chance de reencontrar velhos amigos e fazer outros novos. Entre esses momentos, foi uma honra poder entrevistar algumas pessoas, gravando diversas entrevistas em vídeo para o canal da USS Venture, entre elas o amigo Heitor Teixeira do Grupo Star Trek Baixada Santista.



Foto: MDaniel Landman



## STARCON F30: Connor Trinneer no Brasil

Foto: MDaniel Landman

Estas pessoas, além de grandes fãs, dedicam seu tempo para informar, construir, divulgar e promover o Universo de Jornada nas Estrelas no Brasil em suas diferentes plataformas.

No canal do YouTube do Grupo USS Venture, temos três vídeos que mostram um pouco de Connor Trinneer no palco (com legendas), a participação do Grupo USS Venture, além outras entrevistas com fãs e momentos marcantes do evento como um todo.

Fica aqui registrado também um agradecimento especial a todos que compõe o Grupo NovaFrota e sua incansável vontade de fazer acontecer estes grandes eventos durante esses 30 anos de atividades. Parabéns a todos!!



A StarCon F30 deixará saudades, mas também a certeza, que com o sucesso dessa edição da convenção internacional, a NovaFrota continuará a alimentar a esperança dos fãs brasileiros que nos próximos anos teremos um dia para nos reunir, conhecer um ator de Star Trek, e estarmos juntos para conversar sobre esta paixão que é o Universo Star Trek.





**A USS Venture precisa de você !!  
Venha e aliste-se nesta tripulação**

**[www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)**

## A Inclusão no Universo Star Trek

Por José Benjamin Moreira Diniz Costa



Esta seção abre espaço para textos e entrevistas com nossos tripulantes e colaboradores que nos ajudam no dia-a-dia na divulgação do Universo Star Trek. E nesta edição, trazemos uma entrevista com nosso colaborador José Benjamin (Zeca) que sempre está atendo às diversas notícias relacionadas a Star Trek e nos ajuda com a divulgação rápida em nossos canais sociais. Vamos conhecer um pouco este nosso amigo.

**TQ: Caro Zeca, nos conte como conheceu o Universo Star Trek e qual a sua necessidade especial para visualizar este Universo?**

Bom, devo explicar uma situação para que os leitores da revista saibam o que eu vou falar aqui. sou pessoa com deficiência visual, sou cego devido a um glaucoma e retinose pigmentar, no entanto, até meus 18 anos enxergava com auxílio de óculos de grau e daí vim perdendo a visão ao longo da vida. Hoje, prestes a completar 50 anos estou CEGO, entretanto, consigo

saber se é dia ou noite, consigo ter noções de onde estou, pra onde estou indo, se existe algum obstáculo ao meu redor, todavia, não significa que isso seja chamado de visão, apenas consigo visualizar, identificar o ambiente em que estou, seja ao ar livre ou em um ambiente fechado.

ISTO POSTO, voltando a sua pergunta, conheci o Universo Star Trek ainda criança quando assisti por acaso um episódio de Jornada nas Estrelas, a Série Original, entretanto, por ser criança, não entendia, mas era a coisa mais legal do mundo! Sobretudo, por tratar-se de uma fantasia! Porém, não seguia com frequência porque também haviam outras coisas que eu gostava, mas quando conseguia assistir um episódio parava tudo que eu estivesse fazendo!

Quanto a minha necessidade especial, preciso de um programa leitor de tela para acessar um computador, ou um smartphone, para que eu possa navegar nos sites ligados à Star Trek e aos aplicativos de “streaming” para assistir os filmes e episódios da franquia, paralelo a isso, deveria haver uma *áudio-descrição* nos episódios e filmes para que pudesse saber o que está acontecendo e o que existe em cada cena dos episódios e filmes da franquia.

**TQ: Qual a importância da Internet, como achou nosso site e se sempre conseguiu acessar o material do Grupo USS Venture pelo site? qual o programa que usa?**

Preciso explicar outra coisa... nós cegos e/ou baixa visão, utilizamos recursos que chamamos “tecnologias assistivas”, são recursos que nos possibilitam ter acesso a todos os bens, produtos e serviços produzidos no país. programas leitores de telas são um dentre as inúmeras opções de tecnologias existentes e seu uso é extremamente fundamental nesse processo de acessar a internet e outras questões correlatas. Os programas leitores de tela transformam os caracteres da tela em sons e daí em palavras. Tudo que está em uma tela, desde que ela tenha sido construída em uma linguagem acessível, conforme o w3c, o leitor irá ler, portanto, no mundo em que vivemos onde a internet faz cada



vez mais parte de nossas vidas, ela é muito importante para que possamos interagir com o resto do mundo, em todos os seus aspectos.

Quanto a minha navegação no site do grupo, estarei mentindo se disser que é fácil, todavia, consigo saber muita coisa que lá está, mas já tentei buscar umas coisas e também não consegui.

Ah! como conheci o site? Bom, há alguns anos, navegando no Facebook procurando postagens sobre Star Trek, encontrei um cara de Curitiba, o Lucas Laines, que me adicionou no seu perfil. após algum tempo comentando e compartilhando suas postagens, um cara chamado Daniel Coelho, que também encontrei e vinha compartilhando suas postagens, também me adicionou em seu perfil no Facebook e logo em seguida no seu grupo! Kkkkk Bom, daí fiquei muito feliz porque estava começando uma trajetória no Universo Star Trek! Era quase que uma realização de um sonho, porque, ao longo da minha vida, vinha procurando notícias sobre Star Trek, daí um cara que eu nunca conversei, nem muito menos vi na vida, me coloca no meio do universo Trek! Show!! Então ele me apresentou o site e o canal no YouTube e desde então tenho acompanhado tudo sobre Star Trek, inclusive, acabei conhecendo também outros grupos como a NovaFrota BR que, diga-se de passagem, também passei a compartilhar e acompanhar suas postagens no Facebook e vídeos no YouTube. Valeu almirante!! KKK

## **TQ: Como visualiza os episódios e imagina as novas naves?**

Bom, minha visão, bastante comprometida, me permitiu assistir até o fim de Star Trek Voyager lá pela primeira década desse século, passando pelos filmes, e as séries "The Next Generation" e "Deep Space Nine", no entanto, sem muitos detalhes, sempre perdendo cenas mais rápidas, um ou outro detalhe de algum personagem, então pude saber como eram as naves, os personagens, os planetas, entretanto, as Séries Enterprise, a Série Animada e agora Discovery, JÁ ASSISTI SEM VISÃO, tomo por base as séries que assisti e daí vou construindo as cenas e as naves. Preciso dizer que as últimas temporadas das séries TNG, DS9, VOY, e os filmes a partir do "Genetaron" foram bem complicados de acompanhar.

## **TQ: Sei que tem comprados os modelos de naves da Eaglemoss, quanto eles são importantes para você tocar a visualizar as naves?**

Lembra que falei sobre construir as imagens, quando comecei a comprar as naves, pude saber como são as principais naves da Série Discovery, a USS Discovery, a USS Shenzhou, e a USS Enterprise

Clássica (porém modificada), A USS Defiant de DS9, além da própria Estação DS9, além de todas as naves USS Enterprise, ficou mais fácil de montar as cenas na memória, sobretudo, tocando nelas, lembro as formas geométricas de quando enxergava, daí construo tudo na cabeça. devo confessar que imaginar a Esfera e o Cubo Borg não foi nenhum problema em imaginar!!

## **TQ: Qual a importância do material dublado para você? em detrimento do material apenas legendado?**

Mesmo eu tendo facilidade em aprender idiomas, meu inglês não é avançado, consigo compreender alguma coisa, mas não é suficiente para acompanhar o andamento da história e não preciso dizer que as



## A Inclusão no Universo Star Trek (continuação)



legendas são inúteis pra mim, então a dublagem é importante porque posso acompanhar tranquilamente, já que no idioma original ficaria perdido nos diálogos e não saberia o que está acontecendo.

**TQ: Como você entende a diversidade e a inclusão de todos, presentes nos episódios de Star Trek?**

Bem interessante! Com uma gama enorme de indivíduos com características totalmente distintas um dos outros, fazer a inclusão em uma sociedade em que existe uma diversidade completamente heterogênea não é uma tarefa fácil, mas quando os agentes envolvidos nesse processo se unem para achar uma solução para que os problemas que possam aparecer, sejam os mínimos possíveis, Star Trek nos mostra que é possível fazer essa interatividade de toda essa diversidade em um filme funcionar, fazer também na vida real pode ser possível.

**TQ: Qual a mensagem final que gostaria de deixar para os fãs de Star Trek?**

Daniel, deixar uma mensagem não é fácil, o que eu disser pode ser interpretado como uma utopia e, inclusive, circular por ideologias políticas, mas ir além do que Star Trek nos passa é um bom começo. Eu poderia falar aqui sobre ajudar os cegos a lutar por acessibilidade, no entanto, não estaria indo além da mensagem de Star Trek devido a grande diversidade em que vivemos, todavia, posso falar sobre prestarmos atenção no que estamos fazendo e iremos fazer, sobretudo, porque isso irá impactar positivamente não somente nosso presente, como também nosso futuro e aí lembro o que falei antes: irmos além da mensagem que Star Trek nos passa ser um bom começo!



### Star Trek Animated Battery Widget

*Monitorar a carga a bateria do smartfone ficou mais Star Trek...*



#### **INSTALAÇÃO**

Sem nenhuma dificuldade este app é facilmente achado no Google Play na pesquisa ou diretamente no Endereço: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tavleen.startrekbattery&hl=pt>

#### **DESINSTAÇÃO**

Basta ir na tela de configuração dos aplicativos no seu telefone, achar este aplicativo na relação e desinstalá-lo.

#### **DETALHE**

O Widget de bateria com o Star Trek Animation representa o nível da bateria do seu smartphone e exibe imagens de alerta animadas, dependendo do nível da bateria. (Alerta vermelho para nível inferior a 20%, alerta amarelo para o nível entre 20% e 50%, alerta verde para o nível acima de 50% e alerta azul quando o status da bateria estiver sendo carregado). O aplicativo também inclui uma atividade que informa sobre os seguintes detalhes de sua bateria: nível de bateria restante, status, tensão, saúde, tecnologia e temperatura da bateria. Para exibir o widget na tela inicial, arraste o widget do menu do widget.





## A FILOSOFIA DOS KLINGONS

Por Flori Antonio Tasca

Os Klingons são uma das raças alienígenas mais conhecidas no universo de Star Trek. Originários do planeta Qo'noS (Kronos), os Klingons desenvolveram uma avançada cultura que, ao conseguir chegar ao espaço, iniciou um processo de expansão que resultaria em um verdadeiro império. As conquistas desse império são resultado de uma mentalidade eminentemente guerreira. Os Klingons se destacam pelo grande valor que dão à honra e ao combate, mantendo uma cultura rígida e agressiva que os tornou uma das potências da galáxia, donos de um poderio militar que é sempre respeitado e temido. As ações e o comportamento dos Klingons estão baseados em um sistema filosófico que está entre os mais curiosos e fascinantes de toda a série.

### UMA FILOSOFIA DE GUERRA

A tradição guerreira dos Klingons tem origem em seus próprios mitos fundadores. Kahless, o Inesquecível, foi o responsável por unificar o povo Klingon depois de matar o tirano Molor. Seus vários feitos heróicos foram reverenciados pela sociedade Klingon de tal modo que Kahless se tornou quase uma espécie de Deus para eles. Muitos aspectos da sociedade e da cultura local passaram a levar em conta a vida de Kahless, sua honra, seu heroísmo e sua coragem.



A relevância de Kahless ao longo do tempo pode ser vista em "The sword of Kahless", episódio da série Deep Space Nine.

Trata-se de uma sociedade que manteve bastante presente a noção de honra e tradição, reforçando-a mediante seu caráter "guerreiro", que se tornou um dos aspectos relevantes do seu modo de vida. De fato, aos poucos a casta guerreira dos Klingons se destacou tanto que as suas características passaram a ser atribuídas aos Klingons em geral, conhecidos a partir de então como uma "raça guerreira", conceito que pode ser observado em episódios como "Broken bow" e "Judgment", ambos da série Enterprise.





A sua cultura guerreira fez com que se tornassem uma das potências da galáxia. Eles acreditam que apenas pela expansão violenta irão sobreviver. Adotam sempre o conflito, em vez da diplomacia. É como diz um provérbio Klingon: “Escolha lutar, e não negociar” (WEATHER, 2018).

Os Klingons podem lutar por qualquer motivo, mas normalmente o fazem quando a sua honra está em jogo. Comportamentos vistos como suspeitos, como pessoas sussurrando, podem despertar os seus instintos guerreiros. É por meio também do confronto que eles resolvem as injustiças, os crimes, ou mesmo as diferenças de opinião (MEMORY-BETA, s.d.). A tendência deles é nunca fugir de um combate, o que seria visto como covardia e, por isso, afetaria a sua honra, que eles valorizam muito.

Um Klingon incapaz de lutar e viver como guerreiro deve se suicidar por meio de um ritual conhecido como hegh'bat (episódio “Ethics”, da série A Nova Geração).

Nota-se, portanto, que a filosofia guerreira está impregnada de tal forma no modo de vida dos Klingons que não conseguir se adequar a ela é motivo suficiente para acabar com a própria existência. Ser Klingon é ser guerreiro e quem não conseguir seguir essa orientação não merece viver. Romper com os ritos e tradições da sociedade constitui uma grave ofensa que é dificilmente esquecida, trazendo vergonha ao seu autor por várias gerações.





## A FILOSOFIA DOS KLINGONS (continuação)

### UMA ÉTICA DE GUERRA

Evidentemente, a fim de que os membros dessa raça não se destruam mutuamente, e com isso acabem com toda a sociedade Klingon, é preciso seguir determinada ética da guerra, emulada também a partir dos feitos de Kahless. Guerreiros são orientados a lutar não por si mesmos, mas por suas famílias e casas. Os ataques precisam se dar de forma aberta, ou seja, um Klingon não pode se valer de um veneno ou de um assassino para liquidar o seu inimigo, atitudes vistas como desonrosas. Não combatentes e partes neutras não podem ser atacados, sendo digno de nota o valor dado à palavra empenhada, pois os Klingons precisam se manter fieis ao que disseram. Eles devem lealdade primeiro às suas famílias e casas e só então ao império (MEMORY-BETA, s. d).



Mesmo assim, com frequência desavenças entre eles são levadas até a morte por motivos fúteis. De toda forma, não se trata de um “vale-tudo” nessas disputas, uma vez que a filosofia dos Klingons sustenta que há comportamentos considerados nobres e outros não durante um combate.

Atacar os mais fracos, por exemplo, não traz honra nenhuma ao guerreiro.

É fundamental também que o guerreiro não abandone os seus amigos nos conflitos. Há vários preceitos “morais” para o guerreiro, que, se os ignora, atrai sobre si a vergonha, e não a honra da vitória. Ao longo do tempo, essas noções podem ter sido distorcidas e não cumpridas pelos Klingons. É significativo, por exemplo, que na série Discovery os Klingons façam uso de subterfúgios como a traição, algo normalmente visto como desonroso (SEPÚLVEDA, 2019). Entretanto, a noção de honra não foi esquecida.

As vitórias dos Klingons são celebradas com grandes festas, mas até as derrotas podem ser lembradas através de canções e histórias – para eles, afinal, não é vergonhoso perder para um inimigo superior, pois a própria experiência da batalha pode ser quase tão importante quanto a vitória.

O rigor e a disciplina com que os Klingons conduzem as suas vidas podem ser observados pelo direito que um militar subordinado tem de matar o seu superior imediato e tomar o seu lugar, desde que haja um motivo considerado justo para isso (como covardia ou negligência no cumprimento do dever).

Entre os Klingons também existe o que pode ser entendido como o “direito à vingança”, por meio do qual qualquer pessoa pode entrar em duelo contra quem tenha matado desonradamente um familiar. Nesse caso, um Klingon pode se colocar em batalha contra literalmente qualquer um, inclusive as suas lideranças políticas, como se observa em “Reunion”, da “Nova Geração”. Isso revela o quanto a honra e a reputação são determinantes entre eles. Se alguém teve uma morte honrada, por sua vez, não precisará ser vingado.





## UM BOM DIA PARA MORRER

Uma sociedade voltada ao confronto, claramente, é integrada por indivíduos que não têm (ou não deveriam ter) medo de morrer. Ao contrário, os Klingons têm como esperança morrer no cumprimento do seu dever e servindo ao Império. A morte gloriosa é até uma meta, o que faz lembrar a célebre frase Klingon: *“hoje é um bom dia para morrer”!* Para eles, no entanto, a morte não é o fim da vida. Eles têm as suas crenças sobre a vida após a morte e é interessante observar como o “paraíso” que almejam está diretamente ligado ao modo de vida que escolheram para si.

Os Klingon endossam a idéia de que não há ganho sem dor e isso vale também para definir o destino de um indivíduo após a morte. Acredita-se que os mortos honrados servirão a Kahless em um local conhecido como Sto-vo-kor. Para lá irão os que morrerem em batalha ou praticando um ato considerado heróico. Os parentes de um Klingon morto também podem fazer um grande ato em honra dele afim de assegurar que ele



chegue ao Sto-vo-kor. Essas questões podem ser observadas em episódios de Deep Space Nine como “Children of time” e “Image in sand”. Há certas diferenças nos ritos fúnebres, se compararmos o que se vê nas séries A Nova Geração e Discovery, mas não em relação ao destino dos mortos. Uma vez chegando ao Sto-vo-kor, o Klingon honrado tomará parte em uma eterna e gloriosa batalha contra grandes inimigos, entremeada por festas grandiosas com canções e histórias de batalhas (vide “Barge of the dead”, episódio da série Voyager). Convenhamos, não poderia haver um destino melhor para um povo que é tão devotado à prática e à cultura da guerra.





## A FILOSOFIA DOS KLINGONS (continuação)

Também há um destino reservado aos Klingons “desonrados”: eles ficarão presos em Gre'thor, um deserto árido guardado por Fek'lhr, que pode ser entendido como o “diabo” dos Klingons. Antes de chegar lá, porém, eles precisam entrar em uma barcaça (que dá nome ao citado episódio da série Voyager) conduzida em meio a uma série de perigos até o seu destino final em Gre'thor. Não é realmente algo que um Klingon queira após a morte.

Pode-se notar semelhanças entre o modo como os Klingons encaram o fim da vida e aquilo que as crenças religiosas preconizam aqui na Terra. Afinal, há um destino positivo para os que se comportam de maneira adequada e outro bastante negativo para os que fogem desse padrão. A diferença está justamente na filosofia dos Klingons, pois o destino positivo não é dado aos que mais praticam a bondade ou a caridade, por exemplo, mas sim aos que se comportam de forma mais honrada e heróica durante as batalhas que eles tanto valorizam em vida. Igualmente a “intercessão” dos parentes para que os seus mortos possam chegar lá, encontra correspondentes aqui na Terra. O que se percebe é que o modelo de vida após a morte de uma sociedade está diretamente relacionado com aquilo que ela valoriza no seu tempo de vida.



Os Klingons não acreditam em algum tipo de “predestinação”, o que, em verdade, até inutilizaria os seus esforços de guerra, mas aparentemente podem acreditar em algum tipo de “sorte”, pelo que se infere dos episódios “Rules of Engagement” e “Tears of the Prophets”, de Deep Space Nine.



### SEM CONTRADIÇÕES E SEM LUXO

É interessante observar que a mentalidade dos Klingons não considera as ambiguidades e contradições da realidade ao seu redor. Para eles, ou algo é bom ou é ruim, sem meio-termo. De certa forma, a violência empreendida por eles pode ser vista como uma maneira de se defender da complexidade da realidade. Se existirem apenas dois lados, é mais fácil se posicionar e se defender. Uma cultura voltada tão fortemente ao emprego do confronto, na verdade, só pode se sustentar se forem afastadas todas as contradições que, se analisadas atentamente, tornariam injustificáveis as práticas violentas. O lado positivo dessa mentalidade é a sua sinceridade e clareza de propósitos.

Trata-se também de uma sociedade extremamente utilitarista, que apenas consegue conceber aquilo que tenha um objetivo





prático específico. Assim sendo, eles não “desperdiçam” o tempo com meras brincadeiras ou algo do tipo “futilidades”. Os próprios treinamentos de combate envolvem algum perigo real, pois, se não houvesse nenhum tipo de ameaça, não haveria propósito nisso.

Também a arte, existente por meio das canções, atende a um propósito bem específico, qual seja, o de contar os feitos dos guerreiros nas batalhas. Não é também uma sociedade que considere o conforto e o luxo. A tendência dos Klingons é menosprezar o que não tenha propósito visível e imediato.

A constância de valores como a honra e guerra ao longo do tempo entre os Klingons sugere a existência de uma filosofia bastante imbuída, difundida e aceita pela coletividade. Ao longo dos séculos, os Klingons procuraram fortalecer os seus ritos e manter as suas tradições, além de considerar como desonrados todos aqueles que os desobedecessem ou deles se desviassem.

Por ser uma sociedade intrinsecamente violenta, não há espaço e nem tolerância para se questionar o próprio modo de vida dos Klingons.

## OS KLINGONS E OS SAMURAI

Embora não exista nenhuma sociedade terrena que reproduza fielmente o modo de vida dos Klingons, é possível fazer alguns paralelos. A civilização Klingon guarda muitas semelhanças com antigo sistema feudal japonês (LANDMANN, s.d.). Afinal, da mesma forma que os Klingons, os samurais existentes naquele período eram, além de guerreiros, seguidores de um rígido código moral no qual o conceito de honra tinha a primazia.

A origem dos samurais remonta ao século IV antes de Cristo, época em que foram formadas “elites guerreiras” para defender clãs e senhores feudais. A ascensão dos samurais como classe social, no entanto, só começaria no século XII, quando comandantes militares (“xoguns”) passaram a governar sobre o Japão (MUSARRA, 2010). Os samurais ultrapassaram os limites dos feudos e se tornaram uma casta que atuava em favor da alta nobreza do país. Deles se esperava que estivessem sempre prontos para o combate e lutassem até a morte, se necessário, para salvar a propriedade do Senhor.

Assim como os Klingons, esses guerreiros não viam a morte como uma ameaça. No “Bushidô”, o código do samurai, está dito logo na abertura que “A primeira preocupação de quem pretende tornar-se guerreiro é ter a morte sempre presente no seu espírito, dia e noite, desde a manhã do primeiro dia do ano até à noite do Ano-Novo” (MUSARRA, 2010).

Essa preocupação com a morte não significa o desejo de buscá-la, e sim ter em mente que ela é um resultado previsto para o guerreiro, que por isso deve estar atento para que ela aconteça de forma honrada. Não agir de maneira honrada é, também para o samurai, motivo suficiente para que um guerreiro





## A FILOSOFIA DOS KLINGONS (continuação)

cometa suicídio – no caso, por meio do “harakiri”, em que ele corta o ventre com a sua própria espada. É inadmissível perder a honra.

A classe dos samurais acabaria extinta no Japão na segunda metade do século XIX, quando o próprio uso de espadas havia sido proibido, mas eles continuam a povoar o imaginário das pessoas, inclusive no ocidente, sendo ressaltado o seu estilo de vida que aliava “conduta irrepreensível, árduo treinamento e aperfeiçoamento constante” (MUSARRA, 2019).

Pode-se citar, entre as semelhanças com os Klingons, o fato de os samurais não se preocuparem com conforto ou luxo. Embora os samurais aliassem à sua filosofia princípios de origem mística, como os do confucionismo (o que não acontece com os Klingons), percebe-se a existência de valores em comum entre essas duas formas de pensar e agir em relação à vida.

### OS KLINGONS E A FILOSOFIA INDIANA

É possível também fazer paralelos com a filosofia indiana, sobretudo a que emerge da leitura do “Bhagavad Gita”, que integra o “Mahabharata”, um dos épicos clássicos da Índia. Nele, ocorre um diálogo entre a divindade Krishna e o herói Arjuna, o qual se mostra hesitante em cumprir o seu papel como guerreiro. O que Krishna faz é demonstrar a Arjuna a pertinência e a necessidade da guerra para a organização da sociedade, além de demonstrar a ele que o seu não envolvimento faria com que perdesse a sua reputação – ou seja, também aí se percebe a honra associada a uma prática guerreira.

A divindade sustenta que a guerra é necessária e a medida correta a se tomar para garantir o equilíbrio da sociedade e eliminar os riscos ao bem-estar da população. Ao guerreiro cabe lutar





inclusive na mais extrema das circunstâncias, o que inclui ter parentes e mestres do outro lado, como no caso de Arjuna. Protelar a decisão de lutar traria sérias consequências para o guerreiro e para a própria organização da sociedade (BRAATZ, 2018).

A exemplo do que acontece no mundo dos Klingons, também se defende no Bhagavad Gita que morrer no campo de batalha é uma grande honra. A morte, também ali, não pode ser vista como empecilho ao guerreiro para o cumprimento do seu dever. Arriscar a própria vida é sinal de bravura, mas também Krishna promete recompensas e realizações “no além”, embora nada que se compare à “batalha permanente” prometida aos Klingons.

É que, apesar dessas aproximações possíveis com a filosofia Klingon, deve se ter em conta que o “Bhagavad Gita” sugere não é a adoração da guerra, mas a sua necessidade em certas circunstâncias, quando o guerreiro deve se comportar de maneira condizente com aquilo que se espera dele.

## OS KLINGONS E OS ESPARTANOS

Quem leva a fama de “cultuar” a guerra, entre as sociedades humanas do passado, são os espartanos. A imagem que temos de cidades da Grécia Antiga é que Atenas foi o berço da democracia, enquanto Esparta vivia sob um regime totalitário, cuja única preocupação era a guerra (LOPES, 2016) – eles se aproximariam assim dos Klingons, que organizam as suas vidas em função das guerras, essenciais à sua sobrevivência e expansão. Existe um tanto de “mito” na visão que se tem sobre Esparta, pois já havia ali algo próximo à democracia, mas existia de fato uma cultura guerreira.



A maior glória que poderia haver para um soldado espartano era a mesma de um Klingon, ou seja, a de tombar na linha de frente, morrendo ao lado de seus companheiros – era o que se entendia por “morte bela”. Os soldados espartanos preferiam uma morte gloriosa a uma vida longa e pacífica. Eles inclusive buscavam o risco e evitavam as funções que pouco trariam perigo. Também para eles, afinal, havia “um bom dia para morrer”.

Mas, ao contrário dos Klingons, os espartanos não acreditavam em uma vida após a morte, então a chance que tinham para eternizar as suas vidas era, realmente, produzir um feito de guerra heróico, algo que seria celebrado por muito tempo em poemas épicos. A leitura desses poemas tinha função semelhante à das canções dos Klingons, ou seja, a preservação da memória de combates passados, com seus feitos e momentos de glória.

Em suma, os espartanos eram voltados a uma cultura de combate e tinham em conta virtudes guerreiras, constituindo, portanto, a sociedade da Terra que mais se assemelha à filosofia adotada pelos Klingons em Star Trek.





## A FILOSOFIA DOS KLINGONS (continuação)



Atualmente, a maioria das sociedades preserva, em alguma medida, a imagem de heroísmo dos combatentes que arriscam a sua vida em prol de determinada causa, mas não se trata de “sociedades guerreiras”, e sim sociedades “com guerreiros”, que não vivem em função da guerra e, inclusive, procuram evitá-la. Politicamente, até se critica que os Estados Unidos estejam vivendo em uma “guerra permanente”, mas sem dúvida essa não é uma característica a ser atribuída a toda a sociedade americana. Os Klingons, ao contrário, são uma raça composta por guerreiros. Existem também grupos terroristas que vivem em função de combates, mas esses claramente não obedecem aos preceitos morais que orientam os Klingons.

Como acontece com outras raças do universo de Star Trek, os Klingons levam ao extremo algumas tendências que até podem ser observadas na Terra, mas atenuadas. E, ainda que a filosofia que justifica o comportamento dos Klingons não seja o que hoje consideramos “ideal” para a humanidade, é fora de dúvida que



muitos dos seus valores são dignos de admiração.

Obviamente há muito mais a dizer sobre os Klingons no amplo contexto de Star Trek, em especial aspectos “históricos”, como a unificação das “24 casas” em conflito, exposta no primeiro episódio da série Discovery, bem assim toda odisseia bélica subsequente até a paz celebrada com a Federação Unida de Planetas e própria integração do Império Klingon a ela. Mas a opção, agora, foi esta ligeira digressão acerca de aspectos filosóficos da cultura Klingon, ao final da qual calha bem deixar aos leitores efusivos votos de QAPLA’.



### REFERÊNCIAS:

BRAATZ, João Gomes. O Bhagavad Gita como fonte de estudo da filosofia guerreira indiana. Revista Discente Ofícios de Clio, Pelotas, vol. 3, nº 05.

LANDMAN, MDaniel. Os Klingons. Tribuna Quark.

LOPES, Reinaldo José. Cidade da Grécia: a outra Esparta. Superinteressante, São Paulo,

MEMORY-ALPHA. Enciclopédia sobre Star Trek,

MEMORY-BETA. Enciclopédia não canônica sobre Star Trek,

MUSARRA, Fabíola. Samurais – Os guerreiros da honra. Revista Planeta,

SEPÚLVEDA, Bruno. Star Trek: Discovery. Todas as mudanças feitas aos Klingons. Feededigno, Acesso em: 13 nov. 2019.

WEATHER, Samantha. Destacando alguns provérbios Klingon. Metereópole, Acesso em: 13 nov. 2019.

Artigo por: FLORI ANTONIO TASCA

[tascaadvogados@tascaadvogados.adv.br](mailto:tascaadvogados@tascaadvogados.adv.br)

Graduado em Filosofia pela Universidade do Sul de Santa Catarina. Doutor em Direito das Relações Sociais pela Universidade Federal do Paraná. Membro Honorário da Força Aérea Brasileira – FAB.



CAPITÃ !!! VOU TER  
QUE ACESSAR A  
USS VENTURE !!!  
PARA MARCAR O  
CURSO PARA CASA...



**[WWW.USSVENTURE.ENG.BR](http://WWW.USSVENTURE.ENG.BR)**

A USS Venture em sua contínua missão de  
divulgar o Universo Star Trek em língua Portuguesa.





## Mercado 3D!!! Que Tal uma Estátua em 3D ?

A Seção Mercado Quark continua em sua missão de divulgar o mercado dos itens do Universo Star Trek produzidos por fãs, e nesta edição... Trazemos uma novidade do novo mundo digital... as esculturas e itens produzidos em impressoras 3D. Entramos em contato com Rafael Melo Pedreira, que estava expondo seu trabalho no Promenade da *StarCon F30*, para conhecer este Universo da modelagem 3D.

**TQ: Como Aprendeu e desenvolveu suas técnicas para modelar em 3D e trabalhar com a impressora 3D?**

Tive o primeiro contato com impressão 3D em meados de 2006, posteriormente eu fui dar aulas no SENAI e dentro da escola de informática eu fiquei como responsável de um FabLab dentro da unidade escolar, assim meu contato com impressão 3D e desenvolvimento com a tecnologia foi mais intenso ainda e desde 2010 não parei mais de mexer com isso, lá tive a oportunidade de aprender sobre Arduíno e robótica, desenvolvimento e prototipação, como modelar e fatiar um arquivo 3D e como podemos desenvolver algo do gênero de impressão 3D, sou entusiasta da tecnologia 3D e adoro demais tudo que pode ser feito pela mesma.

**TQ: Quanto tempo leva? Qual o material?**

O processo de impressão se dá em 3 etapas, a modelagem, que seria a concepção do arquivo digital do modelo que você quer imprimir no final, como modelar em argila que todos nós já fizemos na escola, só que no computador, depois vem o fatiamento onde um software vai fatiar em diversas camadas do que você anteriormente modelou e transformar a impressão possível e assim por fim após configurar o fatiamento vem a impressão por si só que transforma o que você modelou em real e palpável .... o que é loco demais !!!!

Normalmente uma impressora 3D pode trabalhar com diversos tipos de materiais, mas os mais comuns são ABS, PTEG e PLA, estes três materiais fazem cerca de



95% de todos os meus trabalhos, principalmente os modelos de naves de que fiz da série Star Trek, normalmente o tempo é um problema da impressão 3D, isso porque dependendo do modelo chego a levar 2 a 3 dias para que ele esteja pronto para pintura e etc, um modelo pequeno em média leva de 3 a 4 horas para ficar pronto, um exemplo para os leitores seria o seguinte, imagine a impressão de uma USS Enterprise de uns 40 cm de comprimento e as demais medidas proporcionais, pode levar em torno de 8 a 12 horas para ficar pronta.





**TQ: Já elaborou quais tipos de objetos do Universo Star Trek?**

O universo da série é imenso mas já tive o privilégio de modelar todos os modelos da USS, modelos como a Queen Borg, Capitão Kirk mas por curiosidade o modelo mais legal que fiz, e que deu mais trabalho, foi o "Borg Cube" de 40cm de face a face com leds e todos os detalhes de pintura, levou cerca de 30 dias e o resultado ficou demais.

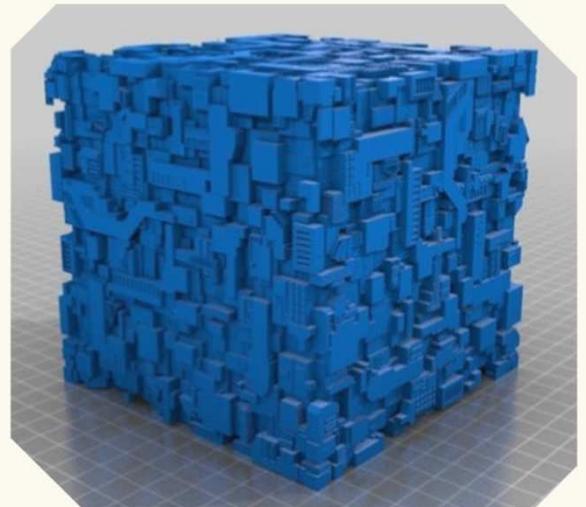


**TQ: Você produz objetos e estátuas 3D de outras franquias? Quais?**

Já fiz modelos de outras séries e sou convidado para imprimir bustos de exposições além de produzir peças para minha coleção pessoal, mas já produzimos peças e bustos do Spock em tamanho real, que aliás é a peça que mais reproduzimos da série, já fizemos o Darth Vader da série Star Wars, além de R2D2, e atualmente estamos realizando a impressão e construção do BB8, novo robô da franquia Star Wars.

**TQ: Quais os contatos para alguém que se interessou pelo seu trabalho possa fazer uma encomenda?**

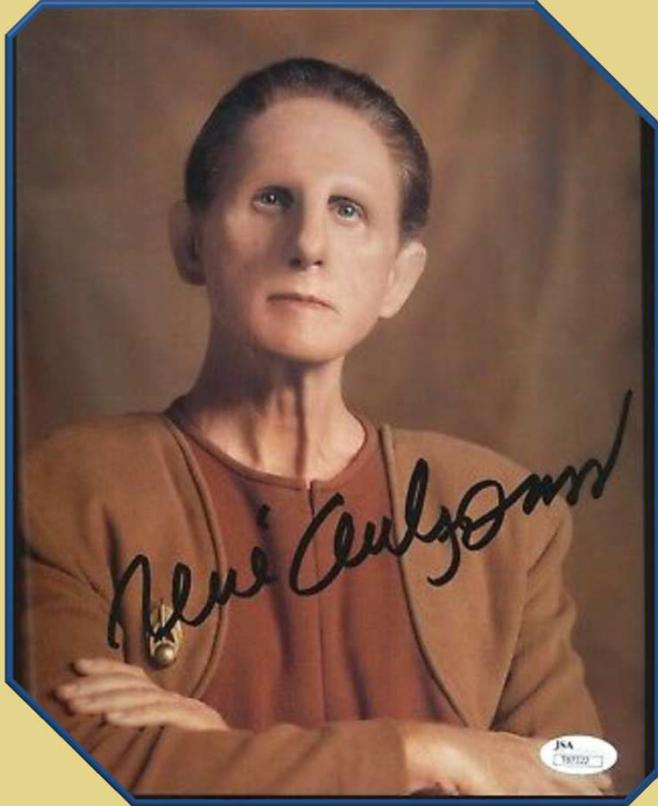
Nossos contatos para orçamento podem ser...  
por email - [rafampedreira@gmail.com](mailto:rafampedreira@gmail.com)  
por Whats - (11) 99970-8399  
E por fim nosso instagran - [@design\\_in\\_fill](https://www.instagram.com/design_in_fill)





## Mais uma Estrela no Céu de Rodd

Por Jeferson Alfonsin



**"Em épocas ruins, algumas pessoas encontram conforto no medo e no ódio."**

Como em uma de suas meticulosas e inesquecíveis colocações (esta foi de Odo para Kira, no episódio "Image in the Sand" - T7E01), o nosso querido metamorfo, ou melhor dizendo, o amável e cavalheiro René Auberjonois, veio a falecer em 08/12/2019 deixando uma legião de admiradores de seu sensacional trabalho como veterano do teatro, TV e cinema, artista, diretor, dublador, narrador, pintor, fotógrafo e chef aos 79 anos.

Sem dúvida mais uma grande perda para a humanidade e, especialmente, aos inúmeros fãs de Star Trek!

Este incrível personagem estreou em Star Trek: Deep Space Nine em um formato até então diferente, pois, ao invés do que se estava acostumado, a série se passa, em sua maior parte do tempo, em uma Estação Espacial, diferente ao que se assistia de tripulações viajando no espaço através de naves espaciais (na sua maioria das vezes a USS Enterprise).

Nem por isso as incríveis histórias do Capitão Benjamim Sisko (interpretado por Avery Brooks) tentando administrar esta grande estação, antes Cardassiana, não perdeu o encanto em grande parte aos seus distintos e únicos integrantes.

E claro que Odo era um dos maiores destaques, com ótimas aparições deste personagem, que sempre atento, chefiava a segurança da estação, além de dar bons conselhos.

Nascido em 01/06/1940, René Auberjonois era de Nova York, onde decidiu se tornar ator após se mudar para Paris depois da Segunda Guerra. Esteve no Brasil recentemente em um grandioso encontro de fãs ao qual irá deixar saudades! A edição 37 de nossa Revista Tribuna Quark trouxe detalhes deste evento e vale a pena reler.



**Conhecimento Trekker:**

**USS Kelvin**

**NCC 0514**

**Coluna Antenados:**

**Frequências para**

**Gene Roddenbery**

**STARCON 2018:**  
**ODO no Brasil**

1 anos



**Tribuna**  
**Quark**

BLISTA

# STAR TREK VENTURE

[www.ussventure.eng.br](http://www.ussventure.eng.br)



***O GRUPO USS VENTURE...  
DESEJA A TODOS BOAS FESTAS!!!***

***QUE A JORNADA PARA 2020 SEJA ESPECIAL E EM  
PAZ PARA TODOS OS MEMBROS DE SUA  
TRIPULAÇÃO, AUDACIOSAMENTE EM CURSO PARA  
NOVAS AVENTURAS E REALIZAÇÕES !!!***