

Conhecimento:
O Teletransporte

Além dos Tricorders:
Novas Vidas e
Civilizações...

Tripula em Ação:
Star Trek e a
Literatura

WORF

**A REDENÇÃO DOS
PECADOS PATERNOS**

**Tribuna
Quark**



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



STAR TREK VENTURE

www.ussventure.eng.br



O ESPAÇO... A FRONTEIRA FINAL!

Amigos e leitores deste periódico eletrônico, nossa edição anterior foi um sucesso e a receptividade do novo design gerou vários elogios. Muito obrigado pelas manifestações de apoio.

Nesta edição estamos lançando mais uma coluna dedicada aos nossos tripulantes do Grupo USS Venture. A Seção "Tripula em Ação" abre espaço editorial para os tripulantes que desejarem escrever sua visão sobre um tema do universo Star Trek.

Nossa reportagem de capa vem apresentar a luta do tão amado klingon "Worf" para limpar a honra de sua família junto ao Império Klingon.

A seção Frota Venture vem falar sobre a recente formatura de duas turmas de Alferes da Academia da Frota Venture. Na seção "Conhecimento Trekker" publicamos um artigo sobre a tecnologia Star Trek mais conhecida e esperada por todos: o Teletransporte.

A seção "Além dos Tricorders" tece comentários sobre as descobertas de novas civilizações no Universo Star Trek. O "Momento Nog" apresenta as novas miniaturas The Big Bang Theory - Star Trek, e a Seção Mercado Quark apresenta os novos calendários Star Trek para 2015.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa	04
Mercado Quark	08
Momento Nog	08
Conhecimento Trekker	10
Tripula em Ação	14
Frota Venture	16
Eventos	16
Fã -Clubes do Brasil	17
Além dos Tricorders	18

WWW.USSVENTURE.ENG.BR

Expediente

Editor Geral:
MDaniel Landman

Revisor:
Borak Kirax

Design Gráfico:
Lionel Mota

Artigos, Matérias e Colunas:
MDaniel Landman
Jefferson Afonsin
Guilherme da Costa Radin
Emmmande Resident

Fotos e Imagens:
Jefferson Afonsin
MDaniel Landman

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

WORF – A REDENÇÃO DOS PECADOS PATERNOS

Por MDaniel Landman

Trazemos nesta edição da Tribuna Quark uma história de honra familiar. Como o Tenente Comandante Worf lutou para ter reconhecida a inocência de seu pai, injustamente acusado de traição pelo Império Klingon. São diversos episódios que compõe esta trama em busca da honra familiar.

Worf filho de Mogh, nasceu em Kronos, Império Klingon, em 2340. Aos seis anos de idade, acompanhava seus pais ao posto avançado de Khitomer. Em 2346 fica órfão, depois de um brutal ataque romulano contra aquele posto, onde 4.000 klingons foram mortos. Worf foi resgatado e posteriormente adotado pela família Rozhenko, tripulantes da nave USS Intrepid.

Worf foi o primeiro Klingon a se graduar na Academia da Frota Estelar em 2361. Sua primeira designação foi como oficial de ponte na USS Enterprise-D. Posteriormente Worf foi promovido a chefe de segurança. Em 2366 Worf solicitou estar frente a frente com o Alto Conselho Klingon, pois seu pai morto em Khitomer estava sendo acusado de alta traição por colaboração direta com os romulanos para o ataque.



Worf filho de Mogh e Picard diante do Alto Conselho Klingon

Worf se apresenta ao Chanceler K'mpec junto com seu irmão Klingon (que até aquele momento Worf desconhecia) para limpar a honra da família. Porém, o Klingon Duras tenta matar seu irmão e impedir uma apuração

dos fatos, uma vez que na verdade foi o pai de Duras o traidor. Toda trama acaba sendo desmascarada com ajuda do Capitão Picard, devido a uma possível guerra civil Klingon todos concordam em ocultar os fatos reais e Worf aceita um banimento como punição, para quando a situação política mudar, tentar resgatar a honra de sua família.

O Alto Conselho Klingon continuou sendo um lugar de intrigas políticas. Deste modo, em 2367 o Império foi quase mergulhado em uma guerra civil quando o Líder de Conselho, o Chanceler K'mpec morreu envenenado. Este assassinato, visto como uma matança sem honra sob a



tradição Klingon, iniciou uma disputa para determinar o sucessor de K'mpec. Entretanto K'mpec tinha tomado a precaução pouco ortodoxa de designar um alienígena como o Árbitro dele para o processo de sucessão. O então Capitão Jean-Luc Picard da nave estelar USS Enterprise NCC-1701-D foi o escolhido para conduzir os Ritos de Sucessão.

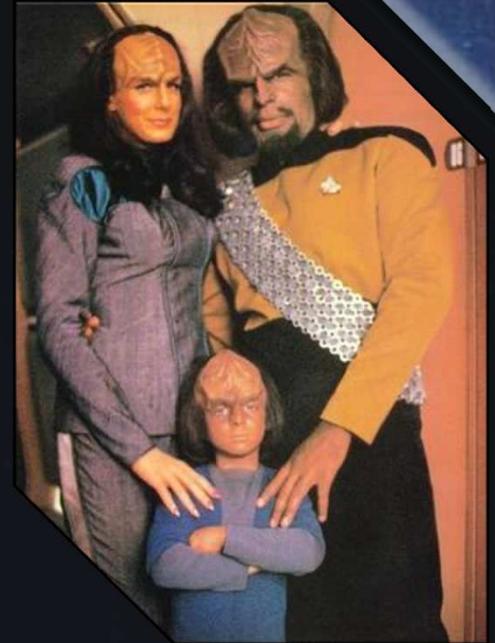
Neste período Worf descobre a existência de um filho, fruto do seu envolvimento romântico com a embaixadora Klingon K'Ehleyr. Alexander (nome dado por Worf ao seu filho) vai para a Terra ficar sob os cuidados de Helena e Sergey Rozhenko. Uma vez que sua mãe foi assassinada pelo membro do Alto Conselho Klingon Duras, o mesmo que tinha tentado matar seu irmão.

Durante um ataque de fúria, Worf mata Duras que era um dos candidatos à sucessão de K'mpec, deixando o caminho aberto para o Membro Gowron que reivindicou o direito de sucessão do Chanceler.

Sob a mediação do Capitão Picard, o recém político Gowron, candidato exclusivo para Chanceler e Líder do Alto Conselho Klingon, é elevado a Chanceler em meio a uma crise com a Família Duras que estava sendo apoiada secretamente pelo Romulanos.

Então, em 2368, o Império Klingon entrou em uma guerra civil breve, mas amarga, quando as forças leais à Família Duras tentaram bloquear a posse do novo Chanceler Gowron. Durante este período conturbado Worf vislumbra a possibilidade de restaurar a honra de sua família, solicitando uma licença de suas responsabilidades da Frota Estelar e se insere neste conflito apoiando Gowron junto com seu irmão Kurn, agora capitão.

Gowron sai vitorioso após uma ajuda indireta do Capitão Jean Luc Picard e da Frota Estelar que corta o envio de suprimentos pelos Romulanos, causando derrotas das forças leais aos Duras. A honra da família Mogh é restituída e um novo tratado de paz é assinado com a Federação.



Com a Honra de sua família restaurada, Worf volta a seus serviços na USS Enterprise, se afastando das confusões políticas do Alto Conselho Klingon e das transformações promovidas para estabelecer a honra do Império Klingon por Gowron.



Ataque a Nave do Chanceler Gowron durante a Guerra Civil Klingon





Em uma passagem pela Estação Deep Space Nine, Worf encontra um mercador Iridiano que confirma a existência um campo de prisioneiros mantidos pelos Romulanos no setor Carraya com sobreviventes do massacre de Khitomer, onde seu pai Mogh poderia estar ainda vivo.

Com essa revelação Worf parte em uma missão especial para resgatar seu pai e os demais sobreviventes. Entretanto acaba encontrando uma comunidade onde romulanos e Klingons vivem em harmonia. Seu pai tinha morrido realmente em Khitomer. A presença de Worf neste campo instiga os filhos destes sobreviventes, nascidos no campo de prisioneiros, a buscarem sua herança klingon.



Mas a história da Casa de Mogh, não termina e continua em ascensão sob a liderança do seu irmão Kurn, dizia-se que a Casa de Mogh poderia até chegar a herdar futuramente a posição de Chanceler no Alto Conselho.

Tudo desmoronou em 2372 quando Worf, já servindo à bordo da Estação Deep Space Nine, recusou a se juntar aos Klingons e atacar os Cardassianos em seu território. Em retaliação, o Chanceler Gowron confiscou as terras e os títulos da Casa de Mogh, e expulsou publicamente seu irmão Kurn do Alto Conselho Klingon em desgraça.



Durante os próximos quatro meses durante a guerra, Kurn vagou como uma “persona non grata” pelo Império, incapaz de cometer suicídio, uma vez que é considerado um modo desonroso de morte. Ele finalmente chegou a Deep Space Nine, e pediu Worf para restaurar sua honra, matando-o no ritual Mauk-to'Vor. Entretanto conseguiram evitar o ritual e transformam Kurn em outra pessoa. Um amigo da família, Noggra, concordou em assumir Kurn como seu próprio filho. Então Dr. Bashir apagou a memória de Kurn e alterou cirurgicamente seu rosto, para que ele pudesse assumir uma nova identidade como filho da Casa de Noggra. Worf também foi admitido dentro da Casa de Martok, general do Império Klingon, e depois de matar o Chanceler Gowron em um desafio pelo poder, restaurando definitivamente o nome de sua família e colocando o General Martok como Chanceler.



Fascinante ! É muito conteúdo Star Trek, Jim!!

www.ussventure.eng.br



- Artigos...
- Fórum...
- Tecnologia...
- Dados Diversos...
- Downloads...
- Second Life...
- Jogos Star Trek...
- Sinopses de Episódios...



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



Calendários Oficiais Star Trek 2015

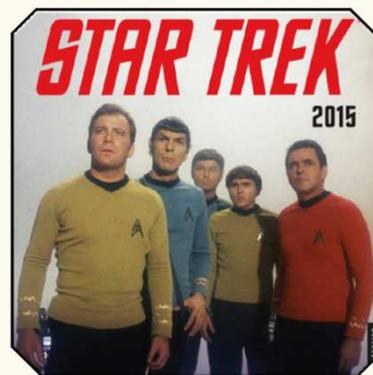
Nesta edição vamos falar sobre uma tradição desta época do ano, que é o lançamento dos novos calendários oficiais Star Trek de 2015, que já estão sendo vendidos nos sites especializados e no site oficial www.startrek.com ou www.amazon.com.

Estes calendários de parede foram produzidos em dois modelos: "Ships of the Line Calendar" e o "Star Trek: TOS Calendar" com imagens sensacionais de naves e da série clássica. O "Ships of the Line Calendar" é o mais procurado pelos fãs, e a cada ano, o calendário inclui imagens impressionantes de naves Star Trek, produzidas em CG (Computação Gráfica) em cenas incrivelmente realistas.

O calendário de 2015 começa com a capa refletindo USS Enterprise em cena de batalha próxima da Base Estelar 47.

No calendário da tripulação temos imagens inéditas dos tripulantes da USS Enterprise NCC 1701, em cenas captadas durante os diversos episódios da Série Clássica.

As dimensões são de 30 x 30 cm e o preço indicado para estes calendários é de valores entre US\$ 12,30 e 13,50.



Momento Nog



Figuras de Ação The Big Bang Theory - Star Trek

A Big Bang apresentou uma nova coleção de figuras de ação da série The Big Bang Theory com as personagens fazendo um cosplay da série Star Trek.

As figuras de ação da coleção The Big Bang Theory / Star Trek medem 20 cm (8") de altura, têm múltiplos pontos de articulação e foram feitas no estilo retro das antigas figuras "Mego", muito famosas nos anos 70 e 80.

Cada figura custa US\$24,99 na pré-venda na loja da Entertainment Earth. Entretanto por razões de licenciamento, a coleção não pode ser exportada para o Brasil, ou seja tem que ser trazida por alguém dos EUA. Pode ser que seja lançada aqui!!!

<http://www.entertainmentearth.com/>





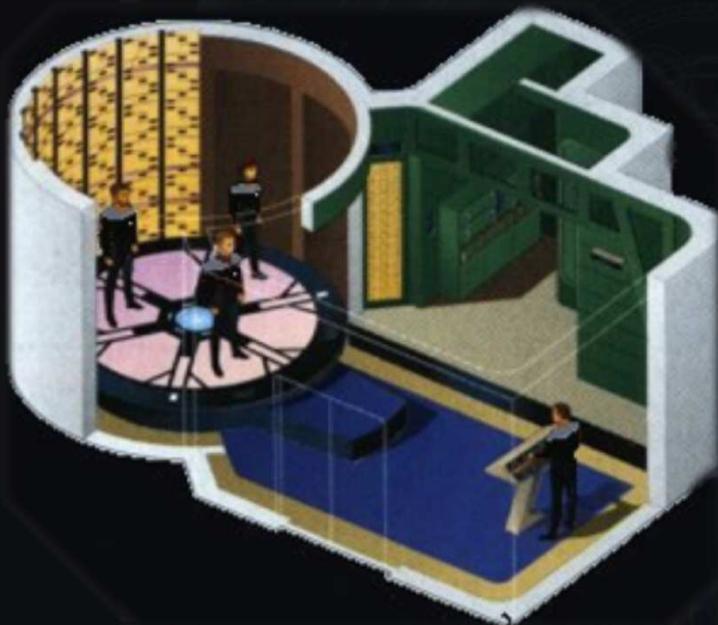
**A USS Venture precisa de você !!
Venha e aliste-se nesta tripulação**

www.ussventure.eng.br



TELETRANSPORTE

Por **Guilherme da Costa Radin**



INTRODUÇÃO

O Grupo USS Venture publica mais um artigo técnico e ficcional sobre conceitos tecnológicos apresentados dentro do Universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek). Neste artigo focaremos o Teletransporte, que é um dos conceitos mais brilhantes de Jornada nas Estrelas.

Tomando como exemplo a Nave Estelar USS Enterprise-D, o teletransporte de nave para nave, permitia transportar pessoas ou objetos até uma distância de 40.000 quilômetros. Quatro transportadores de tripulantes e convidados estão no deck 6 da seção disco, e dois transportadores pessoais estão no deck 14 na seção de engenharia.

O Teletransporte de carga é realizado por quatro transportes localizados na área de carga do deck 4, e outros quatro localizados nos decks 38 e 39, também para carga. Os transportes de carga, funcionam na resolução molecular que é ideal apenas para cargas, mas podem ser modificados para a resolução quântica (esta ideal para formas de vida).

Quando se torna necessário evacuar a nave, existem seis transportes de emergência, quatro estão na seção disco, e dois na engenharia. Os transportes de emergência, deslocam formas de vida até 15.000 quilômetros.

COMO SE PROCESSA O TELETRANSPORTE

Varredura do alvo e travamento das coordenadas:

Durante esta primeira fase, as coordenadas de destino são programadas no sistema de transporte. Sensores de varredura verificam a distância e movimento relativo, e se as condições ambientais no ponto de destino são satisfatórias para o transporte de pessoal. Também durante esta fase, uma bateria de diagnósticos automatizados garante que o sistema de transporte esteja funcionando dentro dos padrões especificados para o transporte de pessoal.

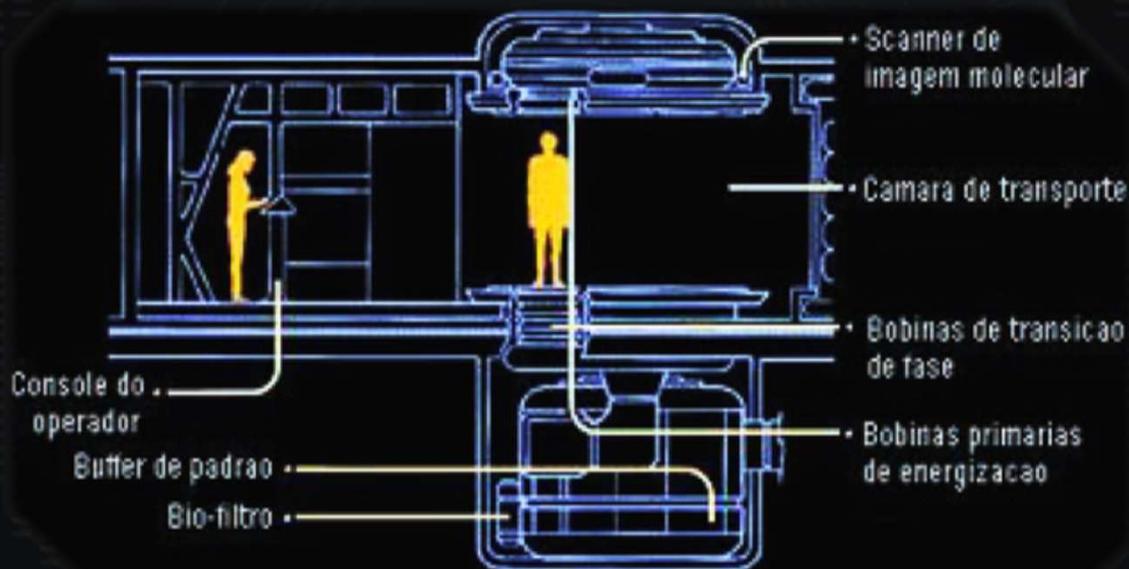
Energizar e desmaterializar:

O scanner molecular produz em tempo real uma cópia do padrão do tripulante enquanto as bobinas primárias de energização e bobinas de transição de fase convertem o tripulante em um filamento de matéria separada sub-atomicamente.





TELETRANSPORTE



Compensação Doppler do padrão no buffer:

O filamento de matéria é mantido no buffer de padrão por um breve período, permitindo ao sistema compensar o efeito Doppler entre a nave e o destino do transporte. O buffer de padrão serve também como um dispositivo de segurança no caso de uma falha no sistema, permitindo que o transporte seja abortado e desviado para outra câmara.

Transmissão do filamento de matéria:

O ponto exato de saída da nave é um dos dezessete conjuntos emissores que transmitem o filamento de matéria dentro de um campo de confinamento anular.

O TELETRANSPORTE NO UNIVERSO DE JORNADA NAS ESTRELAS

Os tópicos acima mostraram um pouco do funcionamento técnico básico desse equipamento, mas como a Federação e outros povos da galáxia o utilizam? Quais povos possuem o teletransporte?

Vimos que durante o século 22 da Terra, o desenvolvimento desta tecnologia ocorreu

simultaneamente ao motor de dobra 5, da Enterprise NX-01. As origens do teletransporte da terra estão no episódio "Daedulus", do quarto ano de Enterprise, onde descobrimos que para esta tecnologia surgir, ocorreu o que poderíamos chamar de uma tragédia familiar.



Durante a Série Enterprise é passada à noção de que os Vulcanos possuíam esta tecnologia a tempos, mas seus inimigos os Andorianos não a possuíam. A maioria dos povos visitados por Archer, que já tinham motor de dobra, também possuíam a tecnologia de teletransporte.



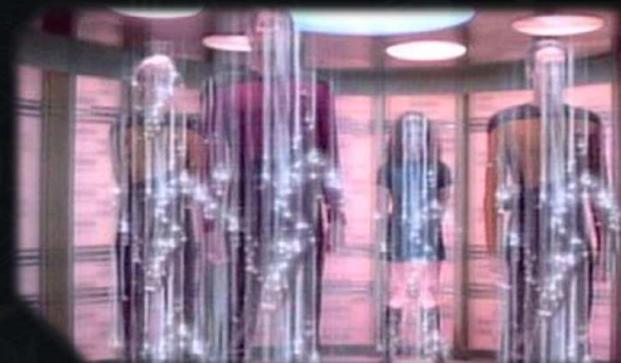


TELETRANSPORTE

Entre esses os principais vilões da série: Sulibans, Klingons e Xindis. Quanto aos Romulanos suas aparições no século 22, não dão pistas suficientes para se determinar se eles já possuíam esta tecnologia ou não. Considerando que são inimigos dos Klingons, humanos da terra, Andorianos e Tellaritas é improvável que eles não tivessem esta tecnologia.

Pelo que foi visto na série clássica, durante o século 23, o teletransporte já está bem difundido pelos povos dos quadrantes alfa e beta.

Na Série Nova Geração, vimos algumas situações inusitadas com o teletransporte: uma falha técnica, gerou outro Riker, que ficou vários anos sozinho numa base abandonada da Federação. Esta cópia de transporte recebeu o nome de Tom Riker e depois aparece em Deep Space 9 como um terrorista Maqui.



Numa ocasião, o tenente Barclay pensou estar com psicose de transporte, mas foi pura imaginação dele, na verdade estava vendo padrões de pessoas acumulados no feixe de transporte. Já no século 22, se debatia sobre a possibilidade de duplicatas de transporte, e psicose de transporte.

No século 24, observa-se em Deep Space 9 que os povos do quadrante Gama possuíam esta tecnologia, é provável que ela tenha surgido neste quadrante antes do que no alfa. Os metamorfos criaram o Dominion 2.000 anos antes da construção da estação Terok Nor (Deep Space 9 para a Federação), e passaram a oprimir os que eles chamam de sólidos.

Durante toda a série Deep Space 9, é sugerida a noção de que o Dominion é uma civilização tecnologicamente superior em várias áreas científicas. Um exemplo eram os escudos dos caças Jem-Hadares, que atravessavam facilmente os escudos de uma nave Classe Galaxy (a USS Odissey), mas o contrário não ocorria.



No episódio "Relíquia" (Relics), descobrimos que Scott (o engenheiro chefe da Enterprise de Kirk) ficou aproximadamente 70 anos suspenso, num feixe de transporte. Foi a única forma dele se salvar do acidente que ocorreu com uma nave, quando ele ia para seu local de descanso após se aposentar. "Relíquia" acabou tornando-se um dos melhores episódios da Nova Geração e é uma grande homenagem a Série Clássica.





TELETRANSPORTE

Na primeira aparição do Dominion, uma Vorta, usando um teletransporte local para alguma nave camuflada para fugir da Estação. A tripulação de Deep Space 9 não conseguiu impedir o teletransporte ou detectar para onde ela foi transportada. Isso mostra que a tecnologia de teletransporte do Dominion, era mais avançada.

Quando a USS Voyager, vai parar no quadrante delta, descobrimos que os kazons, não possuem esta tecnologia. Eles tentam capturar a USS Voyager, para roubar suas tecnologias de transporte, sintetizadores e holodecks e também usar a nave contra seus inimigos.

Os Borgs possuem uma tecnologia de transporte tão avançada, que conseguem até impedir que outros transportem-se para seus cubos. Durante uma batalha com os Borgs, só com medidas extremas se consegue entrar num cubo Borg (The Best of Both Worlds – Parte 2) ou sair dele. Provavelmente os Borgs tenham adquirido esta tecnologia de alguma raça assimilada bem antes do Dominion.

O TELETRANSPORTE HOJE

Para os fãs desta tecnologia, aqui vai uma notícia interessante: O teletransporte sonhado por todos como solução para trânsitos congestionados ou voos intermináveis - ainda está muito distante da realidade, mas um passo importante acaba de ser dado nesse sentido.

Juan Yun da Universidade de Ciência e Tecnologia da China, em Xangai, afirma ter conseguido com sua equipe enviar um par de fótons emaranhados quanticamente entre duas estações, separadas por quase 100 km ao longo de um lago chinês.

Para conseguir esse efeito, Yun e seus amigos usaram um laser de 1,3 Watt e uma técnica de direção inteligente para mapear o feixe precisamente em seu alvo. Com essa configuração, eles foram capazes de teletransportar (sim, você não leu errado, teletransportar) mais de 1.100 fótons em quatro horas, a uma distância exata de 97 quilômetros.

Usando este fenômeno seria possível teletransportar objetos e até pessoas, mas para chegar neste patamar precisaremos de longos anos, talvez centenas ou mais e intermináveis pesquisas.

Mas o principal fato do emaranhado quântico é a troca de informações, podendo ser usado em diversos tipos de tecnologias. Quando computadores quânticos foram reais, os atuais serão apenas um resquício de tecnologia inútil do passado do ser humano.



Artigo por: **GUILHERME DA COSTA RADIN**
ussventure@uol.com.br

Fontes: Memory Alpha e Daystrom Institute Library



Star Trek e a Literatura

Por Emmande Resident

Esta nova coluna é dedicada aos tripulantes do Grupo USS Venture que agora terão um espaço para poderem escrever sobre os temas dos Universo Star Trek. São os tripulantes da USS Venture em ação:

STAR TREK é uma grande aventura com contornos épicos na busca pela descoberta do novo, e o gênero épico é o gênero mais antigo da literatura (é aquele que fala de heróis ou feitos heroicos). Começou lá na Grécia antiga com as obras *Iliada* e *Odisseia*, que são atribuídas ao poeta greco-romano Homero, a primeira conta a história do último ano da Guerra de Troia entre gregos e troianos. A segunda narra o retorno à Grécia, dos que estavam em Troia, e é focada na história de Ulisses, personagem principal. Durante a viagem, Ulisses passa por diversas aventuras e enfrenta personagens mitológicos (alienígenas?).



STAR TREK em todos seus formatos abrange um universo muito rico. E uma nave da Federação é o veículo perfeito para contar histórias inesquecíveis, histórias do mesmo feitio e calibre que encontramos nas grandes obras literárias universais. Mas o que fez Star Trek ser algo tão bom e tão duradouro? Em Star Trek encontramos referências históricas, discussões sobre a nossa própria humanidade, o que é o bem ou o mal.

O Gênero Ficção Científica é uma forma de narrativa que se desenvolveu no século 20 e se refere a qualquer história que inclua um fator

científico como um componente essencial da narrativa. Na realidade sequer é de fato um "gênero" tal como Drama, Policial ou Aventura, mas na verdade, uma característica que pode haver na história. Uma obra de Ficção Científica pode ser de qualquer gênero. Em uma rápida análise podemos verificar como os temas presentes em grandes obras do gênero ficção científica foram abordados de uma forma ou de outra nos enredos de Star Trek:

1.No livro *A Máquina do Tempo* de H.G. Wells vemos o conceito de viagens no tempo e de invasões extraterrenas, temas encontrados em diversos episódios da série.

2. *Futurâmica Espacial: Ambientação* que como o próprio nome diz, se concentra na exploração espacial futura. Star Trek e Buck Rogers são alguns exemplos.

3. *Viagens espaciais*: Inaugurado por Júlio Verne em "*Viagem a Lua*", e também por H.G.Wells em "*O primeiro homem na Lua*" é um dos poucos que já se tornou parcialmente uma realidade.

As referências literárias em Star Trek sempre foram reconhecidas pelos pesquisadores e historiadores culturais. William Shakespeare é sempre citado pelos Klingons. Muito já foi pensado e escrito sobre essa questão. A série é otimista, pois nela a sociedade humana consegue vencer, avançar e melhorar cada vez mais; e apesar de ter sido criada na década de 60 - quando tudo o que se esperava era uma guerra nuclear onde os mutantes sobreviventes dominariam o planeta – apresenta uma visão de um futuro onde cada indivíduo seria respeitado independentemente de cor, gênero ou nacionalidade; e os conceitos científicos e a divulgação da ciência como algo acessível a todos.

A reunião desses fatores pode explicar o sucesso duradouro da série. Além disso ainda dedica uma posição importante para membros de grupos ou minorias que, até então, tinham pouca representatividade na TV, como é o caso da Tenente Uhura, ou do enigmático Mr. Spock, interpretado pelo ator Leonard Nimoy.





***CAPITÃO !!! É A
USS VENTURE, SENHOR...***

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



STAR TREK VENTURE

www.ussventure.eng.br

Formatura de Alferes e Halloween

A Academia da Frota USS Venture, dentro do seu espírito de inovação e devido à grande procura, realizou em 2014.10.25 (sábado), no auditório da Estação Espacial Elim Garak a formatura de duas turmas simultaneamente condecorando sete cadetes que receberam, devido ao seu desempenho na academia, a formação para Alferes onde, dentro de cada divisão escolhida, desempenharão suas funções e trarão grandes contribuições ao grupo.

Outro fato que merece destaque foi à formatura do cadete Vyrus28 Optera que por ser Klingon, mereceu a honra de receber sua promoção no planeta natal Kronos onde uma cerimônia apropriada dentro dos costumes desta honrada e brava raça.

Os Alferes formados foram (em parênteses a divisão para qual o tripulante desejou fazer parte):

TURMA 06/2014 – Sr Marstoon, humano (Tático), Sr Raziw, andoriano (tático), Sr jr1390 (ciências) e Sr. Hypolito (ciências)

TURMA 09/2014 – Srta Luna Saviky, betazóide (ciências), Sr Virus28 Optera (tático) e Sr MPerin Resident (operações)

Após as cerimônias, todos deixaram sua farda de lado e foram comemorar suas promoções em uma festa de Halloween organizado pela Sra Luna Saviky onde todos se divertiram muito embalados pelos sustos do ambiente muito bem decorado e as músicas do Tenente Uriel Aeon.

Eventos

II Encontro Regional de Ciências:

05 a 07 de novembro – 18h às 22h – Faculdade Souza Marques
- Av. Ernani Cardoso, 335, Rio de Janeiro - RJ

ALPHA FICTION 15 ANOS:

09 de novembro, domingo – 10h às 18h - Biblioteca de Ciências Mario Schenberg – Rua Catão, 611 – Lapa - São Paulo - SP

35º Aniversário de "Jornada nas Estrelas - O Filme":

07 de dezembro, domingo – 10h às 17h 30 min - Paço Municipal de Santo André – Praça IV Centenário, 1 Santo André - SP



FÃ CLUBE RECIFE – UM NOVO GRUPO STAR TREK PARA A REGIÃO NORDESTE

Por Mdaniel Landman

O Grupo USS Venture sempre apoia os Grupos regionais de fãs do Universo Star Trek, pois eles são fontes de divulgação locais de Star trek, além de manter sempre viva a chama com eventos e encontros. Após a realização do primeiro evento organizado pelo FÃ CLUBE ENTERPRISE RECIFE, realizamos uma entrevista exclusiva com Carolina Valeriano, uma das fundadoras do Grupo.

T.Q.: O que é o Fã Clube Enterprise Recife?

Carolina: A Enterprise Recife é um grupo sem fins lucrativos e de caráter social, que visa reviver o legado deixado por Roddenberry para as novas gerações.

T.Q.: Como foi o 1ª Evento em Recife?

Carolina: Foi proveitoso. As pessoas interagiram bem com as temáticas da série e sobre a tecnologia, que um dia quem sabe, possa tornar-se realidade. O ponto alto do evento foi a palestra sobre a cultura vulcana e uma entrevista bacana com o Adam Nimoy.

T.Q.: Como foi a organização de evento? Foi algo fácil de fazer?

Carolina: Foi sim, pois tive o apoio da Angela Simas, uma grande amiga e uma das editoras envolvidas que me deram a força necessária para a realização deste evento. Sou grata a todas.



T.Q.: O público alvo do Evento estava limitado aos fãs de Jornada nas Estrelas (Star Trek)?

Carolina: Não. Pois o objetivo do grupo é que as pessoas que desejam conhecer a série tenham esse contato, e desejando, se juntarem a nós.



T.Q.: Quais são os planos futuros para o Fã Clube Enterprise Recife?

Carolina: Levar Star Trek para as ruas, através de eventos em parques da cidade, uma prática comum em Recife. Assim, expandimos nosso raio de atuação. E realizar eventos beneficentes, em prol dos necessitados de nossa cidade.

T.Q.: Como o pessoal do Nordeste pode participar e encontrar mais informações do Fã Clube Enterprise Recife?

Carolina: Nós contamos com a fan page da Enterprise Recife. Lá os fãs poderão obter notícias e curiosidades sobre a série e temas correlatos como astronomia e ufologia.

www.facebook.com/EnterpriseRecife





Novas Vidas e Civilizações...

Por Jeferson Alfonsin

Uma das coisas mais empolgantes a meu ver em ficção científica, além das viagens espetaculares através do cosmos, sem dúvida alguma são as incríveis possibilidades de encontrar novas vidas e civilizações.

Novas raças com culturas, costumes, idiomas, aparências, políticas, tecnologias, enfim, toda uma nova gama de “coisas novas” diferente do senso comum.

Imagine como seria fascinante ter este tipo de acesso ainda mais com tecnologias como o tradutor universal, onde as barreiras de comunicação verbal são derrubadas, o que aproximaria mais o trabalho de primeiro contato.

Nos dias de hoje, por mais “civilizada” que seja nossa cultura, por mais “mente aberta” que sejamos no nosso dia a dia com pensamentos do tipo “pode vir qualquer coisa que eu estarei pronto para receber”...

Ah é ?? O que seria exatamente do “Primeiro Contato” se ao invés de elegantes e educados Vulcanos fosse um Klingon, um Cardassiano ou mesmo um Gorn!!! Certamente os rumos do nosso universo Star Trek seriam beemmmm diferentes!

Ainda que fossem raças amistosas não violentas, mas com uma “certa astúcia”, como os Ferenguis, já estaríamos morando na Lua por que certamente eles teriam dado um jeito de vender a Terra e nos corrido (você não é mesmo? Já que sou Andoriano e lá perto eles não chegam!...rsrs)!!!



Mas enfim....será mesmo que a humanidade teria ou terá reais condições de ter um contato com raças alienígenas inteligentes e além disso ter condições de interagir com eles? Nas palavras do Sr. Spock em um dos episódios: “Lembre-se que a forma humanoide é apenas uma das milhares de formas de vida no universo”. Atualmente teríamos nós capacidade suficiente para receber, reconhecer, entender e interagir com outras formas vida?

Vários foram os episódios ao longo de todas as séries de Star Trek em que a Federação encontrou formas de vidas que, por falta de entendimento e portanto, a comunicação adequada, que se precisou tomar atitudes tão drásticas quanto a de destruí-los a fim de sobreviver.



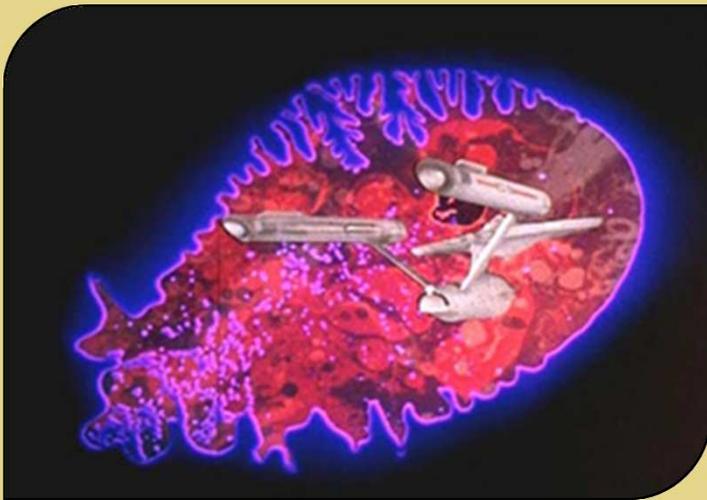


Novas Vidas e Civilizações...

Apenas citando alguns exemplos:

Na série original, em "O Sal da terra" a criatura que consumia sal de qualquer elemento; Uma das minhas preferidas "Demônio da Escuridão" onde em uma mina de dilítium se encontrou uma criatura que dissolvia as rochas e era composta de silício ao invés de carbono.

A falta de entendimento quase extinguiu a única criatura da espécie; Em "Síndrome da Imunidade" a Enterprise entra em uma criatura gigantesca que estava destruindo tudo por onde passava sendo que foi entendido que se trava apenas de uma célula de um organismo ainda maior.



Na série Nova Geração, um episódio dos mais interessantes que posso mencionar em minha opinião é "Encontro em Longínqua", onde o capitão Jean-Luc Picard e sua recém-formada tripulação encontram a poderosa entidade "Q" que testa a condição da humanidade de estar explorando o espaço, e salvam uma criatura gigante espacial que estava sendo aprisionada pelos habitantes do planeta em troca de uma Estação Avançada para a Federação.



Em "Avatar de Silício" a Frota Estelar encontra uma criatura cristalina gigantesca que destruiu uma colônia humana, mas com ajuda conseguem encontrar e estabelecer uma comunicação com a criatura, onde a tripulação teve esperanças de entendimento. Entretanto a pessoa que ajudou no processo, destruiu a criatura para vingar a morte de seu filho.

Eu ficaria muito tempo mencionando situações diversas onde o "primeiro contato" poderia ser muito mais "maléfico" do que "benéfico". E estou falando do século XXIV!!! Imagine nos dias de hoje onde a regra é "atire primeiro e descubra depois".

O medo pelo desconhecido ainda habita nossos sentimentos e nosso interior. Com a quantidade de filmes de ficção científica que o cinema nos traz (The Independence Day, Guerra dos Mundos, Distrito 9), e a forma aterrorizante que é abordado este tema, você acredita mesmo que algo como o que aconteceu no "The First Contact", com uma nave alienígena pousando bem no centro de uma cidade como São Paulo ou Nova York afim de se comunicar e ter boas relações interestelar seria visto com tranquilidade? Se sim, assista o filme "O dia em que a Terra Parou"

E TIRE SUAS CONCLUSÕES!!



A USS Venture na palma da mão

APLICATIVO USS VENTURE



Disponível para Apple iOS 6, Android 2.3.5 e Kindle Fire. Download através do QR Code ao lado ou pelo endereço:

<http://ussventure.mobapp.at>

