

TRIBUNA QUARK



Data Estelar: 20130930
www.ussventure.eng.br

Ano 03 Número 14



STAR TREK

ONDE TODAS AS FORMAS DE VIDA
SERÃO SEMPRE VALORIZADAS

Mercado Quark:
Os Mercados
Europeus

Conhecimento:
A Camuflagem ou
Invisibilidade

**Além dos
Tricorders:**
Montgomery Scott



*O ESPAÇO...
A FRONTEIRA FINAL!
VENHA 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!

Caros leitores, é com grande alegria que anuncio mais uma colaboradora para a revista Tribuna Quark. Trata-se da professora Rita A. C. Ribeiro, do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, e pesquisadora na área de culturas urbanas. A professora Rita, uma grande Trekker, esteve recentemente no Rio de Janeiro ministrando o curso “A Ficção Científica para as Massas” no Centro Cultural da Caixa Econômica.

Nosso artigo de capa é um presente desta professora para nossos leitores, sobre os valores humanos que foram difundidos pela série através da tripulação da USS Enterprise.

Em nossa seção “Mercado Quark”, vamos falar um pouco sobre os mercados europeus, como estes também são colocados à margem dos lançamentos.

A seção “Conhecimento Trekker” publica um artigo sobre o “Camuflagem” no Universo de Jornada nas Estrelas.

A seção “Além dos Tricorders” fala sobre o engenheiro mais famoso de todos os tempos, inspirador de muitos outros pelo mundo.

O “Momento Nog” tenta brincar com as Máquinas de Pinball Star Trek., e Seção “Fã-clubes do Brasil” apresenta o Grupo Sci-Fi de São Bernardo do Campo - Trekker ABC Sci-Fi & Cia . Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

<i>Reportagem de Capa</i>	04
<i>Conhecimento Trekker</i>	08
<i>Mercado Quark</i>	14
<i>Eventos</i>	14
<i>Momento Nog</i>	14
<i>Além dos Tricorders</i>	16
<i>Fã-clubes do Brasil</i>	18

Expediente

MDaniel Landman
Editor Geral

Borak Kirax
Revisor

Lionel Mota
Design Gráfico

MDaniel Landman
Jefferson Afonsin
Rita A. C. Ribeiro
Artigos e Matérias

Jefferson Afonsin
MDaniel Landman
Fotos e Imagens

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





Star Trek: Onde Todas as Formas de Vida Serão Sempre Valorizadas

Por Rita A. C. Ribeiro

Este ano com a estreia do último longa de Star Trek – Além da Escuridão “Into Darkness”, fiquei surpresa com a quantidade de fóruns na internet que discutiam se o filme era misógeno ou não, por causa da amizade entre Kirk e Spock. Isso me fez pensar nos valores que foram difundidos pela série e em como Star Trek foi responsável pela disseminação desses valores na ficção científica.

Em 1966 quando Gene Roddenberry criou a série, o mundo estava mudando, a guerra do Vietnã acontecendo, o movimento hippie, o black power, o movimento feminista, os jovens se posicionando, e Star Trek incorpora todo o espírito de inconformismo, rebeldia e liberdade, que em breve explodiria nos movimentos contestatórios de 1968 em todo o mundo.

O ponto inicial seria uma série ligada à ficção científica, dentro dos parâmetros de normalidade e simplicidade das demais séries até então existentes. Mas a construção dos personagens trouxe as características que orientariam posteriormente a produção da série e a diferenciariam de outras, tornando-a uma referência para a ficção científica.



Tripulação Original da Série Clássica formada pela Diversidade de Seus Membros

Inicialmente criado como Capitão Robert April, assim Roddenberry definiu as características do Capitão James T. Kirk:

“ ... de personalidade forte e complexa, capaz de ações e decisões que beiram a atitude heróica... vive numa eterna batalha com suas próprias dúvidas e a solidão do comando... Sua principal fraqueza é uma predileção pela ação... mas, ao contrário da maioria dos exploradores, ele tem uma compaixão quase compulsiva em ajudar as pessoas, sejam alienígenas ou humanos, e, ainda, tem de lutar constantemente contra a tentação de arriscar muitas vidas para salvar apenas uma.”

Kirk encaixa-se perfeitamente nessa descrição, como o herói destemido e, ao mesmo tempo, em permanente conflito diante de decisões que podem afetar a vida, seja de sua tripulação ou de seres de outros planetas.

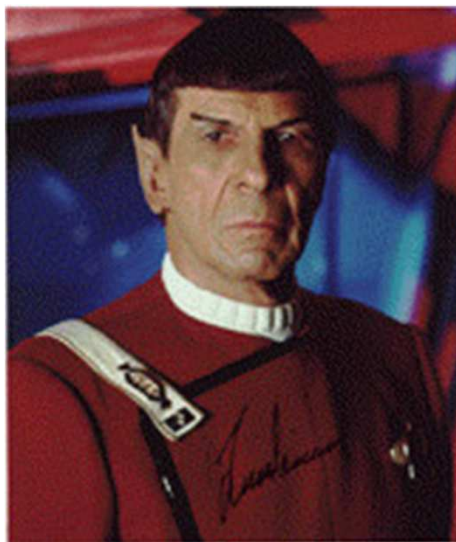


Reportagem de Capa



A estruturação marcante de um herói que apresenta-se por vezes frágil, sem dúvida, é uma das facetas mais instigantes do personagem, porque ressalta, ao mesmo tempo, sua força e poder de decisão e a preocupação constante com aqueles que o cercam. Kirk representa o herói utópico dos anos 60, para quem valores pessoais como a amizade e o respeito pelo outro, têm mais valor que ordens pré-estabelecidas. Em vários episódios, o capitão faz questão de ignorar algumas normas da Federação, em benefício, ou melhor dizendo, em respeito à vida e dignidade de alguém.

O segundo personagem, a princípio pensado para ser uma mulher, transforma-se num alienígena. Spock é apresentado como o Oficial de Ciências. A curiosidade investigativa e a frieza são os traços mais próximos do estereótipo do cientista apresentado na maioria das narrativas de ficção científica. No entanto, o personagem vai aos poucos ganhando uma configuração mais humana, e começam a ser apresentados traços de uma dignidade e honorabilidade que farão com que o personagem vivencie sempre conflitos, entre a sua natureza lógica vulcana e o seu lado passional humano, já que Spock é filho de um vulcano com uma terráquea.



A mistura humana-vulcana é um dos pontos principais da constituição do personagem, já que os vulcanos são apresentados como seres movidos pela lógica, controlando totalmente suas emoções.

O doutor Leonard McCoy é o personagem mais passional de toda a tripulação. Em vários momentos, ele coloca seu senso de humanidade e justiça acima da lógica, o que rende diversos contratempos com o senso prático do Sr. Spock.

O personagem carrega consigo o inconformismo natural do homem diante de determinadas situações que o impelem a agir, por vezes, de forma irracional, seguindo seus impulsos e paixões.

Os personagens de Kirk, Spock e McCoy formam o trio central das histórias em Star Trek.



Nova tripulação da USS Enterprise, formada segundo a ideia inicial de Gene Roddenberry



Reportagem de Capa



A tripulação completa-se com Sr. Sulu, Tenente Uhura, Sr. Scotty e por último, o Sr. Chekov, como personagens fixos na série. As escolhas de Roddenberry vão, de certa forma, contra a maioria dos estereótipos de personagens apresentados na televisão e cinema, até então. Os movimentos por igualdade racial e sexual já estão se desenvolvendo, o que de certa forma reflete as escolhas ousadas de Roddenberry, para o que se pretendia ser apenas mais uma série de entretenimento televisivo.

Na própria constituição dos personagens, já se pode verificar uma diferença significativa entre a proposta de Roddenberry e os demais produtos da ficção científica até então produzidos. Com um elenco tão característico, era de se esperar que as histórias também se mostrassem diferentes, o que não seria tão fácil. Todos são temas recorrentes no universo da ficção científica. No entanto, o que vai diferir a série das demais é a forma como são abordados. A dualidade é um dos principais fatores que movem as decisões dos personagens.



STAR TREK

A dualidade é um dos principais fatores que movem as decisões dos personagens.

Em Star Trek não existe a figura do herói invencível, que toma sempre a decisão certa e indiscutível. A maioria dos episódios aponta sempre para as contradições que os personagens terão que vivenciar para conseguir resolver seus dramas. Os episódios e a forma como os personagens transitam pelo universo estão sempre nos remetendo às nossas próprias contradições de homens do final do milênio.



Nenhum seriado televisivo, até agora, foi capaz de gerar tantos produtos. Atualmente, quando nos deparamos com o poder dos seriados, que se multiplicam a cada temporada,

temos que reconhecer o pioneirismo de Star Trek.



E pensar também que seus valores, ainda que hoje pareçam estranhos nesse mundo de relações digitais, sempre nos remetem ao fascínio de sermos humanos. E a amizade é um dos nossos maiores valores.

Artigo por:

Rita A. C. Ribeiro
rribeiroed@gmail.com

Professora do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, pesquisadora na área de culturas urbanas.



**Entre no Banco de Dados da USS Venture
precisamos daquelas informações!!**

www.usssventure.eng.br



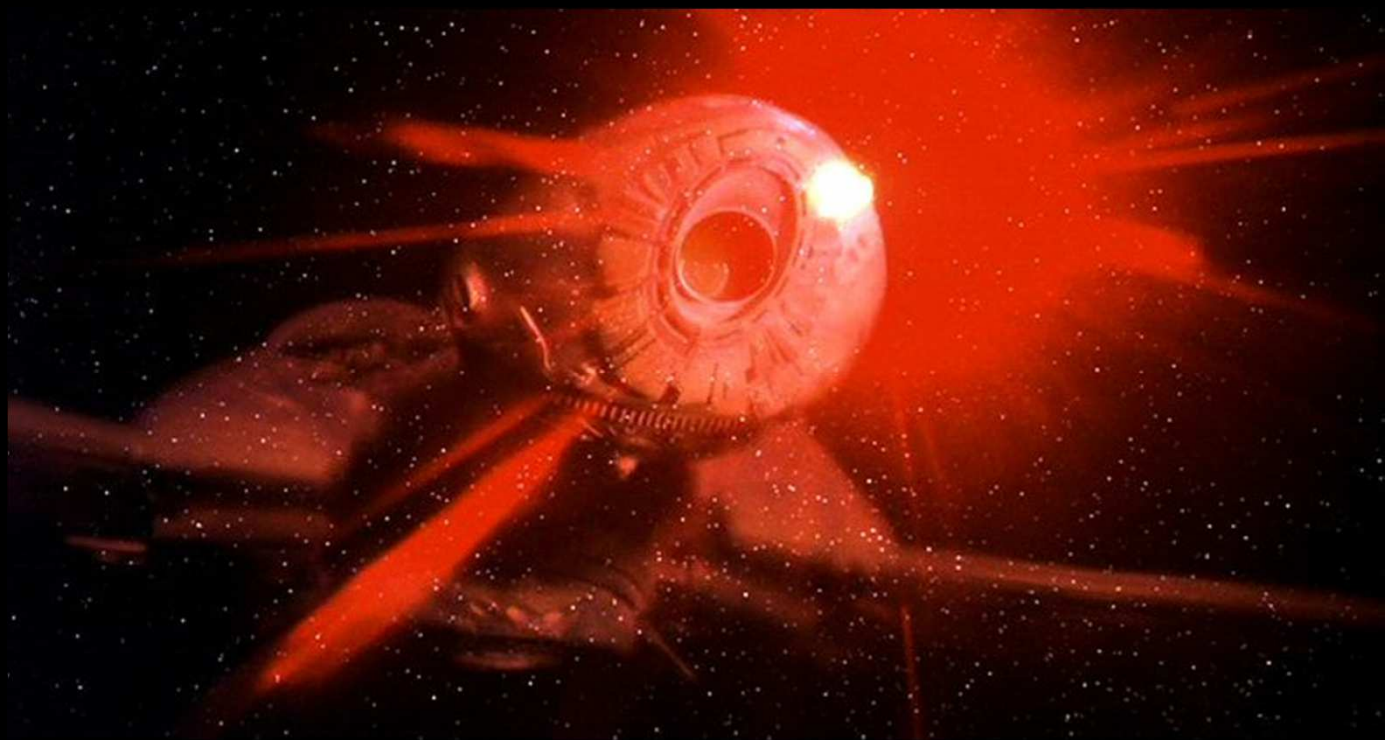
- Artigos...
- Fórum...
- Tecnologia...
- Dados Diversos...
- Downloads...
- Second Life...
- Jogos Star Trek...
- Sinopses de Episódios...



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



CAMUFLAGEM OU INVISIBILIDADE



Continuando a série de publicações de artigos técnicos e ficcionais sobre os diversos conceitos tecnológicos apresentados dentro do Universo de Jornada nas Estrelas. Desta vez enfocaremos a Tecnologia da Camuflagem ou simplesmente a Invisibilidade das naves estelares.

O objetivo é de fornecer um conteúdo técnico informativo, sua aplicabilidade no Universo de Jornada nas Estrelas, não somente de pela Federação como pelas demais raças, e em que ponto estão os estudos que possibilitarão que essa tecnologia possa vir a ser aplicada em nosso futuro.

Muito explorada pela ficção científica, a invisibilidade seria a capacidade que alguém ou algo teria de não ser visto nem detectado, pelo menos no espectro eletromagnético referente a luz visível e também por radares ou sondas inimigas.

Nós vemos as coisas porque a luz é refletida por elas, no caso de algo ou alguém invisível, de alguma forma, não há reflexão da luz e, portanto, há invisibilidade.



São a absorção, reflexão e refração os fenômenos básicos que ocorrem na iluminação de um objeto é a partir deles que a luz deve ser desviada do objeto para torná-lo invisível.

Normalmente são continuamente explorados literatura de ficção, cinema, quadrinhos e TV dois tipos principais de Invisibilidade, a Invisibilidade Físico-Química e a Invisibilidade Fotônica ou Eletromagnética.



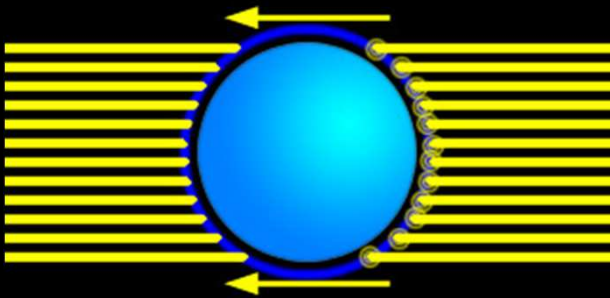


Conhecimento Trekker



A Invisibilidade Físico-Química ocorre quando são alteradas as propriedades das substâncias em sua estrutura física-orgânica de um indivíduo. Ou seja, devido a mudanças internas no corpo do indivíduo ele não refletiria a luz e se tornaria invisível. Este conceito aplica-se somente a seres vivos.

A Invisibilidade Fotônica ou Eletromagnética é obtida normalmente através de um mecanismo ou dispositivo que geraria um campo energético que desvia ou refrata a luz de modo a tornar algo que estiver dentro deste campo invisível, seja uma pessoa ou uma Nave Estelar.



Este é o conceito de Invisibilidade das Naves Espaciais Camufladas em Jornada nas Estrelas, um vez que apresentam uma certa distorção à medida em que vão ficando mais e mais transparentes, o que poderia ser o resultado de um breve ajuste do dispositivo que gera o campo. Além disso afetam não apenas a luz, mas outras ondas eletromagnéticas, por isso são indetectáveis pelos sistemas de sondagem das outras naves.

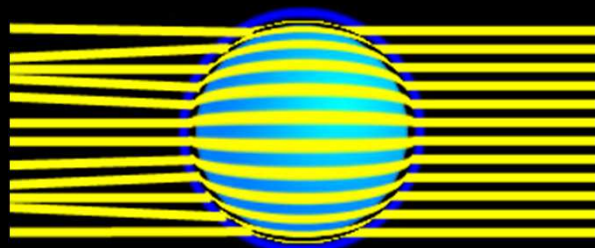


A invisibilidade foi amplamente utilizada na ficção científica em geral, onde podemos destacar: "O Homem Invisível" (1897) de Herbert George Wells. "O Homem Sem Sombra" (1933), em Babylon5, os Shadows tem esta tecnologia, Senhor dos Anéis (livro e filmes), a série "O Homem Invisível", dentre outros.

Existem uma infinidade de adaptações que utilizam a invisibilidade ou personagens com esse poder, como Sue Richards do Quarteto Fantástico, ou o Predador (1988), filme onde um grupo de elite do exército dos Estados Unidos, acaba durante uma missão, esbarrando num poderoso alienígena que possui tecnologia de invisibilidade.



O Alienígena Predador do filme Predador (1988), utiliza uma invisibilidade fotônica que é causada por dispositivo eletrônico que faz com que a luz contorne o corpo do Alien. O dispositivo do predador faz uma refração da luz em sua volta, de forma a ficar invisível, porém não é perfeita, nesse caso com um resultado ligeiramente distorcido.





A CAMUFLAGEM NO UNIVERSO DE JORNADA NAS ESTRELAS

A série Jornada nas Estrelas, utiliza o mesmo conceito da Invisibilidade Fotônica ou Eletromagnética gerada por dispositivos, que surgiu num episódio com os romulanos. No episódio "O Equilíbrio do Terror" da primeira temporada da Série Clássica, uma nave de guerra romulana, com tecnologia de camuflagem, ataca postos da Federação para testar as defesas federadas. Seu dispositivo de camuflagem consumia muita energia não possibilitando a utilização dos motores de dobra e dos escudos quando camuflados e além disso tinham que se tornar visíveis para atirar.



O Cap. Kirk à bordo da USS Enterprise teve que enfrentar esta nave e vencê-la. Descobrimos que a Federação considerava a "Tecnologia de Camuflagem", apenas teoricamente possível, apesar de já terem visto seu funcionamento no episódio " Campo Minado" da Série Enterprise, quando a nave NX-01 entra em um Campo Minado Romulano com minas invisíveis.

Na terceira temporada da serie clássica, os romulanos reaparecem no episodio "O Incidente Enterprise", onde o Cap. Kirk e Spock tentam roubar tecnologia de camuflagem romulana, a pedido da Inteligência da Frota Estelar.



Também vemos neste episódio naves romulanas com design klingon, isto levou os fãs a teriozar que no século 23, ocorreu uma curta aliança entre os klingons e os romulanos, onde eles teriam trocado diversas tecnologias, inclusive a camuflagem.

No filme Jornada nas Estrelas 3 – "A Procura de Spock", vemos pela primeira vez, a ave de rapina klingon, que depois foi muito utilizada nos outros filmes e spin offs das demais séries. O Cap. Kirk no filme reconhece a nave, demonstrando que ela não era um modelo desconhecido para a Federação, embora não tivesse aparecido em nenhum episódio da serie clássica, nem nos dois primeiros filmes.



Em Jornada nas Estrelas 6 – "A Terra Desconhecida", surge para espanto do Cap. Kirk e sua tripulação, um protótipo de uma Ave de Rapina Klingon que conseguia disparar mesmo camuflada. Esta evolução a tornava uma arma ainda mais mortal, que as demais que continuavam a precisar desligar a camuflagem para atacar, porém a tripulação





Conhecimento Trekker



da USS Enterprise-A improvisou um método de detecção e destruiu o protótipo.

No episódio "A Zona Neutra" da Série Nova Geração, o Cap. Picard e sua tripulação tem que lidar pela primeira vez com os romulanos e suas novas Aves de Guerra camufladas da classe D'deridex, em meio ao desaparecimento de bases de ambos os lados (é considerado que os Borgs foram os responsáveis pelos ataques).

Talvez o exemplo mais impressionante de tecnologia de camuflagem foi observado em 2364, quando o planeta supostamente místico de Aldea foi descoberto pela USS Enterprise-D. O planeta tinha sido escondido durante séculos atrás por um complicado mecanismo de refração da luz que contornava o planeta de maneira semelhante ao dispositivo de camuflagem Romulano.

O excelente episódio "O Desertor", do terceiro ano da Série Nova Geração, mostra o terrível comandante romulano Tomalak, usando uma armadilha com uma sonda invisível não detectada pela Federação, para tentar capturar à USS Enterprise-D, e ao mesmo tempo descobrir se um alto oficial romulano trairia seu império.



No episódio duplo "Redenção", da quarta para à quinta temporada da Série Nova Geração, vemos uma nova classe de naves klingons de guerra, com tecnologia camuflada. A classe Vorshok, que fez depois muitas aparições na Série Deep Space 9, mas até o momento não apareceu nos filmes produzidos. Neste episódio o Eng. La Forge descobre como detectar as naves romulanas camufladas com uma imensa rede de Tachions produzida por várias naves.



Em 2369 a Federação ganhou uma experiência significativa dentro de uma Ave de Guerra quando a oficial Deanna Troi ficou disfarçada por pouco tempo como uma Romulana. Ela confirmou que a nave quando camuflada deve manter uma cuidadosa regulação sobre suas próprias missões eletromagnéticas, e que devem ser equilibradas as emissões radioativas dos motores de dobra por meio do núcleo de nullifier. Até mesmo um pequeno desequilíbrio em um destes núcleos cria uma perturbação magnética polarizada sempre que a nave camuflada está em movimento, algo que pode ser detectado por uma nave da Federação. ("A Face do Inimigo" TNG)

No episódio "Pegasus" (2370), descobrimos que em 2311, a Federação fez um tratado de paz, o tratado de Algeron com os romulanos, onde a Federação se comprometia a não desenvolver tecnologia de camuflagem.





Conhecimento Trekker



O almirante Pressman, doze anos atrás, quando era o capitão da USS Pegasus, uma nave da classe Oberth, desobedeceu o tratado, fazendo um experimento de Camuflagem de Fase, que acabou em tragédia.

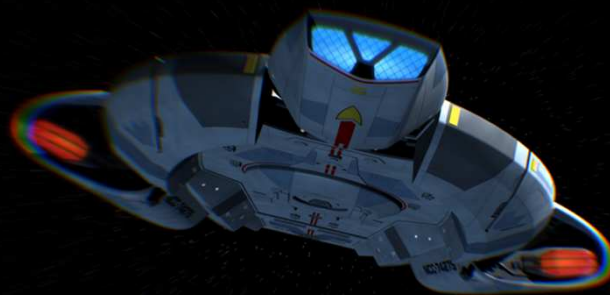
A Camuflagem de Fase era um método experimental de camuflagem de naves estelares que não só faria a nave invisível aos olhos e sensores, mas também alteraria a estrutura atômica da nave "tirando-a de fase" para permitir que ela atravessasse qualquer material. As vantagens de uma Camuflagem de Fase seriam imensuráveis, mas seu desenvolvimento foi proibido expressamente pelo Tratado de Algeron. Embora a Camuflagem de Fase provou ser funcional permitindo a fuga da USS Enterprise-D de uma situação perigosa, foi proibido seu uso adicional.

Os romulanos e Klingons também testaram este tipo de dispositivo de Camuflagem de Fase. Os Klingons abandonaram as pesquisas após diversos acidentes pro volta de 2360. Porém os romulanos continuam seus experimentos até o incidente do episódio "A Próxima Fase" da Série Nova Geração, quando a USS Enterprise NCC-1701-D respondeu a um pedido de socorro de uma nave romulana que fazia secretamente estudos com essa tecnologia. Durante os procedimentos de socorro a Enterprise foi contaminada com partículas de chronitons, e um mau funcionamento no tele-transporte causou a Camuflagem por faseamento do Eng. La Forge e a Alferes Ro. Ao conseguir trazer de volta os companheiros desaparecidos o Ten. Com. Data descobre como identificar e eliminar a camuflagem por fase. Este fato desestimulou os romulanos a continuarem suas pesquisas neste campo.



Em "All Good Things", da última temporada de TNG vemos que em uma das realidades alternativas, a nave USS Enterprise-D 25 anos no futuro, tendo como seu capitão Riker, e possuindo a tecnologia de camuflagem. Nesta realidade alternativa, a Federação e klingons são novamente inimigos.

A reação da Federação veio através da nave estelar USS Defiant, uma nave projetada à princípio para deter a ameaça Borg, que graças à um tratado de cooperação com os romulanos, possui um dispositivo de camuflagem. Os romulanos cederam o dispositivo em troca de informações sobre o Dominion. De acordo com o tratado de cooperação a USS Defiant, só poderia usar a camuflagem quando estivesse no quadrante Gama, fato esse muitas vezes ignorado pelo Cap. Sisko e sua tripulação.





Conhecimento Trekker



Outro detalhe a ser ressaltado na Série Deep Space Nine são os soldados Jem-Hadares que foram modificados em seus genes pelos fundadores, para que possuíssem a Invisibilidade Físico-Química podendo se disfarçar e atacar de surpresa os inimigos em terra.

Na série "Voyager", somente alguns "aliens da semana" andaram aparecendo com esta tecnologia. Nenhuma espécie marcante ou importante do Quadrante Delta apresentou essa tecnologia.

Em 2379 é construída a nova nave de comando dos Romulanos, a Cimitarra. Uma nave de guerra excepcionalmente poderosa, a Cimitarra foi equipada com a nova geração de dispositivos de camuflagem que a fez completamente invisível para os poderosos sensores da USS Enterprise-E. A Cimitarra era capaz de atirar e manter seus escudos mesmo que camuflada. A camuflagem ainda permaneceu ativa mesmo depois de efetivos golpes múltiplos dos phasers, dos torpedos fotônicos, dos torpedos quânticos e dos próprios disruptores romulanos das demais naves.



Até o presente momento os dispositivos de camuflagem de Jornada nas Estrelas seguiam um rumo lógico com sendo uma tecnologia Romulana. Porém os produtores e roteiristas da Série Enterprise começaram a bagunçar tudo. Logo no piloto da serie "Enterprise", o episódio "Broken Bow", apresentam os Sulibans que possuem a tecnologia sendo analisada diversas vezes pela tripulação da Enterprise NX-01, mas no século 23, a Federação a considerava apenas teoricamente possível.

Como se não bastasse, Daniels, o atrapalhado defensor da linha do tempo, ainda mostra para o capitão Archer, esquemas de naves do futuro, inclusive de naves klingons. Isso ocorre no episódio "Frente Fria". No episódio "Onda de Choque" parte 1, Daniels coloca na Enterprise NX-01, tecnologia que permite ver as naves Sulibans camufladas.



Estes aparentes erros de continuidade cometidos na Série Enterprise, como em "Campo Minado" da segunda temporada, onde surgem os romulanos com naves camufladas e minas camufladas, foram corrigidos no episódio "Tempestade Temporal", Partes 1 e 2 da 4a temporada após a restituição da linha de tempo com o fim da "Guerra Temporal".

Artigo por: [Guilherme da costa Radin
grborgten@yahoo.com.br](mailto:grborgten@yahoo.com.br)

Fontes: Memory Alpha e site oficial de Star Trek



Mercado Quark



OS MERCADOS EUROPEUS

Em recente viagem a Europa podemos constatar que os mercados da França, Espanha e Portugal sofrem a mesma falta de logística e marketing na divulgação de itens comerciáveis do novo Filme Star Trek – Além da Escuridão.

Simplemente em nenhuma loja, seja as tradicionais lojas de greeks e RPG junto a Universidade Soborne, na avenida Saint Mitchel em Paris, ou nas grandes lojas dos Shoppings espanhóis de Madri ou Barcelona, pode-se encontrar, as miniaturas, naves KRE-O e itens relacionados ao novo filme.

Itens antigos relacionados ao Universo Star Trek, somente são encontrados em lojas especializadas, enquanto os artigos de Star Wars se multiplicam pelas lojas de magazines, mesmo sem um lançamento do novo filme SW.

A alternativa dos Trekkers desses países é comprar nas lojas de Londres que recebem esses itens ST e mandam pelo correio pagando as taxas.



Eventos

38ª Confederação -
F.F.E.S.P. em 20/10/2013 -
das 10:00 as 17:30 - Rua
Tamandaré, 348 -
Liberdade – São Paulo / SP

Trekker ABC Sci-Fi & Cia -
em 26/10/2013 - das 13:00
as 18:30 - Teatro Cacilda
Becker - Praça Samuel
Sabaniti – São Bernardo do
Campo/ SP

Dia Trek – USS Venture -
em 23/11/2013 - das 14:00
as 17:00 - Teatro Cacilda
Becker - Praça Samuel
Sabaniti – São Bernardo do
Campo/ SP

Momento Nog



Lançada Máquina Star Trek de Pinball

Agora os trekkers poderão mergulhar no universo dos novos filmes Star Trek através das novas mesas ou máquinas de Pinball da [Stern Pinball](#). Neste jogo você será desafiado a ser o Capitão James T. Kirk, levando a tripulação da USS Enterprise para a batalha contra o USS Vengeance e em manobras para resgatar Sr. Spock.

Os jogadores podem esperar durante suas missões um show de luzes, leds e sons do Universo de Star Trek em três modelos de máquinas de Pinball, "Pro Version" vendida a US\$ 5.395,00, "Premium Version" por US\$7.495,00 e a "Limited Edition Version" pela módica quantia de US\$ 8.795,00 e ainda arcar com o preço do transporte das máquinas para sua casa.

Torna-se claro que este produto é direcionado ao público americano e canadense, mas quem não gostaria de ter uma máquina dessa em casa para jogar e distrair a cabeça com um simples jogo de Pinball?? Mais detalhes, como imagens e vídeos, podem ser acessados no site do fabricante. [Stern Pinball](#).



USS VENTURE NCC 71854
www.ussventure.eng.br

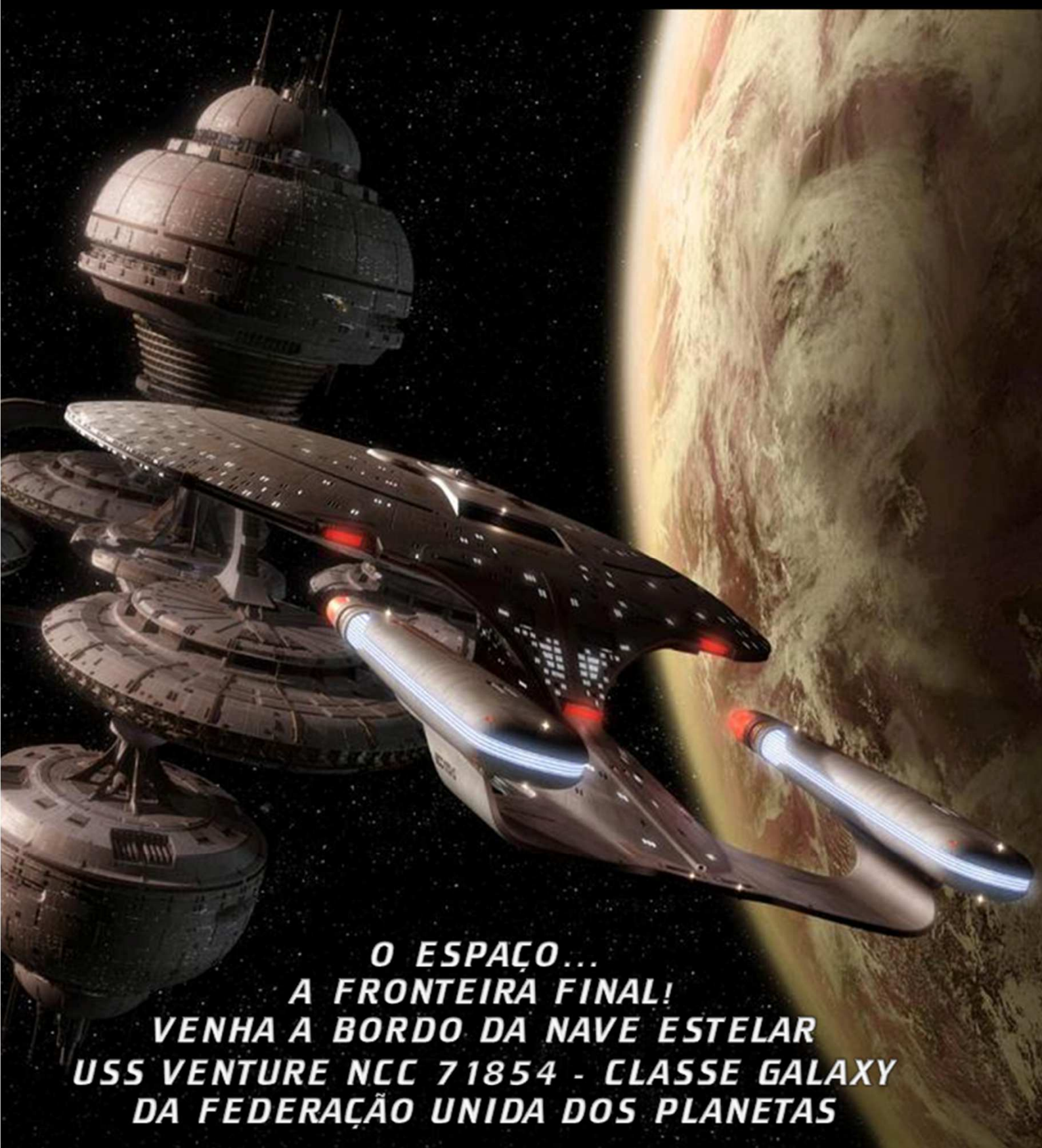


Grupo USS Venture NCC 71854 desde 2002
ussventure@uol.com.br

14

STAR TREK VENTURE

www.ussventure.eng.br



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

Além dos Tricorders



Por Jeferson Alfonsin

James Doohan (Eng Montgomery Scott) Indo além dos motores de dobra...

Na última edição desta coluna, mostramos a importância que fez o papel desempenhado por uma pessoa em uma série que nasceu em uma época em que as pessoas precisavam de símbolos a serem seguidos... Nichelle Nichols (Ten. Uhura) foi uma destas pessoas que puderam mostrar a importância de seu trabalho e nem para isso precisou ser capitã.

O mesmo ocorreu com **James Doohan** (03/03/1920 ~ 20/07/2005) que desempenhou o papel do **Engenheiro Escocês Montgomery Scott** na série original, além de seis longa metragens para o cinema da mesma franquia.



Ator de origem canadense, James Doohan atuou em 80 filmes durante seus 50 anos de carreira (em séries como "O agente da U.N.C.L.E.", "Daniel Boone", "Bonanza" e "Supermáquina 2000"). Mas onde mais se destacou, dito por ele mesmo foi seu trabalho em Star Trek.

Sua forma de atuação na série era impressionante já que, devido à natureza das missões, era exigido da nave Enterprise mais do que as "especificações de fábrica"! O que fazia que este engenheiro realizasse alterações, consertos e implementações que traziam o sucesso para a missão ou o resgate da tripulação em situações de perigo.



Uma situação nunca era impossível para este criativo engenheiro, chegando a prolongar sua vida em 75 anos após uma situação em que ele reconfigurou os transportadores da USS Jenolan mantendo em um ciclo permanente de diagnóstico, alimentado pelos sistemas auxiliares que possuía uma fonte de energia regenerativa, e entrou no transporte pois sabia que não poderia sobreviver até que fosse resgatado. Só não esperava ser resgatado pela própria Enterprise tantos anos depois (episódio "Relics", TNG, - 6x04).



Além dos Tricorders



Por Jeferson Alfonsin

Esta sua forma de resolver problemas aparentemente insolúveis inspirou as pessoas que assistiram à série original, tanto que ele recebeu centenas de cartas com relatos onde os fãs disseram que escolheram engenharia como profissão. O astronauta **Neil Armstrong**, engenheiro que participou do **Projeto Apollo da NASA**, também mencionou este fato, ao dizer a Doohan, na sua última aparição pública, "De um velho engenheiro para outro, obrigado, colega".



No documentário **TREKKIES** (1997), apresentado por Denise Crosby, James Doohan faz um relato muito emocionante sobre um destes casos:

Conta que recebeu uma carta de uma fã e ao abrir era uma nota de suicídio. Entrou em contato com ela e disse "Ei! Sou Jimmy Doohan, o Scotty de Star Trek - Estou fazendo uma convenção em Indianápolis. Eu quero ver você lá! E realmente ela estava lá. Não pude acreditar quando a vi. Ela era realmente suicida. Alguém tinha que ajudá-la de qualquer modo. E obviamente ela não estava indo a pessoa certa.

De qualquer modo eu disse a ela: estou fazendo uma convenção daqui a duas semanas em St Luis, e quero ver você lá...e foram então mais 2 semanas...E então, eventualmente ela também veio a Nova York. Ela era capaz de poder ir a esses lugares onde eu me encontrava. Isso foi por 2 ou 3 anos. E tudo o que fiz foi falar coisas positivas para ela. Então não ouvi mais nada. Eu não tinha idéia do que tinha acontecido com ela. 8 anos depois eu recebi uma carta dizendo "Eu quero agradecê-lo muito pelo que você fez comigo. Por que eu consegui meu grau de mestrado em engenharia eletrônica." Isso para mim foi a melhor coisa que já fiz na minha vida. Toda vez que conto essa história, me vem lágrimas aos olhos."

Isso vai muito além de consertar motores de dobra ou consertar transportes...chega ao "núcleo" do fator humano ao se importar realmente com o que faz, mudando a história das pessoas por suas realizações inspirando e transformando o destino delas.



Ele publicou uma autobiografia chamada "**Beam Me Up, Scotty**" ("Leve-me para cima, Scotty") - a ordem que o engenheiro mais ouviu do capitão James T. Kirk ao longo de todo o seriado. Doohan morreu de pneumonia e Alzheimer em sua casa na cidade de Redmond, estado de Washington. Uma pequena porção de suas cinzas foi lançada ao espaço em 2007.

Fonte: Documentário "Trekies-1997"
Imagens: retiradas da internet





TREKKER ABC SCI-FI & CIA

Apesar do nome Trekker, o grupo tem por finalidade fazer exposições para além dessa fronteira, com séries, animações, tokusatus, animes e filmes que tratam especialmente de ficção científica, fantasia e aventura, tanto atuais como antigos.

O grupo surgiu originalmente a partir das reuniões de amigos com interesses em comum, que exibiam vídeos e itens de coleção em casa ou em eventos específicos. As atividades públicas iniciaram-se oficialmente em julho de 2012, quando, junto com o departamento de Cultura da Prefeitura de São Bernardo do Campo exibimos episódios de Jornada nas Estrelas em três sábados consecutivos. Hoje, os eventos ocorrem 2 vezes ao mês, normalmente no 2º e 4º sábados de cada mês.

A programação é montada com base nas sugestões do público nos eventos, e também pelo facebook e email, ficando para o final das exposições as surpresas e indicações do grupo para o público. Nesse primeiro ano de existência muitas atividades aconteceram: comemoramos os 25 anos da Nova Geração, os 20 anos de DS9, os 50 do Homem de Ferro e os 75 anos do Superman, este um mega evento em conjunto com a Secretaria de Cultura, ocupando várias salas da cidade e com presença da imprensa. No mês de outubro, um especial para "crianças" somente com animações de ficção científica contou com Galaxy Rangers, Centurions, Transformers G1, Liga da Justiça Sem Limites, Viagem ao Centro da Terra, entre outros.



O apoio da Secretaria de Cultura de SBC torna os eventos parte da programação cultural oficial da prefeitura. Graças a essa parceria, todo o material exibido é autorizado sob "Licença Guarda-chuva", e a programação do mês é publicada no Guia da Cidade, além de contarmos com a disponibilização de cartazes e banners e de todo o apoio necessário a cada evento.

O que é exibido nos eventos faz parte do material pessoal dos membros, a maioria colecionadores de longa data, com amplo acervo. Quando não temos algum material, como todo bom fã vamos à caça até acharmos. E fazemos legendas para os vídeos que não estiverem disponíveis em português.

Atualmente nossos encontros são realizados no teatro Cacilda Becker, localizado no Paço Municipal de SBC, com capacidade para 340 pessoas e uma tela de 4 m x 6 m onde conseguimos projeções em até Full HD (1080 pixels).



É importante salientar que todos os eventos são gratuitos e os presentes concorrem ao sorteio de um brinde no final do evento. Paralelo a isso fazemos uma campanha de arrecadação de livros, revistas e quadrinhos doados às bibliotecas e gibiteca da cidade, em que a maior doação do dia recebe um brinde especial.

Abaixo, nossos contatos. Sugestões, ideias, comentários e críticas são e sempre serão bem-vindos. Vida Longa e Próspera a todos.

E-mail: trekkerabc@gmail.com

Grupo no facebook:

www.facebook.com/groups/264905533622202/

Página no facebook:

www.facebook.com/TrekkerAbc





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

www.ussventure.eng.br



STAR TREK

ANDOR



PHOENIX - PARTE 1
PHOENIX - PARTE 2

Assistam no Canal do YOUTUBE: <http://www.youtube.com/user/ussventure2002>