



Tribuna **Quark**

COMPUTADORES

COMO FUNCIONAM EM STAR TREK

Conhecimento:
As Promoções em
Star Trek

Além dos Tricorders:
Confraternização
Universal...

Monento Nog:
Figura de Ação
do Worf



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*

O ESPAÇO... A FRONTEIRA FINAL!

Amigos e leitores deste periódico eletrônico, a grande novidade desta edição é a abertura de uma seção especial dedicada aos Universo SCIFI e começaremos pelo Universo de Battlestar Galactica.

A coluna dedicada aos tripulantes escritores do Grupo USS Venture: A Seção "Tripula em Ação" veio realmente para ficar e fala nesta edição sobre a Arqueologia em Star Trek.

Nossa reportagem de capa vem apresentar um pouco dos conceitos técnicos por trás dos Computadores do Universo de Jornada, traduzindo esses conceitos para uma linguagem mais acessível a todos.

A seção Frota Venture vem falar de uma Cerimônia de Promoção Especial, onde o Grupo acolheu mais um membro para sua Divisão de Comando. Na seção "Conhecimento Trekker" publicamos um artigo sobre as diversas cerimônias de promoções que aconteceram em Star Trek.

A seção "Além dos Tricorders" tece comentários sobre o que seria uma real "Confraternização Universal". O "Momento Nog" apresenta mais uma figura de ação da coleção "Star Trek Select", e a Seção Mercado Quark demonstra a criatividade para desenvolver itens temáticos.

Vale a pena conferir!!

Almirante MDaniel Landman

Índice

Reportagem de Capa	04
Mercado Quark	08
Momento Nog	08
Conhecimento Trekker	10
Tripula em Ação	13
Universo SCIFI	14
Frota Venture	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
B7Web Xue
Jeferson Alfonsin
Marchezini (March333)

Fotos e Imagens:
Jeferson Alfonsin
MDaniel Landman

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

COMPUTADORES – COMO FUNCIONAM EM STAR TREK

Por B7Web Xue e Jeferson Alfonsin

Nossa reportagem de capa da Tribuna Quark apresenta os Computadores do Universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek) e o seu funcionamento básico.

Na nos anos 60, quando a Série Original foi criada, os computadores em si eram coisa de ficção científica e davam os primeiros passos no mundo. Entre as curiosidades relacionadas ao assunto é que em todas as franquias de Star Trek a voz dos computadores das naves e estações sempre é mesma: a voz era Majel Barrett, que interpretava a enfermeira Christine Chapel, auxiliar do Dr McCoy e mais tarde torna-se esposa de Gene Roddenberry, inclusive em Star Trek: The Animated Series, todos os filmes de Star Trek, e da maioria dos jogos de vídeo e outras produções de franquia.

Mas voltando ao assunto principal dos computadores de Star Trek, nessa matéria não falaremos de coisas técnicas como a capacidade de armazenamento, velocidade de processamento entre outros jargões da área de tecnologia e técnica, e sim dos aspectos muitas vezes não percebidos nos computadores das diversas séries.



O Computador M-5 multitronic que falhou em testes a bordo da USS Enterprise

AS NAVES E ESTAÇÕES INTEIRAS SÃO O COMPUTADOR

Exatamente quando a série original foi criada não existia o conceito de processamento distribuído que vemos hoje. Em palavras simples, a nave ou estação espacial era o computador e tudo que era acessado no computador da nave ou estação era a partir de terminais que aceitavam comandos de voz ou comandos via teclado. Vemos um exemplo disso no primeiro episódio de TNG (Nova Geração) onde o Primeiro Oficial, Comandante William T. Riker, chega na Enterprise e num corredor pede orientação ao computador para chegar ao

Holodeck e o computador informa o caminho por setas até ele chegar ao destino.

NA SÉRIE NÃO EXISTE O CONCEITO DE INTERNET

Vemos isso em vários episódios de TNG e também em VOYAGER, quando por exemplo a Capitã Janeway ao chegar em um planeta pede a Tuvok para acessar o Computador Central do Planeta e nunca a rede de dados planetária daquele mundo. Mesmo em episódios onde aparece a Terra do passado, a Internet é esquecida como fonte de dados. Chegam a utilizar a televisão como fonte de informação do que está acontecendo em nível mundial.



OS COMPUTADORES EM STAR TREK SÃO SERES SERCIENTES

Temos vários exemplos claros dessa afirmação, um deles é a interação em comando de voz na linguagem comum e corriqueira que vários usuários dentro das naves e estações espaciais fazem quando usam os recursos do computador.

Entretanto fica claro que esta "ser-ciência" foi almejada pelos desenvolvedores de computadores e o exemplo foram os testes desastrosos com o computador M-5 multitronic que falhou a bordo da USS Enterprise.

Outro fato que prova o desenvolvimento da "ser-ciência" é a programação avançada do Doutor em Voyager, com aspirações próprias e até instruções de comando, não chegando aos pés do cérebro positrônico do Data, mas utilizava a capacidade de processamento avançada do Computador da USS Voyager.

IMPLANTES SUBCUTANEOS PARA INTERAÇÃO COM COMPUTADOR

Pode se perceber este fato com mais frequência a partir da Nova Geração onde toda vez que um tripulante está na nave ou em um planeta, e realiza-se uma comunicação, o áudio da conversa entre os interlocutores humanoides

vem através de um implante subcutâneo atrás do ouvido, em não pelo PIN como muitos pensam. Também o áudio do tradutor universal é transmitido para esse implante, como percebe-se em um episódio em DS9 em que os Ferengi's Quark, Ron e Nog são acidentalmente enviados para Terra no meio do século XX (Caso Roswell). Quando eles estão aqui o tradutor universal estava pifado, foi quando RON enfia um grampo no ouvido Nog para resetar o tradutor e ele poder funcionar, note que nesse episódio os Ferengi's estavam sem seus PIN's.

REDUNDÂNCIA DE NÚCLEOS

Núcleos de computador (Computer Core) são o coração do sistema de computação de uma nave



estelar. Eles oferecem enormes quantidades de memória e são mais rápidos do que a luz para processamento de dados.

As redes de computadores de uma nave estelar são baseadas em um sistema redundantes de núcleos de



Sala de Controle do Núcleo do Computador da USS Enterprise-D em TNG



NÚCLEOS DO COMPUTADOR

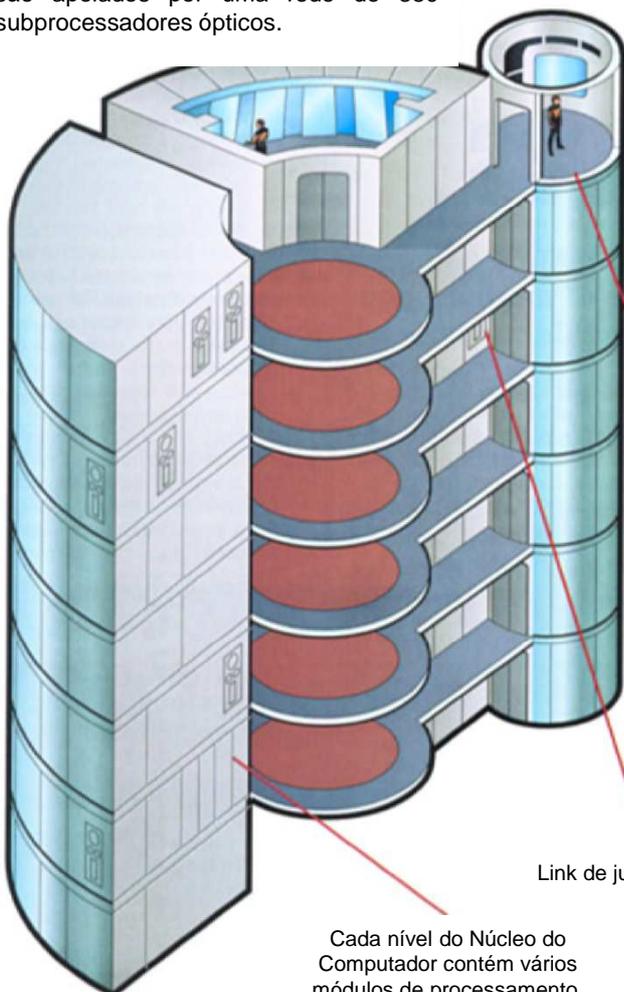
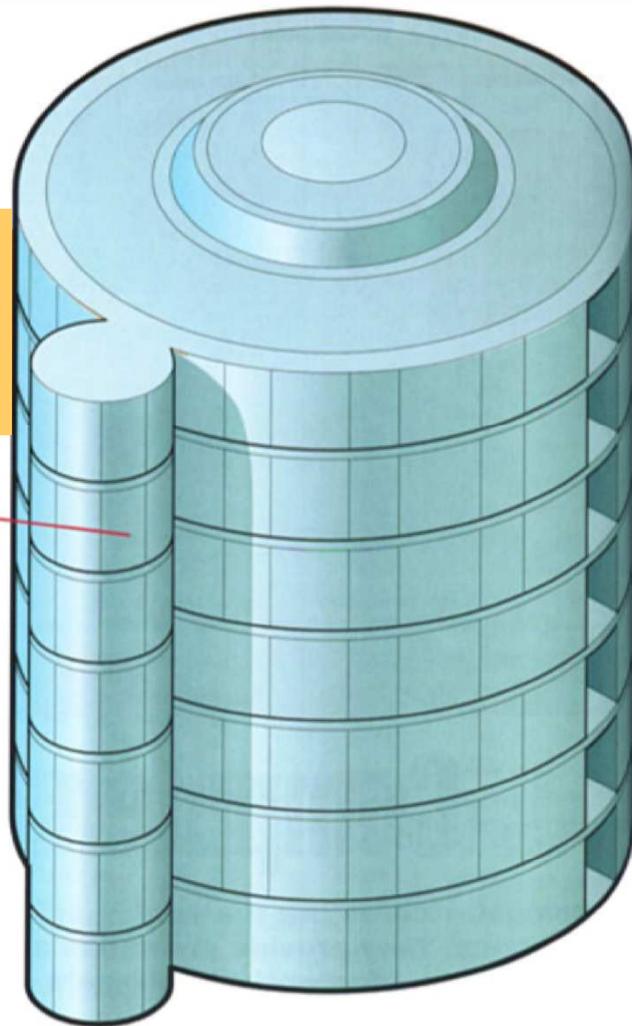
Em uma nave estelar classe Galaxy, os núcleos de computador são enormes estruturas cilíndricas. O nível superior de cada núcleo primário, localizado no convés 5, incorpora um quarto dos sistemas de monitorização. As unidades nanoprocessadoras FTL, e o acesso aos sistemas de campo de subespaço que estão localizados em uma estrutura cilíndrica em separado para o lado ao núcleo principal.

Os núcleos são ligados à rede de informação óptica (ODN) por uma série de ligações de junção Micron (MJL). Eles são apoiados por uma rede de 380 subprocessadores ópticos.

NÚCLEOS PARALELOS

Existem três núcleos na USS Enterprise D. Dois na Seção Disco e outro na Seção de Engenharia.

Núcleos atravessam 10 decks

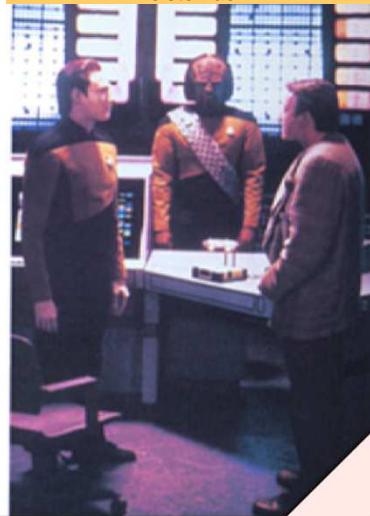


O Sistema de Campo Subespacial é acessado nesta sala.

Link de junção Típica MJL.

Cada nível do Núcleo do Computador contém vários módulos de processamento.

SALA DE MONITORAMENTO
Existe uma sala de monitoramento sobre cada núcleo, utilizada para verificar o status operacional dos sistemas.





computadores redundantes que processam dados de todos os sistemas da nave. Todo sistema único de suporte de vida para matrizes de armas e blindagem, depende dos núcleos de informática.

A classe Galaxy está equipada com três principais núcleos de processamento onde qualquer um dos quais pode, em caso de emergência, lidar com a carga de computação operacional de toda a nave. Na USS Enterprise NCC-1701D, dois núcleos primários foram instalados cruzando os decks 5 e 14 da seção do disco. Estes geralmente trabalham em sincronia e se um deles falhar o outro pode tomar imediatamente em sua carga, com pouca ou nenhuma interrupção das operações da nave. O terceiro núcleo do computador cruza os decks 30-37 na seção de engenharia. É um núcleo de backup sendo normalmente usado somente se um problema surgir na seção disco ou quando a nave for separada.

Cada núcleo incorporou uma série de geradores de campo subespaço em miniatura, o que permitiu que os dados fossem processados e transmitidos pelo FTL em velocidades mais rápidas do que a luz. O nível superior de cada núcleo primário, localizado no convés 5, incorpora um quarto dos sistemas de monitorização. As unidades nanoprocessadoras FTL, e o acesso aos sistemas de campo de subespaço que estão localizados em uma estrutura cilíndrica em separado ao lado do núcleo principal.

Abaixo desta há seis níveis do núcleo inferior. Os núcleos são ligados à rede de informação óptica (ODN) por uma série de ligações de junção Micron (MJL). Eles são apoiados por uma rede de 380 subprocessadores ópticos, todos os quais ligados ao ODN, e muitos dos que estão diretamente ligados aos núcleos. Praticamente todos os sensores, consoles, replicadores, PADD, e peças variadas de hardware instaladas em uma nave estelar são de alguma forma ligada à rede de dados ópticos e utiliza os núcleos de computador para processamento de dados.



Backups, redundâncias de engenharia, e reduções de serviços automáticos são construídos no sistema para garantir que as funções básicas em todos os núcleos em graves situações não falhem. Conduzidas por dois sistemas de ODN adicionais fazem backup das linhas primárias. Estas linhas, entre os terminais e os sistemas vitais importantes, também são blindadas e, se tudo mais falhar, um sistema de Rádio Frequência (RF) será utilizado como um ODN, embora ocorra uma considerável perda de velocidade.

O exemplo utilizado para a classe Galaxy se repete nas demais naves da Frota Estelar, sendo que alguns avanços tecnológicos são feitos, como a substituição dos Chips Isolineares pelos Geo-Packs da classe Intrepid (USS Voyager). Esperamos que essa matéria tenha esclarecido alguns aspectos com relação aos computadores de Star Trek.



Mercado Quark

Mercados Informais de Produtos Temáticos

O objetivo desta Seção é sempre informar aos leitores sobre os mercados diversos para os fãs do Universo Star Trek, mesmo aqueles que não tem muita divulgação e podem suprir uma lacuna de produtos temáticos que não estão disponíveis nas lojas comuns.

Este é o caso da loja virtual Armazen Nerd que produz e vende almofadas e bolsas de pano com motivos temáticos e entre eles os temas da Frota Estelar.

As almofadas são de 40 x 40 cm, 100% poliéster, com recheio removível para lavagem com valor unitário de R\$49,90. Também as bolsas temáticas com dimensões de 40 x 38 cm, 100% poliéster a R\$ 15,00.

A Loja trabalha com descontos progressivos a partir de 3 peças e envio através dos Correios, para qualquer localidade do Brasil.

Visite a loja virtual pelo link www.armazennerd.tanlup.com podendo encomendar através de boleto bancário, débito ou crédito parcelado, em até 3 vezes. Existe a possibilidade de estampas exclusivas e tamanhos especiais sob medida. Neste caso pode ser solicitado o orçamento pelo e-mail armazennerd2014@gmail.com ou pelos telefones 11 2358-0655 // 11 96454-2020 (WhatsApp)."



Momento Nog

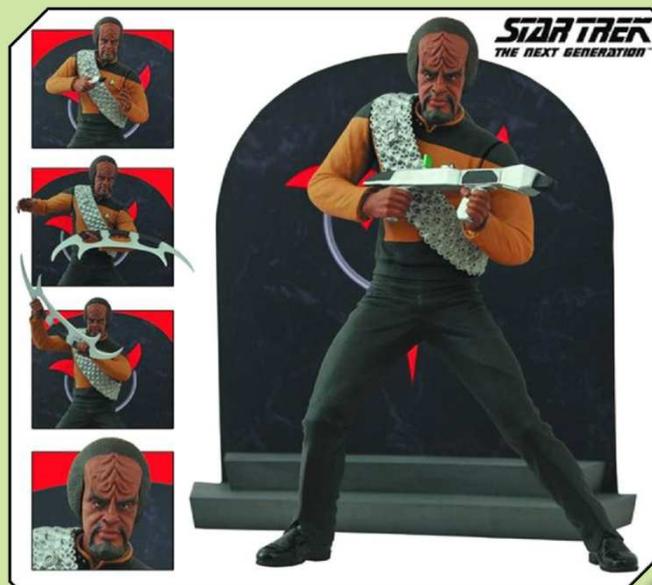
Figuras de Ação: Klingon Wolf - Star Trek Select

Esta seção já apresentou outras figuras de ação da coleção Star Trek Select, formada de personagens de diferentes versões da série em escala 7" e acompanhados de super elaboradas bases dioramas. Lembramos inclusive que algumas já chegaram ao Brasil vendidas nas Lojas Saraiva.

Esta Figura traz o oficial chefe de segurança Wolf da nave USS Enterprise com braços intercambiáveis em diferentes posições, cabelos diferentes e armas. O Klingon mede 18 cm.

Cada figura da Select custa US\$21,99 na pré-venda na loja da Entertainment Earth, podendo ser exportada para o Brasil.

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





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

www.ussventure.eng.br



AS PROMOÇÕES DE STAR TREK

Por **Mdaniel Landman**

INTRODUÇÃO

O Grupo USS Venture publica mais um artigo técnico e ficcional sobre conceitos apresentados dentro do Universo de Jornada nas Estrelas (Star Trek). Neste artigo focaremos as promoções e os postos oficiais da Frota Estelar de Jornada nas Estrelas.

Infelizmente poucas vezes foram mostradas, nos filmes e séries, cenas de uma cerimônia completa de promoção de oficiais, sempre a maioria das promoções foram entregues e realizadas em campo, dentro das neves ou estações espaciais do Universo Star Trek, entre uma missão e outra.

Basicamente uma cerimônia de promoção da Frota Estelar ocorre quando um ou mais oficiais da Frota são promovidos a um posto mais alto. A cerimônia envolve a retirada dos pins do antigo posto e a fixação dos novos pins no colarinho do oficial por seu comandante superior ou seu equivalente.

Este sistema de pins ou pastilhas para identificação dos oficiais da Frota Estelar, se manteve ativo até 2380, mesmo com a substituição dos modelos de uniformes por volta de 2375.

AS PROMOÇÕES EXIBIDAS

Cadete James T. Kirk para Capitão:

Em 2258, o então cadete James T. Kirk foi promovido a capitão da USS Enterprise pela Academia Frota Estelar em cerimônia oficial, como prêmio após salvar o planeta Terra do Romulano Nero que veio do futuro. Almirante Richard Barnett colocou uma medalha no uniforme de gala de James Kirk para significar sua nova patente. ("Star Trek" 2009)



Comandante Willian Riker para Capitão:

Em 2369 durante a primeira incursão oficial dos Borgs no espaço da Federação, o comandante Riker foi temporariamente nomeado para o posto de capitão da USS Enterprise D, depois do Capitão Jean-Luc Picard ser assimilado pelo coletivo Borg (Locutus). O Almirante de Frota Hanson foi quem nomeou o novo capitão, por frequência espacial de rádio durante os preparativos para a Batalha de Wolf 359, uma tentativa frustrada de conter a incursão Borg. Após a crise, Riker volta a ser Comandante com o retorno à ativa do Capitão Jean-Luc Picard (TNG - "The Best of Both Worlds")

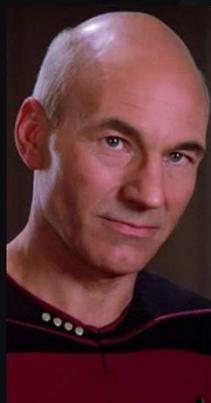


Estes modelos de pins ou pastilhas para identificação dos oficiais da Frota Estelar foram estabelecidos a partir de 2350, junto com um novo design de uniforme, onde introduziram a patente de Tenente Junior e o posto de Chefe de Operações, utilizado por técnicos especialistas em determinadas funções.





AS PROMOÇÕES DE STAR TREK



Capitão



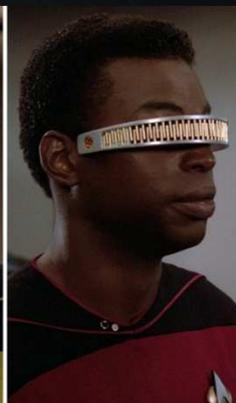
Comandante



Tenente
Comandante



Tenente



Tenente
Junior



Alferes

Comandante Benjamin Sisko para Capitão:
Em 2371, o Comandante Benjamin Sisko foi promovido a capitão. Seu filho, Jake, colocou o quarto pin no colarinho do uniforme de gala de Ben Sisko em uma cerimônia de promoção na Estação Deep Space 9 com a presença do Almirante Ross. (DS9: "The Adversary").

A simulação consistia em o "prisioneiro" pegar o novo chapéu de navegador, com a nova patente, em uma prancha na beira do navio. (Star Trek Generations).



Tenente Worf para Tenente Comandante:
Também em 2371, a equipe sênior da nave USS Enterprise-D optou por usar uma recriação no holodeck de antigas cerimônias de promoção em alto mar, realizada pelos navegadores de veleiros do século 19, para a promoção do tenente Worf a tenente comandante.

Tenente Tuvok para Tenente Comandante:
Em 2374, na data estelar 51.186,2, o Tenente Tuvok foi promovido a tenente comandante a bordo da nave USS Voyager durante uma cerimônia de promoção presidida pela Capitã Kathryn Janeway no refeitório da USS Voyager. A capitã faz um elogio, afirmando que ela sempre tem contado com os seus conselhos perspicazes e infalivelmente lógicos, além de citar seus excelentes serviços como oficial tático-chefe e chefe de segurança. Ela o promove a tenente-comandante e anexa um pin





AS PROMOÇÕES DE STAR TREK

preto no colarinho, adicionando-o aos dois dourados que ele tem, indicando o seu novo posto. (VOY: "Revulsion")

AS PROMOÇÕES NO GRUPO USS VENTURE

O Grupo USS Venture segue como base a mesma relação de patentes da Frota Estelar do Universo Star Trek para seus tripulantes: Almirante, Vice-almirante, Comodoro, Capitão, Comandante, Tenente Comandante, Tenente, Tenente Junior e Alferes. Apenas não temos a patente de chefe de operações.

Os tripulantes sempre ingressam no Grupo como cadetes e depois de um breve curso no Campo Avançado da Academia da Frota na Estação DS6, tornam-se alferes, e partir deste ponto estão aptos a desenvolverem suas atividades no Grupo e poderem ser promovidos a qualquer tempo.

As cerimônias de promoção ocorrem no Planeta Trivas ou na Estação Espacial DS6 e são cerimônias de gala presididas pelo oficial superior presente. As promoções do Grupo refletem as atividades e o comprometimento de cada tripulante ao Grupo, onde além das promoções de patentes, são também distribuídas medalhas de valor em reconhecimento de serviços prestados.

Assim como no Universo Star Trek as promoções de patente são sempre por merecimento e reconhecimento individual, mas refletem um desejo coletivo do comando que aquele tripulante seja promovido e possa incentivar a outros também seguirem seus passos.



Artigo por: **ALMIRANTE MDANIEL LANDMAN**
ussventure@uol.com.br

Fontes: Memory Alpha e Daystrom Institute Library

Alferes Tom Paris para Tenente Junior:

Em 2377, Tom Paris foi promovido de volta ao posto de tenente categoria júnior na sequência de um rebaixamento anterior a alferes. A cerimônia foi inusitada uma vez que ao chegar para o início de seu turno, todos estavam zangados e cobrando coisas dele. Quando chega em seu console de trabalho encontra uma caixa contendo seu novo pin, quando todos lhe dão os parabéns pela promoção. (VOY: "Unimatrix Zero")



Arqueologia em Star Trek

Por Marchezini (March333)

Caros leitores esta seção da revista TQ sempre é escrita pelos nossos tripulantes do Grupo USS Venture, agradecemos ao Sr. Marchezini pela contribuição.

Arqueologia é a disciplina científica que estuda as culturas e os modos de vida do passado a partir da análise de vestígios materiais. É uma ciência social que estuda as sociedades do passado e tenta mapear através desse estudo suas influências na sociedade atual, através de seus restos materiais, sejam estes móveis (como por exemplo um objeto) ou objetos imóveis (como é o caso das edificações). Incluem-se também no seu campo de estudos as alterações feitas pelo homem no meio ambiente.



A disciplina da arqueologia envolve trabalhos de prospecção, escavação e eventualmente análises de informação recolhida para aprender mais sobre o passado humano. Na maioria das vezes, a arqueologia depende de trabalhos de investigações muito detalhadas. A arqueologia baseia-se também em conceitos em torno de variadas áreas de conhecimento e ciências como a antropologia, história, história de arte, etnoarqueologia etc...

Em alguns países a arqueologia é considerada como uma disciplina pertencente à antropologia enquanto que em países, como em Portugal, esta foi considerada uma disciplina pertencente ao ramo científico da História e dependente deste.

Enquanto a antropologia se centra no estudo das culturas humanas contemporâneas, a arqueologia dedica-se mais ao estudo das manifestações culturais e materiais destas desde o surgimento do Homem até ao presente. Deste modo, enquanto as antigas gerações de arqueólogos estudavam um antigo instrumento de cerâmica como um elemento cronológico que ajudaria a pôr uma data à cultura que era objeto de estudo, ou simplesmente como um objeto com um verdadeiro valor estético, os arqueólogos dos dias de hoje veriam o mesmo objeto como um instrumento que lhes serve para compreender o pensamento, os valores e a própria sociedade a que pertenceram.

A **Arqueologia** passou a ser vista com interesse e tornou-se uma ciência popular graças à propaganda feita pela saga [Indiana Jones](#), em que o herói era um professor de arqueologia. No universo de Jornada nas Estrelas nós podemos citar o uso da arqueologia como uma forma de mapear as civilizações passadas. É claro que no Universo Star Trek uma descoberta arqueológica é concluída em muito menos tempo e com muito mais facilidade pois existe ajuda de diversos equipamentos de alta tecnologia. Entre as áreas que podemos utilizar os conhecimentos arqueológicos no Universo Star Trek são:

- **MISSÕES EM CIVILIZAÇÃO COM TECNOLOGIA INFERIOR**; pois assim saberemos como agir para não violar diretriz.
- **MISSÕES DE TERRA FORMAÇÃO**; pois assim podemos saber como e porque a antiga civilização que ali residia foi dizimada.

Como a Frota Estelar foi construída para amparar as mais diversas civilizações, e com isso as mais diversas raças. Saber como agem e como foram “fundamentadas” é de primordial importância para um convívio harmonioso e respeitoso entre as adversidades culturais e étnicas.



Grupo Battlestar Galactica Brasil

Por Adriano Penna - MTb. 36.056
Assessoria BSG Brasil Fã-clubes

O Grupo USS Venture sempre apoia os diversos grupos e fã-clubes também de outros Universos SCIFI, e para ajudar na divulgação, lançamos nesta edição a coluna UNIVERSOS SCIFI para dar o devido espaço aos Grupos amigos. Começamos com Grupo Battlestar Galactica Brasil.

Tudo isso já aconteceu e irá acontecer de novo...

O 'Universo Syfy' é uma dimensão onde tudo é possível num vislumbre do futuro, na lembrança do passado e nas descobertas do presente. A ficção científica é muito mais que monstros surreais, pessoas de pele azul ou de orelhas pontudas, assim como muitos a enxergam e classificam como bobagem. Na verdade existem vários níveis de Ficção Científica – desde a mais infantil e 'trash' – até a mais rica em conteúdo. O conteúdo varia trazendo visões utópicas ou críticas bem elaboradas à nossa sociedade atual.



Mas o fato é que as ficções científicas são as obras que mais abordam os problemas sociais e políticos. E o melhor: São essas obras que fazem a melhor crítica, com uma visão mais avançada que qualquer filme dito "realista".

Uma franquia que representa bem essa abordagem é **Battlestar Galactica!**

Criada pelo 'saudoso' **Glean A. Larson** em 1978, Galactica trazia a humanidade no princípio de sua criação com a seguinte afirmação: "A vida começou lá fora".

O enredo recheado de aventura e fantasia relatava a fuga dos últimos sobreviventes da humanidade de um grande ataque realizado pelos vilões intitulados de "Cylons", uma raça cibernética liderada por um alien réptil que, praticamente não aparecia nos episódios.

Em 2004, no canal Sci-Fi, com a genialidade do roteiro de Ronald. D Moore, Battestar Galactica estreou como um remake da série homônima de 1978, mas com uma abordagem mais atual e diversas mudanças no enredo.

Já não havia mais alien e os Cylons continuavam a serem os vilões, só que eles se voltam para aniquilar seus criadores, a própria humanidade. Esta humanidade sofre um grande ataque e, com mais ou menos 49 mil sobreviventes, começa sua fuga em busca de um novo mundo, perseguidos pelos seus algozes Cylons, os quais tem o objetivo de exterminá-la.

Mas o grande diferencial da série de 2004 é que a frota colonial luta para sobreviver à sua extinção, mas não contra os Cylons, mas de si próprios!

Imaginem um aglomerado de seres humanos, onde se misturam vários níveis sociais, intolerância racial, religiosa e divergências políticas. Esse mesmo aglomerado reunido por uma única nave de combate que tenta protegê-lo e ao mesmo tempo reestabelecer a ordem, onde as lideranças se perderam e os recursos são escassos e quase nulos?

Ainda falando sobre a capacidade que Battlestar Galactica tem dentro de um tema de ficção científica, em reunir vertentes como política, religião, sociologia, guerra, e demais tabus e pontos realistas que fazem menção a nossa atual sociedade, não há como evitar o surgimento de uma legião de fãs pelo mundo.





Equipe do fã-clube Battlestar Galactica Brasil, com Patrícia Emi, Thais Tarmann, Samir Fabiano, Marcia Klimiuc, Antonio De Marchi, Adriano Penna, Henrique Marques, Marcia Zotarelli e Alan Uemura, no aniversário de três anos do clube BSG Brasil realizado em São Paulo, outubro de 2014.

O Fã-clube no Brasil

Torna-se muito fácil identificar um país, uma crise social, um conflito internacional, ou até mesmo a si próprio dentro do enredo e dos personagens da franquia. Assim esse estigma atraente acaba por unir muitos fãs em grupos e clubes pela face do planeta. Temos fã-clubes nos EUA, na Europa (Itália) e na América do Sul, mais precisamente no Brasil!

Na terra tupiniquim surgiu em 2011, o primeiro fã-clube de Galactica – **Battlestar Galactica Brasil** – que possivelmente é o único representante da franquia na América Latina.

Segundo o vice-presidente do clube BSG Brasil, Samir Fabiano...

“Nós iniciamos nossa viagem pelo universo da fantasia levando conosco poucos colonos que tem o mesmo objetivo... Curtir Battlestar Galactica! Logo no início desta viagem fomos encontrando pelo caminho, mais coloniais remanescentes e, conseqüentemente aumentando nosso comboio.

Somos uma pequena frota de mais ou menos 670 tripulantes, unida pelo bem comum, pela alegria de curtimos o que gostamos e também para divulgar aquilo que a franquia aborda e admiramos – ‘Os seres humanos’ - com todos seus defeitos (que são muitos), qualidades, diversidade cultural e religiosa, política e é claro, a ficção científica. Venham curtir conosco e vislumbrar a capacidade dos seres humanos em sobreviver, não aos cylons, mas a si próprios”, completou Samir.

Em constante crescimento, o clube brasileiro tem chamado atenção pelas redes sociais e, recentemente ganhou a atenção e apoio do querido ator e produtor *Richard Hatch*, o capitão Apolo da série de 1978. No aniversário do grupo, Richard o presenteou com um vídeo produzido de seu próprio celular mandando olá e antecipando boas novas sobre algo dentro da franquia de Galactica. “Muito querido e carismático, o nosso capitão Apolo”, declarou Marcia Klimiuc, uma das responsáveis pelo sucesso do Fã-clube BSG Brasil dentre fãs, produtoras e atores.

Acesse o site www.bsgbrasil.com e faça parte do fã-clube brasileiro de Battlestar Galactica!

Sosayweall!



VIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=GCGeX6OKIiw>



**DATA... CONTATE A USS VENTURE
PRECISAMOS DAQUELES DADOS!!**

www.usssventure.eng.br



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



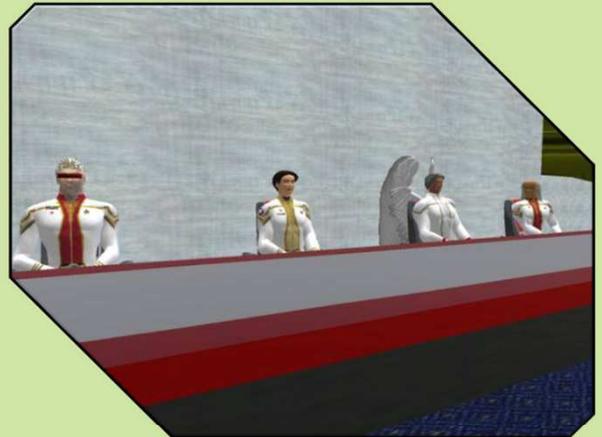
A USS Venture em sua contínua missão de divulgar o Universo Star Trek em língua Portuguesa.

Cerimônia de Promoção de Jeferson Alfonsin

No último dia 07 de janeiro de 2014 às 21:00 foi realizada mais uma cerimônia que busca reconhecer os tripulantes da USS Venture pelo seu desempenho e participação no grupo. Foi uma Cerimônia de Promoção especial, pois não é qualquer dia que um tripulante é promovido para a Divisão de Comando do Grupo USS Venture. São essas ocasiões que mostram aos que estão iniciando, uma visão que, com trabalho e dedicação, eles podem galgarem mais e mais as patentes do Grupo, fazendo com que todo o Grupo USS Venture ganhe com oficiais melhores.

Neste dia o antigo tenente comandante Jalfonsin Resident, e chefe da Divisão de Ciências, foi promovido para Comandante ganhando o direito de participar da Divisão de Comando do Grupo USS Venture. O evento foi aberto pelo Almirante MDaniel Landman e contou com uma mesa especial formada também pelo Almirante Marc Seven, Comodoro Elemer Piek e o Capitão B7 Xue.

Esta mesa especial, e os demais membros da tripulação, testemunharam a promoção e a nova designação do agora Comandante Jalfonsin Resident para a Divisão de Comando. Uma promoção mais que merecida a quem se esforçou muito pelo Grupo USS Venture, desde que foi admitido como cadete na data estelar 20120901.





Confraternização Universal...mesmo??

Por Jeferson Alfonsin



Em 01 de Janeiro de todos os anos existe no calendário da Terra e é celebrado como o **“Dia da Confraternização Universal”**

Mas entende-se de que forma este título considerando que, de fato, quando este dia foi estipulado no calendário gregoriano da Terra, seu propósito era, e ainda o é, o de fazer todos os povos, indiferente de suas crenças religiosas ou políticas, celebrarem a Paz!

Foi definido como o primeiro dia do ano terrestre objetivando a reflexão de como queremos que o mundo seja nos próximos 364 (ou 365) dias que ainda estão por vir em função do tempo de translação da Terra em torno do Sol. Também é o dia em que são trocados votos de paz, felicidade, saúde e prosperidade para o ano que se inicia (cada povo de sua forma).

Assim, desta maneira, a definição e o propósito deste dia, pela natureza de sua criação se refere aos povos e raças originadas no planeta Terra.

Mas eu, particularmente, não considero este o “Dia Universal da Confraternização”, mas, sim o dia 11 de outubro de 2161. A data da fundação da **“FEDERAÇÃO UNIDA DOS PLANETAS”**.

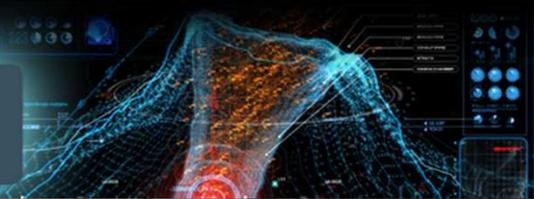
Esta federação nasceu com o objetivo de promover os valores da liberdade, igualdade, paz e cooperação entre seus planetas-membros.

Nasceu da necessidade que houve na época em que quatro mundos totalmente diferentes em cultura, políticas, e outras definições se uniram por um bem comum. No caso, a defesa de suas civilizações.

Falamos da Terra, Andoria, Alfa Centauro, Vulcano e Tellar.

Não vou aqui entrar nos detalhes da criação, pois toda a informação que você precisa encontrará no nosso site da USS Venture no botão **“FEDERAÇÃO”**.





Confraternização Universal...mesmo??

O que quero debater aqui é o fantástico (e utópico) propósito da Federação tentando imaginar o que seria uma entidade que tivesse em suas funções o de trazer colaboração entre as civilizações em nível planetário!

Tente imaginar a Terra livre da fome onde planetas mais desenvolvidos na questão da agricultura poderiam mostrar novas técnicas de plantio ou plantas resistentes a pragas sem precisar de agrotóxicos; veículos que não utilizam mais combustível fóssil poluente por novas formas de propulsão; doenças erradicadas da nossa existência como AIDS, Câncer, Gripe e centenas de outras tantas; pessoas com deficiências físicas onde seus membros perdidos poderão ser substituídos por implantes biônicos!



São tantos os benefícios que um planeta como o nosso com a civilização como a nossa teriam que realmente só algo tão grandioso como a de outra civilização vir de outros lugares nos trazerem que se pode imaginar. Mas há coisas que não imagino a civilização humana erradicar de sua existência como o preconceito, racismo, escravidão e outras “manchas” que definem os terráqueos. Entretanto não se pode “jogar a toalha”. A Terra levou milênios para chegar onde está agora que não se pode simplesmente abandonar tudo.

O filme “O dia que a Terra parou” (2008), um grande diálogo sobre este tema se dá entre o alienígena e o professor que conversam sobre

Esta questão em que a humanidade está em um ponto em que ela sabe do estado caótico que está, mas não querem mudar. O Alienígena diz “Vocês tratam o mundo como tratam um ao outro”. Nos argumentos do professor, uma civilização só muda quando está à beira da destruição. Mas é só assim que as pessoas encontram vontade de mudar. Evoluem! Assim como a civilização deste alienígena evoluiu.

A questão filosófica e metafísica deste filme, com data original de 1951, já tratava desta questão em que não estamos prontos para evoluir ou ter contato com novas espécies de fora deste planeta (*vide esta coluna na edição anterior*).

Mas supondo que fosse possível. Digamos que esta questão de aceitação fosse sobrepujada e a Terra aceitasse que uma nova civilização pudesse vir de fora nos ajudar. Imagine uma instituição que tivesse este “alcance” onde seria capaz de levar aos mundos aliados e filiados a Paz, a extinção da fome, doenças e de tantos outros males!

Este sim seria uma “Confraternização Universal” onde mais de 200 planetas cultivassem a paz e dedicasse-se somente a evolução do espírito.

Mesmo povos ditos “pacíficos” como os Vulcanos vieram de um passado onde somente havia guerras e emoções intensas. A percepção da extinção por este modo de vida fez com que eles evoluíssem e se tornassem o que são hoje. Algo semelhante aconteceu com os Andorianos.

Evolução é sempre a palavra que se deve procurar em todos nós. É assim que um dia, quem sabe, poderemos estar em uma Federação Interplanetária que nos trouxessem este tipo de situação e assim poderíamos – de fato – celebrar o “Dia da Confraternização Universal”.

Até lá, muita estrada precisa ser percorrida começando pela pessoa que você vê no espelho.



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>

