

TREK DIA FELIZ 2001

Aguardem os Trek Dias Feliz do Novo Milênio . Maiores informações na página da FFESP <http://www.ffesp.com>

GALERIA DE FOTOS FFESP

Como parte da integração das pessoas que formam a FFESP, temos uma campanha de anexar a foto de todos que são membros, junto aos seus dados pessoais, na página da galeria da tripulação. Como surgem geralmente muitas dúvidas, aqui vão algumas dicas para ter sua foto na galeria com o uniforme da Frota Estelar:

- Mandar uma foto, "scaneada" ou de câmeras digitais no formato jpg para o meu e-mail (grigoletto@globo.com.br).
- A foto deve ser colorida e ter o rosto da pessoa reto em relação à câmera (igual a uma foto 3x4);
- Caso não disponha dos recursos acima, envie uma foto 3x4 colorida para o endereço (R. Guilherme Barbosa de Mello, 84 - ap111 - Brooklin - São Paulo - SP - CEP: 04571-160) aos cuidados de Fabio Grigoletto dos Reis. Participe!

Capt. Fabio Grigoletto dos Reis

Informe Geral Federação da Frota Estelar de São Paulo

Almirante Wilton Mendonça Ferreira Jr.
ffesp@ffesp.com

Redator Responsável:

Capt. Carlos Eduardo de Paiva C.
paivacarvalho@ig.com.br

Editoração e Design:

Capt. Fabio Grigoletto dos Reis
grigoletto@globo.com.br

Ano: 2 / 2001

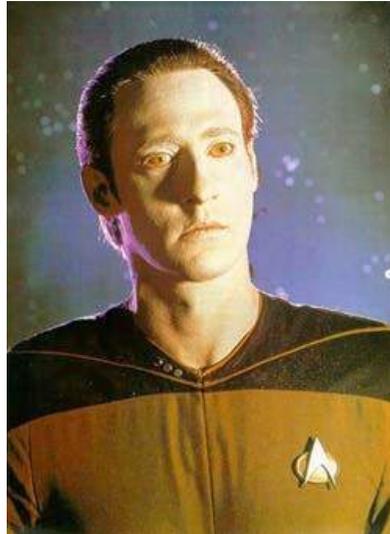
Nº: 7 / Fevereiro

Tiragem: Ilimitada

DIREITOS AUTORAIS

Jornada nas Estrelas, assim como as imagens e símbolos aqui utilizados são da Paramount Pictures Inc., uma empresa Viacom. Reconhecemos seu direito autoral e não tentamos infringir. O objetivo deste informativo é divulgar o Universo Trekker de Jornada nas Estrelas.

Banco de Dados da Frota Estelar: Arquivo_Data



Atuado por:

Brent Spiner

Grau: Tenente Comandante

Cargo atual: Segundo oficial de ciências, U.S.S. Enterprise, NCC-1701/E
Nome completo: Data

Data de nascimento: em 2 de Fevereiro de 2338 foi permanentemente reativado (desconhecido a ativação inicial)

Lugar de nascimento:

colônia de ciência de Omicron Theta

País: Criado por Dr. Noonien Soong e Dr. Juliana O'Donnell Soong Tainer

Educação:

Academia da Frota Estelar, 2341-45

Estado matrimonial : solteiro

Crianças: Lal (Morta), um irmão Lore
Quartos: Antigamente, Enterprise-D: deck 2/sala 3653

Prêmios recebidos: Starfleet Command de Valor; Starfleet Command de Galantaria, Medalha de Honra, com Agrupamentos, Legião de Honra, Starcross

Biography: U.S.S. Trieste NCC-37124 U.S.S. Sutherland NCC-72015 (Commanding Officer) U.S.S. Enterprise NCC-1701-D U.S.S. Enterprise NCC-1701-E

Frota Estelar: Resumo da Carreira

2348 - promovido a tenente (grau júnior)

2364 - nomeado como o oficial de operações e segundo oficial na U.S.S. Enterprise, sob comando de Capt. Jean-Luc Picard

2365 - investigação na Starbase 173 devido ao interesse da Starfleet em sua pessoa como propriedade, se apoiando nos direitos individuais na sua defesa

2368 - temporariamente a cargo da U.S.S. Sutherland, devido a interferência Romulana descoberta na guerra civil Klingon

2373 - durante tentativa para consertar a sabotagem temporal Borg no primeiro contato com a Terra, foi seqüestrado e resistiu a assimilação dos Borgs.

Embora as perspectivas dele não tenham sido alcançados até o momento de seu ingresso na Enterprise depois de 26 anos de existência, Data tem desejado ser cada vez mais humano e experimentar as sensações e sentimentos daquela condição colocando sua programação adaptável o

bastante para poder se aproximar com experiências em tudo que se refere a arte, sentimentos e poesia para manter um relacionamento humano os imitando, o que varia da risada, espirros, assobios, danças, etc.

Até mesmo tendo esta meta, Data perdeu uma chance para ser humano oferecida por Q em 2364, mas avançou lentamente nesta meta com a descoberta de um chip de emoções criada pelo construtor dele, Dr. Noonien Soong. Embora ele demorasse para usa-lo, finalmente instalou o chip em 2371 causando uma sobrecarga até que Data começou a aprender as complexidades do mundo novo abertas pelo uso deste chip. Humor era um conceito que em grande parte o iludia até aquele ponto Data continua se familiarizando com a inundação de emoções, mas sempre com supervisão rígida para evitar sobrecargas adicionais. Hoje, dois anos depois da instalação, ele tende a mantê-lo em operações normais. O Chip provou ser um calcanhar de Aquiles durante a captura de Data pela Rainha Borg, quando ela o tentou literalmente com sensações de carne e sangue que ele nunca tinha experimentado. Mesmo assim, a sobrecarga emocional de data não foi o bastante para predominar sobre o programa de ética dele.

Data foi o quinto modelo criado por Soong e pela então-esposa Juliana na colônia de ciências Omicron Theta, ativado no dia 2 de fevereiro de 2338 quando foi encontrado por membros da U.S.S. Tripoli depois que a Entidade Cristalina escoou a força vital da colônia que tinha 411 membros.

Nos anos posteriores, Data descobriu que sua "mãe" tinha tido sua consciência transferida para um corpo androide logo após sua morte por Soong. O Dr. Ira Graves, mentor de Soong e uma lenda, pediu para o androide chama-lo de avô "antes de seqüestrar o corpo de Data para usar sua própria consciência em 2365. Data disse que os meses de pos-ativação dele foram ásperos, mas a tripulação que o achou o inspirou a se unir a Starfleet e, depois que foi julgado apto, ele foi aceito para a Academia de Starfleet em 2341 - com o Cmdr. Bruce Maddox do Institute Daystrom sendo o único voto negativo na admissão dele. Data achou os exames de entrada elementares, mas pelo ano inicial de calouro dele, descobriu que os problemas maiores eram de interação social, como piadas e a Dança. Depois de um currículo que incluiu treinamento avançado em naves auxiliares, ele se formou quatro anos depois com honras em mecânicas de probabilidade e exobiologia. Na Graduação seguinte ele gastou mais três anos como uma alferes e de 10 a 12 anos mais no grau de tenente. Um dos postos dele foi a U.S.S. Trieste onde as missões incluíram um wormhole instável. Até mesmo na carreira dele, os direitos de Data como um ser inteligente em lugar de propriedade da Starfleet foi desafiada e ele apenas ganhou seus direitos em 2365 quando Maddox o desejou desmontar para replicação sem ter dominado o processo positronico de Soong primeiro. Data e Maddox mantiveram correspondência eventualmente referente a pesquisa de Maddox.

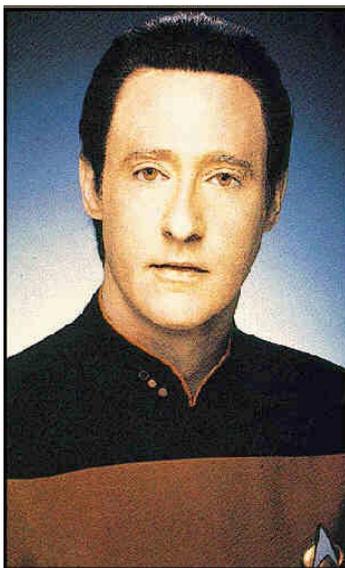
Data só descobriu em 2364 que ele tinha um "irmão" construído com um programa de ética inferior e originalmente desmontado antes da própria criação de Data. O androide de Starfleet encontrou o irmão dele três vezes: uma vez na remontagem dele ao visitar Omicron Theta em 2364; novamente quando Soong foi morto por Lore em Terlina III em 2368 durante o roubo do chip de emoções que havia sido feito para Data; e novamente em 2369, enquanto comandava uma facção renegada de Borgs que se libertaram do Coletivo. Lore tinha coagido Data suprimindo os programas de ética

dele , mas ele foi superado e finalmente foi desmontado. Combinando o interesse dele em procriação com estudos de positronico avançados em 2366, Data criou uma filha batizada de Lal cuja propriedade foi novamente disputada por Starfleet e pelo Almirante Haftel. A sobrecarga emocional que ela foi exposta na luta pela sua posse sobrecarregou deus dados e ela” morreu “ apesar dos melhores esforços de Data e Haftel.

Um holograma pequeno de Yar está entre as posses mais íntimas dele que também incluem um livro de Shakespeare , sonetos de Picard, o detector de proximidade de Turkana IV do monja Ishara de Yar, e suportes das aventuras dele no Holodeck . Nos anos de Data em Starfleet , Geordi LaForge foi o primeiro a ficar seu amigo e o aceitar com respeito como um igual ; ele planejou o serviço funerário de LaForge depois que ele e Ro foram dados como mortos durante um encontro com os Romulanos em 2368. Tendo ajudado O'Brien e Keiko Ishikawa, Data atuou como padrinho durante o casamento deles e dançou com a noiva um passo que ele aprendeu com a Dr. Crusher. Uma fascinação com a ficção dos contos de detetive da Terra conduziu Data a um passatempo comum compartilhado com LaForge de atuarem como Sherlock Holmes e Dr. Watson no Holodeck; ele leu todos os livros de Holmes. Aquele interesse evoluiu para a música onde ele estudou o violino, violão, oboé e flauta . Habilidade da dança foi mais fácil de dominar . Data também treinou a mão dele em vários estilos de pintura, mas percebeu que o conhecimento dele de estilos prévios anulava qualquer iniciativa de sua personalidade que ele poderia pôr na arte. Ele também joga pôquer, conhece bem vinte-e-um e estratégias e blefe , conhecendo bastante os gamesmaster de Sirna Kolrami - mas ele perdeu um jogo de xadrez tri-dimensional uma vez para este oficial.

Avaliação profissional: Relatório do Comando da Frota Estelar

Devido à programação dele e habilidades sobre-humanas, Data é por definição um oficial exemplar. Infelizmente, como o único androide em serviço, a dificuldade natural para atribuir comando e em respeitar um ser artificial, impediu o avanço de comando de Data e o conduziu somente para a divisão de operações. Apesar da carreira longa dele , não foi nem sequer colocado em comando suplente até assumir a U.S.S. Sutherland durante o bloqueio Romulano em ajuda a facção Klingon de Duras em 2367-68. Data também inventou a primeira defesa conhecida para à Manobra de Picard em 2364, nove anos depois que ela foi usada. Ele tem liberação de computador Alfa-1 e Prioridade 3 na liberação de segurança. Data , que pesa 100 kg., leva um interruptor de on/off escondido debaixo do ombro dele. Este interruptor só é conhecido do pessoal sênior da Enterprise: Capitão, primeiro oficial, engenheiro principal, oficial médico principal e a conselheira da nave. Como projetado ele é programado para não mentir ou enganar, recordar tudo para o que ele se expõe, não pode usar contrações verbais, e tem força super-humana, destreza, duplicação de voz, ego-diagnósticos, e “



habilidades sexuais masculinas completamente funcionais “ sem a atração emocional.

Experiências na contribuição direta dele no controle dos sistemas da nave foram desiguais, mas as habilidades sem igual dele foram inestimáveis afirmando a segurança da nave e da tripulação em numerosas crises e de longe excederam em valor, em nossa opinião, qualquer fraqueza potencial que ele possa ter apresentado.

Brent Spiner (Nascido em Houston, 2 de fevereiro de 1949)

TV:

Cheers

Twilight Zone

Night Court

Hill Street Blues

Mad About You

Deadly Games

Movies:

Star Trek: Insurrection (1998)

Stardust Memories

The Miss Firecracker Contest

Independence Day (1996)

Phenomenon (1996)

Pie in the Sky

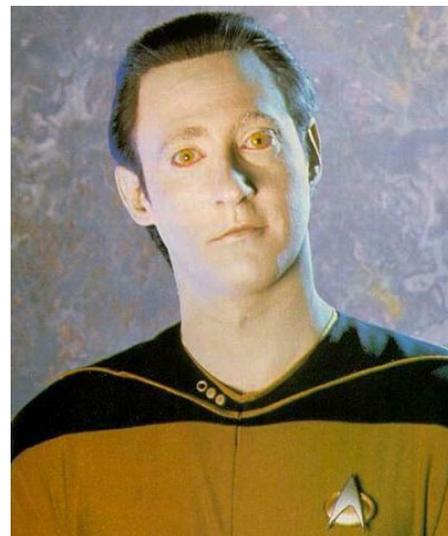
Corrina, Corrina (1994)

Crazy from the Heart

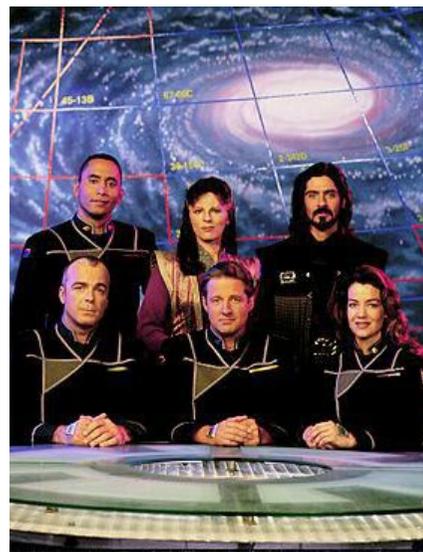
Out to Sea (1997)

Star Trek: First Contact (1996)

Star Trek Generations (1994)



Star Trek X Babylon 5



Existem basicamente dois tipos de trekkers: os apreciadores de boas histórias e novos conceitos, capazes de facilmente assimilar e admirar a ficção científica também não-derivada de Jornada, e aqueles cuja fidelidade ao legado de Gene Roddenberry é tão grande, que rechaçam sem sequer dar uma segunda olhada em tudo aquilo que contradiz o futuro expresso por Jornada nas Estrelas.

Esse segundo tipo anda sendo perturbado já há alguns anos por um novo conceito que foi aceito, reverenciado e elogiado em todo o mundo: Babylon 5.

Os trekkers mais fiéis costumam dizer que Babylon 5 é mera reciclagem, mera cópia de Jornada nas Estrelas.

“O quê? Século 23, pra mim, é a Série Clássica e acabou”, diriam. Mas será mesmo que Babylon 5 é só uma “xerox” preto e branca de Jornada, como querem fazer crer os trekkers mais fervorosos? Na verdade, Babylon 5 e Jornada só têm uma coisa em comum, justamente o que faz com que os dois franchises tenham um poder tão grande de envolver os fãs: ambos recriam um universo inteiro. Não pretendo me aprofundar muito neste tema, que por si só seria razão para um ensaio. Basta dizer que os dois conceitos permitem que uma pessoa mergulhe em um novo mundo, aparentemente tão real e consistente quanto a realidade daqui de fora. Mas a similaridade acaba por aí. E as diferenças começam a aparecer no momento em que passamos a analisar a abordagem de cada série com relação a esse universo próprio.

Enquanto Jornada usa majoritariamente a ciência como força motriz, Babylon 5 usa e abusa do misticismo como combustível para seu desenvolvimento narrativo. Quem vê as duas séries sabe do que estou falando.

Um episódio típico de Jornada nas Estrelas é recheado de mistérios que serão respondidos por soluções que seguem um padrão lógico e científico (mesmo que isso, em grande parte das vezes, possa ser traduzido por mera tecnoboseira).

Já em Babylon 5, todas as soluções são permeadas de misticismo, com pessoas ressuscitando graças a poderes sobrenaturais de outros seres, e técnicas sem explicação científica. Em muitos sentidos, Babylon 5 está muito mais próxima de Star Wars do que de Jornada. É curioso notar, entretanto, que Jornada tentou absorver um pouco desse estilo em Deep Space Nine. Mesmo assim, a abordagem geral continua sendo predominantemente científica. Embora permeada de misticismo, o espírito científico ainda prevalece.

Outra característica originária em



Babylon 5, mas que aos poucos foi incorporada a Deep Space Nine é a noção de “arco”. Toda a história de Babylon 5 havia sido projetada de antemão, possibilitando aos produtores fazer episódios que cumprissem objetivos em dois níveis - como um episódio individual e como parte de um conjunto maior de eventos, denominado “arco”. Sentindo o poder que os “arcos” tinha em Babylon 5 para aumentar o senso de realidade da série, logo foram implantados “arcos” em Deep Space Nine. Mas, como na questão do misticismo, os traços foram aliviados em Jornada, permitindo também a produção de episódios totalmente desconectados de arcos, evento raríssimo em Babylon 5. Além das diferenciações de abordagem (ciência versus misticismo) e dos variados usos dos “arcos”, Jornada e Babylon 5 também se distanciam pela metáfora de futuro. Babylon 5 criou uma metáfora futurística claramente derivada dos tempos medievais. Alguns sinais claros: apesar de Sheridan tornar-se presidente, sua posição “monárquica”, uma espécie de Rei Arthur do século 23, é bastante evidente; o símbolo da estação Babylon 5 é uma espada e um escudo sob um “5” estilizado; a série derivada de Babylon 5 tem o nome de “Crusade” (Cruzada); o futuro em Babylon 5 está povoado de monges e padres; mais contundente que isso é impossível. Já Jornada nas Estrelas parte de uma metáfora completamente diferente. Nas palavras do criador Gene Roddenberry, Jornada nada mais é do que “Wagon Train” (série “western” de televisão) nas estrelas. Partindo disso, fica claro que o “Oeste” é a fronteira final...

Sob estas luzes, pergunta-se: Babylon 5 e Jornada nas Estrelas são diferentes? Evidentemente, sim. Seria, no entanto, possível determinar qual o franchise de mais qualidade? Definitivamente, não. Cada um tem seus pontos fortes e fracos, e cabe a cada um decidir onde está seu favoritismo. Uma coisa é certa: mantendo-se a mente aberta, é possível conceber mais de um “século 23”, observar a todos, admirá-los e comprovar o conceito máximo da filosofia vulcana: a beleza do universo está em sua infinita diversidade em infinitas combinações.

Texto criado por Salvador Nogueira, Trek Brasilis
<http://www.trekbrasilis.com/>

