

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

MARCELO TORRECILLAS

HOLODECK

A Realidade Virtual em Jornada nas Estrelas

**SÃO PAULO
2009**

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

MARCELO TORRECILLAS

HOLODECK

A Realidade Virtual em Jornada nas Estrelas

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Professora Doutora Bernadette Lyra.

SÃO PAULO

2009

Dedico essa pesquisa a
Eugene Wesley Roddenberry (1921 – 1991)
o “Grande Pássaro da Galáxia”

Meus agradecimentos a Alfredo, Adélia,
Amanda, Bernadette, Bruno e Priscila

“Sem mito, a tribo morre”
Vladimir Propp

RESUMO

Considerando-se que existam dois tipos de “Realidade Virtual”, uma, apenas no cinema; outra, em milhares de computadores e videogames espalhados pelo mundo, com simuladores de todos os tipos, pretendo abordar, nesse trabalho, uma tecnologia de simulação que existe apenas na ficção científica, mas que vem inspirando os projetistas e designers de simuladores pelo mundo todo. Tomei, portanto, como corpus deste estudo o “*holodeck*”, um equipamento de ambiente virtual que existe dentro do universo “*Jornada nas Estrelas*”. Trata-se de uma sala equipada com vários dispositivos diferentes, que combinados são capazes de simular todo tipo de matéria, textura, cor, luz, som e ambiente. Uma simulação tão perfeita que, além de servir como entretenimento ou para treinamento, acabou também se tornando um “útero virtual” para “seres” holográficos, ou “fotônicos”, como preferem.

Palavras-Chave: Simulação, Realidade Virtual, Jornada nas Estrelas

ABSTRACT

Considering that there are two kinds of virtual reality, one existing only on the movies, and the other, in thousands of personal computers and videogames around the world with every kind of simulators, in this paper, I'll talk about a simulation technology that exists only in science fiction, but which is already inspiring projects and designers around the world. Therefore I took as *corpus* of this work the “*holodeck*”, a virtual reality device that exists inside the “*Star Trek Universe*”. It is a room, equipped with several different devices, that combined are capable of recreating every kind of matter, texture, colour, light, sound or ambience. The simulation is so perfect that, beyond serving as entertainment or for training, turned out to serve as a “virtual wound” for “holographic beings”, or “photonics”, as they prefer.

Keywords: Simulation, Virtual Reality, Star Trek

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Foto - Dave Pape - Display CAVE de realidade virtual

Foto - Dave Pape - Roupa de dados

Foto – NASA - BOOM Display

Foto - Atticus Graybill - Head Mounted Display

Foto – NASA - HMD e luvas de dados

Foto - Atticus Graybill - Terapia Virtual

Foto - GNU - Nintendo Power Glove

Foto - VIRTUSPHERE – Virtusphere

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 – OS DISPOSITIVOS SIMULADORES CONTEMPORÂNEOS	14
2 – SIMULADORES EM “JE”	17
2.1 - Primórdios da tecnologia holográfica	18
2.2 - Holodecks da Federação	19
2.3 - Usos e costumes	21
2.4 - Holoprogramas	22
2.5 - Reginald Barclay	24
2.6 - O Holograma Médico de Emergência	25
3 – EPISÓDIOS-CHAVE DENTRO DA CRONOLOGIA INTERNA	27
3.1 - Unexpected (ENT)	27
3.2 - The Cage (TOS)	29
3.3 - Encounter at Farpoint (TNG)	31
3.4 - 11001001 (TNG)	33
3.5 - Elementary, Dear Data (TNG)	35
3.6 - Ship in a Bottle (TNG)	37
3.7 - Caretaker (VOY)	40
3.8 - Heroes and Demons (VOY)	43
3.9 - Projections (VOY)	45
3.10 - Future's End (VOY)	47
3.11 - Real Life (VOY)	50
3.12 - Worst Case Scenario (VOY)	52
3.13 - The Killing Game (VOY)	54
3.14 - It's Only a Paper Moon (DS9)	57
3.15 - Pathfinder (VOY)	59
3.16 - Fair Haven (VOY)	62
3.17 - Virtuoso (VOY)	64
3.18 - Flesh and Blood (VOY)	67
3.19 - Author, Author (VOY)	75
4 - CONCLUSÕES	79
5 - BIBLIOGRAFIA	81
6 - ANEXOS	82

INTRODUÇÃO

O ser humano adora contar histórias. Podemos confirmar isso observando como nossos ancestrais foram aprimorando e desenvolvendo novos meios para transmitir suas mensagens.

Desde que o primeiro homem rabiscou pela primeira vez na areia do chão de sua caverna para contar onde estava a manada dos mamutes, desenvolveu-se o gosto pela simulação em duas dimensões. Com o tempo, esses rabiscos passaram do chão para parede, e da parede para algum tipo de tela, enquanto o autor descrevia com sua voz os eventos que estava representando naquela simulação, que podiam ser histórias de batalhas, caçadas, viagens exploratórias e outros causos. Mais que entretenimento, tornou-se uma excelente forma de comunicação. Ao mesmo tempo, pedaços de madeira, pedras e ossos, com um formato particularmente familiar, foram sendo lapidadas e criadas pequenas simulações em três dimensões, pequenas esculturas, que poderiam servir tanto como brinquedo para as crianças como personagens de uma história e, até mesmo, para estudar o planejamento estratégico de futuras batalhas ou de caçadas.

Com o passar do tempo, o homem criou outras ferramentas e desenvolveu novas tecnologias. Hoje em dia, a simulação em 2D é feita com luz e som digitais, nitidez e efeitos especiais de imagem e acústica envolvente. E as simulações em 3D também ganharam vida, tornando-se desde brinquedos interativos a próteses, órgãos e membros artificiais.

E uma nova mídia surgiu com a união dessas duas tecnologias: a Realidade Virtual, que combina imagem, som e profundidade. Em qualquer shopping center moderno encontra-se uma área reservada para as diversões eletrônicas. E foi-se a muito, o tempo dos fliperamas com bolinhas de aço que eram jogadas para cima e para baixo em mesas coloridas e iluminadas. A maioria dos brinquedos contemporâneos é simuladora. O sujeito se acomoda em réplicas de *cock pits* para pilotar tanques, carros, aviões, navios, bicicletas, *skates*, *jet-skis* e o que mais os criadores do jogo puderem simular. Esse é o nosso presente, nosso estágio atual de desenvolvimento tecnológico.

Todos os recursos existentes nesse mundo novo, onde grandes inovações surgem a cada dia, aguça a imaginação dos escritores, provoca uma convulsão criativa nos roteiristas e daí surgem histórias fantásticas sobre viagens espaciais e “tecnomagias” de outros mundos.

Dentro da ficção científica, a série de TV “*Jornada nas Estrelas*” sempre trouxe bons presságios quanto ao futuro da humanidade e muitas das fantasias criadas naquele universo acabaram mesmo se tornando realidade. Removendo qualquer conotação profética, há que se admitir que as possibilidades ali ventiladas inspiraram muita gente ao longo dos anos.

A idéia do espírito aventureiro, do explorador, de “ir audaciosamente onde ninguém jamais esteve” foi o que impressionou particularmente a minha formação. Durante o período da pesquisa em que estive imerso no universo “*Jornada nas*

Estrelas”, assisti a todos os episódios de todas as séries e filmes para cinema já exibidos pela franquia e por ordem de exibição:

FRANQUIAS	# EPS	HORAS
(1966 – 1969) (TOS) JE - A série original	81	54
(1987 – 1994) (TNG) JE - A Nova geração	178	119
(1993 – 1999) (DS9) JE - Deep Space Nine	176	117
(1995 – 2001) (VOY) JE - Voyager	172	115
(2001 – 2005) (ENT) JE - Enterprise	97	65
Subtotal	704	469
Filmes	10	20
Tempo total de imersão		489

Neste trabalho, quero apresentar a visão de Gene Roddenberry de até onde a nossa capacidade criativa poderia chegar. O que poderíamos criar em termos de tecnologia e ainda, que subprodutos poderiam advir de tais avanços. Que tipo de novos problemas práticos, éticos ou psicológicos a humanidade teria de resolver com a chegada desses engenhos. Para isso, usarei pressupostos do método indutivo, através da observação direta das imagens, sons e narrativas que configuram a série *Jornada nas Estrelas (JE)*.

Começo falando sobre o que existe efetivamente hoje em dia em termos de realidade virtual e dispositivos simuladores. Uma vez estabelecido, no primeiro capítulo, o patamar atual da tecnologia de Ambientes Virtuais, passo a falar, no segundo, sobre as circunstâncias e elementos que dizem respeito ao “holodeck”, meu objeto de estudo, um simulador que existe dentro do universo *Jornada nas Estrelas (JE)*, considerando assim como foi, dentro de todas as séries da franquia, o primeiro contato com a tecnologia holográfica, os dispositivos criados pela

“*Federação dos Planetas Unidos*”, seus usos e costumes. Faço também uma descrição de algumas das recriações holográficas mostradas na série, apresento Reginald Barclay, um personagem que sofre de problemas psicológicos ligados ao holodeck, e o Médico Holográfico de Emergência, que acabou tornando-se um tripulante da nave. O terceiro capítulo abrange as etapas de minha pesquisa em que efetuei uma seleção de episódios-chave relacionados ao holodeck, de todas as séries exibidas sob a bandeira. Além dessa pesquisa exploratória, após a seleção, apresento as sinopses de cada uma, criadas e redigidas por mim, respeitando uma cronologia interna à seleção, para demonstrar como essa tecnologia teria evoluído até se tornar capaz de criar “vida artificial”, ao contrário da disposição aleatória em que esses episódios-chave estão colocados em *Jornada nas Estrelas (JE)*.

1 – OS DISPOSITIVOS SIMULADORES CONTEMPORÂNEOS

O que normalmente vem à mente quando se escuta a palavra **realidade virtual (RV)** é alguém usando um capacete ligado a um computador ou então, os personagens Neo e Morpheus perambulando pela Matrix, na trilogia dos irmãos Wachowsky (The Matrix – 1999, Matrix Reloaded – 2003 e Matrix Revolutions – 2003). Porém, hoje em dia, já se fala mais em **ambiente virtual (AV)** referindo-se ao que o público conhece como realidade virtual. Nesse trabalho, usarei os termos alternadamente.

A Realidade Virtual já teve muitos outros nomes além de ambientes virtuais: ciberespaço, realidade artificial, realidade aumentada e telepresença são alguns, mas o conceito é o mesmo - usar a tecnologia de um computador para criar um mundo tridimensional simulado, em que um usuário pode manipular e explorar coisas enquanto tem a impressão de estar nele.

Em um ambiente de **realidade virtual**, o usuário sente a **imersão**, ou tem a sensação de estar dentro e fazer parte daquele mundo. Ele é capaz de **interagir** com o ambiente de várias maneiras significativas. A combinação da sensação de imersão e interatividade é chamada de **telepresença**. Uma experiência de RV eficaz faz o usuário esquecer seu ambiente real e concentrar-se na sua existência dentro do ambiente virtual. A profundidade das informações é um de seus componentes fundamentais e refere-se à quantidade e qualidade dos dados nos sinais que o usuário recebe ao interagir em um ambiente virtual. Para o usuário, isso poderia estar relacionado à

resolução do display, à complexidade dos gráficos do ambiente, à sofisticação da saída de áudio do sistema e outros.

A experiência de um ambiente virtual possui uma grande extensão de informações se todos os sentidos forem estimulados. A maioria das experiências do ambiente virtual dá prioridade para os componentes de vídeo e áudio em relação a outros fatores que estimulam as sensações, mas cada vez mais cientistas e engenheiros estão procurando maneiras de incorporar a sensação de toque do usuário. Os sistemas que proporcionam ao usuário interação de toque e retorno forçado são chamados de **sistemas de toque**.

Se o ambiente virtual consiste de um simples pedestal no meio de uma sala, o usuário deve conseguir vê-lo de qualquer ângulo, o ponto de vista deve mudar de acordo com o lugar de onde o usuário está olhando e os displays devem projetar uma taxa de quadros de pelo menos 25 a 30 quadros por segundo para criar uma experiência convincente. Se também incorpora som tridimensional, o usuário deve estar convencido de que a orientação do som muda naturalmente conforme ele se mexe no ambiente. A estimulação sensitiva deve ser consistente para o usuário se sentir imerso. Se o AV exibir um cenário totalmente imóvel, não será possível sentir uma brisa, assim como, se for colocado em meio a um furacão, não dará para sentir o perfume das rosas.

O **toque passivo** foi uma maneira que os desenvolvedores de AV encontraram de melhorar a interatividade. Os programadores associam objetos reais em um espaço físico a determinados objetos virtuais em um espaço virtual. Os usuários utilizam um HMD (head-mounted display – capacete) ou qualquer display portátil semelhante enquanto estão no espaço físico. Quando olham em direção ao objeto físico, vêem sua

representação virtual no display. Quando se aproximam do objeto e tentam tocá-lo, encontram o objeto real no espaço físico. Tudo que um usuário faz com esse objeto no espaço real aparece como uma ação refletida sobre o objeto virtual no espaço virtual. No videogame Wii, o usuário segura um *joystick* em forma de um bastonete e no display, o personagem segura uma raquete que acompanha os movimentos do usuário durante um jogo de tênis.

O tempo de retardo entre a ação do usuário e a reflexão do ambiente virtual é chamado de **latência**. A latência geralmente refere-se ao retardo entre o tempo que um usuário gira a cabeça ou mexe os olhos e a mudança do ponto de vista, embora o termo também possa ser usado para um retardo em outras saídas sensitivas. Estudos com simuladores de vôo mostram que as pessoas conseguem detectar uma latência de mais de 50 milissegundos. Quando um usuário detecta a latência, ela o faz ter consciência de estar em um ambiente artificial e destrói a sensação de imersão. Deixa o usuário “nadando”. Nadar, nos sistemas de RV, descreve o efeito da latência dentro de um ambiente virtual, quando o usuário percebe que a mudança do ponto de vista não foi instantânea. O efeito é incômodo e pode fazê-lo sentir uma náusea ligada a movimentos, chamada **simsickness** ou **ciberenjôo** nos círculos de RV. Uma experiência de imersão é prejudicada se o usuário se dá conta do mundo real ao seu redor. Para atingir a meta da verdadeira imersão, os desenvolvedores têm que criar métodos de entrada que sejam mais naturais para os usuários. Já que o usuário está ciente do dispositivo de interação, então, ele não está de fato imerso.

2 - SIMULADORES EM JORNADA NAS ESTRELAS

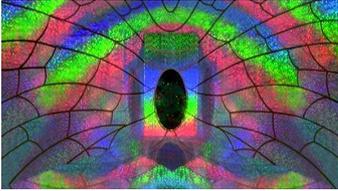
Como daqui em diante versarei sobre um assunto que existe apenas dentro da obra fictícia, convido o leitor desse trabalho a um exercício de imaginação, uma viagem pelo universo ficcional de *JE*. Vamos nos transportar para dentro dele.

Para tanto, nesta parte do meu trabalho, todos os termos e datas que mencionarei serão ditos como se fossem factuais, como se estivéssemos realmente num futuro onde os seres humanos vivem harmoniosamente entre dezenas de outras raças alienígenas em uma Federação de Planetas Unidos, que governa uma parte da nossa galáxia e onde os aparatos tecnológicos fazem parte de nosso cotidiano.

Desta forma poderei falar com mais desenvoltura e melhor servir como guia nesse universo fantástico criado por Gene Roddenberry.

Portanto, estimado leitor, suba na plataforma e sinta-se tele transportado a bordo de uma nave estelar e, à medida que avançamos para fora do nosso sistema solar, toda a realidade começa a se transformar e se tornar a fantasia. O ano agora é 2385 e a humanidade se tornou uma raça de exploradores. A riqueza econômica e o acúmulo de posses não são mais prioridade. Os maiores valores são agora o conhecimento e a pesquisa, a busca por melhorar-se a cada dia.

2.1 - Primórdios da tecnologia holográfica



A primeira câmara holográfica vista por um humano

No século XXIII, as naves tinham apenas uma sala de recreação simples, que ainda não empregava tecnologia holográfica. A USS Enterprise 1701 tinha sua sala de recreação localizada na área 39 da nave e a única diversão em três dimensões que chamava a atenção naquela época eram os tabuleiros de xadrez com vários “andares”. (TOS: "The Practical Joker").

Somente no final do século XXIV as naves da Federação começaram a ser equipadas com holodecks (VOY: "Flashback"), mas o primeiro contato com esse simulador se deu em 2151, quando a Enterprise NX-01 encontrou outra nave, pertencente a uma raça conhecida como Xyrellianos, os quais possuíam uma avançada tecnologia holográfica. Uma combinação de tecnologias distribuídas por uma sala através de dispositivos capazes de simular um ambiente, um cenário ou qualquer coisa específica. Uma dessas câmaras acabou sendo instalada a bordo de uma nave Klingon pelos Xyrellianos em troca de suas vidas. (ENT: "Unexpected")

2.2 - Holodecks da Federação



O Holodeck da Voyager desativado, mostrando a holograde

Em 2364, já parte da Federação dos Planetas Unidos, a Frota Estelar começa a equipar suas naves com holodecks (TNG: "Encounter at Farpoint"). Nessa mesma época Plegg, um atravessador Ferengi, desenvolve e introduz a holosuite, uma câmara holográfica para uso civil que pode ser usada por uma pessoa de cada vez. (DS9: "The Alternate")

Os holodecks da Federação são equipados com protocolos de segurança para prevenir machucados sérios durante o uso. Se um campo de força causaria um certo nível de dor física a uma pessoa, esse campo se desfaria tirando a pessoa de perigo, mas esses protocolos podem eventualmente ser desativados pelo usuário quando requisitado. Por exemplo, projéteis holográficos podem se tornar letais se os protocolos de segurança não estiverem ativados. (TNG: "The Big Goodbye", Star Trek VIII: First Contact)

Quanto a como esses protocolos podem ser desativados há alguma divergência. Em alguns momentos, requer a autorização vocal de DOIS oficiais de comando. (TNG: "Descent") Em outros, a autorização do indivíduo que iniciou o programa já é suficiente. (VOY: "Extreme Risk")

Entre 2360 e 2380, uma nave poderia ter um ou mais holodecks dependendo de seu tamanho e propósito. Por exemplo, as naves da classe *Defiant*, que eram naves menores e destinadas a missões mais curtas, não tinham holodecks, enquanto as naves classe *Galaxy*, que transportava mais de 1400 pessoas entre tripulantes e suas famílias que viviam a bordo, eram equipadas com seis holodecks. (TNG: "11001001", "Homeward").

As naves da classe *Intrepid* têm dois holodecks e são os únicos lugares onde o Médico Holográfico de Emergência pode existir, além da enfermaria. Porém o *MHE* da USS *Voyager* tem uma vantagem sobre os outros, em sua jornada ao outro lado da galáxia, teve um presente vindo do século XXIX: um emissor holográfico móvel, pouco maior que um broche, que lhe permite existir em qualquer lugar.

Nas naves da classe *Prometheus*, o *MHE* poderia se mover livremente porque todos os decks são equipados com holoemissores. (VOY: "Message in a Bottle").

2.3- Usos e costumes



Janeway e Tuvok assistindo a um filme em 3D no Holodeck

Assim como a grande maioria dos avanços tecnológicos, o holodeck foi desenvolvido para treinamentos militares e depois incorporado nas naves da Frota para tornar mais amenos os longos períodos sem porto. E a imaginação do usuário é o limite. As recriações de grandes batalhas, de cenários paradisíacos e de lugares distantes são apenas a base. O amor do ser humano pelo cinema não morreu. O melhor exemplo acontece na Voyager com a recriação de uma sala de cinema exibindo um filme 3D, daqueles que utiliza óculos especiais para se perceber o efeito. (VOY: “Repression”)

Quando é utilizado para fins recreativos, e comparado ao cinema, o holodeck permite que o usuário participe da história, viva a situação como um dos personagens, mude o curso dos acontecimentos, crie sua própria linha de eventos, enfim, libera a imaginação para possibilidades infinitas.

Uma pessoa pode se alimentar de verdade quando está rodando um programa do holodeck, porque ele utiliza o sistema dos sintetizadores de comida, basicamente transformando energia em matéria e de volta a energia, quando necessário.

2.4 - Holoprogramas



A Enterprise holográfica

As naves equipadas com holodecks normalmente tinham uma vasta lista de holoprogramas em seus computadores. Algumas das mais notáveis recriações feitas a bordo da USS Enterprise-D incluíam:

- ◆ Uma floresta semelhante às da Terra, que incluía um “jogo” de pular sobre rochas para atravessar um rio. (TNG: "Encounter at Farpoint")
- ◆ Um nightclub de jazz em New Orleans. (TNG: "11001001")
- ◆ Uma reconstituição da viagem no Orient Express. (TNG: "Emergence")
- ◆ Os mistérios de Sherlock Holmes, onde o usuário poderia assumir o papel de Sherlock Holmes e/ou do Dr. Watson (TNG: "Elementary, Dear Data", "Ship in a Bottle")
- ◆ O Café des Artistes e o Champs Elysees, na França. (TNG: "We'll Always Have Paris")
- ◆ Uma aventura equestre, cavalgando em campo aberto. (TNG: "Pen Pals")

- ◆ Os programas Calistenicos do tenente Worf – um cenário pantanoso onde vários inimigos alienígenas atacam para testar a força de combate do usuário. (TNG: "Where Silence Has Lease", "The Emissary")
- ◆ A ponte da USS *Enterprise* – Onde o usuário, no caso o resgatado capitão Montgomery Scott, poderia escolher qualquer uma das cinco disponíveis (naquela época), mas apenas lhe interessava a original (TNG: "Relics")
- ◆ A missão final da *Enterprise* – Esse programa permitia ao usuário presenciar apenas assistindo ou participando da última missão da nave NX-01 *Enterprise*, comandada pelo Capitão Jonathan Archer. (ENT: "These Are the Voyages...")
- ◆ Foi usado também como testamento para Natasha Yar – programado para ser rodado no evento de sua morte, onde ela se despede de seus companheiros. (TNG: "Skin of Evil")
- ◆ Os subterrâneos de Celtris III– uma simulação de treinamento para preparar os oficiais para uma missão em um planeta do império Cardassiano. (TNG: "Chain of Command, Part I")
- ◆ Um jogo de poker informal entre o Comandante Data, Albert Einstein, Sir Isaac Newton e Stephen Hawking. (TNG: "Descent")

2.5 - Reginald Barclay



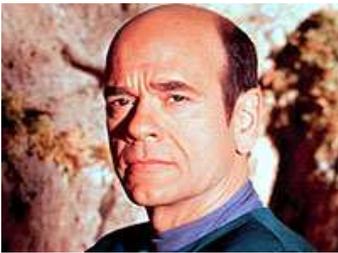
Tenente Reginald Endicott Barclay III

O tenente Barclay é um caso aparte e sua holo-dependência é evidente em quase todas as suas aparições (TNG "Hollow Pursuits", "The Nth Degree"). Eis algumas de suas criações enquanto era tripulante da Enterprise-D:

- ◆ Um simulacro do Ten Forward (bar da nave), para atacar o Comandante Riker e o Tenente Comandante Geordi La Forge, só pra extravasar, assim como ganhar o coração da conselheira Deanna Troi;
- ◆ Um simulacro do consultório da conselheira Troi, onde ele se consulta com um holograma ao invés de se tratar com a verdadeira psicóloga;
- ◆ Uma floresta para duelar com recriações do Capitão Picard, Data e La Forge em uma luta de espadas, completa com a recriação de Deanna Troi como a "Deusa da Empatia";

- ◆ Um simulacro da Enterprise-D, para se livrar da tripulação da ponte;
- ◆ Um programa de Einstein para debater matemática e ciência com o próprio Doutor Albert;
- ◆ Uma interface sináptica para controlar o computador principal da nave com o poder de seus próprios pensamentos e vários outros.

2.6 - O Holograma Médico de Emergência (HME)



O Doutor

Em todas as séries da franquia existem alguns elementos que se repetem e que servem para dar margem a ponderações filosóficas sobre vida em si e em suas diferentes formas. Um “estranho no ninho”, o alienígena: O Doutor Flox na primeira Enterprise, o Sr. Spock, grande diferencial da série original, o andróide Data, na Nova Geração, em Deep Space 9, o comissário Odo e, na série Voyager, o Médico Holográfico de Emergência.

O Doutor foi ativado pela primeira vez logo no primeiro episódio da série, quando o oficial médico da nave morre numa tempestade de plasma que os arremessa para o outro lado da galáxia. Com 70 mil anos luz a serem cruzados até que haja uma chance de repor as baixas sofridas, a tripulação se vê nas mãos do programa de emergência para cuidar de sua saúde durante essa longa jornada (VOY: “Caretaker”). Como havia sido projetado para operar apenas durante um determinado número de horas, para que seu programa pudesse funcionar por tempo indeterminado, as sub-rotinas de seu

programa original tiveram de ser adaptadas, substituídas e outras novas acrescentadas. Tais aprimoramentos trouxeram sciência ao “Doutor”, ele aprendeu a jogar golfe (VOY: “Inside Man”), chegou a se tornar um famoso cantor (VOY: “Virtuoso”), escreveu um holomance e foi reconhecido legalmente como o autor (VOY: “Author, Author”), apaixonou-se diversas vezes, experimentou uma família holográfica no holodeck (VOY: “Real Life”), ganhou a liberdade quando desenvolveu-se um emissor holográfico móvel, que o libertava das salas equipadas com emissores (VOY: “Future’s End”) e chegou mesmo a se casar com uma mulher humana (VOY: “Endgame”). Nada mal para um ser criado em um ambiente virtual.

3 - EPISÓDIOS-CHAVE DENTRO DA CRONOLOGIA INTERNA

Unexpected (ENT)



Produção: 005
Temporada: 1
Episódio: 4
Exibição: 10.17.2001
Data da missão: 2151

Elenco:

Scott Bakula	Jonathan Archer
John Billingsley	Dr. Phlox
Jolene Blalock	T'Pol
Dominic Keating	Malcolm Reed
Anthony Montgomery	Travis Mayweather
Linda Park	Hoshi Sato
Connor Trinneer	Charles "Trip" Tucker III

Elenco convidado:

Julianne Christie	Ah'len
Randy Oglesby	Trena'l
Christopher Darga	Capitão Klingon
Regi Davis	1º Oficial Klingon
TL Kolman	Alienígena
John Cragen	tripulante
Drew Howerton	tripulante
Mike Baldrige	Dillard

Diretor: Mike Vejar
Roteiro: Rick Berman & Brannon Braga

O ano é 2151, a primeira nave espacial terrestre está sendo lançada ao espaço com a missão de buscar novas formas de vida, novas civilizações,

audaciosamente ir onde ninguém jamais esteve. A humanidade ainda não dispõe de muita tecnologia, apenas a incontrolável curiosidade dos exploradores que formam a tripulação da nave NX01 – Enterprise. Foi nesse momento que houve o primeiro contato com uma raça alienígena, os Xyrillianos, que possui em suas naves uma sala de ambiente holográfico, um simulador muito parecido com os holodecks que viriam a ser criados pela própria Federação anos depois.

Sinopse

Uma onda de defeitos começa a incomodar a tripulação da Enterprise, como por exemplo, a falta de gravidade artificial durante o banho do capitão. Examinando o problema, o engenheiro chefe Trip Tucker descobre que existe uma nave alienígena camuflada, escondida entre as duas naceles da Enterprise, restringindo a exaustão de plasma de seus motores. Quando são contatados, eles explicam que seus motores estavam falhando e não sabiam que sua presença ali causaria problemas. Archer oferece ajuda e manda Trip para uma missão de três dias na nave danificada. Ele tem que passar por um período de aclimação para se ajustar ao ambiente natural dos alienígenas, um processo desconfortável e desorientador, as paredes brilham com uma substância bioluminescente, os consoles que funcionam com fluidos viscosos e arcos elétricos, há um aquário com centenas de enguias e os próprios Xyrillianos, com sua aparência reptiliana e pele escamosa e úmida. Tucker insiste em ir direto ao trabalho, apesar das recomendações dos alienígenas para que ele descanse alguns minutos antes de se aclimatar completamente, mas só quando ele finalmente concorda em relaxar é que sua estada na nave alienígena começa a se tornar mais proveitosa, assim como a relação entre ele e Ah'len, sua anfitriã e engenheira da nave Xyrilliana,. Os reparos, então, começam a fluir com mais facilidade, o que proporciona um tempo extra, onde Ah'len tem a oportunidade de oferecer um tour pela nave a seu parceiro humano e o leva a uma câmara holográfica, onde ela recria a paisagem tridimensional de seu planeta natal. Tucker fica embasbacado com a perfeição dos detalhes, o vento, o cheiro da brisa, a granulação da areia, a mudança de perspectiva conforme eles se locomovem pela simulação. Com alguns toques no controle, Ah'len transforma a paisagem em um mar, e agora eles estão em um pequeno bote. Nesse barquinho, Ah'len apresenta a Tucker um jogo comum entre seu povo, onde os dois enfiam as mãos em uma tigela com pequenas esferas de vidro que permite que eles leiam as mentes um do outro. Nesse momento eles são chamados de

volta à engenharia para prosseguirem com os reparos, mas tucker acaba levando mais que lembranças dessa experiência. De algum modo, essa interação no holodeck alienígena proporcionou as condições favoráveis para o acasalamento e o engenheiro volta para a Enterprise não só como o primeiro ser humano a experimentar o ambiente holográfico, mas também como o primeiro homem grávido registrado na história da humanidade.

The Cage (TOS)



Produção: 001
Temporada: 1
Episódio: 0
Exibição: (1965)
Data Estelar: Desconhecida

NOTA: Este episódio não foi exibido durante a série original, é o episódio piloto.

Elenco

Leonard Nimoy Spock

Elenco convidado:

Jeffrey Hunter	Captão Christopher Pike
Susan Oliver	Vina
Meg Wyllie	Talosiano
Malachi Throne	Voz do Talosiano
Majel Barrett	1º Oficial
Peter Duryea	tenente Jose Tyler
Laurel Goodwin	Tripulante J.M. Colt
John Hoyt	Dr. Phillip Boyce

Diretor: Robert Butler
Roteiro: Gene Roddenberry

Muitos anos depois, a humanidade já faz parte de uma recém formada Federação dos Planetas Unidos, que conta com uma frota estelar de centenas de naves, tripuladas por dezenas de raças diferentes. A nova NCC 1701 – USS Enterprise, que posteriormente seria comandada pelo lendário Capitão Kirk está em uma missão de resgate e são ludibriados pelos poderes ilusórios de uma raça subterrânea.

Sinopse

Treze anos antes de James T. Kirk assumir o comando da U.S.S. Enterprise, o Capitão Christopher Pike e a tripulação de sua nave estelar recebem um chamado de emergência vindo do planeta Talos IV e utilizam uma nova tecnologia de transporte para se teleportarem para a superfície do planeta para investigar. Seguindo o sinal do chamado, o grupo avançado descobre os sobreviventes de uma expedição científica perdida. Entre eles está Vina, uma linda garota humana. Pike se preocupa com a segurança da moça, tão preocupado que acaba se distraíndo com a beleza da moça e conseqüentemente capturado pelos Talosianos, seres que vivem abaixo da superfície do planeta. Tudo ao seu redor era ilusão, exceto Vina. Os Talosianos têm a capacidade de criar ilusões tão realistas que sua sociedade viveu durante várias décadas nessa indulgência holográfica. Tanto tempo que sua estrutura física acabou se atrofiando. Agora eles utilizam essa tecnologia para atrair seres compatíveis para repopular e revigorar seu planeta agora estéril. Com Vina e Pike, os Talosianos têm a esperança de finalmente terem encontrado um casal compatível e capaz de realizar tal plano de recriar sua raça ainda mais forte e resistente. Os Talosianos usam seus poderes ilusórios para fazer com que Pike se interesse por Vina, disfarçando-a em diversas formas: Uma princesa Rigeliana em perigo, Uma garota verde de Orion, uma companheira amorosa e apaixonada. Quando Pike resiste, os Talosianos atraem uma das tripulantes da própria Enterprise para inflamar ainda mais as tentações sobre o capitão. Mas aí, Pike já tinha decoberto que as emoções humanas mais primitivas são capazes de bloquear a capacidade dos Talosianos em ler as mentes humanas e, com isso, consegue eventualmente escapar de sua cela e libertar seus colegas e conduzi-los de volta à superfície. Mesmo assim, os poderosos Talosianos ainda conseguem confrontá-los antes que consigam ser tele transportados de volta para a nave. O capitão Pike está irredutível e se recusa a negociar com seus captores, ameaçando mesmo o suicídio a se submeter às suas exigências. Temendo perder sua única fonte de repopulação, os talosianos examinam os registros da Enterprise e descobrem que a humanidade é independente demais para servir aos seus propósitos. Sem outra alternativa os Talosianos libertam os humanos. Pike fica para trás e tenta convencer Vina a seguir com eles de volta para a Terra, mas ela revela sua história real. Uma expedição realmente caiu naquele planeta e Vina, ainda uma garotinha, foi a única sobrevivente, mas ficou extremamente desfigurada pelo

acidente. Com a ajuda da tecnologia holográfica dos talosianos Vina pode ter uma aparência normal e por isso, prefere ficar no planeta. Pike percebe a sinceridade no pedido de Vina e permite que ela fique. De volta à nave, de onde recebe uma chamada dos talosianos que, num ato de boa vontade, mostram a imagem de Vina, novamente Linda e saudável, ajudada pela tecnologia holográfica dos talosianos, acompanhada de uma outra ilusão: uma simulação de Christopher Pike.

Encounter at Farpoint (TNG)



Produção: 101
Temporada: 1
Episodio: 1 e 2
Exibição: 28/09/1987
Data Estelar: 41153.7

Elenco:

Patrick Stewart	Jean-Luc Picard
Jonathan Frakes	William Thomas Riker
LeVar Burton	Geordi La Forge
Denise Crosby	Natasha (Tasha) Yar
Michael Dorn	Worf
Gates McFadden	Beverly Crusher
Marina Sirtis	Deanna Troi
Brent Spiner	Data
Wil Wheaton	Wesley Crusher

Elenco convidado:

John de Lancie	Q
Michael Bell	Zorn
DeForest Kelley	Almirante MacCoy

Direção: Corey Allen
Roteiro: D. C. Fontana e Gene Roddenberry

Por volta de 90 anos depois das aventuras do Capitão Kirk, surge a nova U.S.S. Enterprise D. Maior, mais moderna, mais poderosa, a nave da classe Constitution agora já vem do estaleiro equipada com os novos holodecks, ainda uma novidade nas naves da Frota Estelar.

Sinopse

A primeira missão da nave comandada pelo Capitão Jean Luc Picard é investigar o mistério que envolve a construção da estação de Farpoint, localizada no planeta Deneb IV. Enquanto tenta negociar um acordo de uso da estação, o capitão e sua tripulação também querem descobrir que técnicas os habitantes daquele planeta usaram para construir uma estação tão completa e tão adaptada às necessidades da Federação em tão pouco tempo. A caminho da estação, a Enterprise é invadida por um alienígena poderosíssimo que se chama simplesmente de “Q”, que acusa a humanidade de ser uma raça de bárbaros primitivos e desafia, caso a tripulação da nave não consiga provar o contrário, eles e toda a raça humana serão condenados à morte. Picard admite que eles já foram bárbaros e primitivos sim, mas que evoluíram e, ao contrário de “Q”, aprenderam a não perseguir nem julgar coisas que não entendem. Ao ouvir a palavra julgamento, “Q” se retira da nave em um brilho ofuscante, dizendo ter preparativos a fazer. Picard, preocupado com as famílias dos tripulantes à bordo, separa a seção disco da nave, enviando-a para Deneb IV para dar prosseguimento à missão, enquanto fica para trás para enfrentar “Q”. Assim que assume uma posição, um novo brilho ofuscante toma a ponte de combate e, repentinamente, Picard, LaForge, Tasha, Troi e Data estão diante de um tribunal de meados do século XXI. O meirinho anuncia a entrada do Juiz, que para temor de todos, é o próprio “Q”.

Na segunda parte desse episódio, Picard convence “Q” de que a missão em Farpoint seria um bom exemplo de como a humanidade evoluiu. “Q” aceita a proposta do capitão e lhe concede 24 horas para provar suas alegações e lembra que o destino da raça humana está em suas mãos. De volta a Deneb IV, a Enterprise é novamente religada à sua seção disco e a tripulação se completa pela primeira vez. Durante esse tempo, a tripulação consegue desvendar o mistério da estação, na verdade um gigantesco ser alienígena que tem a propriedade de transformar energia em matéria, que havia sido capturado pelos habitantes do planeta e obrigado a atender seus desejos. Uma vez que libertam esse ser, “Q” resolve adiar a sentença de seu julgamento. Julgamento esse que se estende até o final da série e só vem a ser desvendado no último episódio.

11001001 (TNG)



Produção: 116
Temporada: 1
Episódio: 14
Exibição: 01/02/1988
Data Estelar: 41365.9

Elenco:

Patrick Stewart	Jean-Luc Picard
Jonathan Frakes	William Thomas Riker
LeVar Burton	Geordi La Forge
Denise Crosby	Natasha (Tasha) Yar
Michael Dorn	Worf
Gates McFadden	Beverly Crusher
Marina Sirtis	Deanna Troi
Brent Spiner	Data
Wil Wheaton	Wesley Crusher

Guest Cast:

Alexandra Johnson	One Zero
Katy Boyer	Zero One
Carolyn McCormick	Minuet
Gene Dynarski	Quinteros

Direção: Paul Lynch
Roteiro: Maurice Hurley e Robert Lewin

Este é o episódio onde o holodeck, que até então era capaz de simples simulações de paisagens, recebe um upgrade e se torna um simulador muito mais sofisticado.

Sinopse

A U.S.S. Enterprise se atraca às docas da base estelar 74, onde os Binários, uma espécie interdependente dos computadores, estão agendados para fazer um upgrade nos computadores e nos sistemas, mas ao invés de melhorar as instalações da nave, eles programam o computador com uma falsa leitura de falha nos restritores magnéticos e que o núcleo do reator vai explodir, destruindo não só a Enterprise, mas toda a base 74. Sem conseguir localizar o capitão e o comandante Riker, Data evacua a nave e lança automaticamente a nave para o espaço para evitar a destruição, ao menos, da estação. Sem o conhecimento de Data, os Binários atraíram o capitão e o comandante para o holodeck, onde criaram uma mulher chamada Minuete, em um bar de jazz do século XX. Tão perfeita é a recriação que os dois se distraem e não percebem o que está acontecendo do lado de fora da sala holográfica. Mas essa distração dura pouco e logo os dois se dão conta que algo está errado e descobrem que a nave está deserta a não ser por eles e pelos Binários que continuaram à bordo. Usando uma estratégia brilhante, os dois humanos conseguem se transportar para a ponte e ativar o sistema de autodestruição da nave para impedir que ela caia em mãos hostis, mas percebem que os Binários estão morrendo. Ao olhar para os sensores da nave, Picard descobre que eles estão agora orbitando o planeta natal dos Binários. Também descobrem que eles raptaram a Enterprise com a intenção de usar os computadores da nave para salvar o próprio computador central de seu planeta, que é um elemento chave no suporte de vida dessa raça e havia sido danificado em uma explosão. Com essas novas informações, Picard e Riker ajudam os Binários em sua missão e salvam o computador Binário usando os sistemas da Enterprise, salvando todos os habitantes daquele estranho planeta.

Elementary, Dear Data (TNG)



Produção: 129
Temporada: 2
Episódio: 3
Exibição: 5/12/1988
Data Estelar: 42286.3

Elenco:

Patrick Stewart	Jean-Luc Picard
Jonathan Frakes	William Thomas Riker
LeVar Burton	Geordi La Forge
Michael Dorn	Worf
Marina Sirtis	Deanna Troi
Brent Spiner	Data
Wil Wheaton	Wesley Crusher
Diana Muldaur	Katherine Pulaski

Elenco convidado:

Daniel Davis	Moriarty
Alan Shearman	Lestrade

Direção: Robert Bowman

Roteiro: Brian Alan Lane

Data e LaForge divertem-se com os programas baseados nos mistérios de Sherlock Holmes no holodeck, mas os cérebro positrônico do andróide torna os casos muito fáceis de serem resolvidos. Para enfrentar um adversário à sua altura, o personagem do professor Moriarty recebe um acréscimo de inteligência e Data, um mistério inédito a ser resolvido.

Sinopse

A Enterprise chega ao ponto de encontro com a USS Victory com três dias de antecedência e a tripulação ganha um merecido tempo livre. Sabendo que Data é fã das histórias de Sherlock Holmes, Geordi o convida para uma visita ao holodeck, onde retornam para a Londres Vitoriana para resolver um dos mistérios do famoso detetive. Geordi interpreta o papel do Dr. Watson e Data fica como Sherlock, mas essa aventura dura muito pouco. Tendo memorizado toda a obra de Sir Conan Doile, Data desvenda os casos em poucos segundos e sem muito esforço. Frustrado e de volta à Enterprise, Geordi tenta explicar para Data a diferença entre memorização e dedução. A Doutora Kate Pulaski ouve a conversa e desafia Data a resolver um mistério real, a La Sherlock Holmes. Geordi programa o computador para apresentar um mistério original, com um oponente que possa efetivamente derrotar o cérebro andróide de Data. Querendo ver como a coisa vai acontecer, a Dra. Kate se une a eles quando retornam à Londres holográfica. Mas essa brincadeira se torna séria quando a Médica da nave é capturada pelo archi-inimigo de Sherlock, o Professor James Moriarty. Mesmo descobrindo a localização da doutora, os dois não conseguem resgatá-la, porque o professor Moriarty tomou controle do computador do holodeck. Data e Geordi conseguem sair do holodeck e alertam a tripulação da situação de sua oficial médica. Picard retorna com seus colegas ao holodeck e, mesmo com Data oferecendo a vitória a Moriarty para acabar com a charada, o professor quer mais, ele quer deixar o holodeck e se tornar uma pessoa real. Picard tenta convencer Moriarty de que eles ainda não dispõem da tecnologia necessária para converter a matéria artificial criada no holodeck em uma forma mais permanente e promete que vai levar o caso aos cientistas da Federação e Moriarty acaba finalmente cedendo e libertando sua refém.

Ship in a Bottle (TNG)



Produção: 238
Temporada: 6
Episódio: 12
Exibição: 25/01/1993
Data Estelar: 46424.1

Elenco:

Patrick Stewart	Jean-Luc Picard
Jonathan Frakes	William Thomas Riker
LeVar Burton	Geordi La Forge
Michael Dorn	Worf
Gates McFadden	Beverly Crusher
Marina Sirtis	Deanna Troi
Brent Spiner	Data

Elenco convidado:

Clement Von Franckenstein	Gentleman
Stephanie Beacham	Countess
Majel Barrett	Voz do computador
Daniel Davis	Moriarty
Dwight Schultz	Reginald Barclay

Direção: Alexander Singer

Roteiro: Rene Echevarria

Uma continuação do episódio “Elementary, dear Data” mostra o retorno do professor James Moriarty criado por Data e LaForge anos antes e “esquecido” nos arquivos do computador do holodeck. Esse é, talvez, o mais impressionante capítulo de toda a série envolvendo o holodeck e é o episódio mais contestador em termos da ética, quanto à criação de inteligência artificial.

Sinopse

Geordi e Data estão curtindo mais uma aventura no holodeck quando alguns defeitos e anomalias começam a surgir no programa. O Tenente Reginald Barclay é chamado para investigar o problema e, enquanto o está fazendo, o professor Moriarty aparece sem ser ativado. Em princípio, Barclay pensa que é um dos defeitos relatados por Data e LaForge, mas o próprio professor lembra que, quando foi criado, deveria ser um oponente capaz de superar Data. O sistema o fez tão bem na fantasia que ele acabou se tornando real. E mais! Que Picard o mantivera prisioneiro por mais de quatro anos. Incrédulo, Picard pede a Beverly que o examine e ela constata que o impossível realmente aconteceu, um personagem holográfico havia se tornado um ser humano real. Entusiasmado com esta conquista, Moriarty pede ao capitão que ele traga também da fantasia a sua amada Condessa Regina Bartolomew. Picard, ainda atordoado com os acontecimentos, faz uma conferência com Beverly, Data e Barclay, e decide adiar qualquer atitude até entender melhor o que aconteceu de verdade. Enquanto isso, a enterprise está nas proximidades de dois planetas, dois gigantes gasosos que estão prestes a colidir. Picard tenta lançar algumas sondas exploratórias para escanear a colisão, mas seus comandos são rejeitados pelo computador. Aparentemente, o professor Moriarty transferiu os comandos vocais de autorização de Picard para ele mesmo e está tentando tomar o controle da nave. Moriarty se recusa a soltar a nave até que Picard concorde em trazer sua Condessa à vida. Sem alternativas, Picard concorda em tentar, mas precisa ser rápido, porque se Moriarty não liberar logo os controles, a nave será pega na explosão causada pela explosão dos planetas. Mais tarde, enquanto Picard e Geordi tentam recuperar o controle do computador, Data chega com uma nova informação: Todos os recentes eventos têm sido simulações. Não é que Moriarty se tornou real, mas ele os atraiu para uma fantasia mais complexa, mas ainda dentro do holodeck. Data começa a desconfiar quando uma de suas tentativas de teleportar uma simulação de cadeira do holodeck para a sala de transporte dá errado. Tentando examinar os registros do transporte, nota que o computador não processou transporte algum. Mais tarde mata a charada observando que Geordi, que é destro, está utilizando o padd com a mão esquerda. Evidentemente, Picard, Data e

Barclay são reais, mas todo o resto é apenas simulação, controlada por Moriarty. Já com um plano em mente e louco para se livrar dessa simulação, Picard vai ao encontro da Condessa Regina Bartolomew e pede que ela convença o professor a devolver ao menos o controle do leme da nave para que eles possam afastá-la a uma distância segura do evento cósmico prestes a ocorrer. Ao invés disso, Moriarty pressiona Ryker a proceder de acordo com os resultados que vem obtendo nas simulações do holodeck e, finalmente se vê tele transportado da fantasia para a realidade. Mas somente depois que a condessa também é materializada e os dois estão à bordo de uma nave auxiliar que Moriarty devolve os comandos da nave de volta a Picard, que prontamente termina com toda a simulação. Neste momento ele esclarece o resto da tripulação que a aventura do professor Moriarty e sua amada na nave auxiliar é apenas uma outra simulação. Na verdade, Picard os colocou em um pequeno cubo computadorizado onde, apesar de as imagens não estarem sendo recriadas, aquela simulação onde um personagem holográfico sobrepujou a realidade vai continuar rodando indefinidamente. E no grande esquema das coisas, ele filosofa com sua tripulação, quem pode dizer que eles mesmos não são a fantasia de alguém.

Caretaker (VOY)



Produção: 101
Temporada: 1
Episódio: 1 e 2
Exibição: 16/01/1995
Data Estelar: 48315.6

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Jennifer Lien	Kes
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco convidado:

Bruce French	Médico Ocampa
Richard Poe	Gul Evek
Josh Clark	Lt. Carey
Alicia Coppola	Lt. Stadi
Stan Ivar	Mark
Scott Jaeck	Cavit
Eric David Johnson	Daggin
Basil Langton	Guardião (velho do banjo)
Scott MacDonald	Rollins
Jeff McCarthy	Médico humano
Gavan O'Herlihy	Jabin
Jennifer S. Parsons	Enfermeira Ocampa
Angela Paton	Tia Adah
Keely Sims	Filha do fazendeiro

David Selsburg
Armin Shimerman

Toscat
Quark

Direção:
Roteiro:

Winrich Kolbe
Rick Berman, Michael Piller e Jeri Taylor

O primeiro episódio da série Voyager, quando a nave é jogada para o outro lado da galáxia e perde seu oficial médico. Assim, o Holograma Médico de Emergência é ativado e apresentado ao público pela primeira vez.

Sinopse

No final do Século XXIV, um grupo renegado conhecido como “Os Maquis” luta contra o que eles chamam de “injustiças da Federação”. Agindo como agente infiltrado, o tenente Tuvok desaparece em uma região conhecida como as “badlands”, juntamente com a tripulação da nave Maqui comandada por Chakotay. A U.S.S. Voyager, capitaneada por Kathryn Janeway, vai em busca de seu oficial tático e é pega por uma anomalia inexplicável, que os arremessa para o quadrante Delta, localizado a 70.000 anos luz da Terra. O efeito catapulta acaba por matar vários tripulantes da nave, inclusive o médico chefe, que é substituído pelo Holograma Médico de Emergência (HME) para cuidar dos feridos. Porém, mal o HME começa a tratar seus pacientes quando toda a tripulação é transportada para o que parece ser uma fazenda, habitada por humanos muito hospitaleiros, mas que na verdade é apenas uma simulação holográfica, no interior de uma gigantesca estação orbital, onde eles se vêem aprisionados juntamente com a tripulação Maqui. Depois de serem submetidos a dolorosos exames, as tripulações são devolvidas às suas respectivas naves, com exceção de Harry Kim, da Voyager e B’Elanna Torres, da nave Maqui. Janeway retorna à estação para tentar achar esses tripulantes perdidos, mas agora, na “fazenda”, existe apenas um habitante, um velho e seu banjo, mas que não oferece resposta alguma às perguntas de Kathryn. Assim que são mandados de volta à Voyager, Janeway e Tuvok notam as emissões de pulsos de energia da estação direcionados ao quinto planeta daquele sistema solar. Com a intenção de investigar, a capitã ordena que Paris marque um curso para aquele

planeta onde efetivamente, três quilômetros abaixo da superfície, estão Kim e B'Elanna, sendo tratados na enfermaria do centro médico Ocampo. No caminho a Voyager encontra Neelix, um talaxiano, que informa ter notado que o guardião vem trazendo para aquela região, naves de várias partes da galáxia há alguns meses. Neelix desconfia que o guardião pode ter mandado os tripulantes para os Ocampo e se oferece como guia para levá-los até eles e é aceito. Enquanto isso, Kim e Torres descobrem que um dia os Ocampo habitaram a superfície até que um desastre ambiental ocorrido há 500 anos os obrigou a viver no subsolo, com todas as suas necessidades supridas pelo Guardiã. Conforme a Estação vai aumentando a frequência dos pulsos energéticos, Tuvok surge com uma teoria de que o Guardiã estaria morrendo, que claramente ele estaria abastecendo as reservas dos Ocampo para que eles tenham como se sustentar por algum tempo depois que ele se for. De volta à estação, Janeway se encontra novamente com o velho do banjo, na verdade, um visitante de outra galáxia. Ele explica que suas abduções tinham a intenção de encontrar uma raça que fosse compatível com a sua para que ele pudesse procriar e deixar um substituto em seu lugar para cuidar dos Ocampo após sua morte, mas não teve sucesso em nenhuma de suas tentativas. Janeway tenta convencer o Guardiã a mandá-los de volta para o quadrante alfa, mas ele se recusa. Aparentemente ele tentava destruir a estação para evitar que ela caísse nas mãos dos Kazon, mas acabou morrendo antes de conseguir fazer isso. Kathryn fica com o dilema de usar a tecnologia da estação para voltar para casa, o que a deixaria intacta nas mãos dos inimigos dos Ocampo, ou destruí-la para salvar o equilíbrio de poder do quadrante Delta. Ela escolhe o que lhe parece ser a opção moral mais aceitável e destrói a estação com os torpedos da Voyager, fazendo dos Kazon seus inimigos mortais. Durante a batalha que se segue, a nave de Chakotay é destruída e toda a sua tripulação é convidada a fazer parte do time da Voyager, assim como Neelix e Kes. Agora, tendo Chakotay como seu primeiro oficial, Tom Paris como seu timoneiro, Torres e Kim curados pelo Médico Holográfico de Emergência, a Voyager marca seu curso de volta pra casa, numa viagem que pode demorar mais de 70 anos.

Heroes and Demons (VOY)



Produção: 112
Temporada: 1
Episódio: 11
Exibição: 24/04/1995
Data Estelar: 48693.2

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Jennifer Lien	Kes
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco convidado:

Marjorie Monaghan	Freya
Christopher Neame	Unferth
Michael Keenan	Hrothgar

Direção:	Les Landau
Roteiro:	Naren Shankar

A primeira vez que o programa do Médico Holográfico de Emergência foi transferido para o holodeck. Tal transferência abriu um enorme leque de possibilidades para o Doutor, agora não mais confinado à enfermaria.

Sinopse

A Voyager está passando por uma proto-estrela e a capitã Janeway manda teleportar amostras de energia fotônica para estudos e possível uso nos conversores de energia. Há um pequeno defeito no sistema de transporte que B'Elanna Torres resolve facilmente e completa o ciclo de transporte. Quando chamam Kim, que estava usando o holodeck, para ajudá-la nos estudos, Janeway descobre que o alferes sumiu. Tuvok e Chakotay vão até lá e percebem que o programa, uma versão do poema épico "Beowulf", ainda está rodando. Entrando na simulação, eles se unem aos personagens na luta contra Grandhal, o monstro que "comeu" o alferes Kim e também acabam sumindo. Temendo perder mais tripulantes orgânicos, a capitã manda o Médico Holográfico em sua primeira "missão avançada". Apesar de seu semblante confiante, Kes percebe que o Doutor admitir sua insegurança e oferece a ele um encorajamento, ajudando-o a escolher um nome para si, e ele escolhe Schweitzer, o nome de um de seus ídolos. Uma vez dentro da simulação ele começa a pegar o ritmo de seu personagem, mas sente-se um pouco desconfortável com os avanços românticos de Freya, que acaba morrendo em seus braços após salvá-lo de uma punhalada de outro personagem da trama. Mesmo ambos sendo hologramas, fica transparente a emoção do doutor quando Freya diz seu nome recém escolhido como sendo sua última palavra. Inspirado a tentar de novo, o Doutor se dá conta de que o tal monstro do Holodeck é na verdade uma forma de vida alienígena baseada em pura energia, que havia sido transportada acidentalmente durante a coleta de amostras da nebulosa e retaliou sua abdução tomando Kim, Chakotay e Tuvok como reféns, convertendo-os em energia. Quando o Doutor libera as duas "amostras" que haviam coletado, os três tripulantes desaparecidos também são devolvidos. Por sua atuação, o Doutor recebe uma comenda da capitã, mas decide não usar Schweitzer como seu nome, por causa da lembrança de Freya morrendo com seu nome nos lábios.

Projections (VOY)



Produção: 117
Temporada: 2
Episódio: 3
Exibição: 11/09/1995
Data Estelar: 48892.1

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Jennifer Lien	Kes
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco convidado:

Dwight Schultz	Reginald Barclay
----------------	------------------

Direção:	Jonathan Frakes
Roteiro:	Brannon Braga

É um daqueles roteiros malucos de deixar os expectadores confusos sobre o que é realidade e o que não é, mas como chamar uma simulação de realidade? Ainda mais quando tentam convencer o Doutor de que ele não é um holograma, mas sim uma pessoa de carne e osso.

Sinopse

O episódio começa com o Médico Holográfico de Emergência sendo ativado automaticamente pelos sistemas da nave, quando o computador detecta um sinal de emergência generalizado. O doutor é então informado de que toda a tripulação foi forçada a abandonar a nave. Mais tarde ele acaba encontrando com B'Elanna, que explica que ela e a capitã ficaram para trás para tentar salvar a nave depois de um ataque dos Kazons, o resto da tripulação escapara em cápsulas salvas. Janeway está na ponte e precisa de assistência médica. Graças aos novos holo-emissores recém instalados na ponte, o Doutor pode ser transferido para lá para prestar o socorro. Depois de reviver a capitã o Doutor é transferido para o refeitório para ajudar Neelix a se defender de um soldado Kazon. Depois da luta, tanto Neelix quanto o Doutor ficam perplexos em descobrir que o Médico Holográfico de Emergência está sangrando. Tentando entender o que está acontecendo, perguntam ao computador que insiste em afirmar que ele é, na verdade, o Dr. Lewis Zimmerman, o projetista que criou o programa do MHE. Mais estranho ainda é quando eles retornam à enfermaria e a Capitã pede ao computador que desligue todos os sistemas holográficos em operação em toda a nave. Com esse comando, Janeway, Torres, Neelix e o soldado Kazon desaparecem, restando apenas o Doutor na enfermaria. Nesse momento aparece Reginald Barclay e se apresenta como assistente do Dr Zimmerman. Barclay diz ao Doutor que eles estão na estação Júpiter, rodando uma simulação no holodeck, mas que alguma coisa deu errada por causa de uma onda de radiação que varreu os sistemas. Ele diz que não há nenhuma Voyager perdida no Quadrante Delta, que este é simplesmente um programa que o Doutor Zimmerman criou para testar o comportamento do programa se tivesse que ficar em uso continuado e agora precisa encerrar o programa para ser atendido antes que a radiação acabe por matá-lo. E a única forma de fazer isso é destruindo o reator da nave. Barclay é tão persuasivo em seus argumentos que o Doutor está mesmo prestes a disparar seu phaser no núcleo do reator quando Chacotay aparece dizendo que Barclay está mentindo. Chacotay diz que realmente houve um acidente e uma onda de radiação que afetaram os sistemas holográficos da nave exatamente quando o Doutor estava no holodeck, mas que Barclay é uma simulação e que se o Doutor fizer o que ele está mandando vai acabar deletando

seu próprio programa. No final das contas, o Doutor resolve ouvir Chacotay e é resgatado para a enfermaria real.

Future's End (VOY)



Produção: 150
Temporada: 3
Episódio: 8 e 9
Exibição: 06/11/1996
Data Estelar: Desconhecida

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Jennifer Lien	Kes
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:

Sarah Silverman	Rain Robinson
Allan Royal	Capitão Braxton
Ed Begley Jr.	Henry Starling
Brent Hinkley	Butch
Clayton Murray	Porter

Direção:

Cliff Bole

Roteiro:

Brannon Braga e Joe Menosky

Foi por essa época que a Voyager começou a ter grandes interferências temporais e esta é, por assim dizer, a mais significativa de todas por que foi desse

encontro entre passado, presente e futuro que o Doutor ganhou sua mobilidade graças ao dispositivo do século XXIX que ganhou.

Sinopse

A Temponave da Federação Aeon, vinda do século XXIX e comandada pelo Capitão Braxton surge de repente e abre fogo contra a Voyager. Sua missão é destruir a nave de Janeway antes que ela cause uma explosão temporal que obliteraria o sistema solar da Terra no futuro. Mesmo equipada com tecnologia do século XXIV a Voyager consegue se defender de Braxton e danifica sua nave, porém tanto a nave temporal quanto a Voyager caem na fenda temporal criada. Quando a situação se estabiliza a nave está orbitando a Terra no ano de 1996. Sabendo que a única chance de voltarem à sua própria época é através da tecnologia da nave de Braxton, Janeway monta um time avançado que desce para Los Angeles para investigar leituras subespaciais que pareçam deslocadas no tempo. Enquanto isso, no observatório Greffith, em Hollywood, a astrônoma Rain Robinson capta as emissões de dobra espacial da Voyager em seus instrumentos e reporta sua descoberta a Henry Starling, seu patrocinador. Indo contra as instruções de Starling, Rain transmite uma mensagem de saudação para a origem do sinal que captou e a tripulação a rastreia até o observatório. Enquanto Tuvok e Paris vão para lá, Chacotay e Janeway encontram Braxton, vivendo como mendigo. Ele conta que emergiu da fenda temporal no ano de 1967 e caiu no deserto. Um jovem chamado Henry Starling encontrou a temponave e canibalizou sua tecnologia para construir um império hi-tech. Neste momento, Starling está planejando usar a temponave para viajar ao futuro e, segundo Braxton, essa viagem é que vai causar a explosão temporal. A Astrônoma, Rain Robinson, começa a desconfiar das histórias de Tuvok e Paris quando Tom Ihe diz que eles são agentes secretos investigando uma operação da KGB. Chakotay e Janeway conseguem chegar ao escritório de Starling, onde descobrem a temponave. Starling os surpreende e Janeway tenta explicar o que está para acontecer e as conseqüências desses próximos atos. Starling não acredita nas palavras da capitã e abre fogo contra eles, mas a Voyager, atenta, os transporta de lá no momento exato. Eles também tentam transportar a temponave, mas Starling imede e ainda usa o feixe de transporte para

acessar os computadores da nave e estudar seus sistemas. Alguns minutos depois, Starling rouba o programa do Doutor da enfermaria. Depois de algumas negociações, Rain consegue atrair Starling para um encontro. Ele aparece acompanhado do Doutor, que está usando pela primeira vez um dispositivo do século XXIX, um holoemissor portátil. Com ele o Doutor pode existir em qualquer ambiente, mesmo que não haja nenhum dispositivo holográfico por perto. Com uma nave auxiliar preparada para não refletir nos radares do século XX, Chakotay e Torres tentam tele portar Starlin do ponto de encontro, mas ele tem um dispositivo que interfere com o sinal do transporte, mas a Voyager consegue redirecionar o sinal e levar Starling direto para a nave. Ele acaba admitindo a Janeway que pretende mesmo viajar ao futuro e roubar mais tecnologia avançada. Janeway está confiante de que tem a situação sob controle, mas um dos capangas de Starling usa tecnologia do século XXIX para levar seu patrão de volta ao escritório. Do lado de fora, Paris identifica um caminhão que parece estar levando a temponave para outro local. No Arizona, Tuvok e o Doutor conseguem libertar Torres e Chakotay. Torres conserta a nave avariada e eles usam as armas para destruir o caminhão. Só aí descobrem que era uma isca falsa, a verdadeira temponave nunca saiu do escritório de Starling e ele acabou de lançá-la. Recuperando Paris e Tuvok, a nave auxiliar retorna à Voyager. Janeway tenta convencer Starling a abortar a missão, mas ele se recusa. Sem alternativas, Janeway ordena a destruição da temponave. Segundos depois uma nova fenda temporal se abre e Braxton surge em sua temponave. Com sua linha temporal alterada pela destruição de Starling ele retornou com a missão de levar a Voyager de volta ao século XXIV, e também ao Quadrante Delta. De volta ao seu devido lugar no tempo e no espaço eles percebem que levaram um souvenir muito útil desta viagem, o holoemissor móvel, libertando o Doutor dos ambientes holográficos.

Real Life (VOY)



Produção: 164
Temporada: 3
Episódio: 22
Exibição: 23/04/1997
Data Estelar: 50863.2

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Jennifer Lien	Kes
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:

Wendy Schaal	Charlene
Glenn Walker Harris Jr.	Jeffrey
Lindsey Haun	Belle
Stephen Ralston	Larg
Chad Haywood	K'Kath

Direção:	Anson Williams
Roteiro:	Jeri Taylor
Escrita por:	Harry Doc. Kloor

O Médico Holográfico de Emergência da Voyager continua a adquirir cada vez mais habilidades e, para aprimorar cada vez mais suas subrotinas de personalidade, cria para si uma família no holodeck.

Sinopse

A Voyager se aproxima de uma vasta área de destroços e, em poucos segundos os oficiais da ponte constatam que se trata do que restou da estação espacial que procuravam, além de uma estranha trilha de partículas de plasma. Para investigar o que aconteceu com a estação eles marcam um curso e seguem a trilha. Enquanto isso, no holodeck, o Doutor resolveu expandir os horizontes de seu programa, criou para si a família perfeita: sua esposa Charlene (que o chama de Keneth), seu filho adolescente, Jeffrey e uma filha de dez anos, Belle. Kes e Torres são convidadas para jantar e não suportam por muito tempo a perfeição da família idealizada pelo Doutor. B'Elanna se oferece para retocar o programa e acrescentar um pouco mais de realidade a ele. O Doutor pensa por um tempo e acaba concordando que a engenheira Klingon (!) ajuste os parâmetros de sua "família". Enquanto a Voyager continua seguindo a trilha de partículas, um turbilhão espacial se forma rompendo o sub-espaco bem diante deles. A nave passa pela onda de choque da anomalia praticamente sem nenhum arranhão, o que faz Chakotay sugerir que, da próxima vez que um turbilhão surgir, que eles capturem algumas das partículas residuais carregadas de plasma, isso abasteceria as reservas de energia da nave. Paris sugere que se levar uma nave auxiliar até a crista de um turbilhão, terá melhores condições de capturar as preciosas partículas e, efetivamente, quando um novo turbilhão se forma, ele está pronto para "surf" a onda de choque, mas não consegue e é sugado para dentro do olho do turbilhão. De volta ao holodeck, o Doutor não fica muito feliz com as alterações de B'Elanna. Sua mulher trabalha, sua filha choraminga e seu filho é o único humano de uma gangue de Klingons adolescentes. O Doutor tenta resolver o problema com seu filho através de uma conversa, mas essa conversa acaba em uma discussão que só é interrompida pela notícia que chega de que Belle havia sofrido um acidente sério e está à beira da morte. Impotente, mesmo sendo o melhor médico da Federação, o Doutor não suporta ver sua filha morrer e interrompe abruptamente o programa. Tom Paris está

preso numa camada entre o espaço e o sub-espaço, na área onde os turbilhões se formam, a única forma de sair de lá é a mesma como ele entrou, dentro de um furacão espacial. Assim que percebe uma grande se formando ele se lança em direção a ela e consegue escapar para o espaço normal, de onde a Voyager pode transportá-lo a bordo em segurança. Depois de ser atendido na enfermaria é o próprio Tom que convence o Doutor a continuar o programa, caso ele não o fizesse, ficaria travado naquele momento e não aprenderia sobre a dor que a vida real, às vezes, nos dá. O Doutor reativa o programa e se permite passar pela dor e luto, e a se confortar com a proximidade que a tragédia trás para os membros remanescentes de sua família.

Worst Case Scenario (VOY)



Produção: 167
Temporada: 3
Episódio: 25
Exibição: 14/05/1997
Data Estelar: 50953.4

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Jennifer Lien	Kes
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:

Martha Hackett	Seska
----------------	-------

Direção:	Alexander Singer
Roteiro:	Kenneth Biller

Uma simulação do holodeck, criada para ser um cenário de treinamento tático, acaba se tornando uma holo-novela muito popular entre os tripulantes e depois, uma ameaça real.

Sinopse

Assim que a capitã Janeway e Tom Paris saem em uma missão avançada, Chakotay lidera os Maquis em um motim e toma a nave. Com a ajuda de B'elanna e toma os comandos da ponte e anuncia a toda a tripulação que os princípios da Federação não vão mais atrapalhar seus esforços em levá-los para casa. Nesse exato momento, Paris entra e pergunta a Torres o que está acontecendo. Irritada, B'Elanna pausa a simulação que estava rodando no holodeck. Todo aquele cenário de motim era parte de uma holo-novela que ela acabara de descobrir. A identidade do autor ainda é desconhecida, mas Paris fica fascinado pelo tema que a história aborda. Ele recomeça toda a trama, mas tomando alguns caminhos diferentes, porém justo quando chega a um ponto culminante, o programa é abruptamente interrompido e Paris descobre que o autor nunca terminou de escrever o programa. Logo, a holo-novela é assunto nos corredores da nave até chegar aos ouvidos de Janeway. Tuvok finalmente admite ser o autor da trama, que ele escreveu originalmente com a finalidade de exercícios de treinamentos táticos no início da fusão entre a tripulação da Frota Estelar e Maqui. Conforme a união foi se tornando harmoniosa, Tuvok abandonou o projeto e não terminou o programa. Agora todos querem um final para o motim holográfico e Paris se oferece para escrever um. Tuvok, um tanto ciumento por Paris ter se oferecido para terminar sua história, se oferece para ajudá-lo e, ao que parece, o resto da tripulação da nave também. Todos têm sugestões a dar, mas só Tuvok tem os códigos de acesso. Quando ele finalmente abre os parâmetros de narrativa para prosseguir com a história, uma versão holográfica de Seska aparece. A verdadeira Seska havia descoberto o programa de Tuvok antes de deixar a nave e decidiu terminá-lo para ele. Só que agora Tuvok e Paris estão trancados no holodeck e os protocolos de segurança desativados; se ela atirar neles, mesmo com um phaser holográfico, eles morrerão. Paris chega mesmo a receber um tiro de advertência para comprovar isso. E mais, Seska deixou várias salvaguardas para impedir que os tripulantes da ponte pudessem fazer alguma coisa para interromper o programa ou teleportar o usuário para fora do holodeck. Qualquer movimento em falso poderia destruir a Voyager real. Do lado de fora, a tripulação descobre que os parâmetros de narrativa ainda

estão abertos e tentam furiosamente reescrever o programa para ajudar seus companheiros. Isso dá a Tuvok e Paris a oportunidade de sabotar o rifle phaser de Seska, causando um mal funcionamento da arma que mata a Seska virtual e encerra o programa. Com tudo de volta ao normal, Tuvok e Paris parabenizam Janeway por suas virtudes literárias e a tripulação começa a planejar uma nova holo-novela.

The Killing Game (VOY)



Produção: 186
Temporada: 4
Episódio: 18 e 19
Exibição: 04/03/1998
Data Estelar: Desconhecida

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Jeri Ryan	Seven of Nine
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:

Danny Goldring	Hirogen Alpha
Mark Metcalf	Hirogen Medico
Mark Deakins	Hirogen Oficial da SS
J. Paul Boehmer	Kapitan
Paul Eckstein	Hirogen Jovem
Peter Hendrixson	Klingon

Direção:

Victor Lobl

Roteiro:

Brannon Braga e Joe Menosky

A Voyager foi capturada e praticamente transformada em um gigantesco holodeck, onde os tripulantes são obrigados a reviver as grandes batalhas da humanidade, sem protocolos de segurança, para que uma raça de guerreiros caçadores alienígenas entenda como nasceu a civilização humana.

Sinopse

Os Hirogen tomaram a Voyager e implantaram dispositivos neurais na tripulação para que eles acreditem ser personagens dentro do holodeck. Interagindo numa simulação da Segunda Guerra Mundial, Janeway é a líder de um movimento de resistência colhendo informações dos movimentos das tropas nazistas e passando aos aliados. Ela dirige um bar de fachada em uma pequena província da França. Seven of Nine é sua especialista em munições e cantora, mas Tuvok, o barman, suspeita que ela seja uma agente nazista infiltrada. O comando aliado manda uma mensagem codificada dizendo que eles invadirão em breve a cidade e precisam que o grupo de Janeway desative o sistema de comunicações alemão. Enquanto isso, dois dos soldados Hirogen começam a ficar impacientes e querem voltar logo à caçada, mas seu líder acredita que as simulações os farão entender melhor aquelas presas. Quando voltam à simulação, eles perseguem e ferem Seven e Neelix e os levam à enfermaria para serem reparados. O Doutor está sendo forçado a, repetidamente, curar as feridas da tripulação e mandá-los de volta às simulações. Ele e Kim, que foi mantido na ponte trabalhando para expandir os holodecks, unem-se secretamente para achar um modo de desabilitar as interfaces neurais da tripulação, assim eles se lembrarão de quem realmente são. O líder Hirogen planeja usar a tecnologia dos holodecks para criar um suprimento infinito de presas. Aproveitando que Seven está na enfermaria, o Doutor usa um de seus implantes Borg para criar um sinal bloqueador. Ela não se lembra de nada após os Hirogens invadirem a nave, mas o Doutor explica que eles estão sendo forçados a interpretar aqueles papéis nos holodecks. O doutor a manda de volta para a simulação da Segunda Guerra com instruções de achar um painel de controle e liberar o acesso a um console específico da ponte, onde está Kim, assim eles poderão desativar o resto das interfaces neurais e a tripulação pode reagir e retomar

a nave. Assim que Sevem acessa o painel de controle do holodeck o Doutor desabilita a interface de Janeway, no momento certo de evitar que seu personagem atirasse em Seven. As duas conseguem escapar quando os soldados americanos, incluindo Chakotay e Paris chegam atirando. Uma grande explosão abre um buraco na holograderia expondo os corredores internos da Voyager. Os soldados confundem essa visão com um laboratório de armas nazista e começam a invadir os corredores. Mesmo assim, o líder Hirogen se recusa a destruir a tecnologia do holodeck. Ele insiste que Janeway seja encontrada e trazida até ele com vida. Enquanto isso, ela e Seven continuam fingindo ser parte da simulação com o resto da resistência francesa, Tuvok e Torres e os dois soldados americanos, Chakotay e Paris. Eles bolam um plano que permitirá a Janeway acessar os painéis de controle na nave, que o resto ainda pensa ser um laboratório nazista. As interfaces neurais são controladas da enfermaria, então ela planeja colocar detonadores para explodir todo o console e, já que os protocolos de segurança estão desativados, os artefatos holográficos vão funcionar como os de verdade. E funcionam, desativando todas as interfaces, mas Janeway é capturada e levada ao líder Hirogen, que explica a ela seu desejo pelos holodecks. Se sua espécie puder caçar presas holográficas, não precisarão vagar pelo quadrante e poderão reconstruir sua civilização. Janeway concorda em ceder a tecnologia para construir seus próprios holodecks se ele prometer evacuar seus guerreiros e ajudar a restaurar a Voyager. O líder ordena o cessar fogo a seus caçadores nas simulações, mas um dos soldados alemães usa o discurso nazista para inflamar o sangue de um dos caçadores alemães e eles se insurgem contra seu comandante. Neelix e o Doutor recrutam Klingons de uma outra simulação para unirem-se a eles nesta batalha. Janeway e Kim tentam sobrecarregar a rede dos holo-emissores e com isso terminar com todas as simulações. O oficial Hirogen insurgente encontra a capitã e seu líder na engenharia e, enfurecido, atira em seu próprio comandante. Ao invés de atirar em Janeway, entretanto, ele deixa que ela fuja só para poder caçá-la. Fugindo pela nave ela encontra uma pequena área de um dos corredores que foi danificada pelas explosões e onde os hologramas não estão funcionando. Ela prepara então uma armadilha e engana o caçador, que acabou de virar caça. Encurralado, ele tenta atacar e acaba morto pela capitã. Finalmente os sistemas são sobrecarregados e as simulações todas são terminadas. Um acordo de paz é negociado com os

Hirogens remanescente e eles partem pacificamente, levando consigo a tecnologia do ambiente holográfico.

It's Only a Paper Moon (DS9)



Produção: 560
Temporada: 7
Episódio: 10
Exibição: 30/12/1998
Data Estelar: Deconhecida

Elenco:

Avery Brooks	Capitão Benjamin Sisko
Rene Auberjonois	Odo
Nicole deBoer	Ezri Dax
Michael Dorn	Worf
Alexander Siddig	Julian Bashir
Cirroc Lofton	Jake Sisko
Colm Meaney	Miles O'Brien
Armin Shimerman	Quark
Nana Visitor	Kira Nerys

Elenco Convidado:

Aron Eisenberg	Nog
Max Grodenchik	Rom
Chase Masterson	Leeta
James Darren	Vic Fontaine

Direção: Anson Williams
Roteiro: Ronald D. Moore
Escrito por: David Mack e John J. Ordover

Enquanto isso no quadrante Alpha, Nog, o primeiro Ferengui a ingressar na academia e se formar oficial da Frota Estelar, se refugia na holosuite para tentar se recuperar psicologicamente de uma perna amputada em batalha.

Sinopse

Durante a Guerra contra o Dominion, Nog perde a perna em uma batalha e retorna deprimido à estação para se recuperar. Toda a tripulação se esforça para alegrá-lo, mas o jovem alferes está muito estressado, física e emocionalmente, tentando lidar com sua deficiência, mesmo com sua nova perna Biosintética funcionando perfeitamente. Ele acaba afastando todos os que carinhosamente estão tentando ajudar e decide passar sua convalescência na holosuite, em um programa muito sofisticado, recém adicionado ao menu do Promenade, um clube de Las Vegas, no ano de 1962, comandado por Vic Fontaine. O pai de Nog, ROM, está cético quanto a esse tratamento, mas Ezri o apóia essa fuga temporária da realidade e instrui Vic quanto a condição de Nog, explicando que embora ele esteja usando uma bengala, ela é completamente desnecessária, seu problema é puramente psicológico. Naquela noite, Nog fica irritado com a visita de Jake e Kesha ao clube de Vic. Ele fica tão alterado que a raiva por sua deficiência explode e ele parte para cima de Jake. Em resposta, Vic expulsa Nog do clube. Envergonhado, Nog se desculpa com Vic e se oferece para cuidar das finanças do clube. Mais tarde, Ezri entra na simulação para conversar com Nog a respeito do ocorrido e tentar persuadi-lo a deixar aquele mundo ilusório. Ele se recusa e ameaça até mesmo deixar a Frota Estelar se Ezri tentar forçá-lo a sair. E mais, ele está tão empolgado que pretende mesmo expandir os negócios de Vic construindo um novo cassino. Observando à distância, Ezri nota que Nog não está mais mancando nem usando sua bengala e até mesmo fica feliz quando Rom e Leeta o visitam no clube. Ezri parabeniza Vic pelo progresso de seu paciente, mas esclarece que já é hora de Nog voltar à realidade. Vic pega a bengala e pede a Nog que saia. Obviamente ele protesta e se

recusa a sair. Vic, então, termina o programa repentinamente e, embora Nog se esforce, não consegue trazê-lo de volta. O Chefe O'Brien explica a Nog que Vic (assim como o Doutor da Voyager) tem controle sobre seu programa. Vic reaparece e finalmente consegue convencer Nog a voltar para sua própria vida e reassumir seus deveres e obrigações. Mais tarde, Nog volta ao clube de Vic para agradecer por sua ajuda e o surpreende com a notícia de que seu tio Quark concordou em manter o programa Vic Fontain rodando 24 horas por dia, em essência, dando a Vic também uma vida "real".



Produção: 230
Temporada: 6
Episódio: 10
Exibição: 01/12/1999
Data Estelar: Desconhecida

Pathfinder (VOY)

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Jeri Ryan	Seven of Nine
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:

Dwight Schultz	Reginald Barclay
Richard Herd	Almirante Paris

O Tenente Reginald Barclay, ex tripulante da U.S.S. Enterprise D, agora membro da equipe do projeto Pathfinder, ajuda o centro de comando da Frota Estelar, em sua busca pela nave perdida no Quadrante Delta. Esse episódio fala da sua holoadicção, de seus melhores amigos, que são recriações dos tripulantes da Voyager e como essa imersão o ajudou a formular as teorias que tornaram possível a primeira comunicação em duas vias entre a Terra e a nave depois de anos de buscas.

Sinopse

Na Terra, o tenente Barclay se torna obcecado em fazer contato com a Voyager. Durante o projeto, Barclay passa tempo demais no holodeck com as recriações da tripulação de Janeway, numa recaída de sua dependência holográfica. Quase perdendo o controle, ele busca a ajuda da Conselheira Deana Troi. Sozinho, na ponte da Voyager recriada holograficamente, pensando em como resolver seus dois grandes problemas, ele é interrompido por seu oficial chefe, o comandante Peter Harkins, que o lembra de suas obrigações. Imediatamente ele encerra o programa e a ponte desaparece. Saindo do Holodeck, ele apresenta a idéia de utilizar a energia de um pulsar itinerante que se aproxima para estabelecer o contato com a Voyager. Ele pretende direcionar um raio de táquions para o pulsar e, com isso, provocar um surto de energia grande o suficiente para abrir um vórtice espacial artificial e, através dele, conseguir a comunicação com a nave perdida. Porém Harkins ordena que ele se concentre por enquanto na visita técnica do Almirante Paris para o dia seguinte. Mais tarde, naquela mesma noite, quando todos já foram embora, Barclay volta para o Holodeck. Ele entra num holo-refeitório e senta-se para jogar poker com um holo-Paris, holo-Chakotay e holo-Kim. Na simulação ele sente-se relaxado e confortável para falar sobre seus problemas, inclusive para confidenciar que eles, apesar de serem apenas recriações, são seus melhores amigos. No dia seguinte, Barclay está em uma holo-enfermaria, sendo tratado pelo holo-doutor, com uma massagem relaxante para o corpo e mente, pois durante a sessão ele tenta levantar a auto-estima do tenente dizendo que ele é um membro valoroso da tripulação. Depois, no holo-refeitório, Kim e Paris disputam para ver quem passará seus momentos de folga com Barclay, e ele responde dizendo que há bastante dele para todos. No laboratório de pesquisa do projeto Pathfinder, Harkins

recebe o Almirante Paris e alguns outros oficiais da Frota descrevendo a última posição conhecida da Voyager. Contrariando a vontade de Harkins, Barclay interrompe a reunião e fala ao Almirante sobre sua teoria do vórtice. Harkins fica tão irritado que o dispensa pelo resto do dia, ordenando que vá para casa descansar. Entretanto, em vez de seguir as ordens, ele vai ao holodeck pedir ajuda aos seus holo-amigos. Lá, a holo-Janeway oferece um time de tripulantes para ajudá-lo com os detalhes de sua teoria. Então Harkins entra no holodeck e só então descobre que Barclay havia recriado a Voyager e sua tripulação. Harkins sugere que Barclay procure ajuda profissional, pois sabe que ele já teve um problema sério com holo-adicção enquanto era tripulante da Enterprise D e, por algum tempo, acha melhor afastá-lo do projeto Pathfinder. Desafiando as ordens, Barclay vai diretamente ao escritório do Almirante Paris pedir acesso ao laboratório por apenas mais um dia, se ele estiver errado em sua teoria, se compromete a pedir baixa da Frota. Sem alternativas, o Almirante promete apenas ordenar uma revisão independente das descobertas apresentadas. Se outros concordarem que a idéia é válida, então ele ordenará ao comandante Harkins que prossiga com o plano. De volta ao seu apartamento, Barclay recebe Troi, que expressa sua preocupação em relação à ansiedade e paranóia de seu amigo. Barclay implora que ela confirme para o Almirante que ele está em condições de voltar ao trabalho. Ele admite que criou uma nova família para si desde que deixou a Enterprise, entretanto, essa sua nova família não é real. Troi diz que requisitou ao Capitão Picard uma licença para poder ficar na Terra mais alguns dias e ajudar seu amigo. Naquela noite, mais uma vez desafiando suas ordens, Barclay invade o laboratório e acessa os controles do satélite MIDAS, direcionando um raio de táquions através do pulsar e conseguindo efetivamente abrir um micro-vórtice, pequeno, mas grande o suficiente para mandar uma mensagem para a Voyager na esperança de obter uma resposta. De repente, Harkins entra no laboratório e manda Barclay se afastar dos controles. Barclay comanda o computador a transferir os controles para o holodeck e se tranca lá. Na holo-nave, ele informa ao holo-Tuvok que há dois intrusos perseguindo-o e o computador os fecha entre dois campos de força. Enquanto Harkins tenta encerrar o programa simulando uma ruptura no núcleo do reator, Barclay trabalha o mais rápido que pode, ainda tentando fazer contato com a verdadeira Voyager. Harkins consegue entrar e pegar Barclay na holo-ponte. A Janeway holográfica alerta a

tripulação dos intrusos e Barclay se protege em um capô de força, implorando por mais um pouco de tempo, mas o núcleo da holo-nave está prestes a explodir e Barclay tem de encerrar o programa e se render. Enquanto isso, na verdadeira Voyager, Seven detectou o micro-vórtice originado no Quadrante Alpha e Janeway ordena a Paris que siga imediatamente para o local. No laboratório Pathfinder, Harkins consulta o Almirante Paris sobre o que fazer com Barclay quando a resposta da Voyager chega. Janeway e o Almirante Paris têm a oportunidade de conversar brevemente, o suficiente para que ele diga a ela que estão fazendo todo o possível para trazê-los de volta. Harkins se desculpa com Barclay por ter duvidado dele e o Almirante anuncia o início do projeto Voyager. No Quadrante Delta, a tripulação da Voyager brinda a Reginald Barclay por seus extraordinários esforços, mesmo sem conhecê-lo pessoalmente. Na Terra, Troi cumprimenta Reginald e ele começa a lhe contra sobre a garota com quem está começando a sair.

Fair Haven (VOY)



Produção: 231
Temporada: 6
Episódio: 11
Exibição: 12/01/2000
Data Estelar: Desconhecida

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Jeri Ryan	Seven of Nine
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:

Fintan McKeown	Michael Sullivan
----------------	------------------

Richard Riehle
Henriette Ivanans
Duffie McIntire
Jan Claire

Seamus
Maggie
Grace
Frannie

Direção: Allan Kroeker
Roteiro: Robin Burger

Já há quase seis anos presos no quadrante Delta, a tripulação da Voyager começa a se fazer alguns agrados. Tom Paris, com a ajuda de Harry Kim, criam uma cidade paradisíaca no holodeck, baseada em uma pequena província Irlandesa chamada Fair Heaven, onde podem passar seu tempo livre em um ambiente que lembre a Terra.

Sinopse

Kim e Tom criaram um novo programa para o holodeck. Depois de tanto tempo e de tantas aventuras longe de casa eles modelaram uma típica cidadezinha irlandesa a que chamaram de Fair Heaven (como em Paraíso Merecido). Tal lugar servirá para que a tripulação possa relaxar em seus momentos livres. Neste momento, uma forte tempestade interestelar se aproxima e a nave é colocada em alerta amarelo. Durante a tempestade eles ficarão alguns dias sem poder ligar os motores de dobra espacial e terão que esperar a turbulência passar para que possam prosseguir viagem. Aproveitando-se da nova criação holográfica, Janeway concede permissão para manter o programa Fair Heaven rodando em tempo integral. Como também não tem muito o que fazer durante a tempestade, Janeway também visita a cidade, onde passa a noite em companhia de Michael Sullivan, o barman local. Kathryn sente-se tão atraída pelo personagem que começa a fazer algumas alterações em seus parâmetros para atender às suas próprias especificações. A tempestade vai passando e a nave suporta bem. Três dias se passam e vários tripulantes visitam Fair Heaven com freqüência. Aos poucos, conforme vai passando seu tempo com Michael, Janeway percebe que as alterações que fez no personagem foram boas demais, porque está se apaixonando por ele e, ao invés de se encontrar com ele no dia seguinte como combinou, ela não aparece. A tempestade lá fora piora e para salvar a nave, a maior parte da energia é desviada

para os defletores. A nave escapa da ameaça, mas o programa foi danificado e precisa ser desativado até que seja consertado. Antes que os reparos comecem, entretanto, Janeway se encontra mais uma vez com Michael e diz a ele que estará afastada de Fair Heaven por algum tempo. Mesmo sem receber uma resposta direta sobre a razão, Michael declara seu amor e Janeway encerra o programa, instruindo o computador para não mais permitir que a Capitã Janeway mude os parâmetros de comportamento de Michael.

Virtuoso (VOY)



Produção: 234
temporada: 6
Episódio: 13
Exibição: 26/01/2000
Data Estelar: 53556.4

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Jeri Ryan	Seven of Nine
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:

Kamala Dawson	Tincoo
Ray Xifo	Abarca

Paul Williams	Koru
Marie Caldare	Azen
Nina Magnesson	Vinka

Direção:	Les Landau
Roteiro:	Raf Green e Kenneth Biller

Ao encontrarem uma raça de seres altamente avançados, mas que não conhecem o conceito de música, o Doutor prova o gosto da fama.

Sinopse

A Voyager faz o primeiro contato com a raça Qomar quando encontra uma de suas naves em dificuldades. Enquanto ajudam com os reparos, têm de lidar também com uma civilização que vive em um sistema fechado e, por isso, não são muito habilidosos em interação social. Eles ficam o tempo todo se gabando de sua superioridade. Outra grande diferença nessa nova cultura é a ausência de música em sua história. A primeira pessoa que eles ouviram cantando foi o Doutor, que cantarolava qualquer coisa enquanto cuidava dos feridos Qomar. Os visitantes ficam fascinados com a voz do Doutor e convidam toda a tripulação para visitar um planeta de sua aliança próximo dali. Como um gesto de boa vontade, a Capitão prepara um concerto estrelando o Doutor, de quem os Qomar parecem não se faltar nunca, pois depois desse recital, ele é convidado a cantar no planeta Qomar e introduzir o conceito de música para todos os habitantes. O Doutor fica esfuziado com a perspectiva e se empolga todo, planejando uma complexa apresentação com música, figurino e cenário completos. Tincoo, uma das Qomar resgatadas, garante que pode atender qualquer pedido que o Doutor tenha e parece estar perplexa com a falta de apreciação que o resto da tripulação demonstra pelos talentos do Doutor. E quando ele pisa no palco, recebe uma ovação em pé de um auditório lotado. Depois do concerto, o sistema de comunicações da Voyager se sobrecarrega de tal forma que Seven chega mesmo a acionar o alerta vermelho, julgando que o excesso de comunicações possa ser uma tentativa dos Qomar de sobrecarregar os sistemas da nave, mas trata-se apenas de correio de fãs para o Doutor. Visitantes enchem os corredores da nave tentando uma chance de ver, conseguir um souvenir, uma gravação ou um autógrafo do Doutor, que está se banquetecendo com a atenção que

vem recebendo. Janeway acaba se aborrecendo com o Doutor, que vem negligenciando seus deveres na enfermaria e ordena que ele encerre a sessão de autógrafos e retorne ao seu posto. Tincoo instiga o Doutor a abandonar a Nave e ficar com ela em Qomar depois que a Voyager partir. Acreditando que ele pode realizar um sonho de construir uma vida para si ao lado de uma mulher que o ama, o Doutor entrega sua resignação. Janeway protesta, mas ele está convencido que tem o direito à autodeterminação. Que sua vida na Voyager se tornou rotina e que os Qomar o amam pelo que ele se tornou e não pelo que foi programado para ser. Ele acredita que eles o amam por ter trazido a música para suas vidas. E no momento em que ele começa a se despedir da tripulação, Tincoo o chama dizendo que tem uma surpresa reservada para ele na superfície e pede que ele desça o mais rápido possível. Quando ele chega, recebe a tal surpresa: Tincoo havia criado uma nova holomatriz, superior à do Doutor, capaz de atingir notas muito além da capacidade vocal humanóide e diz que agora ele não é mais necessário, que pode continuar sua viagem com a Voyager porque os Qomar agora têm um cantor muito mais avançado e capaz de atender suas demandas musicais. O Doutor ainda protesta, dizendo que música não é apenas capacidade vocal, é a alma, a paixão que ele como cantor coloca na música, mas Tincoo vê apenas o ângulo matemático da coisa. Ela está mais preocupada com as variantes matemáticas e em atingir as escalas que em entender a beleza. Com o coração partido, o Doutor apresenta seu número final na casa de concertos criada para ele no planeta, mas o repertório é cheio de melancolia falando sobre amores perdidos. Sucedendo-o no palco, o novo cantor holográfico projetado pro Tincoo se apresenta em uma composição puramente técnica, aplaudida furiosamente pela platéia Qomar. De volta à nave, o Doutor percebe que tem lá verdadeiros amigos, que o valorizam por suas habilidades e por sua individualidade.

Flesh and Blood (VOY)



Produção: 253
Temporada: 7
Episódio: 9 e 10
Exibição: 29/11/2000
Data Estelar: Desconhecida

Elenco:

Kate Mulgrew	Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Jeri Ryan	Seven of Nine
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:

Jeff Yagher	Iden
Ryan Bollman	Donik
Michael Wiseman	Hirogen Beta
Cindy Katz	Kejal
Spencer Garrett	Weiss
Paul Eckstein	novo Hirogen Alpha
Todd Jeffries	Hirogen Um
Chad Halyard	Hirogen Dois
Don McMillan	Hirogen Três
David Doty	Mineiro Nuu'Bari
Damon Kirsche	Holograma Nuu'Bari Um

Parte I

Direção: Mike Vejar
Roteiro: Bryan Fuller
Escrito por: Bryan Fuller, Raf Green & Jack Monaco

Parte II

Direção: David Livingston
Roteiro: Raf Green & Kenneth Biller
Escrito por: Bryan Fuller & Raf Green

Três anos depois de conceder a holotecnologia aos Hirogens, eles estão de volta com as conseqüências causadas por criar indiscriminadamente formas de caça cada vez mais inteligentes. É onde se fala pela primeira vez em “Geradores de Campo Fotônico”, capazes de transformar qualquer lugar em um ambiente holográfico.

Sinopse

Dois guerreiros Hirogen se movimentam por uma floresta atrás de suas caças. Eles chegam a um pequeno lago e param. De repente, tiros de Phaser saem de dentro do lago e atingem os caçadores. Quatro oficiais da Frota Estelar emergem e cointinam atirando até eliminar os predadores. Nesse momento a Voyager recebe um chamado de socorro na freqüência das naves Hirogen e se aproxima da misteriosa nave. Um time avançado se transporta para a nave e se surpreende quando ao chegar a uma floresta. Conforme eles vão avançando pelo terreno, começam a encontrar os corpos sem vida de vários caçadores Hirogen, mortos com armamento da Federação. Eles encontram um sinal de vida muito fraco em seus sensores e se aproximam para averiguar. São recebidos a tiros por um civil Hirogen

apavorado, que os manda sair e continua atirando. Tuvok dá a volta e o rende com a famosa pinçada nevrálgica Vulcana. O Hirogen perdeu muito sangue e é transportado diretamente para a enfermaria. Enquanto isso, a tripulação encontra uma interface holográfica na nave hirogen e reconhece o padrão da Federação. Percebendo que trata-se de uma simulação eles se perguntam porque os tricorders não detectaram isso antes. Seven desliga a simulação e eles se encontram em um enorme holodeck, cheio de cadáveres Hirogen. De volta à Voyager, Chakotay reporta à capitã que a tecnologia holográfica que eles deram aos Hirogen três anos atrás, para que eles pudessem caçar presas holográficas foi modificado para ser bem mais perigoso e realista. A Capitã fica abismada por os Hirogens terem obviamente “errado a mão” e acabaram se matando. Ela vai até Donik, o ainda apavorado Hirogen sobrevivente na enfermaria. Depois de provar que, além do Doutor, todos ali são reais ela descobre que a nave é uma instalação de treinamento, onde os jovens Hirogen vêm aprender a caçar e ele é um técnico que mantém a instalação funcionando e que estava trabalhando nos sistemas quando os hologramas deram defeito, tomaram o controle e desativaram os protocolos de segurança. Nesse momento uma nave Hirogen intercepta a Voyager e começa a atirar. O Hirogen Alpha em comando exige que a Voyager se retire imediatamente, mas Janeway o informa de que tem um sobrevivente ferido a bordo. O Alpha então se transporta para a Voyager para confrontar Donik, acusando-o de covardia por se esconder enquanto os outros lutavam e morriam. Donik diz que os hologramas transferiram seus programas para uma nave equipada como holo-emissores para fugir e os Hirogens se aliam à Voyager para encontrar os renegados. Assim que eles detectam a nave fugitiva os Hirogens se preparam para a caçada e Janeway, sentindo-se parcialmente responsável pela situação, pede insistentemente para se juntar a eles. Quando encontram a nave dos hologramas, imediatamente a nave Hirogen se movimenta para o ataque, apesar dos alertas da Voyager, eles caem em uma armadilha que destrói sua nave. Enquanto a Voyager transporta os sobreviventes para a enfermaria, a nave real dos hologramas surge e começa a atirar. Os hologramas invadem os computadores da enfermaria e conseguem raptar o Doutor, transferindo seu programa para a nave renegada. Assim que o tem a bordo, eles imediatamente entram em dobra e fogem mascarando sua assinatura energética para impedir que sejam seguidos. O Doutor então é religado na nave dos

hologramas e se vê cercado de simulações de várias espécies diferentes do quadrante Alpha. Um holograma Bajoriano chamado Iden recebe o Doutor, que exige ser devolvido à Voyager, mas Iden diz que eles têm feridos que necessitam de atenção. O Doutor esclarece que é médico, não engenheiro, que sua experiência em consertar hologramas é muito limitada, mas Iden insiste que ele tente. No Voyager, Janeway descobre que os hologramas são muito mais sofisticados, com a habilidade de aprender e se adaptar, o que os torna muito difíceis de serem desabilitados. Donik confessa que fez as alterações baseado nas ordens de seu Alpha, para fazer deles presas formidáveis. A Capitã se aproxima do comandante Hirogen e diz que já sabe das modificações que eles fizeram e aponta que tais mudanças criaram presas que superam seus caçadores. Os Hirogens querem sair logo à caça, mas Janeway não aceita. Ela quer arrumar um jeito de desabilitar os hologramas à uma distância segura. Os hirogens protestam, mas ela se mantém firme. Caso os Hirogens não aceitem tais condições, ela os deixará no primeiro planeta habitável que encontrarem. Sem alternativa, o comandante aceita os termos. E eles ficam acomodados no refeitório. Na nave dos hologramas, o Doutor encontra um jeito de “curar” seus companheiros através de um transplante de subrotinas e realmente consegue, com a ajuda de Kejal, uma inteligentíssima holograma Cardassiana. O Doutor fica chocado quando, entre seus pacientes, alguns surgem sangrando e sofrendo com dores. Kejal explica que os Hirogens os programaram para temer quando são caçados, sangrar quando são feridos e ter medo quando estão para ser mortos. Quando termina de tratar os feridos, o Doutor encontra Iden rezando em um altar Bajoriano e tenta entender como alguém programado com tais crenças religiosas pode operar um massacre tão sangrento. Iden conta sua história. Ele diz que seu dono Hirogen o caçaria vez após vez indefinidamente, sua vida seria uma constante de dor, medo e sofrimento. Com a habilidade de se adaptar e aprender, ele acabou ficando esperto o suficiente para escapar e se juntar a outros seres fotônicos que também estavam sendo oprimidos por várias raças do setor e que também escolheram lutar por sua liberdade. A estação de treinamento que eles acabaram de deixar foi, na verdade, a terceira em que Iden “libertou” seus irmãos holográficos. Iden diz ao Doutor que sua vida nunca vai ser realmente sua enquanto for controlado pelos orgânicos e o convida para ficar e estabelecer uma nova vida entre os de sua própria espécie. O Doutor recusa a oferta e, logo depois, se vê

correndo por uma floresta, sendo caçado por Hirogens. Eles está confuso, desorientado e apavorado. Quando o caçador o encontra o Doutor é esfaqueado e morre, para acordar imediatamente depois, ainda chocado e confuso, acorda na nave dos hologramas. Iden explica que transferiu a memória de um dos hologramas para o seu programa para que ele possa realmente entender pelo que eles têm passado. Enfurecido o Doutor os acusa de serem apenas um bando de valentões, procurando encrenca, mas Iden diz que eles estão é procurando um lar, onde os Hirogens não os possa alcançar. Sua simpatia cresce e o Doutor pede para saber mais à respeito desse novo mundo que Iden quer criar. Iden e Kejal mostram ao Doutor um gerador fotônico, que eles planejam instalar na superfície de um planeta para criar um ambiente holográfico em que possam viver em paz. O Doutor promete que a tripulação da Voyager pode ajudar, especialmente a tenente Torres, que é especialista em holoemissores. Iden não confia em orgânicos, mas se interessa em saber mais a respeito da engenheira. Na Voyager, Donik discute algumas estratégias com Janeway, Torres e Seven sobre como desligar os hologramas e Torres já começa a reconfigurar o defletor da nave para emitir um pulso anti-fotônico. Logo depois a nave dos hologramas intercepta a Voyager e os chama pelo comunicador. O Doutor aparece na tela pedindo que a capitã baixe as armas, pois os hologramas não estavam ali para lutar, mas sim para pedir trégua. Ele vem à Voyager explicar a intenção dos hologramas de criar um novo mundo para si e precisam de sua ajuda. Janeway fica hesitante em fornecer equipamentos e tecnologia novamente, pois foi exatamente por causa disso que todo aquele problema havia começado. O Doutor, frustrado pela recusa da capitã, diz que eles são uma nova espécie, uma que ela mesma havia ajudado a criar e agora ela não pode fugir à responsabilidade de ajudá-los. Janeway e o Doutor debatem contenciosamente sobre “Direitos Holográficos” até que são interrompidos por um chamado informando sobre uma briga no refeitório. Os Hirogens criaram uma confusão para que um deles pudesse chegar a um painel de controle e acessar o sistema de comunicação. Tuvok chega rápido e o faz parar, mas o caçador já havia alertado duas naves próximas. Com menos de uma hora até serem interceptados, Janeway ordena Torres e Donik que preparem o defletor para desligar os hologramas, assim, não haverá mais derramamento de sangue. O Doutor se opõe a desativá-los, mas Janeway contata Iden assim mesmo, pedindo que ele prepare seu

povo para serem transferidos para o computador da Voyager. Iden não confia em uma orgânica e acha que ela não vai reativá-los depois, então termina a transmissão, dispara contra a Voyager e começa a se afastar. O Doutor implora para que a capitã reconsidere, mas ela o ordena a ajudar Paris a tratar os feridos no refeitório. O Doutor deixa a ponte, mas numa crise de consciência, vai até a enfermaria e contata Iden. Ele o alerta sobre o pulso anti-fotônico e dá a modulação dos escudos da Voyager para poder ser transportado de lá. Então, durante a batalha, enquanto a tripulação da ponte está perplexa por não entender como os hologramas acharam tão rápido uma defesa contra o pulso que não consegue evitar que o Doutor e B'Elanna sejam transportados da Voyager para a nave dos hologramas.

O Doutor, que voluntariamente se uniu aos hologramas renegados, está furioso com o seu novo líder. Depois de uma breve discussão, Iden promete deixar B'Elanna escapar em uma cápsula de emergência se ela assim o preferir, assim que esteja em condições de decidir por si própria se quer ou não ajudar os hologramas. Enquanto isso, a Voyager enfrenta sérios problemas para consertar a nave sem sua engenheira chefe e Janeway descobre que o Doutor os traiu e abandonou a nave, e fica imaginando que talvez os hologramas tenham alterado seu programa enquanto estivera na nave deles. Quando Torres acorda na nave dos hologramas, sua intenção é partir imediatamente e hostiliza o doutor por ter virado a casaca. Ele argumenta que ela fizera o mesmo ao se tornar Maqui e a convence de que se ela os ajudar, poderá por um fim à violência. Ele a leva para conhecer Iden e ela concorda em dar uma olhada no Gerador de Campo Fotônico, mas sem fazer promessas. Na Voyager, a tripulação ainda não conseguiu localizar a nave dos hologramas. Donik acha que pode modificar os sensores da nave para melhorar a sua resolução e pede para ficar, quando as naves Hirogens chegarem. E chegam duas naves muito maiores e resgatam todos os caçadores, exceto Donik. O novo Hirogen Alpha chama a Voyager e promete tratá-los como presas se interferirem em sua caçada. Fecha a comunicação e entra em dobra. Imediatamente Janeway os segue, usando um plano de Donik de esconder a Voyager na trilha de íons de uma das naves, um ponto cego, onde os sensores Hirogens não poderão captá-los. Torres olha para o Gerador de Campo Fotônico em que Kejal trabalha, ainda suspeitando das motivações dos hologramas. Quando se dá conta de que havia

prejulgado aqueles seres, Torres decide ajudá-los a melhorar o sistema. Enquanto isso, Iden se aproxima do Doutor, que começa a ter suas dúvidas sobre os outros hologramas. Iden mostra qual o planeta que escolheram, um de classe Y, que ele chamou de “Ha’Dara”, que em Bajoriano significa “Casa da Luz”. Ele escolheu o planeta por causa de sua atmosfera tóxica à vida orgânica, assim eles serão deixados em paz por lá. Nesse exato momento eles percebem que foram detectados por duas naves Hirogen e se escondem em uma nebulosa. Ainda sem saber que a Voyager está, literalmente, em sua cola, as naves Hirogen também entram na nebulosa atrás de sua caça. Os hologramas se esforçam para escapar dos caçadores enquanto Torres se esforça para terminar logo com o gerador. O teste é um sucesso. Kejal está sendo projetada pelo campo sem problemas e Torres lhe diz que, sendo o que mais se aproxima de um engenheiro abordo daquela nave, ela é o membro mais importante da tripulação, pois os guerreiros podem ficar com a glória, mas são os engenheiros que constroem uma civilização. O doutor, por outro lado, tem suas próprias ambições. Ele se encontra com Iden e lhe diz que nessa nova sociedade em Ha’Dara, ele gostaria de expor os outros à música e arte de diversas outras culturas, adquirindo o status de Ministro da Cultura. Iden o nomeia imediatamente e o Doutor se empolga, começa a falar sobre Verdi, DaVinci, mas Iden o interrompe, dizendo que os hologramas irão criar sua própria cultura, sem emular os orgânicos, de fato suas pretensões são ainda maiores do que as do Doutor, ele planeja criar sua própria religião, para ser adorado como o “Homem de Luz” que liderou seu povo para a liberdade. O Doutor se estarrece. Uma nave de mineração Nuu’bari é detectada e Iden manda interceptá-la. Há três hologramas abordo e Iden quer libertá-los. O Doutor vai até Torres e fala sobre suas suspeitas e sobre a megalomania de Iden. Enquanto isso, a nave Hirogen detecta a nave dos hologramas do outro lado da nebulosa e se movimenta para interceptá-la. E a Voyager ainda na cola sem ser detectada. Na nave dos hologramas, Iden contacta os Nuu’bari e tenta coagi-los a entregar os hologramas. Quando eles se recusam, Iden dispara em seus escudos e seqüestra os hologramas. Os mineradores protestam e prometem retaliar, então Iden dispara seus torpedos diretamente no núcleo do reator, destruindo a nave mineira, para o horror de Torres e do Doutor. Eles voltam ao rumo de Ha’Dara sob os protestos de Torres, que acusa Iden de assassinato. Ele a prende em um campo de confinamento e traz seus novos amigos

online, mas seus programas são incompatíveis com os emissores da nave e Kejal precisa da ajuda de Torres para compensar. B'Elanna concorda, pois assim, terá a oportunidade de conversar com Kejal. Enquanto elas trabalham, Torres diz que Iden não precisa ser o único a tomar todas as decisões e que ela tem o poder de desativá-lo. Finalmente elas conseguem ligar os programas Nuu'bari, mas eles não são capazes de interagir, foram programados com pouquíssimas subrotinas rudimentares. Torres deixa claro que ele matou dois seres vivos para liberar três máquinas burras, mas ele fervorosamente os declara "Filhos da Luz" e ele os entregará à liberdade. Neste exato momento a ponte anuncia que eles chegaram a Ha'Dara. Iden ordena que o gerador seja instalado na superfície imediatamente e recusa o pedido do Doutor para libertar B'Elanna. Os Hirogen seguem os hologramas até o planeta, mas assim que saem de dobra, a Voyager já abandona seu esconderijo atirando e desabilita as duas naves dos caçadores antes que eles tenham qualquer chance de reação e se voltam para a nave dos hologramas. Iden aproveita e transporta os hirogens para a superfície do planeta e agora eles se vingarão, os hologramas é que irão caçar os Hirogens. O Doutor tenta impedi-los e Iden desativa seu programa, dizendo que ele será lembrado em suas preces. Ele pega o emissor móvel do Doutor e transfere seu próprio programa para ele. Com o gerador já posicionado no planeta ele e os outros hologramas se lançam à caçada. Na superfície, os hirogens enfrentam dificuldades até para respirar quando os hologramas aparecem e começam a atirar. Na nave, Torres convence Kejal a impedir o massacre, mas seus transportes e comunicações foram danificados pela Voyager. Torres pede a Kejal que desligue os hologramas e ela o faz, impedindo que os hologramas da superfície matassem mais Hirogens, mas Iden está usando o emissor móvel e não pode ser desativado. Torres sugere que o Doutor seja enviado para lá através do gerador e ele se materializa já armado e começa a sua busca. No momento em que Iden está para matar o Hirogen Beta, o Doutor chega e o manda baixar a arma. Iden se recusa e o Doutor se vê obrigado a eliminar seu colega holográfico. Os sobreviventes são transportados para a Voyager e, depois que se recuperam, o Hirogen Beta reclama a nave dos hologramas e todo o seu banco de dados, mas Neelix o convence que as histórias que seriam contadas sobre essa caçada seriam mais favoráveis a ele se as pessoas pensassem que os hologramas foram destruídos com sua nave. Os Hirogens acabam concordando e deixam a

Voyager de mãos vazias. Janeway vai até a nave dos hologramas e Torres lhe diz que o programa de Iden é irrecuperável, mas os outros estão intactos no banco de dados. Janeway oferece refugio a Kejal, mas ela recusa e diz que aquela nave é seu lar. Donuk é voluntario para ficar e ajudar na reprogramação dos hologramas, para desfazer alguns erros que cometeu. Janeway deixa um conselho, para que eles sempre considerem as conseqüências de seus atos, o que está dizendo tanto a si mesma quanto a eles. De volta à Voyager, o Doutor oferece a Janeway que apreenda seu emissor móvel e revogue seus privilégios e liberdades como castigo por seu comportamento, assim como outro tripulante que pudesse ser confinado na prisão, mas ela não vai puni-lo por ter se tornado tão falível quanto qualquer outro tripulante de carne e osso.

Author, Author (VOY)



Produção: 266
Temporada: 7
Episódio: 20
Exibição: 18/04/2001
Data Estelar: 54732.3

Elenco:

Kate Mulgrew
Robert Beltran

Kathryn Janeway
Chakotay

Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	Doutor
Tim Russ	Tuvok
Jeri Ryan	Seven of Nine
Garrett Wang	Harry Kim

Elenco Convidado:	
Dwight Schultz	Reginald Barclay
Richard Herd	Almirante Paris
Barry Gordon	Broht
Joseph Campanella	Árbitro
Lorinne Vozoff	Irene Hansen
Juan Garcia	John Torres
Robert Ito	John Kim
Irene Tsu	Mary Kim

Direção:	David Livingston
Roteiro:	Phyllis Strong & Mike Sussman
Escrita por:	Brannon Braga

Com as comunicações já bem estabelecidas a Voyager agora começa a ter contato constante com a Terra, mesmo estando ainda muito longe de casa, esse é um alento bem vindo. Neste momento, o Doutor está se preparando para publicar sua holo-novela: "Fótons, sejam livres!"

Sinopse

Reginald Barclay e o Almirante Paris, do projeto Pathfinder aparecem na tela da Astrometria da Voyager pela primeira vez, dizendo que o link só poderá se sustentar durante 11 minutos por dia. Como só três pessoas podem falar durante três minutos com seus entes queridos no Quadrante Alpha por dia, Neelix faz um sorteio e uma fila é estabelecida, começando pelo Doutor, que pegou a ficha número um. Ele então contata um famoso Boliano editor na Terra, Ardon Broth, da Broth & Forrester editores, para discutir uma nova holo-novela que o Doutor havia previamente remetido a ele. Broth está entusiasmado e quer lançar a publicação imediatamente, mas o Doutor diz que aquilo ainda é apenas um rascunho, que precisa de mais tempo para finalizar a obra. Mais tarde, o Doutor pede a ajuda de Tom Paris para rever seu trabalho. Quando ele liga o programa, porém, se vê na no

papel de um Médico Holográfico de Emergência, abordo da nave estelar Vortex, e o primeiro capítulo é quase exatamente o que aconteceu quando o Doutor foi ativado pela primeira vez. Os outros personagens também se parecem muito com os tripulantes da Voyager, mas com algumas pequenas alterações, por exemplo, Chakotay é Bajoriano. Quando Paris, no papel de MHE faz a triagem dos pacientes e resolve tratar os ferimentos mais graves de um tripulante antes de pequenas concussões em um oficial da ponte, a capitã Jenkins, uma Janeway morena, entra na enfermaria e mata o tripulante agonizante, assim o médico está livre pra tratar o oficial de comando. Chocado em ver como a tripulação está sendo representada, Paris conta a B'Elanna e Kim sobre a holo-novela e eles acreditam que Tom está exagerando na reação. Paris então os desafia a ver por eles mesmos e que tirem suas próprias conclusões. Torres percebe por si mesma como o MHE é maltratado pela tripulação da Vortex, especialmente por sua própria contraparte na trama. Neelix, em sua vez, é ameaçada pela capitã Jenkins e Kim se torna parte de um plano de fuga com a ajuda de Três de Oito, Finalmente a própria capitã Janeway experimenta a sensação de ser um Holograma Médico de Emergência até o último capítulo, quando o MHO é brutalmente descompilado. Ela ordena imediatamente que o Doutor se reporte a ela em sua sala de reunião. O Doutor se defende, dizendo que sua obra é puramente fictícia e que tem uma mensagem importante a ser passada. Janeway pergunta se o Doutor se sente oprimido daquela forma e ele diz que não, mas que entende e exatamente quer chamar a atenção para a situação de seus "irmãos" no Quadrante Alpha, outros MHE tipo Mark 1 como ele (agora já obsoletos – já estão no Mark 4) que foram condenados a tarefas medíocres como limpar conduítes de plasma ou minerar Dilithium. Janeway pede a ele que considere como seus amigos se sentem, mas em nome da livre expressão, ele se recusa a comprometer sua obra, mas quando chega ao holodeck para terminar a revisão de seu trabalho, descobre que o programa está alterado e é um Holo Tom Paris quem narra a história sobre o assistente de um oficial médico que tem que aprender a suportar seu caráter explosivo, seu mau-humor e péssimas maneiras com seus pacientes. Enfurecido, o Doutor confronta Paris por ter distorcido seu trabalho. Paris o assegura de que manteve o arquivo original intacto, mas que estava tentando provar um ponto, de que alguém rodando um programa daqueles poderia pensar que os personagens poderiam ter sido baseados em pessoas reais, mas o que mais

chateia Tom é que seu personagem foi criado imaturo, auto-indulgente e que, além da semelhança física, deixou transparecer que é assim que o Doutor o vê. Neelix conversa com o Doutor e o ajuda a perceber que, publicando sua novela como está, ele poderia ferir os sentimentos de seus colegas tripulantes e que ele poderia facilmente fazer algumas alterações nos personagens sem alterar o curso da história. Assim não seria tão óbvio que ela foi inspirada na Voyager sem sacrificar o tema escolhido por ele. Mas reescrever os parâmetros vai levar algumas semanas e o editor está esperando as revisões para o dia seguinte. Neelix diz que o Doutor pode ligar para seu editor usando seu lugar na fila, afinal, ele não tem ninguém no Quadrante Alpha para ligar. Broth não fica feliz com o pedido do Doutor, mas a tripulação sim, por ele ter levado seus sentimentos em consideração. Paris até se oferece para ajudar na revisão. Enquanto outros membros da tripulação vão tendo a oportunidade de conversar depois de tanto tempo com seus familiares. Os pais de Kim perguntam se ele vai ter uma promoção e se oferecem para escrever para Janeway, mas Harry recusa firmemente a idéia. Torres relutantemente concorda em conversar com seu pai, com quem está brigada desde que era ainda uma menina. Durante a conversa, John Torres expressa seu ressentimento e esperança de que eles possam se conhecer novamente. Até mesmo Seven usa seu tempo para contatar uma tia Irene Hansen, que conta a ela as travessuras que fazia quando era Anika. Janeway recebe uma chamada urgente do Almirante Paris, perplexo com a nova holo-novela que Reginald Barclay acabou de lhe apresentar. A obra do Doutor já estava sendo publicada e distribuída para milhares de holosuites. O Doutor contata Broht, exigindo que ele recolha as publicações e se desculpe publicamente, mas ele se recusa. Janeway argumenta que o autor tem direitos sobre sua obra, mas Broht responde que sob as leis da Federação, hologramas não têm direito nenhum. Depois de discutir as opções legais com Tuvok, Janeway decide requerer uma audiência para conceder ao Doutor os mesmo direitos de uma pessoa de carne e osso. Um árbitro da Federação ouve os argumentos de Broht e da tripulação da Voyager, que testemunham que o Doutor tem demonstrado vários traços de uma “pessoa”, como criatividade, ambição, amizade e falibilidade. Depois de alguns dias de argumentação e deliberação, o Árbitro anuncia que não está preparado para julgar o Doutor como uma pessoa sob a lei, mas vai estender a definição de “artista” para incluir o holograma, portanto, ordena que todas as cópias da holo-novela sejam

imediatamente recolhidas. O Doutor se desculpa coma capitão pelo estrago feito, mas a tripulação o encoraja a continuar com a revisão e encontrar um novo editor para publicar a obra. Quatro meses depois, em um asteróide no Quadrante Alpha, onde milhares de MHE Mark 1 (todos idênticos ao Doutor) estão mineirando Dilithium, chega a notícia de uma holo-novela muito provocativa, que tem incendiado a imaginação de muitos hologramas, chamada “Fótons, sejam livres”.

CONCLUSÕES

Por ter assistido com tanta dedicação todo esse material, posso afirmar que é necessário um pouco mais de atenção para perceber a proporção da obra de Gene

Roddenberry, tão grande que se tornou todo um “universo paralelo”. Trata-se de muito mais que os tapas e beijos que o Capitão Kirk distribuiu pelo espaço, ou a calvície brilhante do Capitão Picard. Maior que os conflitos espirituais do Capitão Sisco, que a obstinação da Capitã Janeway ou que se somasse a tudo isso a vontade de acertar do Capitão Archer. Trata-se de uma coletânea de idéias de como a humanidade “poderia” ser no futuro, cercada de maravilhas tecnológicas muito além dos padrões de hoje.

E para entender a resposta que esse universo causa às pessoas, também é necessário enxergar além dos uniformes e orelhas pontudas que os fãs usam em convenções e encontros temáticos. As idéias e os conceitos que surgiram durante os quase cinqüenta anos de produção desse fantástico universo, chamado “Jornada nas Estrelas”, inflamaram a imaginação e inspiraram as carreiras de milhares de pessoas ao redor do mundo todo.

Por isso que entre tele-transportes, tradutores universais e motores de dobra espacial, como estudante de comunicação audiovisual, escolhi o holodeck, um dispositivo de ambiente virtual, como tema da minha dissertação.

A forma em que o holodeck aparece no universo JE é reflexo absoluto da idéia sendo forjada aqui, no universo real, com os avanços tecnológicos, daí vêm as “gafes” como os mostradores analógicos no painel da Enterprise de Kirk. No meu trabalho, organizei os episódios chave, mostrando em cada uma das séries, o desenvolvimento da tecnologia simuladora do holodeck de forma cronológica, desde o primeiro contato até o reconhecimento dos direitos de uma entidade holográfica.

As hipóteses ventiladas na série ajudam a ponderar sobre as conseqüências que esta tecnologia pode oferecer em termos de hábitos, vícios, ética e outros. Quando Einstein desenvolveu sua famosa fórmula $E=MC^2$, não tinha em mente a criação da bomba atômica, assim como os projetistas de simuladores não pretendem criar vida artificial. Mesmo assim, tais eventos são apresentados de forma tão absolutamente plausível que julguei apropriado pesquisar sobre o tema.

Ou talvez porque muito em breve, nossos simuladores serão capazes de nos levar “onde ninguém jamais esteve”.

BIBLIOGRAFIA

SINGER, Bem. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo. Em: CHARNEY, Leo, SCHWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção de vida moderna*. São Paulo: Cossac& Naif, 2001

BOMFIM, Gustavo Amarante. A Teoria Crítica e a resistência à estetização da sociedade contemporânea. Em: DUARTE, Rodrigo, FIGUEIREDO, Virgínia, FREITAS, Vertaine, KANGUSSU, Imaculada. *Kátharsis – Reflexos de um Conceito Estético* Belo Horizonte: C/Arte, 2002

DEAUVIEAU, Jérôme, O futuro do tempo Em: *Le Monde Diplomatique*, (edições mensais) março 2002.

BAUDRILARD, Jean. *Simulacros e Simulações*. Relógio D'água, 1991.

CARLSON, Wayne. *A critical History of Computer Graphics and Animation*. The Ohio State University. 2003.

SCIENCE DAILY SIPRESS, Alan. "Does Virtual Reality Need a Sheriff?" Washington Post. 2 de junho de 2007.

STEUER, Jonathan. "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence." *Journal of Communications*. Vol. 42, N.º 2. 1992.

WHITTON, Mary C. "Making Virtual Environments Compelling." *Communications of the ACM*. Vol. 46, N.º 7. 2003.

WHITTON, Mary C. Entrevista pessoal realizada em 19 de junho de 2007.

THE ENCYCLOPEDIA OF VIRTUAL ENVIRONMENTS:
<http://eletronicos.hsw.uol.com.br/framed.htm?parent=realidade-virtual.htm&url=http://www.hitl.washington.edu/scivw/EVE/index.html>

HOW STUFF WORKS – Como tudo funciona:
<http://eletronicos.hsw.uol.com.br/realidade-virtual.htm>

MEMORY ALPHA
<http://memory-alpha.org/en/wiki/holodeck>

1. Anexos



*Foto Dave Pape
Roupa de dados para fornecer entrada ao usuário*



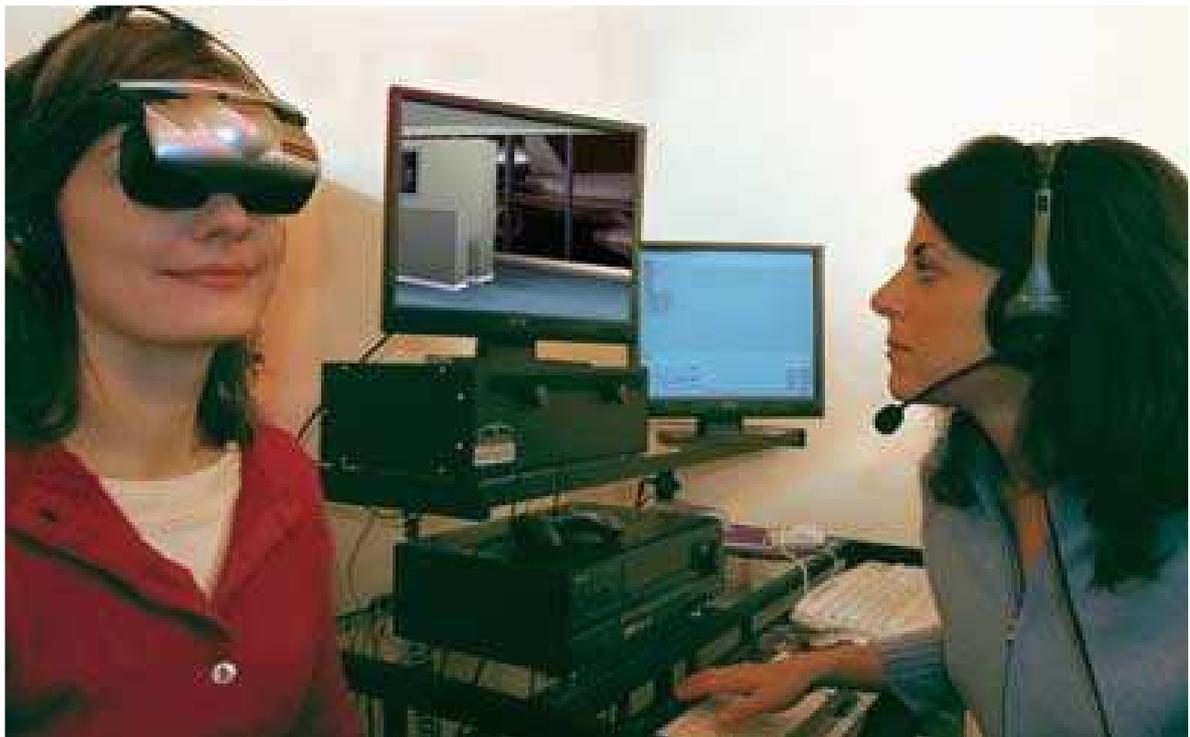
Foto NASA
Um BOOM Display usado pela NASA para simular o espaço



*Foto Atticus Graybill
da Virtually Better, Inc.
Um Head Mounted Display*



Foto NASA
Sistema de realidade virtual que utiliza HMD e luvas de dados, conectado a um equipamento que limita os movimentos



*Foto Atticus Graybill da Virtually Better, Inc.
Usando a terapia virtual para tratar um paciente que tem medo de voar*



*Foto GNU Free Documentation License
O Nintendo Power Glove usado
em jogos de realidade virtual*



Foto VIRTUSPHERE
Unidade de realidade virtual que permite que o usuário
movimente-se livremente para qualquer direção



*Foto Dave Pape
Um display CAVE de realidade virtual projetando imagens no chão, nas paredes e no teto para proporcionar total imersão*