

*O líder dos ferengis, grande nagus Zek, é introduzido no primeiro ano de Deep Space Nine.*

## Conheça o nagus

Depois de floparem como vilões em **A Nova Geração**, os ferengis, alienígenas mais gananciosos da galáxia, ganham profundidade em **Deep Space Nine**.

POR MURYLLO VON GROL

**D**e todas as coisas que **Deep Space Nine** herdou de **A Nova Geração**, pode-se dizer que os ferengis eram a mais problemática. Eles estrearam no episódio **"The Last Outpost"**, logo no começo da primeira temporada daquela série, com uma proposta simples: serem uma nova espécie antagonista com a inglória tarefa de substituir os klingons como malvados favoritos, uma vez que Gene Roddenberry queria depender o mínimo possível de elementos da **Série Clássica** no novo programa no século 24. Em **A Nova Geração**, por sinal veríamos que o Império já havia estabelecido uma aliança com a Federação, trazendo-os para a frente do palco em uma nova roupagem.

O resultado não foi o esperado. Imaginados como grandes vilões, os ferengis surgiram como uma sátira do estereótipo de empresários e advogados cruéis, gananciosos e que só se importavam em ganhar dinheiro. Contudo, em tela, eles não fizeram jus à inspiração e pareciam mais vilões saídos de uma série sessentista de baixo orçamento, pulando, gritando e exibindo uma sexualidade exagerada. Fatalmente, não foram levados a sério e se tornaram um alívio cômico (de início, involuntário) na série. Na linguagem contemporânea, os ferengis *floparam*.

Coube a Ira Steven Behr o difícil trabalho de ressignificá-los na nova série, desde o primeiro episódio dedicado a eles, **"The Nagus"**, da primeira temporada. A ideia de incorporá-los a **Deep Space Nine** já constava nas primeiras versões da bíblia do programa. Nela, Rick Berman e Michael Piller descreviam os ferengis da seguinte maneira:



A raça ferengi faz parte de **ST:TNG** desde o início. Eles são alienígenas feios, sexistas e gananciosos que estão interessados apenas em lucro e em colocar as mãos em qualquer coisa que lhes agrade.

A ideia de que os ferengis são uma caricatura da humanidade do século 20 já estava em **A Nova Geração**, mas em **Deep Space Nine** tudo isso se tornaria mais palpável. A missão era retrabalhar a espécie, torná-la mais inteligente, menos bidimensional, e construir uma mitologia mais rica.



Armin Shimerman em  
imagem de divulgação  
como Quark.

O roteirista Robert Hewitt Wolfe, que se juntou à equipe de escritores na primeira temporada, comentou: “Os ferengis somos nós. Esta é a piada: os ferengis são humanos. Eles são mais humanos do que os humanos de **Star Trek** porque são muito mais problemáticos e disfuncionais. São pessoas normais. E essa era a graça. Obviamente, a caracterização é levada ao extremo e, às vezes, até transformada em caricatura. Mas as melhores caricaturas somos nós. No universo de **Star Trek**, os ferengis são as pessoas mais humanas, porque os humanos no universo de **Star Trek** são muito mais evoluídos do que nós, os ferengis não são.”

Para realizar tudo isso, **Deep Space Nine**, sob o comando criativo de Michael Piller, assumiu uma proposição arriscada. Ter um personagem regular ferengi. Nesse momento nascia Quark. Piller foi alertado pela consultoria técnica da série de que “quark” era um termo usado em física, cunhado pelo

americano Murray Gell-Mann para classificar a partícula constituinte dos prótons e nêutrons. Murray, por sua vez, “roubou” a palavra do romance *Finnegans Wake - Finnicus Revém*, de James Joyce. Piller não se incomodou com a coincidência e manteve o nome.

A primeira grande inspiração para a construção do personagem foi o *barman* interpretado por Frank McHugh no faroeste *Surge uma Cidade*, de 1939. Piller não queria construir um vilão e sim um personagem com quem as pessoas se importassem, com arcos dramáticos, e, principalmente, que fugisse da bidimensionalidade dos ferengis de **A Nova Geração**. Se lá os ferengis eram muito pobres dramaticamente, aqui teríamos um personagem que teria algo a dizer. Enquanto os federados de modo geral vivem numa utopia, Quark foi construído para representar um mundo mais rico em tons de cinza. Quark é um sobrevivente, e para sobreviver ele desenvolveu um senso ético bem elástico. O personagem foi descrito da seguinte maneira na já citada bíblia da série:

Quark é o *barman* ferengi. Quark administra muitas das concessões de entretenimento em DS9, incluindo o bar, o restaurante, a casa de jogos e as suítes holográficas no andar de cima, onde todas as suas fantasias podem ser realizadas. Ele passa a maior parte do tempo atrás do balcão. Se há algum golpe sendo aplicado no setor, ele frequentemente está envolvido. Mas, além da malevolência, ele é um anti-herói encantador, no estilo ferengi.

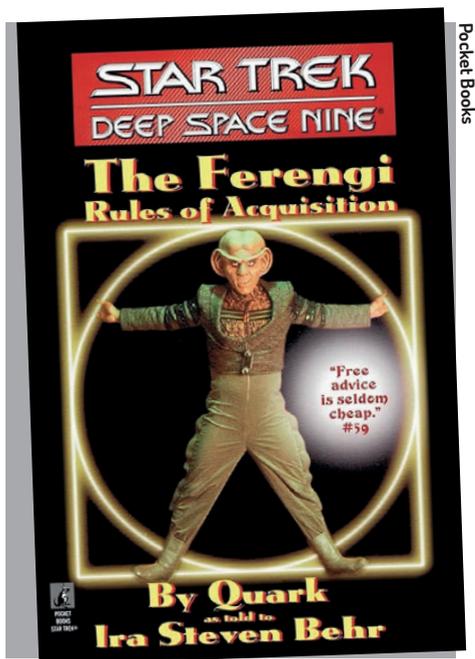
O ator escolhido para dar vida a Quark foi Armin Shimerman, figura que remonta às origens da espécie. Ele interpretou o ferengi Letek em “**The Last Outpost**”, de **A Nova Geração**, e voltaria à série na pele de outro ferengi, Bractor, em “**Peak Performance**”, do segundo ano. Shimerman tratava como uma missão pessoal redimir a espécie, após seu fracasso inicial, e levava isso muito a sério, indo além do trabalho à frente das câmeras. Desde o começo de **Deep Space Nine**, o ator organizava sessões de ensaio na sua casa, voluntariamente, com outros atores do “núcleo ferengi”. Armin era um dos mais incomodados com o tratamento superficial que os ferengis haviam recebido até então e sentia que tinha até uma parcela de culpa, já que havia atuado em seu episódio introdutório.

## DA ESPÉCIE À CULTURA

Outra missão que a série tomou para si foi a de estruturar as dinâmicas da sociedade ferengi — começando por aprofundar a Aliança Ferengi. A partir da primeira temporada de **Deep Space Nine**, ela é delineada com muito mais clareza — um governo agindo de forma praticamente empresarial, cheio de instituições financeiras, regras burocráticas e baseadas totalmente em dinheiro. Toda essa estrutura ferengi se prestou a estabelecer uma grande crítica ao sistema capitalista, com instituições obcecadas pelo lucro e dispostas a tudo para obtê-lo.

Havia sido estabelecido ainda nos filmes da **Série Clássica** que não havia dinheiro no futuro, algo que historicamente incomodava os roteiristas em **Star Trek**, porque a falta do elemento monetário limitava algumas dinâmicas nos episódios. Para suprir isso, e sem violar as regras ditadas por Roddenberry, tivemos, através dos ferengis, outra criação em **Deep Space Nine**: o latinum. Ele não era uma moeda propriamente dita, mas um metal não replicável que funcionava como tal e que permitia que houvesse moeda de troca dentro do contexto da série, especialmente para os capitalistas ferengis.

A Aliança Ferengi precisava de um líder, um papa do capitalismo, e daí nasceu o grande nagus. Para achar esse nome, Ira Behr procurou incansavelmente no



Capa do livro de Ira Behr, publicado em 1995.

dicionário de sinônimos uma boa expressão para líder e encontrou “*negus*”, um título real etíope, que mudou para *nagus*, e assim nasceu o grande *nagus* Zek, líder da Aliança Ferengi. Zek é o patriarca de todos os ferengis, mas ao mesmo tempo é extremamente frágil, o que fatalmente acabou tornando-o um alívio cômico. Zek sempre tinha junto a si seu leal servo, Maihar’du, um hupyriano totalmente leal que fez voto de silêncio, só podendo conversar com o próprio Zek. Para interpretar o *nagus*, foi recrutado o experiente ator Wallace Shawn, que descreveu a experiência como um misto de dois sentimentos. Se por um lado ele estava explorando um terreno de atuação que jamais havia experimentado, o que o deixava totalmente livre, passar 12 horas com aquela maquiagem extremamente pesada não era exatamente a definição de prazer.

Para fechar o combo das construções de mundo ferengi, Ira pensou que os ferengis deveriam ter uma espécie de “Bíblia do Capitalismo”, com todos os mandamentos que um bom ferengi deveria seguir. Então teve a ideia de criar as Regras de Aquisição, uma série de preceitos que eram a fundação de toda a sociedade ferengi. As regras supostamente tinham sido escritas por Gint, o primeiro *nagus* — uma espécie de messias para os ferengis. As regras funcionam como provérbios, quase mantras, insistentemente repetidos, e orientam todos os aspectos da vida ferengi.

Muitas delas são introduzidas no primeiro episódio ferengi da série, “**The**

**Nagus**”, da primeira temporada. O episódio introduz Zek, que vai à Estação 9 para uma reunião com outros grandes empreendedores ferengis, a fim de debater as oportunidades de exploração comercial do Quadrante Gama.

Rick Berman percebeu que a história lembrava, de forma cômica, o clássico *O Poderoso Chefão*, de Francis Ford Coppola. Decidiu-se então reforçar essa referência numa cena em que Quark, recém-empossado como *nagus*, recebe o rival Nava em seus aposentos.

A sequência recria a cena de abertura do filme, com Quark segurando uma criatura alienígena (vista em “**New Ground**”, de **A Nova Geração**) sob a luz filtrada por persianas, como Don Corleone com seu gato. Uma reprodução praticamente idêntica! “A postura de Armin [Shimerman], a lente, o enquadramento, tudo imitou *O Poderoso Chefão*. É uma cópia afetuosa e adorável”, contou Marvin Rush, diretor de fotografia.

Em 1995, Ira Steven Behr compartilhou um pouco mais de sua sabedoria ferengi com a publicação do livro *The Ferengi Rules of Acquisition*, uma coletânea com 70 das 285 Regras de Aquisição, nem todas canonizadas em tela. O livro, escrito por Ira na voz de Quark, supostamente representa um quarto da sabedoria empresarial ferengi — mais do que suficiente para reles humanos. Logo na introdução, Quark, com seu humor peculiar, recomenda que o leitor compre o livro para si mesmo, seus amigos, familiares e colegas de trabalho. 🟢

## AS REGRAS DE AQUISIÇÃO

[canônicas, ou seja, já mencionadas em algum episódio ou filme, com numeração e de fonte crível]

1. Uma vez que você tenha o dinheiro deles, você nunca mais o devolve.
3. Nunca gaste mais que o necessário em uma aquisição.
6. Nunca permita que a família atrapalhe as oportunidades.
7. Mantenha os ouvidos abertos.
8. Letras miúdas levam a grandes riscos.
9. Oportunidade mais instinto é igual a lucro.
10. A ganância é eterna.
16. Um acordo é um acordo.
17. Um contrato é um contrato é um contrato... mas apenas entre ferengis.
18. Um ferengi sem lucro não é um ferengi.
21. Nunca coloque a amizade acima do lucro.
22. Um homem sábio consegue ouvir lucro no vento.
23. Nada é mais importante que sua saúde... exceto seu dinheiro.
31. Nunca faça piadas com a mãe de um ferengi.
33. Nunca é demais bajular o chefe.
34. A guerra é boa para os negócios.
35. A paz é boa para os negócios.
47. Não confie em um homem que veste um terno melhor que o seu.
48. Quanto maior o sorriso, mais afiada a faca.
57. Bons clientes são tão raros quanto o latinum. Valorize-os.
59. Conselhos gratuitos raramente são baratos.
62. Quanto mais arriscada a estrada, maior o lucro.
74. Conhecimento é igual a lucro.
75. O lar é onde está o coração, mas as estrelas são feitas de latinum.
76. De vez em quando, declare a paz. Isso confunde profundamente seus inimigos.
91. Seu chefe só vale o que ele lhe paga.
94. Mulheres e finanças não combinam.
95. Expandir ou morrer.\*
98. Cada homem tem seu preço.
102. A natureza decai, mas o latinum dura para sempre.
109. Dignidade e um saco vazio valem o saco.
111. Trate as pessoas que estão em dívida com você como se fossem da família... explore-as.
112. Nunca faça sexo com a irmã do chefe.
125. Você não pode fazer um acordo se estiver morto.
139. As esposas servem, os irmãos herdam.
168. Sussurre seu caminho para o sucesso.
190. Ouça tudo, não confie em nada.
194. É sempre um bom negócio saber sobre novos clientes antes que eles entrem em sua loja.
203. Novos clientes são como vermes-verdes com dentes afiados. Podem ser suculentos, mas às vezes mordem de volta.
208. Às vezes, a única coisa mais perigosa que uma pergunta é uma resposta.
211. Os funcionários são os degraus da escada do sucesso. Não hesite em subir neles.
214. Nunca comece uma negociação comercial com o estômago vazio.
217. Não é possível tirar um peixe da água.
229. O latinum dura mais que a luxúria.
239. Nunca tenha medo de rotular incorretamente um produto.
263. Nunca permita que a dúvida manche seu desejo por latinum.
285. Nenhuma boa ação fica impune.

\* No episódio "Acquisition" de *Enterprise* a regra é referenciada com o número 45.

