

X Galaxian Prix

È un numero speciale quello che state per leggere: oltre agli ottimi racconti di Andy Cavallini, Cristiano Cascioli e Antonio Leonforte e alle news sul mondo della fantascienza e della letteratura sposata all'informatica, su StoryWare di novembre troverete il bando della decima edizione della gara di racconti «Galaxian Prix»

a cura di Marco Calvo

Prima di scendere nei dettagli della gara, diamo un'occhiata a ciò che c'è da leggere questo mese: il primo racconto, «Scala Andy», più che una storia nel vero senso della parola ricorda piuttosto le famosissime «Leggi di Murphy», si tratta infatti di una divertente «scala di riferimento» per valutare il grado di difficoltà delle installazioni di software. L'autore invita tutti i lettori a inviargli consigli, aneddoti e commenti perché aspira a realizzarne una versione sempre più raffinata. Il recapito e-mail di Andy Cavallini è: andyc@varano.ing.como.polimi.it. «Plot!» di Cristiano Cascioli è invece una storia tra la fantascienza e l'horror, con la giusta tensione narrativa ed un'ottima ambientazione. Recupera molti dei temi cari ad entrambi i generi, e si offre come un racconto piacevole e ben strutturato. È stato pubblicato sul numero zero della fanzine «Rivista di Fantascienza». «Trikelknopf», di Antonio Leonforte, ha un titolo incomprensibile ed impronunciabile, pena l'aggravamento della lingua, ma ci racconta una bella storia tra il fiabesco ed il surreale. Nel leggerla vi capiterà forse di pensare allo humor sottile, quasi poetico, dello Schulz «padre» di Charlie Brown. Antonio con questa storia si è aggiudicato una delle precedenti edizioni del Galaxian Prix... Ma a proposito del Galaxian Prix: vi è

stato preannunciato nei precedenti numeri di MCmicrocomputer ed è giunto il momento di parlarvene. Non è un concorso nel vero senso della parola ma semplicemente al di là delle parole, una gara condotta in via amichevole. In palio, oltre ovviamente alla pubblicazione e alle solite 100.000 lire lorde, un anno di abbonamento a MC-link, oppure a scelta, un anno di abbonamento a MCmicrocomputer. Ma non finisce qui: tutti i racconti inviati saranno inseriti su MC-link e buona parte di questi saranno ospitati nell'antologia «Diesel Extra - Fantascienza 1994» di Alberto Henriët. Le probabilità di esservi pubblicati sono molto alte per tutti, perché l'antologia conta ben 300 pagine formato A4. Una copia sarà inviata gratuitamente a coloro che vi saranno pubblicati. Gli altri interessati potranno richiederla, sempre ad Alberto Henriët, al seguente recapito: via Ronc, n. 12 - 11010 Sarre (AO). L'antologia non è stampata a fine di lucro, costa 7.000 lire e si prevede sarà pronta ad aprile 1994. Le pubblicazioni su MC-link e su «Diesel Extra - Fantascienza 1994» non saranno retribuite. Le regole del X Galaxian Prix sono semplicissime: si può inviare uno o più racconti di fantascienza, fantasy oppure horror su floppy disk qui in redazione o via modem al mio indirizzo Internet (mc3363@mcmlink.it), deve trattarsi di farina del

vostro sacco e le storie non devono essere più lunghe di 20.000 battute (o byte, se vi suona più familiare). In casi eccezionali saranno presi in considerazione racconti entro le 30.000 battute, ma per favore pensateci due volte perché opere così lunghe occuperebbero tutte le pagine di questa rubrica. I vostri lavori, infine, dovranno pervenire in redazione, o nella mia mailbox, entro il 5 febbraio 1994. Il vincitore sarà decretato da una sorta di giuria popolare composta dai lettori di MC-link. E mi raccomando, non fate come gli ultimi collaboratori che hanno dimenticato di allegare il proprio indirizzo! Per questo mese è tutto, a presto.

Marco Calvo è raggiungibile su MC-link alla casella MC3363 e tramite Internet all'indirizzo mc3363@mcmlink.it

Scala Andy

Racconto di: Andy Cavallini (andyc@varano.ing.como.polimi.it)

Note: il racconto è stato spedito per StoryWare

Siccome da molti anni si sente il bisogno di uno standard per giudicare in maniera qualitativa le installazioni di software, con molta umiltà e modestia mi faccio avanti e propongo alla comunità informatica una scala di riferimento (che con molta presunzione e vanità ho chiamato con il mio nome). Consocio che questa, essendo solo una prima versione,

ha bisogno di molte migliorie e raffinamenti, invito chiunque abbia suggerimenti, consigli, aneddoti o commenti a mandarmeli tramite e-mail in modo così che possiate avere la prossima versione, riveduta e corretta, della Scala Andy.

SCALA ANDY: cioè scala di rognosità delle installazioni di software.

GRADO 0: Installazione utopica.

La scatola del programma da installare, appena arrivati davanti al computer, si apre da sola. Da essa esce il dischetto che va, di sua iniziativa, ad accendere il computer per poi infilarsi nel drive. Come per magia sullo schermo appare il messaggio: «Installazione in corso. Caro utente, abbia la gentilezza di aspettare quei 15 o 16 secondi necessari. Ci scusiamo per questa perdita di tempo. Grazie».

Si noti che durante il caricamento si ode come per incanto l'ouverture del Nabucco. Inoltre, all'utente verranno inviate subliminalmente immagini idilliache di prati fioriti e verdi colline.

GRADO 1: Installazione liscia come l'olio.

Si inserisce il primo dischetto nel drive, si fa partire INSTALL e si attende la richiesta del dischetto successivo. Alla fine appare la scritta: «Installazione conclusa correttamente, digita RUNME per far partire il programma».

Benedizione personale dell'autore: «*Auguro a tutti voi una installazione di GRADO 1 almeno una volta nella vita!*».

GRADO 2: Installazione frizzante, in cui il programma di installazione sembra essere dotato di una certa dose di cattiveria.

Situazioni tipiche:

- durante l'installazione appare il messaggio «Verificare che la terza stampante sia stata correttamente formattata», che lascia l'utente sprovvisto alquanto stupito.

- Non c'è verso di far capire al programma di installazione che quella cosa attaccata alla seriale con una palla non è uno strumento di piacere bensì un mouse.

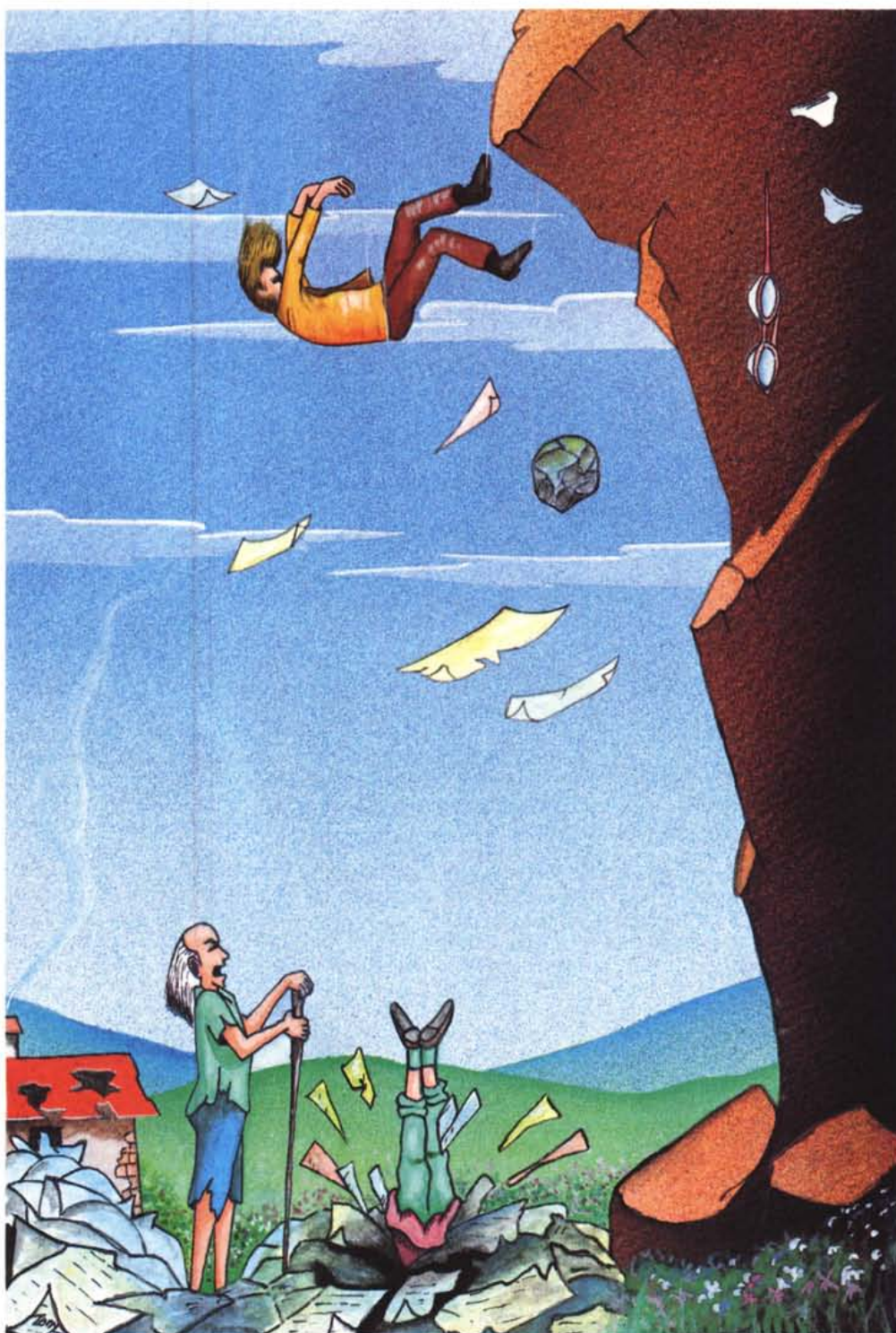
GRADO 3: Installazione con parolacce, in cui quello che sembra un innocuo programma di installazione è in realtà il prototipo di programma pensante il cui unico scopo è mettere in difficoltà l'utente, usando i trucchi più sporchi.

Situazioni tipiche:

- i dischi forniti sono formattati nello standard del Commodore 64.

- Il programma di installazione, a metà del suo compito, decide di far apparire gli indispensabili messaggi per l'utente in colore nero su sfondo nero.

GRADO 4: Installazione con molte più parolacce, al-



L'illustrazione per "Trikelknopf" è di Antonio Bontempo.

cune delle quali inedite: il programma di installazione tratta con l'utente sapendo di avere a che fare con un essere inferiore. Situazioni tipiche:

- i file sono compressi ed è necessaria la versione 5.08t di PKUNZIP, che sarà resa disponibile non prima della seconda metà del 1998.

- È necessario il famoso programma di decompressione FUBAR.EXE, che ogni utente serio possiede.

GRADO 5: Installazione con maledizione 1: «*Vorrei che l'autore del programma di installazione fosse legato e messo alla gogna all'entrata principale dello SMAU e lasciato lì per l'intera durata della fiera senza né bere né mangiare!*».

Situazione tipica:

- durante l'installazione viene richiesto l'inserimento del disco 7, quando nella scatola sono forniti solo 6 dischetti.

GRADO 6: Installazione con maledizione 2: «*Vorrei che un terremoto radesse al suolo la casa della persona di cui sopra, cosicché io poi possa cospargere con sali di cobalto radioattivo le rovine, in modo che nessuna forma di vita si possa lì sviluppare!*».

Situazione tipica:

- le CMOS vengono «piattate» e bisogna telefonare in fabbrica per farsi ridare i valori corretti.

GRADO 7: Installazione con danni cardio-vascolari, in cui è necessario l'immediato intervento di una ambulanza dotata di defibrillatore.

Situazione tipica:

- anche se ciò è fisicamente impossibile, il programma di installazione è riuscito a cancellare il programma da presentare la mattina successiva per la tesi di laurea, memorizzato su disco ottico WORM (Write Once, Read Many) proprio per essere sicuri che non gli accada niente.

Consiglio finale dell'autore: «Non effettuate installazioni nel periodo natalizio!».

Andy Cavallini

Plot!

Racconto di: Cristiano Cascioli

Fanzine: Rivista di Fantascienza, numero 0

Plot!

Era nato. Ed ora?

Ora doveva crescere. Crescere ed irrobustirsi, per affrontare le insidie dell'Universo. Chissà dove si trovava, pensò. Così estroflesse una decina di organi visivi, e scrutò. Anche questa volta era un pianeta. Meno male. Gli asteroidi erano così freddi ed inospitali. Intanto il suo corpo aumentò di volume. Straordinario. L'atmosfera del pianeta era ricca di elementi favorevoli alla sua crescita.

Chissà, forse anche il suolo abbondava di delizie. Ma doveva stare attento. L'ultima volta che era nato, quasi moriva per aver assorbito dal suolo pochi milligrammi di piombo e tallio. Riprovò stavolta con prudenza. Estroflesse un paio di minuscole radici e penetrò lentamente nell'umida terra. La saggì: era morbida ed invitante. Forse avrebbe potuto berla.

Assorbì per osmosi delle quantità infinitesimali. Acqua! Erano secoli che non assaggiava più dell'acqua. Pensò che quel pianeta faceva proprio al caso suo. Forse vi sarebbe rimasto qualche milione di anni. Continuò a bere, e trovò anche parecchi sali, e miliardi di molecole base del carbonio. Interessante.

Forse non era l'unica creatura del pianeta. Ancora lotta! Competizione. Che noia! Percepì il suo essere: aveva raggiunto il diametro di 20 centimetri. Ora doveva rotolare. Rotolare più che poteva, rotolare ed esplorare velocemente quel pianeta, che doveva essere grosso, a giudicare dalla gravità, finché avrebbe potuto farlo. Perché, quando sarebbe spuntata la protuberanza arancione, quell'andatura non sarebbe andata più bene. E rotolò.

Percorse chilometri e chi-

lometri attraverso lande deserte e senza vita, se non per qualche arbusto secco ai piedi delle numerose rocce che facendolo rimbalzare, rallentavano la sua andatura. Poi divenne notte, ma non fu per questo che si arrestò.

Semplicemente perché stava fuoriuscendo il bitorzolo arancione. Provò lo stesso a rotolare, ma accortosi che otteneva solo di rigirare su se stesso, s'immobilizzò. Ora doveva aspettare. Doveva attendere lo sviluppo del piede, e poi ancora quello degli arti. Era deluso. Aveva sì e no percorso un centinaio di chilometri, mentre la penultima volta che era nato, ne aveva fatti quasi 400. Forse perché su quel pianeta la gravità era inferiore, o le asperità superficiali influivano in misura minore.

Visto che doveva restare fermo, studiò il cielo. C'era una falce bianca che l'illuminava, oltre le stelle. Curioso. Dopo mezz'ora concluse che doveva trattarsi di un altro pianeta, illuminato dalla stella intorno a cui ruotava il pianeta su cui stava, e ombreggiato parzialmente da esso. Calcolò anche che Falce Bianca doveva ruotare attorno al pianeta su cui era nato. Decise di dare un nome anche al pianeta: siccome l'unica cosa positiva che vi aveva trovato era l'acqua, l'appellò così. Le stelle erano disposte in maniera a lui sconosciuta, e per ora non seppe spiegarsi in quale parte dell'Universo si trovava. Sicuramente però all'interno di una galassia: il suo involucro gassoso era chiaramente distinguibile sopra di lui. Calcolò anche il periodo di rotazione di Falce Bianca e di Acqua, e col tempo avrebbe calcolato il periodo di rivoluzione attorno alla stella.

Finalmente, quando l'astro sorse rosso all'orizzonte, percepì che la struttura del piede era ormai completa. Cominciò a strisciare. Non era certo come rotolare, ma non poteva farci nulla. Non poteva alterare il proprio RNA e strisciò a lungo, finché la stella non divenne

gialla sopra di lui. Poi avvistò le sue prime forme di vita. Erano ammassi cellulari enormi, rispetto a lui che era alto appena 40 centimetri. Possedevano quattro arti molto lunghi su cui stavano ritti e avevano tutto il corpo coperto di peli biancastri. Anche il collo era lungo, e se ne servivano per portare quella che doveva essere una testa fino al suolo, da cui strappavano e fagocitavano quella rada vegetazione che ricopriva le brulle montagne tutt'attorno. Si avvicinò ancora, finché non notò che quelle creature avevano paura di lui. Allora si arrestò e si mise a studiarle, mentre nel frattempo il suo piede degenerava, per far posto a due arti da corridore. Il suo sviluppo era quasi completo. Mancava solo la pelliccia rossastra e fra un paio di giorni sarebbe cresciuta abbondantemente su tutto il corpo.

Non s'avvide però che quel branco di stupide creature non era l'unica forma di vita del pianeta. Mentre era intento a studiarle, un altro essere, stavolta bipede, s'era avvicinato alle sue spalle. Quando percepì la sua presenza era troppo tardi. Maledì se stesso per essere stato così imprudente. Sicuramente era un predatore e lui non avrebbe fatto in tempo ad ovulare un guscio spazio-dimensionale. Si rattristì, perché mai più sarebbe rinato su quel bel pianeta.

Ancora una volta un uovo temporale l'avrebbe traslato chissà dove nelle profondità del cosmo ostile. Tutto questo lo pensò in frazioni di secondo, mentre si preparava all'assalto della belva. Ma attese invano. La belva non lo attaccò. Invece sentì gridare, ed orientando alcuni organi acustici e visivi nella direzione delle vibrazioni sonore, capì che era stata quella creatura bipede ad emettere quello strano verso. Ascoltò ancora, stavolta con più attenzione: quei versi erano molto complessi ed articolati, e stavolta suonavano più o meno così: - Carmencita,

Carmencita, el diablo! Il diavolo ha posseduto i nostri lama! Scappa Carmencita, enseguida! - Tutto ciò era curioso. Anche quella creatura aveva avuto paura di lui. Allora perché gli si era avvicinata tanto, senza percepire il pericolo? Comunque era stato fortunato. Decise di seguire quel bipede, che molto probabilmente doveva essere più intelligente dei quadrupedi. Lo rincorse a 50 chilometri orari, e lo trovò in compagnia di un altro della sua specie. Quando lo vide, anche questa creatura gridò ma con frequenza di vibrazione molto più alta.

Scapparono entrambi dentro una cavità cubica e ne otturarono velocemente l'apertura. Interessante. Un guscio difensivo. C'erano molte novità su Acqua, e si rallegrò che aveva ancora tanto da imparare. Restò lì seduto, per vedere se accadeva qualcosa di nuovo. Ma non accadde niente fino al tramonto. Solamente ogni tanto si apriva una fessura sul cubo di pietra, e le creature scrutavano verso di lui, emettendo altri suoni come: - È ancora lì, Pablo? - Maleddetto, ci vuole trascinare all'inferno! - Poi, stanco di aspettare, schizzò via alla velocità di 110 chilometri orari.

Arrivò dopo il tramonto, in uno strano posto, che era un insieme di strutture cubiche e prismatiche, simili al guscio che aveva visto qualche ora prima. Erano affiancate regolarmente, disposte su due lati, una accanto all'altra, lasciando un tratto di terreno da percorrere in mezzo ad esse. Così lo attraversò lentamente, osservando le creature bipedi, che ormai aveva giudicato innocue correre via al suo passaggio e chiudersi nei loro gusci di pietra.

Arrivò ad uno spazio circolare, e vide al centro una massa cilindrica, anch'essa di pietra. Quando la raggiunse, scoprì che all'interno era cava. Saltò sul bordo, in cima ad essa. La cavità era molto profonda, forse un piccolo vulcano. Estroflesse un sensore filiforme, e lo

srotolò al suo interno. Lo calò per parecchi metri, ed infine trovò ciò che aveva già cominciato a percepire. Acqua allo stato puro! Cominciò a disporre le molecole terminali generando legami covalenti con l'acqua, intanto allargò il diametro del suo sensore. Delizioso! Ne assimilò per diffusione quasi due litri, poi, sazio di quel composto, si accovacciò ai piedi del cilindro, e fissando Falce Bianca, si concesse un breve riposo. Fu svegliato da emanazioni di calore. Estroflesse alcuni organi visivi e distinse il fuoco, quello strano fenomeno chimico che avviene in presenza di ossigeno, e notò che lo portavano le creature bipedi, per mezzo degli arti superiori. Non si bruciavano perché ardeva su un'estremità di un'asta scura, ma si meravigliò che non lo temessero.

Quasi tutte le creature che aveva incontrato in questi ultimi milioni di anni, avevano sempre avuto paura del fuoco. Poi udì un suono improvviso e violento, e contemporaneamente, in quel trambusto di grida che tutti i bipedi emettevano, si sentì trapassare da qualcosa di velocissimo, che procedeva come minimo ad una trentina di metri al secondo. Poi ancora, e ancora, sempre in coppia con quello scoppio improvviso. Fu preso da dolori atroci, e capi che stava morendo. Non sapeva cos'era che lo stava uccidendo, ma era qualcosa che aveva a che fare con quelle creature bipedi. Lo stavano attaccando.

Era stato sciocco a crederle innocue. Evidentemente si fanno coraggio a vicenda quando si raccolgono in branchi. Ed ora erano lì a decine, che gridavano contro di lui con quei suoni sgraziati: - Uccidiamolo, è il demone! - Bruciamolo, che ritorni da dove è venuto, giù all'inferno! - Satana, è Satana, è una creatura del male, bruciamolo! - Poi vide che scagliavano contro di lui il fuoco. Aveva imparato a temere quel fenomeno, ed ora sentendosi brucia-

re vivo, scoprì che non riusciva a muoversi: i suoi muscoli non funzionavano più. Quei dardi velocissimi lo avevano paralizzato. Era stato su tanti pianeti, ma mai aveva incontrato un pericolo simile. Si confortò pensando: «C'è sempre da imparare». Poi, in un attimo di lucidità, riuscì ad ovulare: produsse un diaframma elastico e vi adagiò sopra un elemento base di RNA. Lo incapsulò di proteine elementari e infine lo scagliò. Ma una torcia lo colpì proprio sull'estroflessione da cui doveva emettere l'uovo. Ed esso schizzò in alto, molto in alto, e poi, scuro nella notte scura, ricadde, giù nell'acqua del pozzo. Gli uomini non si accorsero di questo evento, mentre erano tutti intenti a trapassare con i forconi il corpo ormai morente della creatura aliena. E lo cosparsero di olio, e lo bruciarono più volte, finché non ne rimasero che ceneri.

Alle prime luci del mattino, i freddi venti delle Ande dispersero le ultime polveri organiche con i loro mulinelli, mentre il Sole faceva capolino sui brulli pascoli montani. Gli alpaca e i lama saltellavano come se niente fosse accaduto la notte prima, mentre i pastori peruviani avevano ripreso le loro solite abitudini, e fingevano di non ricordare. Qualcuno lanciava uno sguardo silenzioso, e non faceva parola, timoroso che il demone potesse perseguitarlo. In fondo al pozzo però stava accadendo qualcosa di nuovo, di meraviglioso. La vita trionfava ancora una volta sulla morte.

Plot!

Cristiano Cascioli

Trikelknopf

Racconto di: Antonio Leonforte (mc5040)

Note: ha vinto una edizione del Galaxian Prix su MC-link

C'era una volta un monte molto famoso per la sua incredibile pendenza. Il paesino di Trikelknopf era quasi in cima a questo monte, pro-

prio nel punto più ripido: era ridevole ma nessuno dei suoi abitanti rideva mai troppo, preso com'era a tenersi aggrappato. Case, vicoli, piazze: tutto pareva sul punto di scivolare giù e precipitare nel baratro.

In questo paese tutto quello che era orizzontale costava una enormità e solo i più ricchi potevano permettersi una casa con più di una stanza per piano. La maggior parte delle case aveva le camere una sopra l'altra, con una pertica da pompieri che faceva da corridoio. I benestanti dormivano in letti matrimoniali, i piccoli risparmiatori in piccoli lettini da campeggio ed i più poveri appendevano un sacco a pelo al soffitto.

Le strade di Trikelknopf erano pulitissime perché tutte le cartacce e le cacche dei cani scivolavano a valle per la grande pendenza. E c'era anche un gran silenzio perché tutte le frasi, appena pronunciate, subito precipitavano lungo i sentieri scoscesi, rimbalzando e rompendosi in parole sconnesse prima ancora che qualcuno in paese avesse potuto udirle.

A valle di Trikelknopf abitava Uaz, un eremita pazzo che passava il tempo a raccogliere cartacce, pulire cacche di cane ed imprecare per un gran vociare balordo ed insensato che pareva piovere dal cielo. Tutti pensavano che Uaz fosse sempre stato pazzo, invece c'era diventato.

A Trikelknopf non si poteva andare in automobile perché anche lungo il più pianeggiante dei vicoli la pendenza sfiorava il limite di cappottamento. In certi punti la gente cappottava persino a piedi, specie coloro che avevano il baricentro alto. Così ogni tanto capitava di vedere qualche povero disgraziato, troppo alto o con la testa troppo grossa, passeggiare tranquillamente ed all'improvviso piegarsi all'indietro e rotolare rovinosamente a valle.

Con il passare degli anni Uaz aveva fatto l'abitudine a questi spilungoni col testone che periodicamente gli

piombavano nell'orto dalla cima della montagna. Si era anzi convinto che Trikelknopf fosse abitato da nani invidiosi e crudeli, adusi come gli spartani a gettar dalla rupe tutti quelli più alti o più intelligenti di loro.

Invece la gente di Trikelknopf era gentile e cordiale, le famiglie amavano scambiarsi visite vicendevoli e non di rado si armavano di rampini e piccozza per scalare i vicoli del paese fino alla dimora di questo o quel conoscente. Quando ancora le funivie non esistevano, era pratica comune, andando a trovare qualcuno che abitava uno o due isolati più in basso, calarsi lentamente con una corda e risalire lungo di essa al ritorno, anche per un semplice caffè.

Con il progresso, però anche Trikelknopf si era modernizzato ed una fittissima rete di funivie collegava le case direttamente fra loro. Analizzando le funivie di Trikelknopf era possibile capire subito i rapporti fra le varie famiglie. Le case degli amici erano collegate da comode cabinovie, quelle dei buoni conoscenti da seggiovie (biposto se la conoscenza durava da qualche tempo), quelle dei conoscenti occasionali da cavetti improvvisati, appena sufficienti a mandar su e giù qualche pacco natalizio appeso ad una carrucola. Appartarsi con la fidanzata, a Trikelknopf, era un problema. Il paese era circondato di rocce aguzze sulle quali non avrebbe amareggiato neanche una coppia di stambecchi fachiri. Baciarsi per strada era improponibile, a meno di non legarsi saldamente a qualche palo per evitare di scivolare a valle alla prima distrazione. Le giovani coppie si limitavano ad arrampicarsi su per la via del paese, mano nella mano, badando bene a non mollare l'appiglio con l'altra.

L'unico espediente per fare all'amore era quello di farsi prestare la funivia dal babbo. Si andava a prendere la fidanzata e poi, tornando verso casa, si riduceva opportunamente la velocità della cabi-

Leggo sulla rivista dello Star Trek Italian Club, fornita a MC-link in formato elettronico da Luigi Rosa, che negli Stati Uniti le voci a proposito di un settime film della serie Star Trek si fanno sempre più concrete. Sembra anche sicuro che il vecchio equipaggio comparirà solo per poche scene, giusto il tempo necessario a passare idealmente il testimone ai nuovi protagonisti. I loro volti sono già noti in Italia a coloro che hanno potuto seguire gli episodi di Star Trek The Next Generation, il nuovo telefilm che in U.S.A. ha avuto tanto successo da essere giunto alla settima stagione produttiva. L'ultimo ciclo, appena conclusosi, ha poi avuto delle guest star veramente speciali. Vale la pena citare l'astronauta Mae Jamison, che ha girato delle scene come tecnica al teletrasporto (Mae decise di arruolarsi nella NASA proprio grazie ai telefilm di Star Trek) e il grande fisico Stephen Hawking (ricordate «Dai buchi neri al Big Bang»?) che impersona... se stesso!

Vengo a sapere da Liliana

na. I genitori spiavano con apprensione, dietro le tende delle finestre, ogni minimo dondolio della cabina che non fosse imputabile al vento. Quando il vento c'era davvero tutti i giovani del paese correvano a prendere la fidanzata e Trikelknopf si trasformava in un tripudio di amori funicolari. Dondolati dal vento i cuori si accendevano e volavano via i vestiti, talvolta per errore anche giù dalla cabina. Una canzone popolare ben nota in paese diceva «Quanto freddo mamma mia quella sera in seggiovia». Le coppie sprovvedute che, dopo aver incautamente lasciato precipitare il vestiario, si presentavano a casa seminude, raccontavano ai genitori attoniti di essere stati rapinati dai Gepi volanti. Il Gepo volante non esisteva, naturalmente, ma visto che la scusa faceva comodo a tutti, la gente di Trikelknopf finì per cre-

L'angolo delle news

Bucellini che la sua casa editrice ha quasi completato un'edizione originale della Bibbia. L'eccezionalità della cosa consiste nel fatto che Liliana è forse la prima direttrice di una casa editrice di libri... elettronici. Ricordate il nostro «progetto Manuzio», quello che consisteva nel riversare su supporto magnetico i classici della letteratura? Ebbene è ciò che anche Liliana fa con la sua FreeBook - Edizioni LibroLibero. «Libro & Libero», per altro, è lo stesso nome che noi avevamo adottato per l'associazione culturale che patrocina il progetto Manuzio, ma per evitare confusione cediamo il passo a Liliana e ci rinominiamo «Liber Liber». Riepilogando: potete contattare la BBS FreeBook - Edizioni LibroLibero di Liliana Bucellini al seguente numero telefonico: 02/55.19.38.51 (per informazioni a voce chiamate lo 02/55.18.90.19) e la nostra associazione culturale «Liber Liber» ai seguenti recapiti: mc3363@mclink.it (e-mail) oppure «Liber Liber» c/o Marco Calvo, via Cina, 40 - 00144 Roma, tel. 06/52.95.665 oppure

06/41.80.440 (BBS MC-link).

Sembra sia piaciuta l'iniziativa di mettere i racconti candidati a StoryWare su MC-link, questo mese ne sono giunti un bel po', perciò ahimè, non mi è possibile elencarli tutti. Prendendo a caso cito il dott. Alfonso Annunziata che ci spedisce «Il Signore delle Menti», un racconto sul condizionamento subliminale, Emanuele De Rosa, che con «La Pulce» ci illustra i pericoli di una eccessiva informatizzazione del sistema giuridico, Simone Pillon che con «L'uomo con il mantello» affronta il tema dell'anima e delle macchine pensanti, Giacinto Tenaglia che in «Ced2!» racconta di una partita a scacchi, ma da un originale punto di vista e infine Costanzo Zingrillo che ci spedisce ben cinque storie. Vorrei ringraziare anche Ennio Valerio Boccardi, Stefano Bonomi, Patrizio Frosini, Marco Scaldini, Vincenzo Tanassi e Andrea Trentini per il loro contributo. Ricordo che tutti i loro racconti, insieme a centinaia di altri, sono disponibili nelle aree dedicate alla letteratura di MC-link.

derci veramente. Quando c'era vento si verificavano imponenti invasioni di Gepi volanti e stormi di reggiseni planavano dall'alto della montagna direttamente nell'orto di Uaz, il quale si divertiva come un pazzo.

Oltre alle tradizioni popolari, anche la pittura a Trikelknopf era stata da sempre grandemente influenzata dalla forte pendenza del paese. Gli artisti si dedicavano principalmente all'astrattismo dipingendo sottili linee verticali. Le forme rotondeggianti erano comunque talvolta utilizzate per simboleggiare la precarietà della condizione umana, sempre sul punto di rotolare a valle.

Quello di rotolare giù era il terrore inconscio di tutti, a Trikelknopf, e le forme circolari, che come è noto ben si prestano al rotolamento, risultavano tremendamente ansiogene per tutti gli abitanti del paese-

no. La moda rifletteva questo stato d'animo diffuso con vestiti sempre piuttosto squadretti e ben inamidati, adornati talvolta da qualche grazioso rampino porta-fortuna.

L'architettura non era da meno della moda, le curve erano del tutto bandite. L'unica fontana del paese era pentagonale, il palazzo del sindaco era rigorosamente cubico e sulla piazza centrale c'era un monumento al teorema di pitagora, una specie di prisma triangolare con sopra la lapide di tutti quelli che erano cappottati durante la seconda guerra mondiale.

Trikelknopf esiste ancora, anche se tutti gli abitanti sono ormai scivolati a valle. Nel caso decideste di andare a visitarlo è piuttosto importante portarsi della corda, qualche moschettone ed un paio di piccozze. E se vi capita di cappottare salutatemmi Uaz.

Antonio Leonforte



THOR computer



... e i conti THORnano

I NOSTRI MODELLI

386 SX/40	Lit. 940.000
386 DX/40	Lit. 1.250.000
486 DLC/40	Lit. 1.440.000
486 DX/33	Lit. 1.940.000
486 DX/50	Lit. 2.390.000
486 DXZ/66	Lit. 2.580.000

CONOSCI I COMPUTER THOR?

CHIEDI IL CATALOGO COMPLETO THOR

L'Evoluzione

AL TUO RIVENDITORE DI ZONA

oppure telefona allo 011-58 19 007 r.a.