

Il bambino e il Pianeta di Cristallo

Una genesi spettacolare trasforma un comune pianeta in un favoloso mondo trasparente; un uomo anziano va alla disperata ricerca di un bambino di nove anni, gravemente malato. Questi i temi dei due racconti di questo mese.

In coda alla rubrica il solito spazio dedicato alle news e il riquadro relativo alla XI edizione del Galaxian Prix, la gara amichevole di racconti realizzata in collaborazione con MC-link

a cura di Marco Calvo

I due racconti di questo mese sono «Hydro II» di Gianni Sarti e «Fino all'ultima generazione» di Gian Filippo Pizzo. Il primo parla dell'esperienza di uno scienziato della NASA che, grazie alle immagini trasmesse da una sonda, spera di trovare qualcosa «là fuori», nello spazio; il secondo descrive l'affannosa ricerca di un uomo anziano e le disavventure di un bambino di appena nove anni.

Si può sicuramente affermare che le speranze dello scienziato di «Hydro II» sono comuni a tutti noi, infatti ricorrono da sempre nella letteratura e in molte altre arti, è anche vero però che sembrano in contraddizione con quanto la cronaca di questi giorni ci racconta sui naziskin, che negli «altri» non riescono a vedere che dei nemici.

L'autore di «Hydro II», Gianni Sarti, non è alle prime armi, ha scritto numerosi racconti, tutti buoni, ed ho esitato non poco prima di sceglierne uno, finendo per scartarne altri che avrebbero potuto essere pubblicati senz'altro (e chissà che non capiti in futuro). I suoi punti forti, come scrittore, sono uno stile scorrevole e una grande fantasia: in ogni sua storia c'è qualche valida invenzione, sia che si parli di un argomento appartenente a qualche cliché della fantascienza, sia che ci si avventuri in nuove situazioni (ahi-

noi, sempre più difficili da trovare: cinquanta anni di fantascienza «moderna» stanno mettendo alla prova l'inventiva degli scrittori). In «Hydro II» ho trovato molto bella l'immagine del pianeta trasparente, se c'è qualche disegnatore che condivide la mia impressione e vuole realizzarne un'immagine in ray-tracing spedisca il file (in formato TIFF) in redazione, potremmo pubblicarla su uno dei prossimi numeri di StoryWare. Chi volesse leggere gli altri racconti di Gianni Sarti li troverà, insieme a centinaia di altri, su MC-link, nelle conferenze dedicate alla letteratura fantascientifica.

Passiamo ora a «Fino all'ultima generazione» di Gian Filippo Pizzo. Il racconto appartiene a quel genere di fantascienza tipicamente italiano, che usa la libertà di questo genere letterario (libertà di immaginare società diversissime dalla nostra, libertà di sconvolgere le regole della vita quotidiana, libertà di costruire società ideali o infernali) come pretesto per fare considerazioni sociologiche e talvolta filosofiche.

Questa tendenza (ma non generalizziamo, è propria solo di alcuni) ha detrattori e sostenitori. Personalmente non credo sia opportuno prendere una posizione a priori: se è vero che questa fantascienza «italiana» può diventare pomposa e retori-

ca, è altrettanto vero che l'altra (si pensa subito a quella americana) può diventare superficiale e commerciale. La cosa migliore è giudicare racconto per racconto: si può affrontare anche un ponderosissimo argomento filosofico, se lo si fa con gusto e misura, come si può scrivere con profondità e spessore anche quando si bada molto alla fruibilità e alla scorrevolezza.

Mi sembra che Gian Filippo Pizzo nella sua breve storia riesca ad affrontare temi gravi, quali l'inclinazione alla autodistruzione e alla violenza, senza tediare, ma anzi chiudendo la storia con un finale a sorpresa, come si trattasse di un racconto «alla Brown».

Prima di chiudere, vi segnalo il riquadro relativo alla XI edizione del Galaxian Prix. Non c'è quota di iscrizione, per partecipare basta seguire le semplici regole: vi aspetto!

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

vie nella sonda in orbita su Hydro II.

Sono più di settantadue ore, puzzo di sudore come un macaco rhesus; e ancora niente.

Certo, nessuno si era aspettato di trovare di là dei simpatici vicini di casa a fare «ciao ciao» con la manina verde, però la speranza di vedere qualcosa alzare una testa e fissare la telecamera non si può uccidere neanche con la lobotomia della corteccia parietale.

Settantadue ore a fare bip bip.

Quattro anni per la laurea di biologia. Diciamo pure cinque, un anno l'ho perso con quel mammifero con gli occhi azzurri, correndole dietro per acquisire dei diritti sul suo abusato apparato riproduttivo.

Sei anni per la laurea in informatica. La matematica è troppo digitale per chi ha fatto la gavetta con le scienze biologiche, e poi c'è stato il lavoro a rallentare gli esami.

Due anni a spasso, lavorando qua e là e tentando concorsi su concorsi.

Settantadue ore qui, davanti a questo terminale, a sperare che tra un bip e l'altro qualcosa di vivo si lasci fare un primo piano.

Tredici anni e settantadue ore.

Senza contare che sono qui alla NASA da cinque anni, quattro dei quali passati a creare programmi di gestio-

Hydro II

Racconto di: Gianni Sarti

Chiuso dentro questo laboratorio come una delle ca-

ne economica che qualunque ragazzino avrebbe saputo fare meglio di me.

Ma non posso lamentarmi; in fondo quella sonda aspetta questo momento da molto più di me, da ventisette anni e tre mesi... Ha attraversato il vuoto dello spazio ad una velocità così folle che neanche la fantasia umana riesce a correrle dietro, è entrata nel sistema di μ -Hydro cadendo in orbita sul secondo pianeta solo settantadue ore fa, e piano piano l'orbita si fa eccentrica, il perigeo sempre più vicino al pianeta e l'apogeo sempre più lontano, come fosse appesa a un elastico, e io qui con questi altri disgraziati ad aspettare a ogni giro le immagini sempre più nitide della superficie del pianeta, dei crateri dell'unica luna ovale, ad aspettare che i nostri sogni appaiano sui monitor.

Ognuno ha un monitor: ognuno ha una funzione. C'è chi controlla l'atmosfera, chi la stella μ -Hydro, chi la composizione del terreno.

Io controllo le forme di vita eventualmente presenti.

Eventualmente. Bella parola. Sinora solo coste deserte e frastagliate, simili ad un insieme di Mandelbrot, tra terra e oceano.

Terra. Macché terra. Hydro II è una palla di silicati, i geologi dicono che mentre si stava ancora raffreddando, μ -Hydro, la stella, è esplosa in una supernova e l'ha avvolta di ioni di plasma, una temperatura di milioni di gradi: il pianeta s'è cristallizzato del tutto, il silicio ha creato sabbia di vetro e cristallo, e quella palla di fango è diventata una sfera di cristallo trasparente. Fantastico, no? Un evento unico nell'Universo, ai limiti della gaussiana probabilistica delle casualità.

Poi la temperatura s'è abbassata in due settimane, forse tre, e tutta l'acqua intrappolata, e quindi non evaporata, è uscita dalla crosta silicea grazie al calore e ha formato l'immenso oceano

che copre metà del globo. Risultato: un pianeta vicino a una stella ormai stabile e ancora calda, con atmosfera di ossigeno, silicati e azoto e

una composizione terrestre dove predominano il silicio, l'ossigeno e l'idrogeno. Come la Terra, ma col carbonio sostituito dal silicio. Un pic-

colo saltino sulla tavola di Mendeleev, un grappoletto di protoni e elettroni in più. Quindi niente glucidi, né protidi o lipidi, neanche acidi nu-



L'illustrazione per «Hydro II» è di Antonio Bontempo.

cleici, idrocarburi o ormoni. Se proprio la vita ha alitato su quel miracolo, deve averlo fatto con basi del tutto diverse - ma equivalenti! - alle nostre. E io, con la laurea in informatica e quella in biologia, sono stato scelto per dare un'occhiata a cosa striscia su quella palla di cristallo.

Mostrì tentacoli di viscido silicato, con emoglobina rossa come la nostra composta da molecole aliene. Distese di vermi senzienti dai poteri telepatici abbagliati da μ -Hydro che tramonta dietro le colline trasparenti. Amebe traslucide che lottano nell'acqua cristallina per un boccone di vetro consumato dall'oceano.

No, solo sogni... E agli scienziati è proibito sognare. Una forma di vita intelligente deve avere il pollice opponibile, un apparato sensoriale per comunicare con il mondo esterno, un apparato riproduttivo sessuato e gametico, un'innata abilità nel manipolare gli oggetti, un apparato efficiente per la locomozione, un sistema nervoso centrale ipersviluppato. Ecco scartate dalla lista piovre, vermi e amebe.

Ma d'altronde ho inviato tramite la sonda messaggi binari su gran parte delle frequenze d'onda, senza prediligere lo spettro visibile più delle onde corte o dei raggi X, e nessuno ha risposto; ciò è una doccia fredda per i miei sogni. Settanta due ore per vedere sfumare...

Il monitor, ecco! Ora la sonda si sta avvicinando. Non l'ho detto? Si chiama Mayflower.

Si sta avvicinando, ecco inquadrata la Luna di Hydro II: il satellite naturale porta ancora i segni dell'esplosione, metà è calcinata dal calore e metà no, come se una gigantesca bomboletta spray di vernice bianca l'avesse spruzzata su un solo lato, lasciando quello in ombra tale e quale a prima... Paragone non molto dissimile dalla realtà. Ha una forma oblunga, come di un fuso, è grande una volta e mezza la Luna

terrestre, deve provocare maree notevoli sul pianeta. Comunque sulla Luna non c'è atmosfera, solo poche molecole d'idrogeno, quindi inutile cercarvi la vita.

Ecco che esce dall'angolo di ripresa della telecamera, slittando fuori dal monitor.

Un attimo, e... Il pianeta. Eccolo! Vedo nubi di vapore acqueo simile al nostro, sull'emisfero Nord piove. Ci sono segni luminosi: la prima volta che sono stati notati abbiamo pensato subito a città illuminate, ma poi al secondo passaggio si sono rivelati vulcani enormi in perenne eruzione. Strana disposizione per quei sei vulcani: uno sul polo Nord e uno sul polo Sud, a 180° l'uno dall'altro, e gli altri quattro disposti lungo l'equatore, a 90° tra di loro; unendoli insieme si ottengono tutti angoli di 90°, come se il pianeta fosse un cubo e loro stessero ognuno al centro di una faccia del cubo. Quattro sono sul continente e due su atolli vulcanici nell'oceano. E sono tutti in funzione contemporanea.

La sonda sta sorvolando una zona priva di nubi; vedere il pianeta da qui è uno spettacolo unico. Una sfera di cristallo, rocce trasparenti, oceani trasparenti, si nota il fuoco rosso che brucia al centro del pianeta e le sei lingue di roccia fusa, fuoco liquido, che come vene luminescenti mettono in comunicazione il ribollente nucleo planetario con i sei vulcani.

Fantastico.

Ma vita, niente.

La sonda è appena a due mila metri, abbastanza lenta per le riprese ma abbastanza veloce per sfuggire ancora alla gravità del pianeta.

Pianure di cristallo sterminate, macchie rossastre informi probabilmente dovute ai riflessi del fuoco al centro del pianeta che si rifrangono sino alla superficie. Monti velati all'orizzonte, sembra di scorgere le cime imbiancate di neve.

Il loro sole è un disco rosso cinque volte più grande del nostro Sole visto dalla Terra. È al tramonto rispetto alla sonda, ma un tramonto su Hydro II dura ore: il loro

giorno è composto da cinquantasei ore e diciassette minuti. Ha una rotazione che pone l'equatore parallelo all'eclittica, così il sole passa sempre allo zenit per chi vive all'equatore, e non ci sono stagioni.

Sonda a mille metri, le macchie rosse non sono riflessi! Sono cose simili a vegetali sulla superficie del pianeta, sono azzurri, il colore rosso è dato dal bagliore del centro del pianeta che si rifrange sotto di loro! Richiedo un esame spettrografico dettagliato, la stampante ticchetta, e non solo la mia stampante: tutta la sala è in agitazione, tutti stanno osservando, misurando, registrando, elaborando i dati della Mayflower.

Laggiù, un grande fiume, la sonda ne segue il corso. Acqua limpida, registro gli echi sonar di oggetti in movimento, agli infrarossi ecco delinearsi una fauna ittica a sangue caldo! Grossi pesci in branco che risalgono la corrente, e...

Oh, Dio...

Sulla riva del fiume, è... è... Echi radar, analisi strutturale, ricerca di fonti termiche sul range 30-40 gradi centigradi, rilevamento tridimensionale, subito!

E...

Un'allucinazione, uno spettro! Eppure il monitor non può mentire: è...

Un castello! Una struttura di cristallo intagliato in pietre, con torri, merli e finestre! Cinquecento metri, s'avvicina a velocità folle, la struttura è sempre più particolareggiata, è bellissimo, ci sono decorazioni in avorio bianco e un ponte levatoio, c'è un fossato intorno e alberi in lontananza, alberi azzurri e viola, i raggi di Hydro II all'orizzonte giocano su quei cristalli rifrangendosi in un'iride perfetta, circondano la struttura più tipicamente fiabesca che medioevale in un'aura di colori puri e di luce che sembra emanare dalle pietre stesse...

I dati dello spettrometro sono senza senso, ordino la ricerca di oggetti in movimento...

Duecento metri... La sonda vola come un lampo per non schiantarsi, vorrei poter-

la congelare per un tempo infinito...

Il fiume comunica con un fossato, il ponte levatoio, alzato, è viola come i tronchi degli alberi, le decorazioni sono sinuose e incomprensibili...

Cento metri...

La planimetria mostra recinto di mura esterne e villaggio-roccaforte interno, i giochi di luce sono indescrivibili, cerco nell'infrarosso corpi caldi di esseri vivi...

Quasi lo zenit, eccolo, ECOLO, davanti al castello, su un quadrupede di struttura equina ma grande due volte tanto, uno di quegli esseri! È immobile, divino, eburneo, pallido, anzi diafano, il suo volto non ha lineamenti ma si volta a seguire la sonda, è fantastico, ha dietro le spalle due grandi strutture osseomembranose più scure ripiegate, cavalca il suo destriero con una dignità inumana, due braccia, due gambe, solleva un braccio...

Passato lo zenit... I riflessi di luce accecano la telecamera sempre più danneggiata dall'atmosfera, ci stiamo allontanando, ma l'ho visto! Un altro giro ancora poi la sonda si libererà dello scudo esterno bruciato dall'attrito e atterrerà sul pianeta e potremo comunicare con quegli esseri paradisiaci, ancora poche ore... Ma il riverbero è eccessivo, tutto il pianeta rifrange la luce di μ -Hydro che ora per noi è sotto l'orizzonte, scomponendola in raggi di lucentezza pura, bande rosse, blu, viola saturano il monitor, proprio ora!, e ci stiamo allontanando, il loro sole è quasi sul lato opposto del pianeta rispetto alla Mayflower, i raggi luminosi si condensano sulla sonda come proiettili, prego che non danneggino la telecamera, non ora, no! NO!

Silenzio.

Improvvisamente, panico. Si urlano richieste d'informazioni, c'è un annaspire telefonico, un frenetico confrontare dati, si gridano bestemmie e invocazioni di fare presto.

Tutti i monitor erano diventati bianchi, saturi di luce, e poi, ecco, più niente, solo il formicolio di uno schermo collegato a niente.

Non ho bisogno di chiedere informazioni. L'esperto in informatica sono io.

L'intero pianeta s'è comportato come una lente, convergendo i raggi di μ -Hydro sul punto esatto dov'è transitata la Mayflower. Concentrando i raggi del Sole con una semplice lente d'ingrandimento si può incendiare un pezzo di carta, da bambino chi non l'ha fatto? Concentrando i raggi di μ -Hydro attraverso un intero pianeta di cristallo ciò che si sviluppa non è solo fuoco. È un potere disintegrativo al di là di ogni immaginazione. E la sonda era nel punto di fuoco.

Disintegrata.

Per sempre.

Tanti anni di viaggio, tanti soldi e tanti sogni finiti letteralmente in fumo...

E il sovraccarico di dati negli ultimi minuti, poi l'improvviso esplodere della sonda... Troppi dati, così vicini ad un'emergenza...

Conosco quei computer in sala, conosco il loro comportamento, molti dei dati dell'ultimo giro sono andati distrutti o corrotti. Il castello, le piante, l'aura di colori...

Persi.

Strano, non credevo che agli scienziati fosse permesso piangere, eppure questo liquido salato che cola giù sulle mie guance sembrerebbe proprio una lacrima.

Tutto distrutto.

Tutto inutile.

No, inutile no. L'ho potuto vedere per un attimo su quel cavallo maestoso, e non lo dimenticherò mai, come potrei?

Sulla pianura di cristallo davanti al castello, c'era quell'angelo, e ci ha salutati alzando una mano nel gesto più umano che abbia mai visto.

Non può essere inutile.

Fino all'ultima generazione

Racconto di: Gian Filippo Pizzo

Era un bambino di nove anni.

Si era mosso strisciando faticosamente, trascinando

XI Galaxian Prix: regolamento

L'XI edizione del Galaxian Prix è una gara amichevole destinata a racconti di fantascienza, horror e fantasy. Non è un concorso. Le regole per partecipare sono molto semplici:

1) Ogni autore può inviare un solo proprio racconto, non è necessario che sia inedito, ma non devono esserci vincoli per la Technimedia alla pubblicazione;

2) Saranno ammesse solo le storie memorizzate su floppy disk da 3 e 1/2, non importa se Amiga, Macintosh o MS-DOS, ma in formato ASCII, ovvero NON in un formato proprietario di un determinato word processor;

3) I testi non devono essere impaginati, ovvero il riporto a capo andrà posto solo a fine paragrafo, NON ad ogni fine riga;

4) La lunghezza massima consentita è 29 Kbyte (circa 16 cartelle 30 x 60);

5) Il floppy disk, o il file, per chi ricorrerà al modem, deve giungere alla redazione di StoryWare presso MCmicrocomputer entro il 30 ottobre 1994;

6) Nelle prime righe del file che contiene il racconto si prega di inserire i propri dati (nome, cognome, indirizzo) e l'esplicita dichiarazione: «Il racconto partecipa alla XI edizione del Galaxian Prix», o simile.

In palio c'è la pubblicazione sulle pagine di StoryWare, 100.000 lire lorde e, a scelta, un abbonamento di un anno a MCmicrocomputer o a MC-link. L'indirizzo cui inviare il racconto è:

**MCmicrocomputer
Storyware - XI Galaxian Prix
Via Carlo Perrier, 9
00157 Roma
E-mail: mc3363@mclink.it**

Chi ricorrerà alla posta elettronica è pregato di processare precedentemente il file con l'utility UUencode (così da preservare il formato non impaginato e gli accenti).

con le sole braccia quel piccolo corpo sempre più pesante, fino al punto in cui ora giaceva immobile. Si era mosso per tanto tempo, prima camminando poi arrancando bocconi, che ne aveva perso la memoria. Adesso stava in posizione innaturale, con le gambe piegate sotto il corpo e la testa reclinata in un abbandono definitivo, con le mani affondate ad artiglieria la terra fangosa.

Era un bambino di nove anni. Stava morendo.

Da molto tempo, forse da ore, comunque da quando non ce l'aveva fatta più e si era lasciato scivolare per terra, il suo unico movimento era un respiro fiavole e interrotto da attacchi di tosse convulsa. I muscoli erano intorpiditi dalla stanchezza, un peso opprimente gli serrava la nuca e gli faceva dimenticare la voglia di vivere. Si era

arreso, vinto dalla fatica e dalla fame, vinto dalla disperazione. Stava morendo.

Ad un tratto udì qualcosa. Un canticchiare sommesso, in lontananza, ma che sembrava avvicinarsi. Si mosse leggermente, scoprendo tra gli abiti laceri una pelle screpolata e butterata, unico o forse più tangibile segno delle radiazioni. Tese le orecchie per captare meglio il canto che veniva da oltre i cespugli e, istintivamente, si mise a piangere.

Se avesse avuto la forza di guardare, avrebbe visto un paesaggio diverso da quello cui ormai si era abituato. Non c'erano più state, da molti chilometri, le città distrutte e inanimate, infestate soltanto dalle orde dei cani e dei topi e dei gatti ridiventati selvatici. Non c'erano più state le strade costeggiate da fattorie e da villette abbandonate, coi

tralci dell'elettricità ancora in piedi, inutile testimonianza della civiltà. Aveva abbandonato da tempo la grande pianura con gli alberi carbonizzati e l'erba rinsecchita, con gli stagni melmosi e puzzolenti e i casolari diroccati, con la nebbia ristagnante che tutto appiattiva e ovattava.

Non se ne era accorto, ma era ritornato nella vita, in un'oasi miracolosamente sfuggita alla distruzione, una valle chiusa tra i monti che conservava il brulichio degli insetti e il cinguettio di pochi uccelli, tutto un pulsare di vita che colorava il silenzio e che avrebbe potuto ridare la speranza.

In quel paesaggio si muoveva la ragazza dal sorriso ebete.

Stava canterellando una nenia, a bocca chiusa, e tacque improvvisamente, fermandosi incerta e spaurita, quando sentì quel lamento. Il pianto era un suono che le era sconosciuto, perché non si ricordava dei suoi pianti di bimba, perché non aveva mai visto piangere. Si avvicinò cautamente verso quel rumore. Poi riacquistò il sorriso, quella piega che deformava la sua bocca come una ferita sul volto. Era giovane e indossava un abito di cotone bianco, lacero ma pulito, che le lasciava le gambe scoperte.

Quel bosco era il suo mondo. Conosceva tutti i sentieri, le vie d'accesso ai ripari più impenetrabili, le sorgenti di acqua limpida, i rifugi degli animali. Sapeva quali erano le bacche commestibili, le more, i lamponi, le fragole, le gesene; riconosceva i funghi mangerecci, le erbe medicinali. Forse era muta, ma non se ne rendeva conto, perché aveva sempre vissuto da sola tra quegli alberi, in quel boschetto del sud Tirolo che in inverno si imbiancava di neve pulita. La civiltà, le città, la luce elettrica, le macchine, l'affollamento, la radio, i giornali: erano tutte cose che non avrebbe saputo sognare. E naturalmente non poteva

nemmeno sapere cosa fosse stata la Terza Guerra, le bombe nucleari, le radiazioni, la guerra chimica, le armi batteriologiche e le epidemie.

Non sapeva tante cose, ma si avvicinò al bambino e cominciò ad accarezzarlo, dolcemente, mugolando versi di conforto, fin quando non si fu un po' acquetato. Poi lo prese in braccio e scappò via correndo, come un grosso uccello dalle ali tarpate.

Non so se tutto questo sia vero. Non so fino a che punto, ma sono convinto di avvicinarmi alla verità.

Ho controllato le tracce, ricostruito i movimenti, ascoltato poche imprecise testimonianze. E ascolto di

più quello che mi dice la mente, e che il cuore tenta di rifiutare.

Devono essere forse passati due mesi da quel giorno. Ho continuato per po' ad inseguirlo, poi sono tornato indietro: la mia ricerca non ha più senso. Da moltissimi mesi - forse due anni - seguivo le tracce di quel bambino del quale non ho mai saputo il nome, spinto non tanto dal legame di sangue quanto da una fede ingiustificata nelle possibilità dell'uomo. Da quando sua madre - mia figlia - è morta, raccomandandomi quanto aveva di più caro, non ho fatto altro che cercarlo, per condurlo nella nostra Comune, dove ancora si insegnano i valori nei quali ho sempre creduto. La nostra Comune è salda, autosufficiente, isolata e non contaminata da quanto succede nel resto del mondo; volevo portare lì

il ragazzo e farlo crescere sano, fino a che avessi avuto la forza. Ma temo che sia come è stato scritto in passato, che l'umanità è maledetta fino all'ultima generazione.

Non so quanto ci sia di vero, ma la mia ricostruzione non può allontanarsi molto dalla realtà.

La ragazza accudì mio nipote per più di un mese. Lo curò, lo nutrì, gli ridiede forza e coraggio. Nessun altro è passato in questa valle, né prima né dopo, altrimenti ne avrei scorto i segni. Fu lei sola a salvargli la vita, senza aiuto e senza conoscenze mediche. Lo salvò con la gentilezza e con l'amore e con la dedizione, sacrificando un poco della sua vita. Non occorre molto, perché mio nipote era sano, le radiazioni gli avevano solo attaccato l'epidermide, senza raggiungere gli organi in-

terni, era solo stanco e disperato. Non occorre molto, ma fu lo stesso un bel gesto. E lui l'ha ripagato.

Torno alla mia Comune, dove forse posso ancora tentare di fare qualcosa. Ci sono dei giovani da istruire (e lui non sarà tra questi), ci sono dei lattanti e dei nascituri da educare: qualcuno è un mutante, un mostro raccapricciante; qualche altro ha facoltà strane e può muovere oggetti senza toccarli; ma sono tutti nostri figli.

Guardo un'ultima volta la ragazza. E penso se sia davvero questa l'eredità che lasciamo ai nostri figli. Ha la gola squarciata e gli occhi spalancati e increduli; il sangue è completamente rappreso e sporco di bruno il vestito candido. Un'impronta si distingue nettamente tra le macchie, l'impronta di una piccola mano insanguinata: la mano di un bambino.

L'angolo delle news

Liber Liber

Tre buone notizie questo mese per Liber Liber: grazie a Fabio Ciotti la biblioteca telematica si arricchisce di due nuove importanti opere: «Il turno» di Luigi Pirandello e «Senilità» di Italo Svevo (alias Ettore Schmitz); grazie invece alla disponibilità di Antonio Pagliaro e della Sellerio Editore possiamo distribuire il diario «Giorni di guerra in Sicilia» di Grazia Pagliaro. Si tratta del primo libro elettronico ancora protetto da copyright distribuito gratuitamente. La terza buona notizia riguarda invece il nostro logo, che come potete vedere è più bello del precedente; lo ha realizzato per noi Massimiliano Marras con la tecnica del ray tracing.

Ricordo che per ottenere i testi elettronici già pronti («Divina Commedia», «I Malavoglia», ecc.) c'è anche il nostro logo in formato Jpeg) basta collegarsi via FTP Internet all'Università di Milano: ghost.dsi.unimi.it, directory: [pub2/papers/basagni/Manuzio](ftp://pub2/papers/basagni/Manuzio), oppure basta spedire 5.000 lire in contanti (o un floppy disk da 3 e 1/2 insieme ad una busta preaffrancata per la restituzione) al seguente indirizzo: «Liber Liber» c/o Marco Calvo - Via Cina, 40 - 00144 Roma, E-mail: mc3363@mclink.it.

Il libro mutante

Agli inizi di giugno si è tenuta a Roma, nella Sala Multimediale del Palazzo delle Esposizioni, la tavola rotonda «Il libro mutante», che ha fatto il punto sul mondo della editoria elettronica. Vi hanno partecipato docenti e ricercatori di varie università (Roberto Maragliano, Giuseppe Gigliozzi, Pasquale Stoppelli, ecc.), case editrici e aziende software e hardware (Zanichelli, Opera Multimedia, Editrice CSEA, Synergon, ecc.). Non si è trattato della solita noiosa conferenza, i dibattiti erano accompagnati da dimostrazioni audio/video proiettate sul maxi schermo della Sala Multimediale, ed è stata un'occasione importante per capire cosa succederà nei prossimi anni nel campo della comunicazione.

L'editoria elettronica è una nuova frontiera, uno dei fenomeni che più cambierà il modo di fare informazione; sono ancora pochi quelli che hanno capito cosa sta per succedere, come pochi prevedevano le implicazioni sociali, politiche ed economiche del diffondersi della televisione. È importante seguire gli sviluppi del fenomeno per impedire che vuoti legislativi creino situazioni di squilibrio e di ingiustizia. Un punto importante riguarda il diritto d'autore, che da più parti si sta cercando di rendere sempre più vincolante, con il risultato di far divenire la cultura sempre più costosa (a vantaggio delle case editrici) e sempre meno accessibile (a svantaggio di tutti).

L'editoria elettronica può fare molto per abbassare il costo del sapere, non sprechiamo questa occasione per negligenza o interessi di parte.



Star Trek: Deep Space Nine al videoclub

Dovrebbe essere reperibile tra breve, se non lo è già, in videoteca (solo noleggio) l'episodio pilota di «Star Trek: Deep Space Nine».

«Star Trek: Deep Space Nine» è una nuova serie di telefilm ambientata nel medesimo «universo» inventato per Star Trek (serie classica e Next Generation) che riscuote buoni successi in U.S.A. L'azione non si svolge sulle classiche astronavi, ma in una specie di spaziorpoteo dove transitano creature di tutta la Galassia. Non c'è molto spazio nei palinsesti televisivi italiani per la fantascienza, così ci pensa la CIC Video, che distribuisce in videocassetta questo episodio pilota e alcuni altri, di altre serie televisive (sono in vendita le videocassette con episodi di «Star Trek» serie classica e si possono noleggiare quelle contenenti episodi della «Next Generation»). Per la supervisione al lavoro di traduzione il dott. Beretta della CIC Video si è rivolto direttamente allo Star Trek Italian Club.

Per ulteriori informazioni rivolgersi... al videoclub (o alla CIC Video).

PC GAME PARADE

100%
GIOCHI

OLTRE 2MB
DI GIOCHI PD

L'unico mensile italiano dedicato esclusivamente ai giochi per PC. La più completa guida per scegliere a colpo sicuro i giochi migliori. Ogni mese eccezionali ANTEPRIME, approfondite RECENSIONI e dettagliate SOLUZIONI per ore ed ore di DIVERTIMENTO garantito.

A SOLE LIRE
9.900



Ogni mese in edicola la più selezionata RACCOLTA di giochi per MACINTOSH in un disco ad alta densità con circa 3 Mbyte di file compressi. MACGAME, il miglior modo per divertirsi col Macintosh.

A SOLE LIRE
8.000

OLTRE 3MB
DI GIOCHI

MAC GAME

