

## OOOps, ho creato un mostro marino

Un trillo pungente svegliò di colpo Aqua Nerd, che dopo ore e ore passate alla sua postazione di lavoro si era addormentata. Finalmente il nuovo batterio a cui aveva lavorato per mesi era stato sintetizzato! Si trattava di un microrganismo in grado di assorbire gli oli sversati in mare dagli umani; non aveva ancora eseguito delle prove sul campo, ma per quello ci sarebbe stato tempo... O forse no! Proprio in quell'istante, la radio subacquea le portò una notizia sconvolgente: nel bel mezzo dell'Atlantico una nave petroliera si era appena rovesciata, rilasciando in mare tonnellate e tonnellate di petrolio che certamente avrebbero inflitto enormi danni all'ambiente. Suo papà, scienziato anche lui, era fuori per lavoro e lei non era mai uscita dal laboratorio, ma quella era un'occasione unica per provare il suo esperimento.

Aqua Nerd decise quindi di raggiungere con un sottomarino di linea il luogo dell'incidente e liberò il batterio appena creato, che cominciò a "mangiare" il petrolio. «Eureka!

Funziona!» gridò esaltata. Tuttavia, dopo pochi minuti si rese conto che qualcosa non stava funzionando come previsto: il batterio si stava pian piano trasformando, diventando sempre più grosso e minaccioso... Si era tramutato in una specie di gigantesco Kraken mutante! «Ehm... questo non era previsto» borbottò tra sé Aqua Nerd prima di essere sbalzata via da uno dei tentacoli della sua

stessa creatura.

Scivolando giù nelle profondità dell'oceano, la scienziata cadde ai piedi, o meglio, alle chele di Keeper, un buffo guardiano di tesori sommersi con la passione per l'hip-hop!

Aqua Nerd spiegò la situazione all'animale, che chiese: «In pratica hai creato un mostro di cui non sai come liberarti?». Aqua Nerd annuì pensierosa.

«Mmm... si direbbe che la Spugna Gigante dell'Atlantico faccia al caso tuo!» aggiunse il granchio, spiegando che si trattava di un tesoro sommerso che forse avrebbe potuto sconfiggere il mostro riuscendo ad assorbirlo a sua volta, ma neppure lui sapeva la sua posizione esatta! «Un momento...» aggiunse Keeper con un sorriso «non hai detto di avere degli amici hacker?»

“Hai ragione! Ora gli mando un messaggio con Whattsacqua”. Un amico hacker le rispose: “Ok, prendete subito l’acquascooter e dirigetevi verso Linosa, un’isola sperduta del Mediterraneo, dove si trova la nostra caverna inaccessibile.” Durante il viaggio Aqua Nerd si guardò attorno sbigottita: l’acqua era di un colore grigio piombo ed era disseminata di un “tappeto” bianco! . Pensò: “Ma com’è possibile che questo mare sia così inquinato e che difficoltà attraversarlo con tutta questa plastica! - sbottò “E pensare che una

volta, ai tempi dei Romani, era conosciuto da tutti per le sue acque trasparenti dove nuotavano sardine (*Sardina Pilchardus*), alici (*Engraulis encrasicolus*), cefali (*Mugil cephalus*) e capodogli (*Physeter macrocephalus*)!”. Dopo qualche minuto Aqua Nerd e Keeper arrivarono sull'isola e chiesero aiuto agli hacker. Iniziarono a discutere del problema, allora Aqua Nerd disse: “Ma cerchiamo nell’AzzurWeb!” Capirono che per prendere la spugna avrebbero dovuto affrontare il suo guardiano chiamato Jotardot, il più temuto di tutti gli oceani. Si misero subito al lavoro per costruire una macchina da guerra e dopo ore e ore di fatica la completarono. Durante la notte Keeper, con le sue maldestre mosse di Hip Hop, andò a sbattere il suo carapace contro questo aggeglio infernale. Lo ammaccò e provò ad aggiustarlo con la fiamma ossidrica, non sapendo che fosse alimentata a benzina, perciò questo esplose. Aqua Nerd, sentendo il botto, si svegliò di colpo ed uscì subito a controllare cosa fosse successo. Vide Keeper di fianco alla macchina e in tono perentorio gli chiese: “Sei stato tu?” Lui mortificato annuì, lei si arrabbiò molto ma gli disse che, se fosse riuscito ad aggiustarla da solo, non avrebbe detto nulla agli altri. Il granchio la riparò con le sue chele e il giorno dopo partirono per combattere il mostro, ma Jotardot era più grande del previsto, quindi la macchina si ruppe, così dovettero inventarsi un piano alternativo. Aqua Nerd, da scienziata intelligente, chiese a Keeper : “Vorresti essere usato come esca per farti perdonare il danno

causato alla macchina?” E lui balbettando rispose : “ Ok, ma come farò?”. Aqua Nerd disse: “Ecco, il piano è questo: tu andrai davanti al mostro e lo distrarrai, poi arriveremo noi da dietro e lo colpiremo alle spalle, sulla testa”. Il combattimento ebbe subito inizio. Keeper cominciò a stuzzicare Jotardot, intanto gli amici hacker erano pronti a colpirlo e, quando si distrasse, lo attaccarono; cadde a terra e lo risucchiaronò con il grande aspiramostri. Durante il parapiglia, l’hacker Tancredi ne approfittò per sgattaiolare e scappò via utilizzando il Watertrain e oltrepassò lo stretto di Gibilterra. Si diresse verso le piattaforme petrolifere dell’Oceano Atlantico, al largo della baia di Hudson. Qui trovò una situazione a dir poco sconvolgente: una gigantesca macchia di petrolio aveva ricoperto la fauna locale! Oche delle nevi (*Anser caerulescens*), falchi pellegrini (*Falco peregrinus*), foche (*Phocidae*), beluga (*Delphinapterus leucas*) giacevano in questa immensa chiazza! Qualche uccello migratore sembrava ancora in vita, ma sarebbe morto di lì a poco perché aveva il piumaggio così impregnato di petrolio che non gli era possibile respirare. “Che immane tragedia!” Era ,ora più che mai ,necessario darsi una mossa per cercare la Spugna Gigante dell’Atlantico. Nel frattempo Aqua Nerd e i suoi amici hacker avevano localizzato Tancredi attraverso il TSA (trovare spugna assicurato) ed erano così giunti anche loro sul posto. Ad un certo punto l’hacker Noah esclamò : “Ma si tratta proprio di lui?”. Aqua Nerd preoccupata andò a controllare se l’amico avesse lasciato

tracce, infatti trovò impronte di fango delle sue pinne. Si divisero così in tre gruppi: quello di Liam, il penultimo hacker del gruppo, che si diresse verso est, il gruppo di Nathan, l'ultimo hacker, verso nord e infine quello di Aqua Nerd, verso ovest. Dopo giorni di perlustrazione trovarono Tancredi che vagava alla ricerca della Spugna Gigante Dell'Atlantico. Aqua Nerd e gli amici lo affiancarono e tutti insieme, dopo vari tentativi, riuscirono, attraverso un programma speciale degli hacker, ad individuare le coordinate che indicavano l'esistenza di un tesoro sommerso nei pressi del triangolo delle Bermuda. Aqua Nerd, grazie alla sua telecamera termica, riuscì ad individuarlo, quindi mandò un messaggio con Whatsacqua agli hacker e a Keeper dove scrisse: "Venite subito qui! E portate il mio raggio Antirocce, veloci! Dai!". Dopo dieci minuti di attesa Keeper e gli hacker arrivarono nel punto prestabilito. Quando scesero nelle profondità degli abissi si accorsero che, sotto il relitto di una nave vichinga, era nascosta la Spugna Gigante dell'Atlantico! Aqua Nerd, vedendo delle tracce, ipotizzò che fossero quelle dei Guardiani della Spugna. Si mise alla loro ricerca, ma nel frattempo sentì un grande trambusto. Si trattava di Keeper che, con la sua consueta goffaggine, aveva camminato in avanti anziché di lato e, perdendo l'equilibrio, era inciampato nelle strumentazioni degli hacker. Nonostante questo incidente di percorso riuscirono, dopo aver costruito una monumentale carrucola, a "stanare" la Spugna Gigante dell'Atlantico. La programmarono per assorbire

l'enorme Kraken che venne localizzato dagli hacker presso l'isola di Terranova. Partirono portando con sé la Spugna Gigante e, individuato il mostro, con un'enorme pompa gonfiarono la Spugna che si preparò alla battaglia. La lotta fu molto dura e cruda senza esclusione di colpi. Il Kraken cercò di afferrarla per farla in mille pezzi, ma la Spugna si liberò dalla sua presa e, diventando ancor più voluminosa a causa della collera, risucchiò il mostro e liberò il mare. Dopo pochi mesi Aqua Nerd diventò la miglior scienziata marina e vinse un sacco di concorsi, ma soprattutto il premio Nobel come la migliore risoltrice dei problemi del mare.

