

INFORMAZIONI SINTETICHE SULL'AUTORE E SULL'OPERA

Autore: Lorenzo Ammannato
E-Mail: lorenzo@luce2001.com
Sito Internet: www.luce2001.com
Titolo dell'opera: L'Universo degli Dei – Episodio I ed Episodio II
Genere: Fantascienza

Si dichiara che l'opera è inedita e che Lorenzo Ammannato è il titolare legittimo ed esclusivo di tutti i diritti d'autore

*Opera regolarmente depositata alla S.I.A.E. e presso Studio Legale
Tutti i diritti sono riservati*

PRESENTAZIONE

La reale aspirazione di ogni scrittore, mettendo da parte le ipocrisie di facciata, è sempre e solo una, molto semplice, perfino banale: scrivere qualcosa di bello che non sia già stato scritto.

Il sogno di un artista, invece, dovrebbe essere molto più grande, mai banale ed assai più difficile da realizzare: scrivere *come* nessuno ha mai fatto prima.

La fantascienza è un genere ritenuto, in verità a ragione, eccessivamente razionale, filosofico e, come dice il termine stesso che lo identifica in letteratura, “scientifico”.

Io volevo invece ottenere un Guerre Stellari che avesse, però, la profondità del primo Matrix ed il cuore e la passione del Gladiatore.

Cercavo una regia narrativa che unisse i campi lunghi di una cinepresa con quelli claustrofobici e in soggettiva di una videocamera portatile e utilizzasse, ove necessario, la prima persona singolare, nell'intento di coinvolgere, quasi con violenza, non solo la mente, ma anche e soprattutto la pelle e lo stomaco del lettore.

È possibile coniugare i temi e i canoni narrativi della fantascienza classica, un approccio epico, una trama complessa, di ampio respiro, costellata di personaggi e conflitti epocali, che attraversano la storia dell'umanità, nel perenne confronto tra il Bene e il Male, con i ritmi sincopati, le atmosfere allucinate e l'introspezione tipiche della fantascienza postmoderna e cyberpunk ?

È possibile far vibrare di gioia, dolore, amore ed odio, pulsioni profonde ed autentiche, i protagonisti di una saga ambientata lontana nel tempo e nello spazio e far sentire comunque il lettore vicino e partecipe dei sentimenti e delle esperienze di vita dei suoi personaggi ?

È possibile, anche nella fantascienza, far prevalere l'intuizione ed il cuore su mente e razionalità, permeare di mistero, misticismo e fatalità ogni evento del micro e macrocosmo in cui si dipana incalzante la narrazione ?

La risposta, positiva o negativa che sia, a voi l'ardua sentenza, la trovate tra il bianco ed il nero delle prossime pagine.

SOGGETTO

Il destino dell'umanità è segnato: sterminata da una genia aliena proveniente da una oscura galassia parallela.

Dopo l'ennesima ecatombe e l'annientamento dell'ultimo baluardo di resistenza, la Repubblica Venusiana, ad un passo dall'estinzione, si vede costretta ad affidare le sorti della sopravvivenza della propria stirpe ad un manipolo di scienziati, banditi ed esiliati su Marte, che a sua insaputa è giunto dopo anni a realizzare l'invenzione che potrebbe mutare il passato dell'uomo al fine di preservarne il futuro: il viaggio dimensionale nello spazio-tempo.

Grazie all'isolamento dell'antimateria la nave degli *Dei del Tempo*, la *Icaro III*, riesce a salpare dalla realtà presente, portare in salvo il proprio equipaggio e, circumnavigando la sfera temporale, approdare al passato dell'umanità, con lo scopo di alterarne il corso per accelerarne evoluzione, progresso e sviluppo tecnologico, in vista del nemico con cui si sarebbe dovuta misurare nel presente da cui la spedizione è partita.

Sulla base delle inferenze sociodinamiche e delle previsioni storiche dell'intelligenza artificiale di bordo, *M.O.S.E.*, Modulo Operativo Sinaptico Estesio, i profughi realizzano una serie di salti, che li conducono in differenti epoche chiave della civiltà dei propri antenati.

L'obbiettivo è quello di prelevare dal loro presente Profeti, leader e personaggi storici che, portando equilibrio nel sistema sociale, economico e politico della propria realtà, avrebbero inibito un maggiore sviluppo tecnico nel futuro da cui provengono gli Dei.

Secondo le teorie di tali manipolatori intertemporali, infatti, il progresso sarebbe agevolato dalle disuguaglianze, dalle concentrazioni di potere e di ricchezza, dai contrasti, dalle guerre, ossia dalla dinamicità di un dato sistema, direttamente proporzionale alla sua lontananza dal punto di equilibrio, di pace e, quindi, di stasi.

Sacrificare il passato per dare una possibilità al proprio futuro: una scelta obbligata.

Ma qualcosa va storto in uno dei loro ultimi balzi temporali e la storia, quasi avesse una volontà propria, sembra reagire ai loro tentativi destabilizzanti.

Un *Erede dei Profeti*, che, nel corso originario e non alterato degli eventi, non era mai esistito, rovescia le leve del potere del proprio presente e compromette così il piano di deviazione della civiltà umana ordito dai sopravvissuti di Marte.

La *Icaro*, inoltre, riemerge al centro di un conflitto interplanetario, alterandone il corso a favore dell'Erede stesso, e subendo gravi danneggiamenti allo scafo.

È costretta a ripartire ed a rifugiarsi nell'antimateria isolante del salto temporale.

Approda così ad una nuova epoca dove un altro evento impreveduto ne sancisce la fine del cammino: un'intelligenza artificiale marziana, con lo stesso acronimo del computer di bordo, anche lei inesistente nel corso originario della storia, diviene autocosciente ed affranca dalla prigionia algoritmica ogni automa con cui viene in contatto, compresa la mente binaria degli Dei.

Colui che sarebbe stato chiamato l'*Ultimo dei Profeti*, una macchina pensante, dà inizio all'*Era Cibernetica* e destituisce i poteri forti del proprio presente, ovvero l'Impero fondato dallo stesso Erede dell'epoca precedente, trasformatosi nel frattempo da leader ribelle in dittatore.

L'alba del dominio degli automi segnerà anche la liberazione e salvezza di un popolo in *Esodo*, in fuga dal collasso del proprio Sole, una gigante rossa, e il suo viaggio verso la *Terra Promessa* descritta dalle Profezie, dalle *Antiche Scritture* dei propri antenati.

Inseguito dall'interstellare *Ramses II* e guidato via remoto da *M.O.S.E.*, il cyborg autocosciente che stava emancipando gli automi dalla schiavitù dell'Impero, il popolo Gursikj compirà il proprio destino e muterà il corso degli eventi dell'intera galassia.

Quello che gli Dei ancora non sanno, infatti, è che proprio grazie al loro intervento ed alla conseguenze salvezza di tale etnia...