



FEDERICA VICINO

È nata a Pescara nel 1968. Laureata con lode in arti e scienze dello spettacolo, è regista e autrice di vari testi teatrali, editi e rappresentati. Dirige la compagnia Officine Solidali Teatro & Arte di Pescara e ha curato la direzione artistica di alcune compagnie del territorio, fra cui il Teatro Sociale e il Teatro Senza Fissa Dimora. Ha collaborato con diverse realtà culturali abruzzesi, fra cui Drammateatro, Florian Metateatro, ECAM-Lab, Teatro Stabile d'Abruzzo e il Premio Internazionale Ennio Flaiano. Ha scritto anche romanzi, raccolte di racconti e di poesie, con cui ha vinto diversi premi. Insegna letteratura e teatro presso il liceo artistico, musicale e coreutico Misticoni-Bellisario di Pescara.



“Ti sembrerà un sogno, ma non lo è. Ti sembrerà un gioco, ma non lo è. Non per me, almeno. Ti scrivo queste poche righe oggi... Poi, non so. Il tempo non esiste. Non esiste nel game; ma non esiste nemmeno nella dimensione alfa. E tu lo sai. Te l'ha insegnato la filosofia. Io oggi so solo una cosa: ciò che si fa per amore, lo si fa sempre al di là del bene e del male. È questa l'unica possibile spiegazione. Scegli di fare sempre quel che per te è giusto. E ricordati che ogni tua scelta, giusta o sbagliata, è nei prossimi sessanta secondi”.

**Cosa sono questi? Messaggi? Chi li ha scritti?
Perché li ha scritti? Non so come siano arrivati fino a me.
So solo che erano per me.
L'ho sempre saputo: erano per me.
Quanti altri messaggi mi hai lasciato?
Come farò a trovarli? Come potrò riconoscerli?
E soprattutto (soprattutto!): tu chi sei?**

EURO 18

ISBN 9788864387925



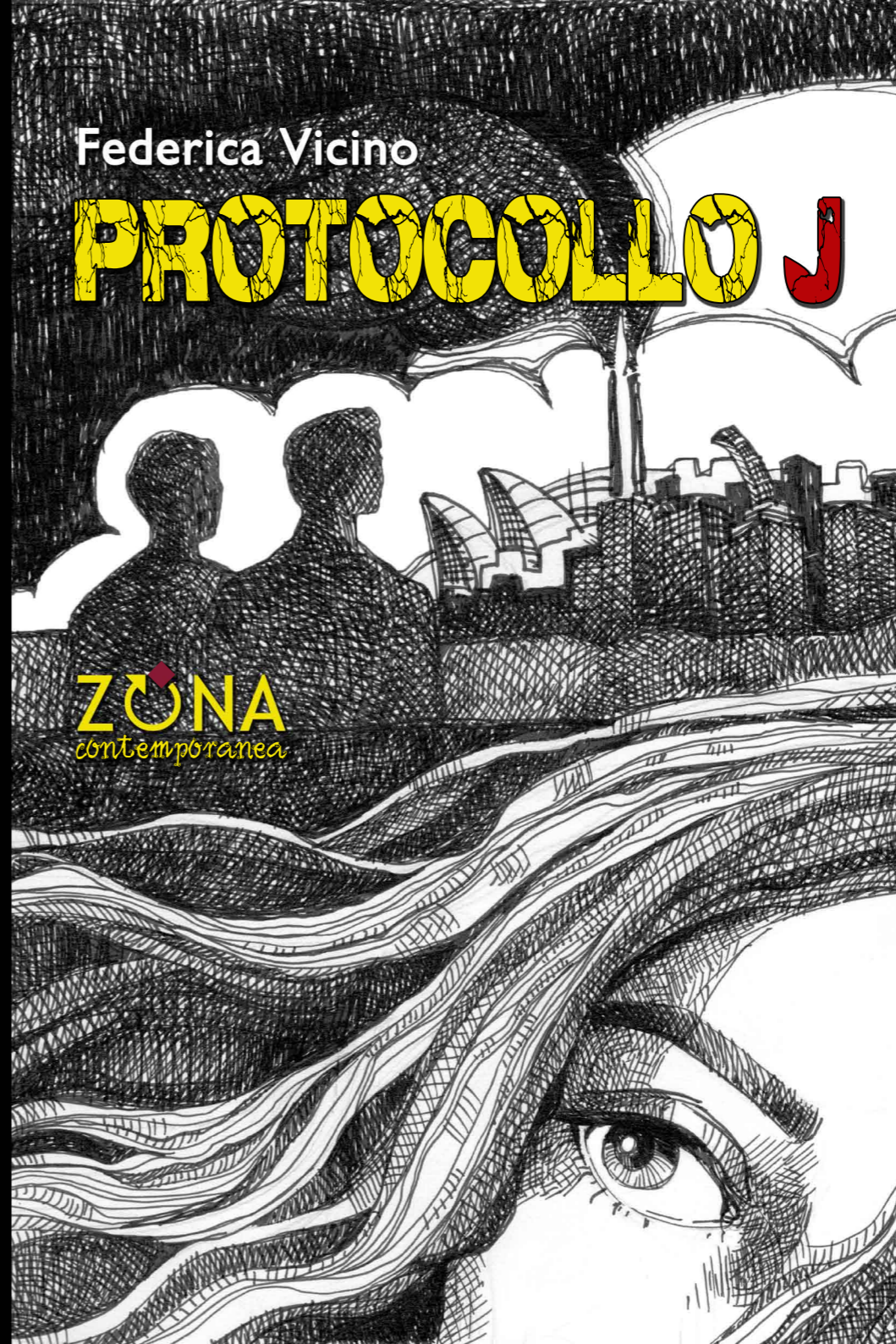
Federica Vicino

PROTOCOLLO J

Federica Vicino

PROTOCOLLO J

ZONA
contemporanea



“Non aver paura: se ti senti solo è perché il tuo cuore vola così alto che nessuno riesce a stargli dietro”.

Messaggi scritti frettolosamente su foglietti di carta straccia. Scritti da chi? Per quale ragione? E indirizzati a chi? Messaggi lasciati qua e là nella dimensione dell'ultravita.

Un'anacronistica caccia al tesoro, calata in un misterioso game terribilmente realistico e crudele, nel quale giocatori e avatar si scambiano continuamente i ruoli.

Una donna colpita da un'improbabile amnesia. Un genio ultraottantenne della bio-informatica, affamato non si sa se di potere, di gloria o di soldi. Un giovane eroe che non sa di esserlo. Un avatar che lotta per affermare la propria umanità. Un traditore. Un misterioso (e geniale) aiutante.

Un romanzo che oscilla fra fantascienza e filosofia, spingendosi di tanto in tanto in un *al di là del bene e del male* di nietzschiana memoria.