

## Digital Identity Manuale Di Sopravvivenza Technovisions

Società e scienze sociali - saggio (54 pagine) - La scienza deve tornare a essere pensiero unificante, ma rinunciando alla sua aura redentrice, trascendente. Deve tornare a farsi modello di ragionamento, non modello di perfezione. Questo secondo saggio di Maurizio Chatel nasce dalla "matrice" di problemi posti nella sua precedente riflessione (L'opinione pubblica tra filosofia e social network ? TechnoVisions n. 34, Delos Digital, 2021) sulla dicotomia tra opinione e scienza. Oggi si pensa alla filosofia come a qualcosa di alternativo alla scienza e soprattutto alla tecnica, ma occorre tenere presenti due fatti: 1) la scienza attualmente più avanzata e specialistica, la fisica delle particelle, è ancora espressione di quella ricerca dell'Unità del Tutto che è all'origine del pensiero filosofico occidentale 2) la ricerca filosofica dell'Unità – Henosis – non solo è comune a tutte le visioni speculative espresse dall'umanità, ma ha segnato tutta la nostra storia allacciando per millenni il comune destino di metafisica e scienza, certamente da Platone fino a Leibniz. Occorre allora chiarire, in modo non specialistico ma con un linguaggio "comune", di cosa si parla quando si parla di metafisica. Il compito di un "pensare filosofico" che si faccia di nuovo teoria – metafisica – e non solo pratica può essere quello di capovolgere l'idea corrente di scienza, intesa come strumento di Salvezza (in senso escatologico), come una sorta di esercizio di perfezionamento (ascesi) che può farci trascendere i nostri limiti. La scienza deve tornare a essere pensiero unificante, ma rinunciando alla sua aura redentrice, trascendente. Deve tornare a farsi modello di ragionamento, non modello di perfezione. Professore di storia e filosofia in pensione, Maurizio Chatel esercita l'attività di consulente filosofico – in privato e per le istituzioni pubbliche – e pubblicitista. Ha diretto una casa editrice digitale di testi scolastici, BBN-Giunti scuola e pubblicato saggi di storia e filosofia per le scuole superiori. Negli anni Ottanta e Novanta ha collaborato col Ministero della pubblica istruzione nel campo della formazione docenti, con stage e pubblicazioni. Scrive per Gazzetta filosofica e SoloTablet.

ROMANZO BREVE (67 pagine) - FANTASCIENZA - Un mediatore interstellare doveva essere pronto a qualunque compromesso per venire incontro ai propri clienti. Ma questa volta il problema etico era troppo difficile anche per lei. Quando può cambiare i propri punti di vista l'essere uomo o l'essere donna? È quanto si chiede Camilla Fatima Beatrice Medici-Rucellai-Orsini, appena ridiventata donna dopo tanti anni di vita e di carriera come uomo. Ma non c'è tempo per abituarsi alla nuova condizione: una nuova crisi interstellare richiede il suo intervento, la sua capacità di conciliare gli interessi delle parti, a volte anche trovando soluzioni inaspettate. Davide Del Popolo Riolo è nato ad Asti nel 1968. Laureato in Giurisprudenza all'Università di Torino nel 1992, è avvocato e svolge la professione a Cuneo, dove vive. Da quattro anni è anche segretario dell'Ordine Avvocati di Cuneo. Ama viaggiare in Europa e in questi anni ne ha visitata una buona parte. Fin da ragazzino ha amato la storia e la letteratura, anche e soprattutto fantascienza e fantasy, ma non solo. Come scrittore ha esordito nel 2014 con "De Bello Alieno", vincitore del Premio Odissea e in seguito il Premio Vegetti, che ha stupito proponendo un originale storia steampunk in epoca romana. Successivamente col suo secondo romanzo "Non ci sono dei oltre il tempo" ha vinto il premio Kipple.

ROMANZO BREVE (58 pagine) - FANTASCIENZA - Sarà una prova dura, ma senz'altro più veritiera di qualunque esame. Dopotutto, esiste forse una sfida più onesta di quella per la sopravvivenza? - Il racconto di esordio di una nuova serie post-apocalittica... La tempesta incombe. La scrutano da giorni, avanzando lungo il letto di un antico fiume prosciugato. Ne parlano con timore, mentre lavorano. Non la nominano mai direttamente, perché si dice che porti sfortuna. Si riferiscono a essa chiamandola "la belva", come hanno fatto intere generazioni prima di loro a bordo della Zephira. Tutti sanno a cosa stanno andando incontro: forse è per questo che si attardano fra le coperte qualche istante in più, questa mattina. Molti di loro non avranno l'occasione di riabbracciare i propri cari, una volta superata la belva. Si tratta di una possibilità con la quale sono abituati a dover fare i conti da sempre, ma ciò non significa che siano realmente preparati ad affrontarla. Allo stesso modo in cui Augustus non è pronto ad accettare che sia arrivato il momento, per suo figlio, di imbracciare le armi. Fenrir ha solo sedici anni. È un ragazzo sveglio, sì, ma anche spavaldo e cocciuto. Una pessima combinazione, di questi tempi, se si ha cara la pelle. Si è addestrato duramente, come tutti gli altri, e ha forse dimostrato di essere un ottimo combattente, ma i predoni delle tempeste non sono i suoi compagni di allenamento: i predoni delle tempeste sono fatti di tutt'altra pasta, e saliranno sulla Zephira soltanto per uccidere... Davide De Boni, vicentino, classe '93, è studente di Medicina e Chirurgia all'Università di Padova. Da sempre appassionato di lettura e scrittura, lotta quotidianamente contro il tempo per conciliare queste attività con gli impegni di studio. Con Delos Digital ha pubblicato nel 2015 "La danza dei morti" (collana "Chew-9") e nel 2016 "Il laboratorio degli orrori" (collana "The Tube Exposed"), è inoltre riuscito a fare capolino nelle pagine delle riviste Robot e Writers Magazine Italia superando alcuni contest per racconti brevi. Nel 2016 si è piazzato tra i finalisti del Premio John W. Polidori per la letteratura horror ed è stato segnalato alla nona edizione del Premio Robot per racconti inediti di fantascienza. Attualmente lavora per Delos Digital alla sua nuova serie post-apocalittica "Afterlands".

ROMANZO BREVE (71 pagine) - GIALLO - Sherlock Holmes su una strada tortuosa tra mondo fisico e metafisico Il racconto vede l'ultra-razionale Sherlock Holmes su una strada tortuosa che si snoda avanti e indietro tra il mondo fisico e quello metafisico. La storia inizia con Holmes messo in difficoltà dal misterioso declino delle sue preziose api. L'epidemia fa da preludio a un viaggio verso il Continente Nero, dove a Holmes verrà chiesto di indagare su un treno fantasma africano che intrappola le anime delle persone e rende schiavi i loro corpi. Nel frattempo, su richiesta di una cara amica, Holmes e Watson si ritrovano in una seduta spiritica nella casa di campagna di Sir Arthur Conan Doyle. Nel mezzo dell'esibizione della medium, Holmes riceve l'ennesimo avvertimento su ciò che lo attende in Africa: treni che scompaiono, un esercito nella giungla, e una raccapricciante "apparizione" – lo stregone del Kongo Nkisi. KIM H. KRISCO, autore di tre libri sull'attitudine al comando, ora segue le orme del maestro narratore Sir Arthur Conan Doyle, aggiungendo cinque nuove ed eccitanti avventure di Sherlock Holmes al canone originale. Kim sa catturare la voce e lo stile di Doyle, quando Holmes e Watson si trovano a svelare misteri a Londra e dintorni in un periodo antecedente alla prima guerra mondiale; un ambiente che, nelle parole di Holmes, "sembra aver assunto una sgradevole influenza europea." Tutte le storie di Krisco, basate su una meticolosa ricerca storica, vanno lette come mini romanzi storici. La sua attenzione al dettaglio comprende la ricerca in loco, come il suo recente viaggio ad Aviemore e sulla Ben Macdui Mountain in Scozia, per catturare al meglio l'atmosfera autentica che fa da cornice a "The Bonnie Bag of Bones" – la prima delle avventure di Holmes e Watson dopo il loro ritiro a vita privata. Kim vive nelle Montagne Rocciose del Colorado in una casetta dal tetto di paglia costruita da lui e da sua moglie Sara Rose.

Tecnologia - saggio (209 pagine) - Un prontuario di sopravvivenza attiva, pensato per genitori, psicologi e psicoterapeuti. Alcune semplici regole per ridurre la fatica della genitorialità e contribuire al benessere psicobiologico dei bambini. La tecnologia ha cambiato comportamenti e abitudini, modi di pensare, di relazionarsi agli altri e a sé stessi, il modo con cui classifichiamo la realtà di cui facciamo esperienza. L'identità del proprio Sé non è un regalo del nostro codice genetico, neppure una destinazione finale. È un viaggio continuo, fatto di impegno e duro lavoro individuale. È un processo che inizia dall'infanzia e dura nel tempo, impegnando funzioni cognitive, emotive, relazionali e processi biologici profondi. Dall'esito di questo viaggio discenderà la capacità del cucciolo umano di soddisfare nella vita, in modo indipendente, i suoi bisogni di fondo, ovvero salute e benessere. Il processo vede coinvolti genitori e figli, giovani e adulti, maschi e femmine. Inizia con il differenziare se stessi dagli altri e con il rispecchiarsi dentro uno specchio. Oggi lo specchio è diventato un display. Il viaggio che porta alla costruzione del Sé avviene in costante compagnia di tecnologie che disegnano nuove mappe mentali e relazionali. Creano al tempo stesso nuovi bisogni, sollecitando interrogativi pressanti e suggerendo nuove riflessioni. Chiamati a una riflessione critica e consapevole sono soprattutto i genitori di bambini e bambine che stanno crescendo e sviluppando il loro Sé in stretta simbiosi con i dispositivi che i genitori hanno loro regalato. Sempre connessi, i bambini digitali sono in realtà alla costante ricerca di rapporti solidi e duraturi. Per comprendere cosa i bambini vogliono veramente, i genitori devono essere in grado di identificare rischi e opportunità, adottando buone

pratiche utili per prevenire o eliminare i primi e favorire le seconde. Questo e-book è rivolto principalmente ai genitori. Propone alcune regole, un prontuario di sopravvivenza attiva, da adottare per contribuire allo sviluppo psicobiologico sano ed equilibrato dei loro figli e per ridurre la fatica della genitorialità. Carlo Mazzucchelli, dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, è il fondatore di SoloTablet, un progetto dedicato a una riflessione critica sulla tecnologia. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, a incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela, attraverso tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e storyteller, autore di 16 ebook, formatore, oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social networking, ambienti collaborativi in rete e strumenti di analisi delle reti sociali. Alessandro Bianchi, psicologo e psicoterapeuta, è fondatore dell'Istituto di Psicologia Funzionale di Firenze. Socio SIPNEI e coordinatore per l'Area Psicoterapie nella commissione nazionale Dis.Co.PNEI, svolge attività in molteplici settori che spaziano da quello clinico, a quello formativo, ad attività di più ampio respiro sociale e culturale, con particolare attenzione alle problematiche dell'età evolutiva, alla prevenzione del disagio psicosociale ed alla promozione della salute e del benessere. È C.T.U. Presso il Tribunale di Firenze e docente di Scuole di Specializzazione in Psicoterapia. Svolge supervisione scientifica delle attività svolte dall'Asilo Menarini Baby, impostato secondo la Psicologia Funzionale a Firenze.

SAGGIO (351 pagine) - SOCIETÀ E SCIENZE SOCIALI - Prede, pescatori e predatori nell'acquario digitale della tecnologia Manuale teorico-pratico per evitare di farsi prendere all'amo dai media digitali e tecnologici, da chi li ha creati e li gestisce, per sapere distinguere la luce delle stelle da quella delle lampare, per non fare la fine del pesce di nome Wanda e per diventare tutti abili anguille capaci di vincere qualsiasi resistenza, di cambiare, risalire, filtrare e stare a galla. Internet è da sempre sinonimo di libertà, oggi la sua pervasività suggerisce una maggiore consapevolezza e riflessione critica sull'uso che ne viene fatto. Le nuove tecnologie sono strumenti potenti di libertà ma tutto dipende dalla conoscenza che ne abbiamo e dall'uso che ne facciamo per interagire con la realtà, per modificarla e per soddisfare i nostri bisogni più concreti. Essere liberi significa usare la propria facoltà di pensare, di operare, di esprimersi, di scegliere e di agire senza costrizioni e in piena autonomia, mediante una libera scelta dei fini e degli strumenti da usare. Nell'offrire la soluzione di problemi pratici e conoscenze utili, gli strumenti tecnologici sembrano garantire la massima libertà dell'utente. Una libertà che deve fare i conti con le limitazioni imposte dalla volontà di potenza della tecnologia, dai suoi algoritmi, dai suoi mille "botnet", capaci di determinare comportamenti e abitudini, di condizionare le forme di espressione, di minare la privacy e la riservatezza, di operare costrizioni mentali condizionando scelte e processi decisionali. Ignari delle forme di libertà del passato, troppo concentrati sul presente e poco interessati a quelle del futuro rischiamo di trasformarci in tanti pesci, liberi di nuotare e sguazzare liberamente ma sempre dentro un acquario, trasparente ma dal perimetro rigido e definito, che per le sue dimensioni ci lascia credere di vivere liberamente in spazi autonomi, profondi e completamente liberi. Nella realtà questi spazi sono controllati da entità esterne, attente a non fare mai mancare il cibo ("l'uomo è quello che mangia e senza fosforo non esiste pensiero" diceva il filosofo Feuerbach), il divertimento e l'ossigeno in cambio di complicità e sottomissione. Ne deriva una libertà immaginaria, ampia e ricca di scelte ma sempre all'interno di narrazioni e contesti sviluppati da altri. "Siamo pesci sempre pronti ad abboccare all'amo...?" Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione, ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, a incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di ebook, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social media e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti sociali, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.

Tecnologia - saggio (111 pagine) - Pensieri sintetici, numerose riflessioni critiche, opinioni non conformistiche e visioni future politicamente scorrette sulla tecnologia, i suoi effetti e il suo futuro. Il titolo fa riferimento a un racconto di J.G. Ballard che narra la rovina della nostra civiltà, di come essa venga vissuta e subita, adattandosi alla desolazione e alla decadenza. Il testo descrive città spopolate nelle quali l'atmosfera è di abbandono, con pochi alberghi aperti, semafori disattivati, smog svanito e un silenzio ovattato per la mancanza di motori accesi. In questa realtà i fortunati sopravvissuti sognano una seconda fase nella quale ritorni la luce, il traffico, il rumore, la vita serale e persino gli atti di violenza come testimonianza di vitalità, energia e esistenza. La prigionia, così come la fuga da essa, sono vissute come ossessione. Il racconto ballardiano richiama i tempi emergenziali del Coronavirus. L'ossessione esperita è la stessa: cercare di scansare il contagio e ipotizzare il futuro che lo seguirà. Chiuso in casa, l'autore di questo ebook, ha scelto di raccontare la crisi, ancora in corso, scrivendo e condividendo una serie di riflessioni quotidiane nate da sentimenti e sensazioni, letture, notizie, eventi e avvenimenti che hanno dettato il ritmo del tempo nell'emergenza del coronavirus. L'ebook è strutturato nella forma di 100 brevi riflessioni, pensieri critici, punti di vista non conformistici e visioni politicamente scorrette. È rivolto a persone curiose, alla ricerca di approfondimenti e vie di fuga, dal presente e dall'attualità di questi tempi critici e tecnologici. Si presta per una lettura rapida ma puntuale dei fenomeni in cui siamo sprofondata, non sequenziale, a casa o in viaggio, quando la pandemia sarà superata. È organizzato come un viaggio, prima dentro i mondi della tecnologia e poi della pandemia. L'una e l'altra sono analizzate come elementi di una stessa realtà: complessa, globalizzata, intrecciata e in continuo mutamento, che obbliga tutti a diventare (tecno)consapevoli per riuscire a immaginare futuri diversi, non distopici, nei quali sopravvivere alle crisi future, delle quali il coronavirus è semplicemente un vessillifero. Crisi ambientali, economiche, sociali e politiche ma anche psichiche e personali che per essere evitate hanno bisogno di pensiero critico, di guardare lontano, di affermare nuovi valori (solidarietà, umanità e collaborazione) e di un nuovo protagonismo, anche politico, individuale. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione, ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, a incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di ebook, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social media e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti sociali, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.

ROMANZO BREVE (66 pagine) - ZOMBIE - Quando il mondo finisce, spazzato via dal Morbo, bisogna decidere che cosa si vuole fare della propria vita: difenderla a tutti i costi o abbandonarla al suo destino? Dopo che è scoppiato il Morbo e gli infetti si sono diffusi ovunque, il protagonista del racconto, che vive su Marshall Isle, un'isola poco lontana dal continente, si arrocca in quella che era la sua eccentrica abitazione: una torre in cemento per la raccolta dell'acqua, da lui acquistata e ristrutturata per essere un appartamento fuori dal comune. Un luogo che si rivelerà fondamentale per resistere alla furia delle locuste, gli zombie che si riversano su Marshall Isle distruggendo e divorando tutto quello che incontrano sul loro cammino... John M. Light ha lavorato per il cinema a Hollywood, per le produzioni di Dino De Laurentiis e Rob Gallagher. La sua prima novella pubblicata risale al 2015, dal titolo "The Magic Man".

SAGGIO (367 pagine) - SAGGI - Un'indagine serrata sui momenti critici che segnarono la fine del dominio romano d'Occidente, focalizzata sulle scelte prese dalla élite dominante del tempo L'enigma del collasso dell'Impero romano ha appassionato ben più di una generazione.

Eppure gli storici non sono concordi nelle cause di questa caduta, nemmeno in quelle più accreditate. Non soddisfa la teoria che accolla le maggiori responsabilità del crollo ai cosiddetti barbari, nè quella di chi, all'opposto, indica nella crisi delle istituzioni imperiali il principale colpevole. L'autore prende in esame gli ultimi cent'anni di storia della romanità, dalla morte di Valentiniano I sino alla deposizione di Romolo Augusto: un'indagine serrata sui momenti critici che punteggiarono la fine del dominio romano in Occidente, focalizzata sulle scelte prese dalla élite dominante del tempo. I vertici romani agirono guidati da un conservatorismo ottuso, incapaci di adattarsi a un mondo in radicale mutamento e di riconoscerne i pericoli, oppure affrontarono con coraggio e realismo le sfide che gli si paravano dinnanzi? Un'impostazione imperniata sulla consapevolezza dell'importanza dei "bivi" negli accadimenti storici e di come persino un ragionamento basato sull'ucronia, la storia alternativa, possa risultare utile. CLAUDIO CORDELLA è nato a Milano il 13 luglio del 1974. Si è trasferito a Padova dove si è laureato in Filosofia, con una tesi dedicata all'utopismo di Aldous Huxley, e in seguito in Storia, con un lavoro imperniato sulla regalità femminile in età carolingia. Nel 2009 ha conseguito un master in Conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio industriale dopo aver svolto uno studio incentrato su di un canapificio storico; situato a Crocetta del Montello (Treviso), compiuto assieme a Carmelina Amico. Scrive narrativa e saggistica; ha partecipato a diversi progetti antologici e ha collaborato con alcune riviste. È stato il vice direttore del web magazine "Fantasy Planet" (La Corte Editore). Nel 2012 ha partecipato all'ottavo Congresso Internacional de Molinología, che si è svolto a Tui (Galizia), con un intervento intitolato "Il mulino di Villa Bozza, la conservazione possibile, attraverso un progetto imprenditoriale", dedicato alla storia di un mulino padovano e scritto in collaborazione con Camilla Di Mauro. Recentemente, per La Case Books, è uscito "Fantabiologia. Dai mondi perduti a Prometheus", un saggio di storia della cultura popolare da Jules Verne a Sir Ridley Scott.

Saggi - saggio (283 pagine) - Alla ricerca di senso nell'era tecnologica e digitale È iniziato il tempo del disincanto tecnologico, della riflessione critica, della tecnoconsapevolezza. Stanchi di false notizie e inganni digitali, cosa faranno gli internauti? Si doteranno di nuovi strumenti, ricercando vie di fuga e alternative possibili? Cercheranno itinerari di viaggio con destinazioni diverse da quelle suggerite da Tripadvisor, Booking, Google Search e dai loro clienti paganti? La stanchezza emergente è legata all'interazione con il medium tecnologico e all'emergere di nuovi bisogni. Uno in particolare: riconquistare spazi privati di libertà personale nei quali esercitare la capacità di scelta e il diritto alla verità, anche se illusoria. Una libertà che non sia negativa e subita, come quella che nasce dal consumismo e dalla costante variabilità di messaggi, prodotti e opinioni. Una libertà non fasulla come quella suggerita da cookie, bot, assistenti personali e algoritmi, ma reale, non automatizzata, vaccinata contro ogni tentativo di condizionarla algoritmicamente. Una libertà che nasca dalla volontà di liberarsi dalla schiavitù dei social network, per esercitare il libero arbitrio, assumendosi tutta la responsabilità che ogni scelta impone. Una libertà che rifiuta protezione, controllo, e gratificazioni che li rendono accattivanti, per lasciare emergere nuove idee, elaborare nuovi pensieri, sperimentare nuovi spazi di consapevolezza e possibilità. La tecno-consapevolezza è il primo passo verso la libertà. Non è finalizzata a staccare la spina o a rinunciare alle tante opportunità e vantaggi offerti dalla tecnologia. Serve a disvelare l'inganno che la sorregge, a comprendere meglio il ruolo di coloro che la producono e i loro modelli di business monopolistici, guidati dalla volontà di potenza e di dominio del mondo. Serve a comprendere quanto i comportamenti e le nostre vite siano oggi manipolate, tecno-guidate con l'obiettivo di ingaggiarci, addestrarci, renderci tecno-dipendenti, in modo da trasformarci in merce e in semplici consumatori. Dalla fase attuale di sviluppo tecnologico non si torna indietro ma il futuro può ancora essere nelle mani di tutti. Per determinarlo bisogna impegnarsi nella ricerca di una soluzione. Il primo passo è acquistare maggiore libertà di scelta e riconquistare il controllo della propria vita. La tecnoconsapevolezza ne è lo strumento. Si concretizza attraverso la conoscenza, la riflessione, l'elaborazione di pensiero, la dissidenza nei confronti del conformismo diffuso, la fuga dall'apatia e dall'isolamento digitale, e con il ritorno a nuove forme umane ed empatiche di socialità. Le scelte tecnoconsapevoli di ognuno faranno la differenza e costruiranno gli scenari futuri per tutti. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet.it dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, ad incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di e-book, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social network e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti social, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.

ROMANZO BREVE (59 pagine) - STORICO - Casanova contro Valmont (il cinico seduttore de "Le relazioni pericolose") in una gara all'ultima conquista amorosa, sullo sfondo di un'indagine complessa e misteriosa. Venezia, 1754. Casanova, affiancato dal fedele Le Duc, viene mandato dall'Avogadore Zaguri a occuparsi del caso di un uomo trovato morto in un canale. Sembra trattarsi di un semplice incidente, ma non lo è. Durante il sopralluogo nella locanda dove la vittima alloggiava, si scopre che il compagno di camera della vittima è da giorni nascosto, in fin di vita; poco prima di morire, invoca San Marco. Tutto porta a pensare che si siano uccisi a vicenda, dopo una lite. Perché? Tra i bagagli manca un cofanetto, a cui i due tenevano in maniera ossessiva. Che cosa conteneva? Le vittime erano professori tedeschi di antichità all'università di Lipsia, provenienti da Alessandria d'Egitto. Con chi erano in affari, a Venezia? Il mistero si infittisce quando Casanova scopre che anche due persone al seguito del potente ambasciatore di Francia sono interessate al caso: il visconte de Valmont, con cui il Nostro si troverà coinvolto in una straordinaria gara di seduzione; e Isabelle de Castel-Bajac, avventuriera bellissima ma pericolosa, di cui si innamorerà perdutoamente. Daniele Pisani, nato nel 1983, è un ingegnere ambientale con la passione per la scrittura (numerose pubblicazioni con Delos Digital), la lettura (lettore onnivoro e appassionato di libri e fumetti di ogni tipo) e la pittura (allievo del maestro Felice Bossone). Nel 2012 è stato finalista al Premio Alberto Tedeschi con un apocrifo sherlockiano, uscito in seguito per Delos Digital e intitolato "Sherlock Holmes e il caso dello squartatore di Whitechapel". Vive in provincia di Milano.

ROMANZO BREVE (91 pagine) - NARRATIVA - Venti brevi racconti per capire perché, nonostante le difficoltà, il dolore e la morte, ogni alpinista punterà sempre all'euforia della cima. Che cosa accade quando bellezza e morte, coraggio e paura, nostalgia e speranza si intrecciano nella danza della vita? I racconti di Stefano Sala, ispirati a storie reali, sono legati tra loro da un evidente filo conduttore: l'amore incondizionato per la montagna e l'accettazione dei suoi risvolti anche tragici. In queste intense pagine c'è una donna che attende in una baita ai margini del bosco; un giovane alpinista che percorre la sua via, in equilibrio tra roccia e ghiaccio, libertà e destino; un uomo che ha sepolto la propria anima, dimenticata nella frenesia del mondo. E c'è la montagna maestosa, con la sua severa bellezza, le pareti, i torrenti e il canto di Soreghina, la cui melodia ti penetra nel cuore per sempre. Sono storie di uomini in cammino, il cui desiderio non può essere soffocato. Uomini e donne alla ricerca di una risposta, costretti dalla montagna a mettersi alla prova, nell'avventura che li porta a misurarsi con se stessi, con l'amicizia e la morte. Nato a Milano nell'agosto del 1984, Stefano Sala cresce in una famiglia che fin da piccolo lo educa alla bellezza della montagna. All'età di otto

anni si trasferisce in Uganda, insieme ai genitori impegnati in un progetto della cooperazione italiana. Ritornato in Italia nel 1998, dopo aver concluso il liceo, si iscrive al corso di laurea in Filosofia presso l'Università degli Studi di Milano. Laureatosi coi massimi voti, attualmente lavora a Brescia presso una scuola professionale. Appassionato alpinista, oltre alle molte ascensioni sulle Alpi, ha scalato montagne in Africa, Asia Centrale e India.

ROMANZO (581 pagine) - FANTASY - Pregheranno il sole di scomparire, di sottrarre luce alla pietà delle loro macerie. E, prima o poi, il sole li accontenterà. Mentre a Kaisersburg Etienne d'Averar, attuale Kaiser Supremo della confederazione, raduna i suoi generali per decidere quali strategie adottare dinanzi alle minacce che assediano i Principati da ogni fronte, a Lum, prossima sede di un nobile sposalizio, Thorval si riunisce ai compagni di un tempo per rievocare l'amico perduto Lothar Basler, facendo nuove conoscenze. Presagi annunciano il sopraggiungere di un'ombra, uno spettro oscuro i cui scopi appaiono indecifrabili. Tanti sono gli enigmi e i pericoli imminenti: chi è il Giusto, il misterioso bandito che si ribella all'ordine costituito? Qual è l'origine del morbo che costringe le popolazioni del sud a fuggire in preda a vaneggiamenti, arse da una febbre letale? Quali sono i piani della Fratellanza, consorteria che sta tessendo trame di dominio e potere a ogni livello? Molti misteri e altrettante prove attendono i protagonisti di vicende tragiche ed eroiche, destinati ad affrontare la morte con tutta la consapevolezza della propria umana fragilità, al cospetto di forze più grandi della loro comprensione. Al giungere dell'Estraneo, tuttavia, niente sarà più lo stesso. Appassionato di tecnologia, di letteratura e del mondo fantasy, Marco Davide ha esordito come scrittore nel 2007 con "La Lama del Dolore", il primo volume della "Trilogia di Lothar Basler" (edita da Armando Curcio Editore), a cui sono seguiti nel 2008 la seconda parte, "Il Sangue della Terra", e nel 2009 il volume finale "Figli di Tenebra" (vincitore nel 2010 del Premio Cittadella). Nel 2010 pubblica il racconto "Si Vis Pacem Para Bellum" all'interno dell'antologia "Stirpe Angelica" (edita da Edizioni della Sera). In occasione dei Giochi Olimpici 2012 pubblica il racconto "L'Emozione nell'Attimo" inserito nell'antologia "Londra 2012" (edita da Pulp Edizioni). Nel 2016 il suo racconto "Il Canto Oscuro della Memoria" viene inserito nell'antologia "Io Scrivo per Voi", realizzata per raccogliere fondi in favore delle vittime del terremoto di Amatrice. Nello stesso anno, dopo la ripubblicazione in edizione elettronica della "Trilogia di Lothar Basler", Delos Digital inizia a proporre il seguito, la "Trilogia dell'Estraneo", della quale "Il Richiamo del Crepuscolo" è il primo volume.

Società e scienze sociali - saggio (59 pagine) - La cultura occidentale si è da sempre posta l'obiettivo di superare le opinioni per giungere a una visione condivisa o universale di ciò che è certo, uguale per tutti. Non per questo l'"opinione" è uscita di scena: senza la possibilità di pensare soggettivamente, la ricerca della verità non avrebbe ragion d'essere. L'idea che l'opinione possa essere comune a molti, di per sé un controsenso, è sorta con il diffondersi dei mezzi di comunicazione di massa, la stampa in primis; dal Settecento, ha preso così forma uno spazio ideale nel quale agisce chi intende partecipare alla "cosa pubblica", anche solo per essere informato. È in questo spazio che per due secoli hanno agito i diversi canali d'informazione che la tecnica ha realizzato, fino alla creazione del WEB. Ma la digitalizzazione dell'informazione ha trasformato "il mondo", inteso naturalmente in senso umano: le ragioni per cui oggi "si scrive" o "si comunica" sono speculari alla trasformazione stessa dei concetti di spazio e di tempo, e i social networks ne rappresentano l'aspetto più eclatante. Qui non si vuole descrivere il fenomeno o criticarlo, ma riflettere sul suo senso profondo, sulle implicazioni esistenziali che esso comporta. Il tema è gigantesco e non può essere racchiuso in uno spazio tanto piccolo; questo "saggio che non è un saggio" non intende dare delle risposte ma, come dovrebbe fare una buona filosofia, pone delle domande. Ciascuna di esse apre a una nuova riflessione, a un mondo di significati che va esplorato, perché ci sta succedendo qualcosa che nessuno, da solo, può ancora davvero comprendere. Professore di storia e filosofia in pensione, Maurizio Chatel esercita l'attività di consulente filosofico – in privato e per le istituzioni pubbliche – e pubblicitario. Ha diretto una casa editrice digitale di testi scolastici, BBN-Giunti scuola e pubblicato saggi di storia e filosofia per le scuole superiori. Negli anni Ottanta e Novanta ha collaborato col Ministero della pubblica istruzione nel campo della formazione docenti, con stage e pubblicazioni. Scrive per Gazzetta filosofica e SoloTablet.

ROMANZO BREVE (59 pagine) - FANTASCIENZA - Una Terra invasa da alieni imperscrutabili è il teatro di questo avvincente thriller di J.P. Kelley. Gli investigatori privati hanno sempre dovuto aggirarsi per vicoli oscuri e quartieri malfamati. Questo profondo e toccante romanzo breve, considerato tra i migliori del 2004 e del suo autore, non fa eccezione: la nostra protagonista, Fay Hardaway, si aggira per le strade pericolose e infide di un vicino futuro assai particolare, dove la nostra Terra è stata invasa da alieni potenti ed enigmatici che hanno sterminato tutti i maschi umani e guidano la popolazione femminile secondo dettami imperscrutabili e con mano inflessibile. Alieni dagli scopi misteriosi e che parlano solo attraverso la voce dei loro robot, alieni con cui Fay dovrà inevitabilmente scontrarsi in un'indagine dagli aspetti oscuri e misteriosi (come nella tradizione delle migliori "detective stories"). James Patrick Kelly, nato a Mineola, New York, nel 1951, è uno dei migliori autori della fantascienza moderna. È noto in Italia soprattutto per la sua narrativa breve, ed è stato infatti più volte ospitato nelle antologie dei migliori racconti dell'anno curate da Gardner Dozois e da David Hartwell. Delos Books ha pubblicato il suo romanzo "L'utopia di Walden" ("Odissea Fantascienza" 23, 2008), incentrato sulle teorie di Henry David Thoreau e vincitore di un premio Nebula. Kelly è un pezzo di storia della fantascienza: era già presente nella leggendaria antologia "Mirrorshades" curata da Gibson e Sterling, ha vinto, oltre al Nebula già citato, anche due volte il premio Hugo per il miglior racconto (nel 1996 per l'ormai classico "Think like a Dinosaur" e nel 2000 per "10^16" to 1"). In tempi recenti ha curato con John Kessel alcune antologie che offrono una carrellata delle ultimissime tendenze del genere, quali lo slipstream e il post-cyberpunk. Delos Digital è sempre stata molto attenta alle opere di quest'autore, di cui ha presentato anche i recentissimi "Immersione profonda" e "Più o meno".

SAGGIO (66 pagine) - SAGGI - Dagli albori delle prime civiltà all'epoca del GPS, gli androidi hanno sempre avuto un ruolo all'interno delle più diverse tradizioni culturali e hanno compiuto un emozionante cammino evolutivo con l'uomo. Docili feticci imbambolati o crudeli macchine di sterminio? Dotte entità fluttuanti o cataloghi antiquari del corpo umano? Dagli albori delle prime civiltà all'epoca del GPS, gli androidi hanno sempre avuto un ruolo all'interno delle più diverse tradizioni culturali e hanno compiuto un emozionante cammino evolutivo con l'uomo. Protagonisti di numerosi miti e leggende, incarnazioni di incubi e desideri, figure capaci di oltrepassare la membrana tra immaginario e reale, spesso hanno parlato di noi: dai mostri perturbanti di E.T.A. Hoffmann, Jentsch e Freud, al paradigma dell'Uncanny Valley nei moderni laboratori; dalla critica di L'Isle-Adam e Ippolito Nievo all'ottimismo positivista, alle fanterie automatizzate delle guerre future; automi e robot (differenti gradi della scala evolutiva androide) sembrano incarnare i fantasmi, le speranze, le emozioni, i vizi e le virtù dei loro padri-padroni. Figure modello dell'inevitabile meccanizzazione dell'uomo nel Futurismo, nell'opera che li ha presentati al mondo, R.U.R., hanno scalato la condizione umana per ricordarci che sarà con il cuore e non con la mente che salveremo il mondo. Silvia Milani, laureata in Lettere con una tesi sulla genesi del robot nell'immaginario del Futurismo, insegna lettere e si occupa da freelance di editing,

scrittura creativa e editoria. Ha curato numerosi contenuti per la sezione "letteratura italiana" di Oilproject, sito di e-learning. Vive e lavora a Pesaro.

ROMANZO BREVE (59 pagine) - FANTASCIENZA - Dura lex, sed lex, sostiene suo padre. Ma per la prima volta Fenrir realizza con quanta facilità la legge degli uomini possa prevaricare quella della coscienza. Ci sono volute due giornate intere per sedare gli incendi, disfarsi dei corpi e lavare via tutto il sangue, ma ora l'acciaio ha ripreso a brillare e il subdolo tanfo di decomposizione che sembrava aver piantato radici in esso è stato strappato via come una sgradita pianta infestante. Le strade della nave-città si sono rianimate delle loro consuete attività quotidiane, come se dopo aver ripreso fiato per qualche giorno gli abitanti fossero pronti a correre più di prima in questa maratona infinita che è l'esistenza a bordo della Zephira. Augustus dorme, imbozzolato nella sua coperta come in una seconda pelle. Pare tranquillo, ma Fenrir sa che il dolore non gli ha dato tregua per tutta la notte. Probabile che sia semplicemente crollato per la stanchezza, e che di qui a poco qualche fitta improvvisa lo svegli un'altra volta in un sussulto. Vederlo ridotto in questo stato è tremendo. Augustus non è uomo da lasciarsi abbattere tanto facilmente, neppure quando l'inverno o l'esaurimento fisico gli fanno salire la febbre. Anche in questi casi lui continua a lavorare come se niente fosse, preciso e inarrestabile, ben consapevole dell'importanza del proprio ruolo all'interno della comunità. Ma stavolta è diverso. Questa volta la malattia è molto più aggressiva ed è riuscita a spezzarlo... Davide De Boni, vicentino, classe '93, è studente di Medicina e Chirurgia all'Università di Padova. Da sempre appassionato di lettura e scrittura, lotta quotidianamente contro il tempo per conciliare queste attività con gli impegni di studio. Con Delos Digital ha pubblicato nel 2015 "La danza dei morti" (collana "Chew-9") e nel 2016 "Il laboratorio degli orrori" (collana "The Tube Exposed"), è inoltre riuscito a fare capolino nelle pagine delle riviste "Robot" e "Writers Magazine Italia" superando alcuni contest per racconti brevi. Nel 2016 si è piazzato tra i finalisti del Premio John W. Polidori per la letteratura horror ed è stato segnalato alla nona edizione del Premio Robot per racconti inediti di fantascienza. Attualmente lavora per Delos Digital alla sua nuova serie post-apocalittica "Afterlands".

ROMANZO BREVE (86 pagine) - FANTASCIENZA - Un nuovo avvincente capitolo di una serie che è già diventata un classico della sf moderna La Flotta. Ai tempi di Boss una leggenda narrata nei bar delle stazioni spaziali o tramandata dagli equipaggi delle astronavi. Un mito che ha lasciato reliquie misteriose e pericolosissime sparse per la galassia conosciuta. Ma prima che Boss e il suo equipaggio trovasse il primo vascello della classe Dignity, molto prima che la Stanza delle Anime Perdute fosse scoperta e venerata come oggetto semidivino e capace di dare la pace ai dannati abbastanza disperati da cercare conforto nelle sue spire maledette, la Flotta dominava la galassia con la sua avanzata tecnologia. Tuttavia anche in quei tempi gloriosi a volte accadevano incidenti terribili, malfunzionamenti che esigevano prezzi incredibili in termini di vite umane. "Base di settore Venice" è la storia del capitano Jonathon "Coop" Cooper e del triste destino dell'equipaggio della Ivoire, ma è anche la storia dolce-amara di una nuova amicizia. Nata il 4 giugno del 1960 a Oneonta (New York, USA), Kristine Kathryn Rusch ha raggiunto il successo come editor di "Magazine of Fantasy & Science Fiction", che ha guidato per sei anni, dal 1991 al 1997, vincendo anche un premio Hugo come miglior editor professionale. In seguito ha abbandonato l'editing per concentrarsi sulla produzione narrativa, diventando in breve una delle scrittrici di punta del mercato americano. Dotata di grandi doti narrative, la Rusch si è dimostrata autrice competente e prolifica in numerosi campi, passando con disinvoltura dalla fantascienza hard al romance, fino ai romanzi gialli. Nel campo prettamente fantascientifico si è fatta notare per i suoi magnifici racconti e romanzi brevi, come "Millennium Babies" (premio Hugo 2001 come miglior novelette), "Recovering Apollo 8" ("Il recupero dell'Apollo 8", Odissea Delos Books), "The Retrieval Artist" (2002, vincitore del premio Endeavour; questo romanzo breve sarà presto pubblicato in questa collana), e "Echea", del 1999, finalista a tutti i maggiori premi del settore, dallo Hugo al Nebula, allo Sturgeon e al Locus. È altresì assai celebre il suo ciclo delle Immersioni e della Tecnologia dell'Occultamento ("Stealth"), di cui abbiamo pubblicato "Un tuffo nel relitto" ("Diving into the Wreck"), "Stealth" e "La stanza delle anime perdute" ("The Room of Lost Souls"). Questo nuovo romanzo breve, primo classificato tra le opere comparse sulla prestigiosa rivista di Asimov, introduce altri sviluppi e personaggi in questa saga che tanto successo ha avuto presso i nostri lettori.

SAGGIO (17 pagine) - TECNOLOGIA - Punti di forza e debolezza dei servizi di Digital Identity Questo piccolo manuale si prefigge lo scopo di chiarire la situazione dei vari servizi di Digital Identity attualmente utilizzati in Italia e nel mondo (SPID, FIDO, GSMA, Mobile Connect, Social Login), aiutando il lettore a districarsi verso una scelta ponderata, attraverso la spiegazione di quali siano i loro punti di forza e debolezza, e fino a prendere in considerazione quello che sarà lo standard del futuro. Nato a Roma, laureato in Chimica alla Università degli Studi di Roma La Sapienza, G.P. Rossi lavora nel campo delle Telecomunicazioni occupandosi di eSIM e di Digital Identity su progetti in ambito GSMA (GSM Association). È giornalista pubblicista, e scrive su Cor.Com, giornale che tratta di economia ed innovazione digitale. Ha già pubblicato diversi racconti per la Giulio Perrone Editore, nelle antologie "Il Desiderio", "Al Bar", "Il Sogno".

ROMANZO (122 pagine) - GIALLO - Una terribile minaccia per il futuro dell'umanità ha bisogno di un grande detective per essere sventata! Un noto farmacista di Londra muore in circostanze misteriose, vittima secondo le apparenze di un violento attacco di follia autodistruttiva. Un terribile veleno circola liberamente per le vie della capitale. Il cadavere di un "homeless" viene trovato in un vicolo di Soho, completamente nudo e senza il pollice della mano destra. La figura enigmatica e sfuggente di Mycroft Holmes appare all'orizzonte, mentre un documento di importanza capitale scompare dalla cassaforte del ministro degli esteri. Una spia internazionale tesse i suoi intrighi, immobile come un ragno al centro della tela. E la soluzione di tutti questi misteri sta, semplicemente, in una gabbietta per animali e nel fiuto infallibile di un bastardo... nell'indagine forse più importante di tutta la carriera di Sherlock Holmes, una minaccia decisiva per il futuro dell'umanità si dissolverà tra le fiamme di un fuoco purificatore. Giuliano Spinelli è un diversamente giovane nato nel 1959, vive e lavora tra Seregno e Abbadia Lariana, ridente cittadina del lecchese adagiata sulle sponde del lago, e contornata dalle vette della Grigna. Studi liceali, seguiti da una specializzazione di tecnico colorista, attività che ha svolto per trentacinque anni con profitto. Sublimando le competenze acquisite, è recentemente approdato a un'attività artistica di pittura su vetro, esponendo le sue opere in varie mostre ed esposizioni private. Impegnato presso una cooperativa ONLUS, dove svolge attività di marketing e sensibilizzazione su riciclo e riuso, ha seguito in passato progetti di sviluppo in Brasile e Guinea Bissau. È da sempre operatore volontario nel settore, in un'azione concreta di critica a un modello consumistico, indirizzata verso un'ottica di minor impatto sociale. Divide il tempo tra le sue passioni di sempre, e cioè Sherlock Holmes, la fantascienza e la musica anni 60/70, eseguita – a suo dire – alla chitarra con passione e competenza.

Scrittura creativa - saggio (113 pagine) - La prima guida completa in italiano su Scrivener, il software per gli scrittori. Adatto a chi deve ancora iniziare e per chi vuole diventare un utente avanzato! Per Windows e Mac. Per le versioni 2.X per macOS e 1.X per Windows Il fatto che Microsoft Word sia il software più utilizzato non lo rende il più adeguato per scrivere un romanzo. Probabilmente, la maggioranza degli scrittori usa questo programma non perché lo ritenga il migliore, ma solo perché non conosce altro. Questo manuale è dedicato a uno strumento studiato per chi vuole usare il computer per scrivere al meglio un testo complesso ed elaborato. Un testo come un romanzo. Stiamo parlando di Scrivener, un software sviluppato dalla Literature&Latte. Cos'ha Scrivener più di Word? Una cosa semplicissima: lo scopo. Un manuale completo, adatto sia a chi non ha mai sentito nominare Scrivener, sia a chi lo usa da un po', ma vuole scoprirne tutti i

segreti. Dal download del programma e le prime impostazioni del romanzo, fino alla totale padronanza della fase della compilazione, il manuale vi accompagnerà passo passo per diventare utenti provetti di Scrivener. All'interno del manuale, un buono sconto del 20% per l'acquisto di una licenza Windows o Mac di Scrivener! Questo manuale si occupa delle versioni 2.X per macOS e 1.X per Windows. Se utilizzi la versione 3.X cerca Tutti i segreti di Scrivener 3 per chi scrive. Luca Di Gialleonardo nasce il 31 ottobre del 1977 a Teramo, trascorre i primi anni di vita a Sassuolo (MO), si trasferisce ad Anagni (FR), lo storico paese famoso per lo "schiaffo", per poi approdare di recente a Roma. Non appena impara a leggere e scrivere, queste due attività diventano i suoi interessi principali. Nel 2009 pubblica con Delos Books il romanzo La Dama Bianca, nella collana Storie di draghi, maghi e guerrieri. Nel 2013 è finalista al Premio Urania, mentre nel 2014 arriva finalista al Premio Tedeschi e al Premio Odissea. Per Delos Digital pubblica gli ebook Di fame e d'amore e Di rabbia e di dolore (in coppia con Andrea Franco), due episodi di The Tube Exposed, Big Ed, romanzo breve per la collana Serial Killer, e Il calice della vendetta e Trenta baiocchi, nella collana History Crime, i racconti lunghi Mario non sbaglia e La lingua mozzata per la collana Delos Crime. Nel 2014 pubblica il romanzo fantasy La Fratellanza della Daga e il romanzo di fantascienza Direttiva Schäfer (entrambi per la Delos Digital). Nel 2015, inizia con la NeroPress la pubblicazione della saga fantasy per ragazzi Il gioco dell'erborista. Nel 2016 pubblica il romanzo giallo Venere di cera con Delos Digital e il romanzo di fantascienza Fattore collasso con Mondoscrittura. Ha pubblicato diversi racconti in riviste e antologie. Su Writers Magazine Italia cura una rubrica su tecnologia e scrittura e per Delos Digital ha pubblicato il manuale Tutti i segreti di Word per chi scrive. Laureato in Economia, lavora in una società di servizi per i fondi pensione.

Tecnologia - saggio (14 pagine) - Questo breve manuale, fatto per chi è a digiuno dell'argomento, esplora il mondo della realtà aumentata e, grazie a dei piccoli schemi finali, fissa alcuni concetti basilari. Questo breve manuale, fatto per chi è a digiuno dell'argomento, esplora il mondo della realtà aumentata e, grazie a dei piccoli schemi finali, fissa alcuni concetti basilari. Molti sono i tipi di realtà che le nuove tecnologie stanno creando, la più famosa è quella virtuale, anche perché da anni è presente nell'immaginario collettivo grazie a film o racconti. Sicuramente meno conosciuta, invece, è la realtà aumentata o, in inglese, Augmented Reality (AR), la quale, grazie al supporto di moderni device come gli smartphone e i tablet, si sta espandendo a un ritmo molto più veloce di quella virtuale, proprio perché ormai tutti possiedono questi device, e sta diventando una tecnologia di cui non si potrà fare a meno. Nato a Roma, laureato in Chimica alla Università degli Studi di Roma La Sapienza, G.P. Rossi lavora nel campo delle Telecomunicazioni occupandosi di eSIM, Blockchain e di Digital Identity. È giornalista pubblicitista e scrive su Cor.Com, giornale che tratta di economia e innovazione digitale. Ha già pubblicato "Sherlock Holmes e la Vestaglia della Contessa di Castiglione", "Sherlock Holmes e la Sindrome di Abraham de Moivre" e "Sherlock Holmes e il mistero di Eilean Mòr" per la Delos Digital, nonché alcuni racconti per la Giulio Perrone Editore. Ha anche pubblicato tre saggi per la Delos Digital su argomenti quali Digital Identity, Realtà Virtuale e Blockchain.

Tecnologia - saggio (245 pagine) - I suggerimenti proposti nel libro costituiscono un invito a ribellarsi alla tirannia del click e dello smartphone, a riprendere il contatto con la realtà fattuale, lasciando perdere piattaforme, software e algoritmi per connettersi con persone reali, recuperando la capacità di dialogare e di elaborare pensiero complesso, e lasciandosi vincere dalle emozioni dello sguardo o da un evento temporale che può cambiare la vita. A tutti coloro che vivono con sofferenza la tirannia tecnologica, questo manuale offre 100 spunti di riflessione e di suggerimenti concreti Un manuale di facile e rapida lettura, ricco di spunti e sorprese, di provocazioni, di letture ironiche e autoironiche della realtà tecnologica e digitale che caratterizza la vita di nativi e immigrati digitali. Il testo elenca 100 suggerimenti da seguire per disconnettersi dalla Rete, liberarsi dalla schiavitù delle sue mitologie, droghe e ideologie, per disintossicarsi dalla tecnologia senza doverla abbandonare, per sottrarsi al magnetismo dei display, al solipsismo dei selfie e alla tirannia dei cinguettii, per evitare le trappole dei messaggi WhatsApp, delle immagini di Instagram e dei Mi piace di Facebook. Le tecnologie digitali hanno cambiato le vite di nativi e immigrati digitali, accomunati ormai da comportamenti d'uso e abitudini che stanno modificando i loro stili di vita, modi di pensare, di relazionarsi con sé stessi e con gli altri. Lo scenario che si è affermato vede giovani e adulti passare un tempo crescente in collegamento con i loro dispositivi, catturati dalle immagini che vi scorrono e in costante all'erta per catturare in tempo reale un cinguettio, un messaggio, una novità, una fotografia o un cambio di stato. L'autore si rivolge a tutti i nuovi fedeli della religione tecnologica con un'attenzione particolare rivolta ai nativi digitali, sempre più rapiti dall'incantesimo della tecnologia e catturati dalle sue promesse mirabolanti. Il rapimento fa loro vivere come reali i numerosi mondi virtuali che frequentano e dimenticare le altre realtà che stanno loro intorno e nelle quali continuano comunque a essere immersi. I suggerimenti proposti nel libro costituiscono un invito a ribellarsi alla tirannia del click e dello smartphone, a riprendere il contatto con la realtà fattuale, lasciando perdere piattaforme, software e algoritmi per connettersi con persone reali, conversare con loro, evitando la superficialità della comunicazione veloce e cinguettante, recuperando la capacità di dialogare e di elaborare pensiero complesso, e lasciandosi vincere dalle emozioni dello sguardo di un bambino o di un anziano, dalla fascinazione conturbante ed erotica di un corpo femminile o maschile o da un evento temporale che può cambiare la vita, il futuro e il tempo. A tutti coloro che vivono con sofferenza la tirannia tecnologica, questo manuale offre 100 spunti di riflessione e di suggerimenti concreti per ritrovare la propria libertà e riscoprire la bellezza del mondo che li circonda ma utili anche per trovare più facilmente l'anima gemella o guidare e attraversare la strada più tranquilli e sicuri. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di ebook, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social network e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti sociali, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.

Giallo - romanzo breve (70 pagine) - Nazioni disposte a tutto, pur di accaparrarsi una vestaglia che nasconde un incredibile segreto. Sherlock Holmes è chiamato a investigare sul segreto della famosa vestaglia verde della contessa di Castiglione (ovvero Virginia Oldoini), con la quale la nobildonna andò a letto con Napoleone III, cambiando la storia d'Italia; e per il possesso della quale è avvenuto un omicidio a Londra del sarto italiano che l'aveva confezionata. Molte nazioni (tra cui anche l'Italia e la Francia) sono disposte a tutto pur di accaparrarsi la vestaglia, che nasconde un incredibile segreto. Sherlock dovrà fare in modo che la controversia per il suo possesso si svolga in modo regolare. Dovrà recarsi a un'asta nel castello di Neuschwanstein dove incontrerà i delegati delle varie nazioni e dove alcuni dei quali celano misteriosamente la loro identità, come la rappresentante francese, la contessa de Rouge. A Neuschwanstein si scontrerà con un'oscura creatura, causa della morte di Re Ludovico II e scoprirà quale segreto si cela dietro la vestaglia e la morte del sarto. Nato a Roma, laureato in Chimica alla Università degli Studi di Roma La Sapienza, G.P. Rossi lavora nel campo delle Telecomunicazioni occupandosi di eSIM e di Digital Identity su progetti in ambito GSMA (GSM Association). È giornalista pubblicitista, e scrive su Cor.Com, giornale che tratta di economia e innovazione digitale. Ha già pubblicato diversi racconti per la Giulio Perrone Editore, nelle antologie Il Desiderio, Al Bar, Il Sogno e ha anche scritto due ebook per la collana TechnoVisions di Delos Digital.

ROMANZO BREVE (66 pagine) - FANTASCIENZA - Uomini-scimmia, uomini-falco, uomini-leone... Cosa sta succedendo davvero nel laboratorio del dottor Morell? E perché Marco e i suoi compagni sono diventati pedine, in uno scontro mondiale tra i due grandi imperi Inglese e Sino-Giapponese? La prima impressione che hanno Mac e i suoi compagni quando varcano la soglia ed entrano in questo nuovo universo alternativo, è di essere tornati indietro nel tempo. Tutto ha un aspetto vagamente familiare: gli edifici, le strutture in acciaio, i veicoli e i mezzi volanti... Che siano tornati negli anni '30? Ma l'apparizione di uomini-falco e uomini-leone, che sembrano uscire dalle pagine dell'Isola del dr. Moreau o dalle tavole di Flash Gordon, sono la prova che quella è davvero un'altra Terra. Un mondo diviso tra due super-potenze, l'Impero Inglese e l'Impero Sino-Giapponese, impegnati in una continua guerra fredda. I nostri eroi si ritrovano coinvolti loro malgrado in questo

Grande Gioco, e sospettati di essere spie. Enrico Lotti (Milano, 1959). Sceneggiatore di fumetti ("Martin Mystère", "Zona X", "Diabolik" e "Intrepido"), giornalista (ha diretto il mensile di informatica "Macworld Italia"), scrittore e traduttore. Ha pubblicato racconti di fantascienza ("Robot", "Il Magazzino dei Mondi 3") e spionaggio ("Segretissimo").

Giallo - romanzo breve (58 pagine) - Sherlock Holmes e il dr. Watson indagano in un paesino dell'Essex infestato da fantasmi... Mentre Betty, la cameriera di Watson, viene sconvolta da un telegramma che riporta una data misteriosa, Sherlock Holmes insieme al suo fidato amico sono coinvolti a indagare a Borley, un piccolo paesino dell'Essex infestato da fantasmi, dove qualcuno non è chi dice di essere; e un vecchio nemico muove i fili di un intricato gioco per il possesso di un gioiello misterioso. Uomini e spettri si aggirano intorno ai nostri eroi, i quali dovranno difendersi con tutti i mezzi per sopravvivere e per scoprire il mistero che gira attorno alla canonica del paese. Nato a Roma, laureato in Chimica alla Università degli Studi di Roma La Sapienza, G.P. Rossi lavora nel campo delle Telecomunicazioni occupandosi di eSIM e di Digital Identity su progetti in ambito GSMA (GSM Association). È giornalista pubblicista, e scrive su Cor.Com, giornale che tratta di economia ed innovazione digitale. Ha già pubblicato diversi racconti per la Giulio Perrone Editore, nelle antologie Il Desiderio, Al Bar, Il Sogno. Con Delos Digital ha pubblicato i saggi Realtà Virtuale – Manuale di sopravvivenza e Digital Identity – Manuale di sopravvivenza e due storie di Sherlock Holmes in Sherlockiana.

ROMANZO (211 pagine) - FANTASY - I Grandi Avviliti impediscono ogni felice proposito, predicano e impongono una cupa rassegnazione. Ma tutto questo sta per finire. Il Paese è soggetto al Regno, un tenebroso regime: gli spietati funzionari Grandi Avviliti impediscono ogni felice proposito, predicano e impongono una cupa rassegnazione. L'ignavia, il fallimento, l'apatia, i più meschini e spregevoli istinti umani sono legge e religione; per coloro che non si piegano c'è la tortura, la morte. Il popolo insorge in armi: splendidi, coraggiosi, invincibili eroi combattono e rovesciano questa oscura dittatura. Il Grande Avvilito Tristano, Otre (la sua guardia del corpo) e una fanatica adolescente devota al Regno, Agnes, sopravvivono alla caduta di questo mondo di tenebre: per affrontare le ipocrisie e le grottesche contraddizioni di un avvento dei "buoni". Mostri, battaglie, sinistri sotterranei e malvagi protagonisti di un fantasy originale e unico; un cammino in una notte di molteplici allegorie. Alessandro Forlani insegna sceneggiatura all'Accademia di Belle Arti di Macerata e Scuola Comics Pescara. Premio Urania 2011 con il romanzo "I senza tempo", vincitore e finalista di altri premi di narrativa di genere (Circo Massimo 2011, Kipple 2012, Robot e Stella Doppia 2013) pubblica racconti e romanzi fantasy, dell'orrore e di fantascienza ("Tristano"; "Qui si va a vapore o si muore"; "All'Inferno, Savoia!") e partecipa a diverse antologie ("Orco Nero"; "Cerchio Capovolto"; "Ucronie Impure"; "Deinos"; "Kataris"; "Idropunk"; "L'Ennesimo Libro di Fantascienza"; "50 Sfumature di Sci-fi"). Vincitore del Premio Stella Doppia Urania/Fantascienza.com 2013.

ROMANZO (339 pagine) - FANTASCIENZA - Alla fine del ventesimo secolo la Rivoluzione Francese viene studiata riprendendone gli eventi tramite una cinepresa temporale. E forse ha ancora il potere di cambiare qualcosa. Era chiamato "Gatto di Schrödinger" ed era, alla fine, una telecamera puntata sulla storia. Per usarlo occorrevano conoscenze tecniche, abilità cinematografica, e conoscenza del periodo storico che si voleva riprendere: e Massenzio, studente italiano nella Parigi del 2089, sembra essere il candidato ideale. Ma mentre vive, letteralmente in presa diretta, gli ultimi giorni del grande artefice della Rivoluzione francese, Robespierre, i giorni in cui i grandi ideali vengono spezzati dalle forze di marea del dissidio interno, della lotta per il potere, dagli interessi personali, Massenzio non può smettere di chiedersi chi sia il misterioso mecenate che gli ha messo a disposizione risorse tanto preziose, e quali siano in realtà i suoi scopi. Franco Ricciardiello, nato a Vercelli nel 1961, scrive e pubblica fantascienza dal 1981. Ha pubblicato due romanzi su "Urania", "Ai margini del caos", vincitore del premio Urania nel 1998 uscito anche in Francia da Flammarion, e "Radio aliena Hasselblad", nel 2002. Suoi racconti sono stati inclusi nelle antologie bestseller Millelire di Stampa Alternativa. Negli anni ottanta ha collaborato e diretto la fanzine "The Dark Side". Più recentemente ha scritto anche gialli, vincendo nel 2002 il premio di narrativa poliziesca Orme Gialle e nel 2005 il premio Gran Giallo Città di Cattolica. Nel 2007 col romanzo "Autunno Antimonio" ha vinto il premio Delitto d'Autore.

Tecnologia - saggio (85 pagine) - Come reagire agli inganni e alle fake news del mondo digitale Le bugie o le fake news sono sempre esistite e fiorite. Le bufale o false verità esistono da prima dei social network ma grazie a essi hanno trovato lo strumento virale perfetto per creare infezioni dagli effetti per il momento molto sottovalutati. Infezioni che sono parte di una malattia più grande. Stanno dentro la grande regressione da terzo millennio alla quale stiamo assistendo, partecipando e contribuendo. È una regressione che si manifesta nel prevalere dell'effimero, nell'eccessiva attenzione al momento presente, nelle accelerazioni continue che non lasciano spazio alla lentezza, all'introspezione e alla riflessione e nell'abbandono di valori, principi morali, modi di pensare e conquiste culturali che erano ritenute consolidate da tempo, pur nella fatica della loro pratica ed esperienza quotidiana. Una regressione che determiniamo anche online attraverso la semplice partecipazione alle piattaforme tecnologiche che abitiamo, soprattutto per il modo, spesso irresponsabile, psicotico e inconsapevole, con cui lo facciamo. La soluzione per impedire questa regressione esiste e non prevede necessariamente il distacco della spina o la fuga dai social network. Sarebbe sufficiente sviluppare una maggiore consapevolezza e una riflessione critica sugli strumenti mediatici e tecnologici utilizzati, adottando alcuni semplici criteri etici di responsabilità individuale, verso se stessi e verso gli altri. Un primo passo verso nuovi livelli di coscienza che possono risultare utili a una migliore comprensione della tecnologia, delle nostre interazioni con essa e con l'informazione, e del nostro essere nel mondo. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione, ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, ad incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di ebook, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social network e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti sociali, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.

ROMANZO BREVE (59 pagine) - GIALLO - Una società segreta, una cerimonia clandestina. Una città-ombra situata molto al di sotto delle strade di Londra. Il racconto inizia con Sherlock Holmes convocato presso l'ufficio del fratello maggiore. Mycroft prega Holmes di interrompere la sua ricerca di un criminale senza cuore; tuttavia la richiesta si trasforma rapidamente in un'imposizione da parte del capitano Mansfield Cumming, il capo del servizio segreto inglese

appena formato. Holmes obbedisce... ma solo fino a quando una dolce melodia e una donna audace lo rimettono in caccia. La pista conduce Holmes e Watson a una società segreta, dove Watson assiste a una cerimonia clandestina. Il rituale preannuncia un'aspra lotta fino alla morte in Undertown, una città-ombra situata molto al di sotto delle strade di Londra. È qui che il feroce nemico di Holmes intende eliminare le persone che gli sono più care. KIM KRISCO, autore di tre libri sull'attitudine al comando, ora segue le orme del maestro narratore sir Arthur Conan Doyle, aggiungendo cinque nuove ed eccitanti avventure di Sherlock Holmes al canone originale. Kim sa catturare la voce e lo stile di Doyle, quando Holmes e Watson si trovano a svelare misteri a Londra e dintorni in un periodo antecedente alla prima guerra mondiale; un ambiente che, nelle parole di Holmes, "sembra aver assunto una sgradevole influenza europea". Tutte le storie di Krisco, basate su una meticolosa ricerca storica, vanno lette come mini romanzi storici. La sua attenzione al dettaglio comprende la ricerca in loco, come il suo recente viaggio ad Aviemore e sulla Ben Macdui Mountain in Scozia, per catturare al meglio l'atmosfera autentica che fa da cornice a "The Bonnie Bag of Bones" – la prima delle avventure di Holmes e Watson dopo il loro ritiro a vita privata. Kim vive nelle Montagne Rocciose del Colorado in una casetta dal tetto di paglia costruita da lui e da sua moglie Sara Rose.

Giallo - romanzo breve (70 pagine) - Sherlock Holmes e il fidato Watson sono chiamati ad investigare sull'intrigante segreto della famosa isola di Eilean Mòr. Il mistero pare ruotare attorno a una terribile leggenda e su un'arma inventata da Nikola Tesla. Sherlock Holmes e il suo fidato amico Watson sono chiamati ad investigare su uno dei segreti più intriganti di inizio '900, ovvero quello della famosa isola di Eilean Mòr. Il mistero sembra ruotare attorno al famoso gioiello Koh-i-Noor, avvolto da una terribile leggenda e, mentre il caso s'infittisce sempre di più, i due compagni d'avventura scopriranno che dei documenti, riguardanti un'arma inventata da Nikola Tesla, sono stati sottratti dalla Royal Society. Alla fine Sherlock risolverà tutti gli enigmi rischiando la propria vita a causa di uno scontro finale dall'esito incerto, in cui affronterà, sempre accanto a Watson, la donna oscura, figlia del suo acerrimo nemico Moriarty. Nato a Roma, laureato in Chimica alla Università degli Studi di Roma La Sapienza, G.P. Rossi lavora nel campo delle Telecomunicazioni occupandosi di eSIM e di Digital Identity su progetti in ambito GSMA (GSM Association). È giornalista pubblicista, e scrive su Cor.Com, giornale che tratta di economia e innovazione digitale. Ha già pubblicato per Delos Digital due apocrifi sherlockiani in questa collana e due ebook per la collana TechnoVisions, oltre ad aver scritto diversi racconti per la Giulio Perrone Editore, nelle antologie Il Desiderio, Al Bar e Il Sogno.

SAGGIO (89 pagine) - SAGGI - Fumetti e videogiochi sono due mondi che, nel corso degli anni, sono stati attraversati da molteplici e reciproche influenze. Il saggio offre una rapida introduzione ai rapporti fra i due media, attraverso numerosi esempi fumettistici e videoludici fra la fine degli anni '70 e giorni nostri. Delimitata l'area di indagine, tramite una panoramica sulle definizioni ed i contenuti di questi oggetti d'analisi, il testo si divide in tre differenti sezioni. Le prime due illustrano i passaggi di estetiche, forme espressive e personaggi dai fumetti ai videogiochi e dai videogiochi ai fumetti, con particolare attenzione per alcuni prodotti che hanno recuperato dall'altro medium elementi strutturali o iconici. Segue una terza parte dedicata alle tangenze, ai punti in comune fra i due media, a proposito della modalità di lettura del testo, della presenza di soglie e del concetto di polifonia. Francesco Toniolo (1990) si è laureato nel 2014 in Filologia moderna all'Università Cattolica di Milano, con una tesi di Letterature comparate sul videogioco "Mass Effect". Attualmente è dottorando di ricerca presso la stessa università. Si interessa di "game culture", con particolare attenzione per i rapporti tra videogiochi e forme espressive tradizionali. Ha scritto interventi per libri, riviste e siti e pubblicato altri due saggi ("Effetto di Massa. Fantascienza e robot in Mass Effect", 2014 e "Queste anime oscure. Da Demon's Souls a Bloodborne", 2015), oltre ad aver partecipato a diversi incontri e convegni sui videogiochi.

ROMANZO (229 pagine) - FANTASY - Sono i Ribelli. Non hanno padre né madre. Sono i Figli della notte... Molti anni sono trascorsi dalla grande epidemia che ha decimato il pianeta. Nella città di Roma, isolata dal resto del mondo, i discendenti dei sopravvissuti vivono in gran parte in schiavitù sotto il giogo del governo militare guidato dai Sauri, una razza di mutanti generata dagli effetti collaterali del vaccino usato per debellare il morbo. La maggior parte di coloro che riescono a sfuggire ai rastrellamenti dei soldati si nascondono nelle catacombe o nei palazzi in rovina del centro storico. Alcuni uomini liberi, invece, non si limitano a nascondersi, ma si muovono col favore del buio alla ricerca di bambini dalle doti speciali, e combattono contro i Sauri per la libertà. A guidarli un anziano monaco di nome Tai Shi, l'unico essere umano sopravvissuto al morbo senza l'aiuto del vaccino che ha modificato il codice genetico delle nuove generazioni. Egli ha istruito e raccolto attorno a sé schiere di bambini, e ne ha fatto l'unico baluardo contro chi vuole creare un nuovo mondo, e una nuova unica razza. Questi bambini non hanno padre né madre. Sono i Ribelli. Sono i Figli della notte. Luigi Brasili è nato a Tivoli, in provincia di Roma, dove vive tuttora. Ha sempre amato la parola scritta, fin da bambino, ma ci si è messo d'impegno a partire dalla fine del 2003, ottenendo un centinaio di riconoscimenti nei concorsi letterari. Ha pubblicato opere con vari editori e riviste tra cui Fanucci, Rai-Eri, "Cronaca Vera", "Writers Magazine Italia", "Delos Science Fiction". Alcuni racconti sono stati letti in trasmissioni radiofoniche e università. Con Delos Books ha già pubblicato, oltre a un racconto vincitore del premio WMI nel 2008, il romanzo "Lacrime di drago" e i racconti "Forse domani", "Seta" e "Match Point" nelle antologie "365 racconti". Per Delos Digital ha pubblicato "Il lupo" e "Il ritorno del Lupo" nella collana "The Tube exposed; La scomparsa dell'elfo" nella collana "Delos Crime" e due titoli per la collana "Fantasy Tales": "Il tempio dei sette" e "Stelle cadenti". Ha pubblicato inoltre "La strega di Beaubois" (Magnetica, Napoli 2006) e due libri editi da "La Penna blu di Barletta": "La stirpe del sentiero luminoso" (2011) e "C'era una volta un re" (2014). A dicembre 2015 è uscito il libro "Sotto rete, tutta un'altra storia" (Associazione Sportiva Andrea Doria, Tivoli).

Tecnologia - saggio (121 pagine) - Applicazione e sviluppo nel mondo di ieri, di oggi e di domani La realtà virtuale entro il 2025 promette di diventare uno dei principali medium di riferimento del mercato moderno. La sua pervasività la porterà a introdursi lentamente in molti degli aspetti principali della vita quotidiana e lavorativa, creando nuove modalità di interazione, interconnessioni e abitudini, sconvolgendo completamente l'attuale sistema mediale. Questo eBook vuole



essere una guida a 360 gradi di questo processo, utile a far capire al lettore aspetti disparati come la sua origine, le sue teorizzazioni, la sua immagine nell'arte, come si sta affermando e come si affermerà nel breve periodo modificando le professioni con cui verrà in contatto. Una bussola perfetta per padroneggiare una materia che si promette di essere la vera prossima "next big thing" del mercato tecnologico. Nato nel 1988, Alessandro Tonoli si è laureato presso la facoltà di Comunicazione, New Media e Pubblicità dell'Università Uninettuno e lavora in un primario istituto di credito. Scrive articoli per il sito HavocPoint e ha un blog personale per il sito di tecnologia Tom's Hardware chiamato Glasslands dove si occupa di cinema, videogiochi e media. Ha una passione per la recitazione e ha frequentato l'accademia teatrale dell'associazione culturale "Teatrando", dove collabora saltuariamente come attore e drammaturgo. Nel 2015 ha pubblicato il suo primo romanzo breve *La piccola Parigi*, edito da GWMAX Editore.

ROMANZO BREVE (67 pagine) - FANTASCIENZA - Sul pianeta E-109 un virus letale sta trasformando gli umani in feroci cannibali. C'è solo una cura: il Chew-9, la droga del benessere. Non resta che andare a cercarla... Aile vive su E-109, una colonia feroce divisa in due: da una parte le città sospese, che librano eleganti in cielo, dall'altra le baraccopoli che si srotolano in un groviglio di ferraglia bollente. La quiete, nella capitale, viene turbata quando il Virus H inizia a trasformare gli esseri umani in creature violente dagli istinti cannibali. Durante lo studio del virus, i genitori di Aile vengono infettati e trasferiti al campo di quarantena, costruito nelle baraccopoli per tenere l'infezione il più lontana possibile dalle città alte. Ed è lì che Aile si spingerà, alla loro ricerca. È lì che incontrerà Leu-mas, giovane ladrunco senza scrupoli, e Tempesta, dottore ed ex spacciatore che le mostrerà una droga dagli effetti sorprendenti. C'è solo una possibilità per salvare E-109 dalla catastrofe totale: rispolverare la vecchia Tonante, una navicella stellare addormentata nella foresta dei Millenari, e partire alla ricerca della più grande nave da contrabbando di Chew-9, la Crosta del deserto. Ma i giochi non saranno facili. Tra spacciatori senza scrupoli, navi mostruose che si nutrono di anime giovani e pirati dall'aspetto di bambini che depredano carichi di droga del benessere, Aile scoprirà quanto può sporcarsi l'uomo per colpa della sua brama di potere. Oriana Ramunno è nata nel 1980 a Melfi, in Basilicata, ma risiede a Bologna. Laureata in Scienze della comunicazione e diplomata alla scuola di fumetto e illustrazione La Nuova Eloisa, nel 2012 vince il primo premio di Estremamente Fumetto con "Harutzuki – Luna di Primavera". Nel 2013 il racconto "Lupus Hominarius" si classifica secondo al concorso letterario Nero Premio. Nel 2016 si classifica prima al concorso WMI con il racconto "Gli alberi alti" ed è finalista al premio GialloLatino e GialloLuna NeroNotte. Per Delos Digital ha pubblicato "Gli dei di Akihabara" per la collana "Urban Fantasy", "Le Ombre di Averno" per la collana "Chew-9", "La vendetta dell'angelo" e "Briganti si muore" per "History Crime".

Tecnologia - saggio (317 pagine) - L'obiettivo del presente testo è quello di comprendere, in un avvicinarsi di interferenze e convergenze, come agire e come proteggere il software in funzione della sua peculiare struttura costituita da due elementi, tecnologico (che ne definisce la sua applicazione pratica) e descrittivo (che ne definisce la sua forma espressiva), assumendo quindi un articolato dibattito dottrinale sulla dicotomia diritto d'autore/brevetto rispetto al dualismo forma/contenuto. Lo sviluppo delle nuove tecnologie informatiche e la loro diffusione hanno condotto dottrina e giurisprudenza a dover misurarsi con nuovi istituti e categorie giuridiche, a dover trovare una propria collocazione giuridica al fine di poter sviluppare un'adeguata disciplina di protezione nell'ambito della Proprietà intellettuale. Oggetto dell'analisi è il software, ossia quella "creazione intellettuale" che in quanto tale per essere giuridicamente protetta dovrebbe essere sottoposta ad una tutela ben definita. L'obiettivo del presente testo è quello di comprendere, in un avvicinarsi di interferenze e convergenze, come agire e come proteggere il software in funzione della sua peculiare struttura costituita da due elementi, tecnologico (che ne definisce la sua applicazione pratica) e descrittivo (che ne definisce la sua forma espressiva), assumendo quindi un articolato dibattito sulla dicotomia diritto d'autore/brevetto rispetto al dualismo forma/contenuto: è possibile una "complementarietà" delle due tutele? Abbiamo assistito sino ad oggi ad un cambiamento della tecnologia e dell'utilizzo del software che ha comportato il passaggio graduale da una tecnologia analogica ad una tecnologia digitale, secondo diverse modalità di distribuzione delle opere dell'ingegno e diverse forme di controllo ed esecuzione. In seguito quindi allo sviluppo sempre crescente della tecnologia informatica (che comprende gli apparecchi digitali e i programmi software) e telematica (che si esprime nelle reti telematiche), il cui compito è di adempiere alla crescita della conoscenza e allo sviluppo delle capacità umane, la dottrina si è assunta l'incarico di studiare ed interpretare il tema del software, di Internet e della Rete. Le nuove tecnologie informatiche e di telecomunicazione costituiscono i due pilastri su cui si regge la cosiddetta Società dell'Informazione. Maria Alessandra Monanni: Legal Specialist in Proprietà Intellettuale, Copywriter e Blogger – Laurea magistrale in Scienze Politiche e Laurea triennale in Giurisprudenza, con master di specializzazione in Diritto della Proprietà Intellettuale, dopo anni di lavoro dipendente – durante il quale si è occupata in particolare di Proprietà industriale e intellettuale nel settore dei brevetti e ha vissuto un'esperienza anche nel settore dei marchi – ha voluto unire la sua passione per la comunicazione e il marketing con il patrimonio di esperienza e conoscenza professionale acquisita nel tempo, al suo amore per la scrittura. La vera espressione di questa creatività è il suo blog [www.sandyeilweb.com](http://www.sandyeilweb.com) dove condivide emozioni e importanti spunti di riflessione sul mondo del web e delle nuove tecnologie allo scopo di tutelare i nostri diritti e sfruttare al meglio le potenzialità. Collabora come autore con SPRINT – Sistema di Proprietà Intellettuale – una banca dati giuridica e portale di informazione quotidiana sulla Proprietà Industriale e Intellettuale e con FAIRPLAY – Antitrust, Mercato, Consumatori – una banca dati giuridica e portale di informazione quotidiana.

ROMANZO (133 pagine) - SAGGI - Siamo sicuri che il gatto sia un animale domestico? E se fosse lui a pensare che gli addomesticati siamo noi...? Quella fra uomo e gatto è una convivenza che risale a più di 9.500 anni fa, eppure, al contrario di quanto avvenuto con altri animali, ognuno dei due ha mantenuto la propria personalità e autonomia. In realtà il gatto non è un animale domestico nel senso stretto del termine, ma piuttosto una sorta di "animale alla pari", anche se lui è convinto di essere assolutamente superiore a noi e non c'è alcuna speranza di fargli cambiare idea... Nato a Brescia nel 1960, fisico e informatico,

Dario de Judicibus ha collaborato con le riviste "MC Microcomputer, Internet News, e-Business News, Internet.Pro" e ha scritto vari articoli sia in italiano che in inglese su riviste e quotidiani, sia nazionali che internazionali. Ha fondato la rivista digitale "L'Indipendente" e partecipato alla produzione di tre musical dal vivo in Second Life. Ha fondato con altri due soci la Roma Film s.r.l., acquisendo le attività di una delle migliori scuole di cinema e televisione in Europa, la NUCT, che è diventata Roma Film Academy. Attualmente è impegnato, in qualità di Presidente del Consiglio di Amministrazione di Roma Film, a far crescere l'Accademia per portarla ai massimi livelli in ambito nazionale e internazionale. Ha pubblicato tre romanzi, tre saggi, due manuali e cinque racconti in antologie varie con editori diversi. Nel 2014 ha iniziato la sua collaborazione con l'associazione culturale e casa editrice I Doni delle Muse, e nel 2016 quella con Delos Digital.

ROMANZO BREVE (59 pagine) - FANTASCIENZA - Vale pure la pena sperare che ci sia ancora qualcosa di buono in cui credere, no? D'altronde, perché ostinarsi a sopravvivere in questo mondo, se non allo scopo di trovarvi un po' di bontà? La pioggia all'esterno non accenna a placarsi. Picchietta sulla copertura di legno del fienile come lo zampettare nervoso di uno stormo di corvi, ruscellando oltre i bordi in lunghe cascate filamentose. Stretto nel mantello umido e sporco di fango, Fenrir continua a battere i denti per un po', ascoltando i brontolii sconnessi dello stomaco che a tratti sovrastano lo scroscio della pioggia e domandandosi se trascorrere la notte in questo fienile sarà sufficiente a fargli passare la febbre. Probabilmente no, risolve qualche istante più tardi. Ma non ci sono abbastanza alternative da potersi permettere il lusso di scegliere. Un topolino sporge il muso da un covone di fieno, annusando l'aria come per accertarsi che non contenga alcuna minaccia. Fattosi coraggio esce allo scoperto e saltella allegramente sulle assi di legno, spingendo davanti a sé un vecchio rocchetto colorato. Fenrir chiude gli occhi e si lascia fagocitare dalla stanchezza come da una coperta di lana ruvida e calda. Presto i brividi e la fame smettono di angustiarlo, e nel giro di qualche altro secondo anche il rumore dell'acquazzone e l'odore del fieno svaniscono, come diradati da una brezza gentile. Poi viene il buio a invadergli la mente, e in men che non si dica il sonno lo porta lontano... Il terzo capitolo della serie post-apocalittica dell'anno! Davide De Boni, vicentino, classe '93, è studente di Medicina e Chirurgia all'Università di Padova. Da sempre appassionato di lettura e scrittura, lotta quotidianamente contro il tempo per conciliare queste attività con gli impegni di studio. Con Delos Digital ha pubblicato nel 2015 "La danza dei morti" (collana "Chew-9") e nel 2016 "Il laboratorio degli orrori" (collana "The Tube Exposed"), è inoltre riuscito a fare capolino nelle pagine delle riviste "Robot" e "Writers Magazine Italia" superando alcuni contest per racconti brevi. Nel 2016 si è piazzato tra i finalisti del Premio John W. Polidori per la letteratura horror ed è stato segnalato alla nona edizione del Premio Robot per racconti inediti di fantascienza. Attualmente lavora per Delos Digital alla sua nuova serie post-apocalittica "Afterlands".

Digital Identity - Manuale di sopravvivenza Delos Digital srl

Tecnologia - saggio (12 pagine) - Può un algoritmo di memorizzazione univoca dei dati cambiare il nostro futuro? Blockchain lo sta già facendo: scoprire cos'è e come funziona è fondamentale. Con questo piccolo manuale, grazie a un linguaggio semplice per neofiti, si esplora il mondo della blockchain, cercando di capire cosa sia, che utilizzi se ne posso fare e cosa ci riserva il futuro. Il manuale aiuta il lettore a districarsi in un argomento ostico, supportandolo a fissare bene alcuni concetti fondamentali e portandolo a conoscere il mondo delle criptovalute, in special modo i Bitcoin, applicazione pratica della blockchain e protagonisti dei futuri pagamenti online e reali. Nato a Roma, laureato in Chimica alla Università degli Studi di Roma La Sapienza, G.P. Rossi lavora nel campo delle Telecomunicazioni occupandosi di eSIM e di Digital Identity su progetti in ambito GSMA (GSM Association). È giornalista pubblicitario, e scrive su Cor.Com, giornale che tratta di economia e innovazione digitale. Ha già pubblicato diversi racconti per la Giulio Perrone Editore, nelle antologie Il Desiderio, Al Bar, Il Sogno e ha anche scritto due ebook per la collana TechnoVisions di Delos Digital.

Tecnologia - saggio (334 pagine) - Alla metà degli anni '90, il mondo si è addormentato nel ventesimo secolo e si è svegliato nel ventunesimo: era nato il World Wide Web. Alla metà degli anni '90, il mondo si è addormentato nel ventesimo secolo e si è svegliato nel ventunesimo. Il salto temporale era dovuto alla diffusione di massa del World Wide Web, inventato nel 1990 da un oscuro informatico di nome Tim Berners-Lee. In meno di dieci anni il Web si è trasformato da curiosità accademica in uno strumento essenziale per le nostre esistenze. Questo libro è un'introduzione generale a Internet e al Web dal punto di vista storico, tecnologico, sociale e culturale. Nato nel contesto di un corso universitario, si rivolge a tutti coloro che vorrebbero saperne di più sulla Rete delle reti: la sua struttura, il suo significato mediatico, il suo uso come veicolo di conoscenza, il suo valore rivoluzionario rispetto al condizionamento dell'opinione operato dai media tradizionali. Nato a Palermo ma residente a Milano, Piero Schiavo Campo, laureato in astrofisica, insegna teoria e tecnica dei nuovi media all'Università di Milano Bicocca. Nel 2013 è stato pubblicato su Urania il suo romanzo L'uomo a un grado kelvin, vincitore del premio Urania. Collabora con Robot e ha un blog personale, The Twittering Machine, dove pubblica racconti e brevi saggi scientifici.

[Copyright: 1e4fe14a5499c691499ac35985c144dc](https://www.delosdigital.com/copyright/1e4fe14a5499c691499ac35985c144dc)