

I Miti Norreni

Ufo e Alieni. Sono i casi più strani, controversi ed interessanti dell'intera casistica ufologica. Il fenomeno si trova vicino o vicinissimo al testimone, c'è, talvolta, la scoperta di tracce a posteriori e in certe occasioni vengono visti quelli che comunemente vengono indicati come i "piloti"! Fantasie? Falsi? A fronte di relativamente poche burle e di una percentuale maggiore di errori percettivi e di valutazione, esiste un numero significativo di casi che non ha ancora trovato una spiegazione. Ma ciò non significa necessariamente tirare in ballo i "marziani" o altre ipotesi esotiche. Sono ben oltre 800 gli "incontri ravvicinati" segnalati in Italia. Non si hanno valori precisi sul numero di Incontri Ravvicinati a livello internazionale, ma si stimano in ben oltre 10.000 gli eventi di presunta natura ufologica (o ad essi correlati) di questo tipo, inclusi i casi di "rapimento".

Incontreremo Eroi, Giganti, Mostri e Divinità, riportando alla luce la saggezza che Odino trasse dalla Fonte del Fato, custodita tra le radici di Yggdrasil, l'Albero del Mondo Scopri gli Antichi e Leggendarie Miti Norreni: incontra il saggio Odino, il possente Thor e l'astuto Loki, seguili nelle loro imprese, sin dall'inizio dei tempi, prima ancora che il mondo fosse creato, fino all'ultimo dei giorni, quando la profezia si avvererà e il Ragnarok darà inizio a una nuova era. "Miti del Nord" si propone di far conoscere la Mitologia Nordica anche al pubblico non specializzato. Questo libro non è un romanzo e nemmeno un saggio, bensì un modo semplice, creativo ed accessibile a tutti per avvicinarsi ai Miti e alle Leggende che animavano la Fredda Europa nel mondo antico. Gran parte della Mitologia Norrena venne scritta tra il XII e il XIV secolo d.C., ma si rifanno a eventi e tradizioni antecedenti, parte di una cultura trasmessa dai racconti degli scaldi, i bardi e i poeti della Tradizione Nordica. Tra spade dai poteri leggendari forgiate dai nani e da fabbri entrati nella storia, tra valchirie disposte a tutto pur di proteggere l'eroe amato, tra epici scontri, viaggi per mare, saccheggi e profezie, andremo alla scoperta delle più affascinanti storie e dei leggendari Miti Norreni. Le rune sono simboli antichi che racchiudono un profondo significato. Ciascuna di esse mostra uno scorcio sull'affascinante Cosmologia Norrena, con le sue divinità e i suoi eroi. Fu Odino, il dio della saggezza, della magia e della guerra, a creare le Rune, (Simboli Magici Antichi che racchiudono un profondo significato) a partire dal proprio sangue, dopo essersi appeso per nove giorni e nove notti al grande Albero del Mondo. Sigurd, l'eroe che sconfisse il drago, imparò a usare le Rune grazie alle parole di una Valchiria. Dalle aspre terre della Scandinavia vengono queste storie e leggende di dèi e dee del Nord: il possente Thor, il subdolo Loki, l'incantevole Freyja e il grande Padre del Tutto, Odino. Illustrazioni di divinità, giganti di ghiaccio, troll e mostri animano questi racconti con un tripudio di colori e magia. Rimarrete affascinati dalle storie senza tempo che raccontano i mondi, le vite e gli amori delle antiche divinità nordiche. Scorrendo le pagine del libro incontrerete: leggende poetiche di dèi, dee, troll e giganti, illustrazioni che rendono più vividi gli eventi narrati, riquadri con approfondimenti sul contesto storico e culturale dei fatti raccontati, collegamenti fra gli eventi narrati e la storia, la cultura, la geografia della Scandinavia e una bibliografia di riferimento per chi vuole saperne di più! **CONTENUTO:** Cenni storici e Curiosità La Magia Le Rune I Vichinghi Nascita della Letteratura Nordica L'EDDA Principali Dei. I 9 Mondi (Regni) Ginnungagap -La Creazione e la nascita dell'universo Ymir - Il gigante nato dalla terra Yggdrasil - Il frassino del mondo Asgardh - La città divina Valhalla - Il paradiso dei guerrieri Hel - Il regno dei morti Il Destino Degli Dèi Il Furto Delle Mele Di Idhunn La Conquista dell'Oro Maledetto La Nascita Di Sleipnir Loki Rade A Zero Sif Thor Contro Geirrodr Thor Contro Il Serpe Del Mondo Thor Senza Martello Thor Vittoria o Sconfitta?

L'Elemento Primordiale Il segreto svelato per meglio comprendere l'inganno teologico. Una ricerca, o come comunque la si voglia definire, da cui si evince, tutta una serie di letteratura tramandata e trasmessa nel corso dei millenni..... E ancora da decifrare. Ci? che si cela oltre la concezione del dio/El-Elyon e per capire che cosa sono gli Elohim

Dopo aver dimostrato nel precedente volume che l'Apocalisse di Giovanni raccontava non eventi futuri, ma la storia di ciò che accadde quando la coda della cometa Burckle colpì la terra di Sumer, in questo nuovo studio l'autore indaga sui testi sumeri alla ricerca dei racconti inerenti questa catastrofe. Attraverso l'analisi di documenti antichissimi, il libro rivela il crimine compiuto dal personaggio che nei secoli a venire verrà chiamato "Lucifero", il luogo dove venne imprigionato con i suoi guerrieri e la sua liberazione da parte del figlio, per poi giungere a svelare le identità del "Signore" e degli arcangeli, con un'accurata ricostruzione di quella che fu la prima battaglia storica documentata dell'umanità, la cui eco è giunta, attraverso la Bibbia ed altri antichi resoconti, fino ai nostri giorni. L'ultima parte del libro viene dedicata alla confutazione della teoria della paleoastronautica, la quale ipotizza la presenza di alieni nella Bibbia. Nel capitolo finale viene infine mostrato come i discendenti di Noè/Ziusudra arrivarono in Italia, dove approdarono gli eredi dei "Grandi Costruttori" che fecero ripartire la civiltà dopo il catastrofico evento del Diluvio Universale.

Questo libro è un romanzo gotico e di avventura, dove l'autrice unisce il suo interesse per il soprannaturale, le manifestazioni spiritiche e la sfera psicologica e sentimentale a quello per le tradizioni popolari e per la mitologia norrena. La vicenda si svolge a Exeter, nell'Inghilterra sud -occidentale, nel cuore del diciassettesimo secolo, quando l'oscurantismo, la superstizione e la caccia alle streghe raggiungono il loro apice in Europa. Annabelle, una giovane ventenne dal carattere mite e benevolo vive presso una ricca famiglia intransigente, insensibile e arcigna, da cui è sottoposta quotidianamente a maltrattamenti e vessazioni a causa della sua scarsa propensione a conformarsi a una società che lei non accetta e non approva. La giovane, appassionata di esoterismo, filosofia, mitologia norrena e intaglio del legno, spesso si reca a fare visita alla sua migliore amica e maestra di vita, Abigail Sullivan, una donna che vive in mezzo al bosco lontana da tutti, in un luogo su cui, a detta degli abitanti superstiziosi di Exeter, grava una maledizione. La donna cerca più volte di convincere la giovane ad abbandonare la realtà opprimente che ostacola la sua felicità e a fuggire con lei in Olanda, all'epoca nota come terra del libero pensiero, ma Annabelle è tanto lusingata quanto spaventata dall'idea di partire per cominciare una nuova vita.

Fantasy - romanzo breve (66 pagine) - Non sapeva cosa pensare: stava davvero accadendo qualcosa di strano o si

stava immaginando tutto? Il ritorno esplosivo degli Urban Fantasy Heroes! Cosa lega una giovane tastierista danese oriunda italiana, un dio norreno e il rock and roll? Scoprire di possedere un potere arcano è solo l'ultimo dei problemi della giovane Marziangela. Lei vorrebbe solo suonare la sua musica, trovare il modo di comunicare al suo fidanzato un lieto evento, ma è distratta da una presenza ingombrante che richiede la sua attenzione. Mentre affronta la sua prima grande prova la ragazza non sa che la Pandora è già sulle sue tracce... Una nuova eroina, ma anche un importante punto di svolta per la esplosiva saga Urban Fantasy Heroes! Nato a Napoli nel 1969, Claudio Bovino ha vissuto fino al 2002 ad Aversa allorché si è trasferito a Milano dove vive con la moglie e tre splendide bambine. Laureato in giurisprudenza, ha svolto la professione di avvocato e insegna diritto, economia e sociologia negli istituti superiori della Provincia di Milano. Ama il cinema, i fumetti e la fantascienza, e nel (poco) tempo libero disegna, dipinge e scrive racconti. Ambientalista appassionato, con una esperienza quasi decennale di responsabile della sezione del WWF di Aversa, dal 2005 collabora con il gruppo editoriale Wolters Kluwer Italia (IPSOA, Indicialia, UTET, Sistema Leggi d'Italia) per il quale ha scritto più di seicento news e articoli, un libro e tre e-book su tematiche ambientali. Ha pubblicato: con Delos Books mini-racconti in alcune antologie 365, su Robot, nella Writers Magazine Italia e nella raccolta Tutti i mondi di Mondo9; con Delos Digital, nella collana Delos Crime, il thriller Il canto della capinera e, in Urban Fantasy Heroes, l'episodio L'adunanza delle sirene; con dBooks il racconto fantascientifico Trumpland nell'antologia Trumped. Paolo Ninzatti è nato a Milano nel 1950. Vive a Tommerup nell'isola di Fionia, in Danimarca, arrotonda la pensione insegnando italiano e suonando basso e chitarra in orchestre o come solista. Sposato, con figli e nipoti. Presente in diverse antologie edite da Delos Books, Edizioni Scudo, Alcheringa, Reverie, Montecovello. Ha scritto la sceneggiatura del fumetto Oltre il cielo di Giorgio Sangiorgi, tradotto anche in danese col titolo Over Himlen e del sequel Il Megalito, anch'esso uscito in danese col titolo Jættestuen. Per Odissea Digital ha già pubblicato i romanzi Il volo del leone e Missione Medea. È coautore dell'episodio 12 della saga di Trainville di Alain Voudi, La Grande Rapina a Trainville. Ha pubblicato il racconto Fuga da Utopia nella collana Futuro Presente.

Nella sua giovinezza, Richard "Dodge" Forthrast ha fondato la Corporation 9592, una società di videogiochi che lo ha reso un multimiliardario. Ora, raggiunta la mezza età, Dodge apprezza la sua vita comoda e libera, la gestione delle sue miriadi di interessi commerciali e trascorrere il tempo con la sua amata nipote Zula e la sua giovane figlia, Sophia. In una bella giornata autunnale, mentre si sottopone a una procedura medica di routine, qualcosa va irrevocabilmente storto. Dodge viene dichiarato morto cerebrale, tenuto in vita dalle macchine, lasciando la famiglia sbalordita e gli amici intimi attoniti. Molto tempo prima, Dodge aveva redatto il testamento ordinando che il suo corpo fosse dato a una società di crionica, ora di proprietà dell'enigmatico imprenditore tecnologico Elmo Shepherd. Legalmente obbligata a seguire la direttiva nonostante i dubbi, la famiglia di Dodge scansiona il suo cervello e archivia tutti i suoi dati in un cloud in attesa di sviluppi. Negli anni a venire, infatti, la tecnologia consentirà di riaccendere il cervello di Dodge, verrà creato un eterno aldilà, il Bitworld, in cui gli esseri umani continueranno a esistere come anime digitali. Ma questo coraggioso 'nuovo mondo' immortale non è l'utopia che potrebbe sembrare a prima vista...

It is the third and final year of Fimbulvetr, the long and cold winter that precedes the end of the Nine Worlds. Midgard lies asleep under a thick layer of ice and snow. The city of men have fallen prey to ravenous wolf packs and bloodthirsty marauders. Gods, trolls and giants ready their weapons and magics for the last battle between Order and Chaos. All prepare for Ragnarok, the ultimate clash of the gods. All except Valhalla, whose tall walls are beset by deafening silence ... No singing or clash of swords can be heard. Sitting on his crumbling throne, Odin sleeps a long and dreamless sleep, waiting for the return of his memory from the inscrutable ocean of the universe and with it his strength to stand up to the Nine World and foster the flourishing of a new beginning. The book includes an essay on Norse mythology.

Miti norreni e giapponesi

I Miti Norreni>CreateSpace

When young, solitary archaeologist Marina Feroe meets a beautiful young man with an interest in Norse myths, she believes her life has turned for the better. But the last thing she expects, when she sneaks after him into the woods one night, is that he is actually Bauldr, younger son of Odin. Days later, winter suddenly descends. Bauldr has been killed. Marina is the only one who knows how to bring him back—but to do so she must travel all through Midgard, with Hel's wolves on her heels. She has no choice but to bargain help from the only one who will listen: Loki, the Mischief Maker. The one who murdered Bauldr.

Scende la notte: tuoni e fulmini squarciano il cielo, coprendo il battito incessante della pioggia. D'improvviso lugubri rintocchi di campane a morto segnano sinistri presagi. Una nera figura si aggira tra le brughiere nebbiose in cerca della sua prossima preda. Ad accompagnare i suoi passi veloci uno dei riff di chitarra più grevi e angoscianti che siano mai stati composti. È la fine dell'utopia di pace e amore portata avanti da una generazione di sognatori e idealisti. È l'inizio di un immaginario orrifico e dark che verrà assimilato e decodificato nel tempo da una legione sterminata di gruppi e artisti. I Black Sabbath rappresentano il lato oscuro del rock quello invischiato con la morte, l'occultismo, il gotico letterario, i miti del fantastico e un nichilismo esasperato. Concettualmente, i temi cardine di buona parte dell'heavy metal. Musicalmente, una dimensione parallela, allucinata e paurosa che a distanza di oltre quarant'anni mantiene intatto il suo fascino proibito. "Neon Knights" è un viaggio nella metà oscura dell'uomo e dei suoi ombrosi archetipi, tra guerra, decadenza, apocalisse, avidità, progresso che diventa regresso, abomini della modernità esasperata. Un percorso funesto che, attraverso le liriche dei quattro proletari di Birmingham, disegna scenari di vivido orrore. Una zona del crepuscolo dove sarà facile perdersi e difficile tornare.

GAIMAN! RUSSELL! MIGNOLA! ORDWAY! New York Times bestselling author Neil Gaiman and Eisner Award-winning comics legend P. Craig Russell breathe new life into the ancient Norse stories by taking readers through the creation of the Nine Worlds to the epic origin and adventures of Thor, Odin, and Loki all the way to the end of life—Ragnarok. Having previously written about deities in American Gods and The Sandman, Gaiman teams with Russell to finally bring readers to follow the northern gods in their own setting in this comic book adaptation of the hit novel!

Sofia guarda Roma attraverso il cancello dell'istituto dove è cresciuta e pensa che ormai non verrà più adottata da nessuno. Finché un eccentrico professore di antropologia non la prende con sé e la porta in una casa sul lago costruita intorno a un albero antico. Molto antico... L'Orlando Furioso, nel testo integrale. Introduzione e note all'inizio di ogni canto di Serafino Balduzzi

Noto col titolo islandese Edda Snorra Sturlusonar, tratto dal manoscritto più antico che lo contiene, l'Edda è il principale trattato teorico dedicato all'arte scaldica del Medioevo scandinavo, attribuito non senza incertezze a Snorri Sturluson. Membro del potente clan degli Sturlungar, Snorri fu raffinato poeta, storico e cinico uomo di potere, assassinato su ordine del re di Norvegia

Hákon IV nel 1241. La “sua” Edda – da non confondere con l’omonima raccolta poetica trascritta mezzo secolo più tardi – è un capolavoro ideologico di arte retorica e mito, realizzato a partire dagli anni '20 del XIII secolo, benché tra ritocchi e integrazioni la forma attuale potrebbe rappresentare il risultato di mani diverse. Il volume analizza il contesto storico coevo, le fonti manoscritte e ciascun capitolo dell’opera, soffermandosi infine sulla sua ricezione nel corso dei secoli e sul suo valore antiquario, che ne fanno un autentico oggetto di culto del mainstream medievalista.

Steampunk - romanzo (420 pagine) - Un antichissimo talismano passa nel corso dei secoli di mano in mano, ispirando chi ne viene in contatto a prendere decisioni capaci di creare differenti destini paralleli. Un Sole all'Orizzonte. Alba o tramonto? O forse entrambe le cose? Grazie alle ispirazioni dei Messaggeri evocate dal talismano che rappresenta un Sole all'Orizzonte, Ferruccio Alberti, doge della Serenissima Unione delle Repubbliche d'Italia, mira a stabilire contatti con culture in Asia, Africa e America in nome della scienza e della sapienza. Le navi volanti progettate da Leonardo da Vinci permettono ora di trasvolare oceani e catene montuose. Ma forze oscure evocano i Demoni, Ombre dei Messaggeri, che tentano gli umani per gettare il mondo nelle tenebre della barbarie. Per ben due decenni del '500, in piena fioritura del Rinascimento, questa nuova fase dell'eterna lotta tra Luce e Ombra si svolgerà dalla Scandinavia all'Egitto, fino al Giappone. Paolo Ninzatti, Milano classe 1950. Oggi vive a Tommerup, nell'isola di Fionia, in Danimarca. Pedagogista in pensione, suona in diverse band, o come solista. Presente in diverse antologie edite da Delos Books, Edizioni Scudo, Alcheringa, Reverie, Montecovello. Ha scritto la sceneggiatura del fumetto Oltre il cielo di Giorgio Sangiorgi, tradotto anche in danese col titolo Over Himlen. Con La Mela Avvelenata ha pubblicato l'ebook Missione Medea.

Assaporerete la mitologia norrena-vichinga. Vi immergerete nel mondo degli dèi di Ásgarðr attraverso la via di Loki. Questo libro non accrescerà la vostra voglia di vivere, ma conoscerete gli dèi, i giganti, i nani. Conoscerete Kvasir il dio saggio, conoscerete l'ira devastante di Thor, conoscerete il dramma di Baldr, conoscerete i passi di Odinn il viandante monocoloro. Qua voi troverete i racconti originali della mitologia norrena attraverso un'intelaiatura creata appositamente per far parlare un dio. È il dio Loki. Il dio considerato folle e che a sua volta considera gli altri dèi pazzi. La rivelazione di Loki. L'unico dio norreno a cui non è mai stato tributato un rito o un culto. Loki ci porta alle soglie del Ragnarok, alle soglie della fine del mondo. Quel che verrà dopo sarà un nuovo mondo, ma non sarà il nostro. Lo scritto è accompagnato da un saggio introduttivo alla mitologia norrena. Da leggersi rigorosamente dopo l'opera. Un colloquio con Loki, non un monologo.

La mitologia norrena, popolata da potenti divinità, elfi, nani e giganti, dischiude un mondo sconfinato, traboccante di storie capaci di coinvolgere e incantare. Grazie alle parole di Mila Fois e alle illustrazioni di Alberto Orso, il mondo norreno sembra prendere vita, portandoci a fare la conoscenza di Odino, Thor, Loki e numerosi altri incredibili personaggi. Questo libro ci porterà in viaggio attraverso i nove regni disposti attorno al grande albero del mondo, dove ghiaccio e fuoco diedero origine a qualcosa di straordinario. Un libro illustrato adatto sia agli appassionati di mitologia norrena che a coloro che si avvicinano per la prima volta a questo incredibile universo. Età di lettura consigliata: dai 12 anni in su.

Nel 3500 a.C., gli indoeuropei kurgan invasero, distruggendola, la civiltà della “Vecchia Europa”, dove furono trovate la prima forma di scrittura, case a più piani, metallurgia dell’oro e del rame, ecc. Dopo questa invasione i kurgan occuparono la terra di Sumer, diventando gli Anunnaki sumerici e gli Elohim della Bibbia. Alcuni di questi guerrieri furono deificati per costruire su di loro un sistema politico-religioso. Uno dei più grandi enigmi della storia riguarda senza dubbio l'origine del dio della Bibbia YHWH – un personaggio inventato oppure realmente esistito e in seguito deificato dal popolo ebraico? Negli ultimi tempi si sono affacciate nuove ipotesi che vorrebbero vedere un alieno extraterrestre su questo personaggio, accusato di aver compiuto guerre faziose in favore degli Ebrei, con il proprio personale coinvolgimento. In questo nuovo studio, in cui si teorizza l'origine umana degli dei, il dio dell'Antico Testamento viene invece identificato con un pronipote di Noè, altro nome di Ziusudra, decimo re della lista reale sumera. La ricerca non si limita alla mera identificazione storica, ma vengono rivelate le vicissitudini e l'identità di tutta la famiglia di YHWH, compresi il padre, la madre e il figlio del “dio” dell'Antico Testamento. L'analisi prosegue mostrando come il cristianesimo primitivo abbia ripreso il culto di Baal-Adad, dietro la cui identità si celerebbe il personaggio biblico Nimrod. Infine viene analizzata la figura del dio dell'Is'lm Allah, che non corrisponderebbe a nessuno dei due personaggi sopramenzionati, ma al nipote di Noè, Cush, deificato in Egitto come Seth.

Saggi - saggio (49 pagine) - Gettando lo sguardo oltre gli abissi insondati dello spazio, è possibile dare una forma agli incubi più impenetrabili? Questo è quanto il “Bestiario di Lovecraft” tenta di fare: descrivere le creature della mitologia del solitario di Providence a partire dai suoi scritti. Attenzione a quello che leggerete, perché non esiste mente che non si smarrisca una volta messa a parte del Mito. H.P. Lovecraft è senza dubbio il più grande autore di letteratura fantastica del XX secolo, colui che ha trasformato la potenza visionaria in Mito, creando una cosmologia inedita che non risponde a nessuna delle leggi naturali conosciute dall'uomo. Una mitologia nuova, popolata da dei, uomini e creature di ogni sorta descritte in maniera vivida e allo stesso tempo vaga. Questo Bestiario cerca di mettere ordine in una mitologia spesso caotica, raccontando solo le creature nate dall'immaginifica mente di Lovecraft o entrate a far parte del canone attraverso il lavoro del “circolo Lovecraft” formato da Robert Bloch, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Frank Belknap Long e Derleth, con il quale intratteneva un fitto carteggio. Un lavoro che si sforza quindi di dare una caratura scientifica al Mito, tra dei e creature che non hanno nessuna valenza simbolica ma che vengono descritte attraverso le parole di Lovecraft e, solo in rari casi, facendo ricorso alle descrizioni dei suoi contemporanei. Un Bestiario abitato da creature inconsuete e lontane dalle logiche degli uomini, ma che ci piace pensare siano reali. Antonella Romaniello è nata a Potenza. Copywriter, passa intere giornate a scrivere cose che probabilmente nessuno si prende la briga di leggere. Appassionata di horror, boxe, orchidee e gattini, da grande sogna di diventare Mark Gregory.

«Come mai sei caduto dal cielo, Lucifero, figlio dell’aurora. Come mai sei steso a terra, signore dei popoli? Eppure tu pensavi: “Salirò in cielo, sulle stelle di Dio innalzerò il trono; dimorerò sul monte dell’assemblea, nelle parti più remote del settentrione. Salirò sulle regioni superiori delle nubi, mi farò uguale all’Altissimo”. E invece sei stato precipitato negli inferi, nelle profondità dell’abisso!» Isaia 14, 12-15 Diabolico. Come il bianco contiene il nero, come il positivo attrae il negativo, così il concetto di male assoluto si è sviluppato nel corso della storia dell’umanità. Lo credevano gli antichi, dagli Assiri ai Maya, dai Romani agli Israeliti, ne erano convinti i dottori della Chiesa e gli inquisitori medievali tanto da portare alle estreme conseguenze la sua persecuzione, con roghi e patiboli oggi esecrati. Il Diavolo si è evoluto fino a divenire il protagonista di trattati di demonologia, romanzi, poemi, quadri e affreschi, opere liriche, canzoni rock, film e fumetti manga giapponesi. I suoi simboli si sono moltiplicati, le sue raffigurazioni sono passate dalla pietra dei templi e delle grandi cattedrali, dove servivano da monito ai credenti, al web rigurgitante di siti, blog e fanzine dedicati apertamente al Maligno. La cronaca nera ne ha fatto il sinistro e occulto protagonista di

quei delitti che sfuggono alla razionalità umana, dalle stragi alle sette sataniche, dai nuovi rituali occulti alle organizzazioni esoteriche più depravate. La Chiesa cattolica e anche le altre religioni continuano a mettere in guardia i fedeli dalla sua opera malefica e dalla sua presenza tutt'altro che teorica e persino la moderna psichiatria e la psicologia si sono occupate di possessioni ed esorcismi. L'Apocalisse e le profezie ne anticipano la sua nuova venuta, la presa del potere da parte dell'Anticristo, fino allo scontro e al giudizio finale in cui il male dovrà soccombere definitivamente. Maledetto e condannato, evocato e adorato, questo essere, questa figura sinistra e arcana, ha avuto da sempre un suo ruolo, presunto o negato, al tavolo delle vicende umane e, anche quando si è smesso di credere ufficialmente nella sua esistenza, Satana ha continuato a far sospettare di aggirarsi tra gli uomini e di essere lì a danzare sul mondo, sulle sue immani tragedie e sui suoi dolori. Claudio Razeto, giornalista, scrittore, esperto di archivi storico-fotografici e documentali, ha scritto sui quotidiani «Paese Sera» e «Il Messaggero» occupandosi di cronaca nera e reportage internazionali anche in zone di guerra come l'Albania e il Kosovo. Ha pubblicato il volume illustrato dal titolo *Corrispondenti di Guerra*, uscito in dodici Paesi. Collabora con riviste storiche come «Focus Storia» e «Bbc History Magazine». Ha pubblicato i saggi *1943. Diario dell'anno che sconvolse l'Italia*, *1944. Diario dell'anno che divise l'Italia*, *1945. Il giorno dopo la Liberazione e La Grande Guerra in Italia*.

I Padri della Chiesa raccontano che Gesù di Nazareth è venuto tra gli uomini in figura “vile e dispregevole”, per sancire il primato della bontà sulla bellezza, dell'etica sull'estetica. Eppure, alle soglie della Modernità, gli artisti rinascimentali rappresentano il Cristo incarnato come un Dio greco: alto, bello e muscoloso. È un passaggio simbolico di fondamentale importanza. Della bellezza dei corpi scava nel passato per spiegare il presente: anche oggi, i personaggi dello sport e dello spettacolo sono idolatrati per le loro capacità atletiche e il loro aspetto fisico, si assiste a una continua esibizione di corpi perfetti sui media per veicolare messaggi pubblicitari e molte persone comuni dedicano gran parte del tempo alla “manutenzione” e all'esibizione del proprio corpo. C'è chi parla di deriva edonistica della società occidentale, ma il culto della bellezza corporale può anche essere interpretato come un ritorno alle radici, come un risveglio della sensualità pagana.

Il libro si presenta come una raccolta di racconti, concepiti ed elaborati in modo tale da poter essere letti sia singolarmente, sia come parte di un quadro d'insieme generale che ha per oggetto la narrazione di vicende riguardanti le comunità di Ludaria e Rigolato e relative frazioni dagli inizi del secolo scorso fino ai giorni nostri. Le vicende esposte hanno come fonte documentale privilegiata foto d'epoca originali, che tracciano un arco temporale di oltre cent'anni, corredate da ampi riferimenti di storia locale e patria e da diffusi richiami alla letteratura del Novecento. La narrazione è inoltre arricchita dai ricordi espressi attraverso i racconti di una nonna e di una madre che hanno consentito una puntuale ricostruzione “a posteriori” di un mondo contadino e popolare ormai definitivamente tramontato, nonché dalle impressioni e dalle sensazioni di un bambino che ha vissuto in prima persona la fase conclusiva di un processo epocale di profonda e irreversibile trasformazione dell'intero tessuto sociale. Molti dialoghi sono riportati in dialetto originale – con relativa traduzione in italiano – ovvero in quell'antico vernacolo che costituisce un “unicum” inconfondibile e caratteristico dei paesi dell'Alta Val Degano.

A collection of five short stories that have been made into movies includes "The Mangler," in which a skeptical writer investigates a supposedly haunted hotel room that has apparently caused at least forty-two deaths.

Compelling evidence that the events of Homer's Iliad and Odyssey took place in the Baltic and not the Mediterranean • Reveals how a climate change forced the migration of a people and their myth to ancient Greece • Identifies the true geographic sites of Troy and Ithaca in the Baltic Sea and Calypso's Isle in the North Atlantic Ocean For years scholars have debated the incongruities in Homer's Iliad and Odyssey, given that his descriptions are at odds with the geography of the areas he purportedly describes. Inspired by Plutarch's remark that Calypso's Isle was only five days sailing from Britain, Felice Vinci convincingly argues that Homer's epic tales originated not in the Mediterranean, but in the northern Baltic Sea. Using meticulous geographical analysis, Vinci shows that many Homeric places, such as Troy and Ithaca, can still be identified in the geographic landscape of the Baltic. He explains how the dense, foggy weather described by Ulysses befits northern not Mediterranean climes, and how battles lasting through the night would easily have been possible in the long days of the Baltic summer. Vinci's meteorological analysis reveals how a decline of the "climatic optimum" caused the blond seafarers to migrate south to warmer climates, where they rebuilt their original world in the Mediterranean. Through many generations the memory of the heroic age and the feats performed by their ancestors in their lost homeland was preserved and handed down to the following ages, only later to be codified by Homer in the Iliad and the Odyssey. Felice Vinci offers a key to open many doors that allow us to consider the age-old question of the Indo-European diaspora and the origin of the Greek civilization from a new perspective.

Ad Asgard gli dèi banchettano e vanno a caccia. Odino presiede alle quotidiane carneficine tra i guerrieri morti in battaglia e perennemente resuscitati, mentre Loki il trasformista ordisce i suoi inganni. Gli dèi sanno che il Ragnarök, la distruzione finale, incombe sul loro mondo ma, ingordi e rissosi, sono incapaci di prevenirla. A. S. Byatt rivisita la mitologia nordeuropea attraverso l'immaginazione di una bambina che, sfollata nella campagna inglese durante la seconda guerra mondiale, riceve in dono un libro sui miti norreni. L'incalzante ricostruzione mitologica e l'intensità autobiografica della vicenda infantile contribuiscono a delineare un inquietante parallelismo tra l'arrogante inconsapevolezza delle divinità nordiche e l'insensata distruzione delle risorse del pianeta da parte della nostra civiltà.

Una terra mitica governata dagli elfi e pervasa da energia artica: in Islanda passato e futuro s'incontrano in una sinfonia di vento, pietra, fuoco e ghiaccio. Informazioni aggiornate al 100%, attività all'aperto, itinerari per farsi ispirare, cartine chiare e facili da usare. La guida comprende: Pianificare il viaggio, Reykjavík, Islanda sud-occidentale, Islanda occidentale, I fiordi occidentali, Islanda settentrionale, orientale e meridionale, Capire l'Islanda, Guida pratica

The Booker Prize-winning author of *Possession* breathes life into the Ragnarok myth through the novel of a young British girl during World War II. Ragnarok retells the finale of Norse mythology: a story of the destruction of life on this planet and the end of the gods themselves. What more relevant myth could any modern writer choose? As the bombs of the Blitz rain down on Britain, one young girl is evacuated to the countryside. She is struggling to make sense of her new wartime life. Then she is given a copy of *Asgard and the Gods*—a book of ancient Norse myths—and her inner and outer worlds are transformed. War, natural disaster, reckless gods and the recognition of impermanence in the world are just some of the threads that A.S. Byatt weaves into this most timely of books. Linguistically stunning and imaginatively abundant, this is a landmark. A *Globe and Mail* Best Book “A gorgeous, brilliant, and significant performance.” —Booklist, starred review “Byatt's prose is majestic, the lush descriptive passages—jewelled one minute, gory the next—a pleasure to get lost in.”

—The Telegraph

Scopri le antiche leggende norrene, incontra il saggio Odino, il possente Thor e l'astuto Loki, seguili nelle loro imprese, sin dall'inizio dei tempi, prima ancora che il mondo fosse creato, fino all'ultimo dei giorni, quando la profezia si avvererà ed il Ragnarok darà inizio ad una nuova era.

In the tradition of *On Beauty*, *On Ugliness* and *The Infinity of Lists*, Umberto Eco presents an enthralling and erudite illustrated tour of the fabled places that have awed and eluded us through the ages. From the epic poems of Homer to contemporary science fiction, from the Holy Scriptures to modern mythology and fairy tale, literature and art are full of illusory places we have at some time believed are real, and onto which we have projected our dreams, ideals and fears. Umberto Eco leads us on an illuminating journey through these legendary lands - Atlantis, Thule and Hyperborea, the Earth's interior and the Land of Cockaigne - and explores utopias and dystopias where our imagination can confront concepts that are too incredible, or too challenging, for our limited real world. In *The Book of Legendary Lands* the author's text is accompanied by several hundred carefully assembled works of art and literature; the result is a beautifully illustrated volume with broad and enduring appeal.

“L'Islanda, in cima alla lista delle destinazioni imperdibili, affascina, gli amanti della natura e stupisce migliaia di visitatori: le meraviglie di questa spettacolare terra nordica sembrano infinite”. In questa guida: l'aurora boreale; osservazione degli animali; la Hringvegur; la cultura islandese.

Chi erano i vichinghi che per almeno tre secoli, dalla fine dell'VIII all'XI secolo, scorazzarono liberamente in lungo e in largo? Senza distinzioni, danesi, norvegesi e svedesi dell'epoca? Se gli scandinavi erano conosciuti soprattutto come vichinghi, perché si continua a chiamarli normanni? I norreni cosa c'entrano? I vichinghi che poi divennero per la storia i normanni, partirono dalla Danimarca alla volta delle isole britanniche meridionali e delle coste francesi. Quelli che esplorarono le isole britanniche settentrionali, Islanda, Groenlandia e la mitica Vinland, veleggiarono dalla Norvegia. Si mossero invece dalla Svezia coloro che si diressero verso est e poi giù fino a Costantinopoli. Quando abbracciarono il cristianesimo all'inizio del IX secolo, i vichinghi, da pagani che erano, persero irrimediabilmente molte delle loro peculiarità, buone o cattive che fossero: incredibile, considerando la potenza della mitologia norrena di quelle lontane terre del Nord, che ancor oggi riecheggia in romanzi, film e fumetti di successo. In queste pagine si cercherà di fornire risposte sensate ai tanti interrogativi che ancora aleggiavano attorno a questa gente dell'Europa settentrionale. Come sempre lo faremo con prove alla mano, oppure con una serie di indizi probanti che possano suffragare o suggerire teorie e ipotesi sostenibili.

[Copyright: c24c63373f05f0e8149239e5c3ad2da7](https://www.copyright.com/lookup.jsp?docID=C24C63373F05F0E8149239E5C3AD2DA7)