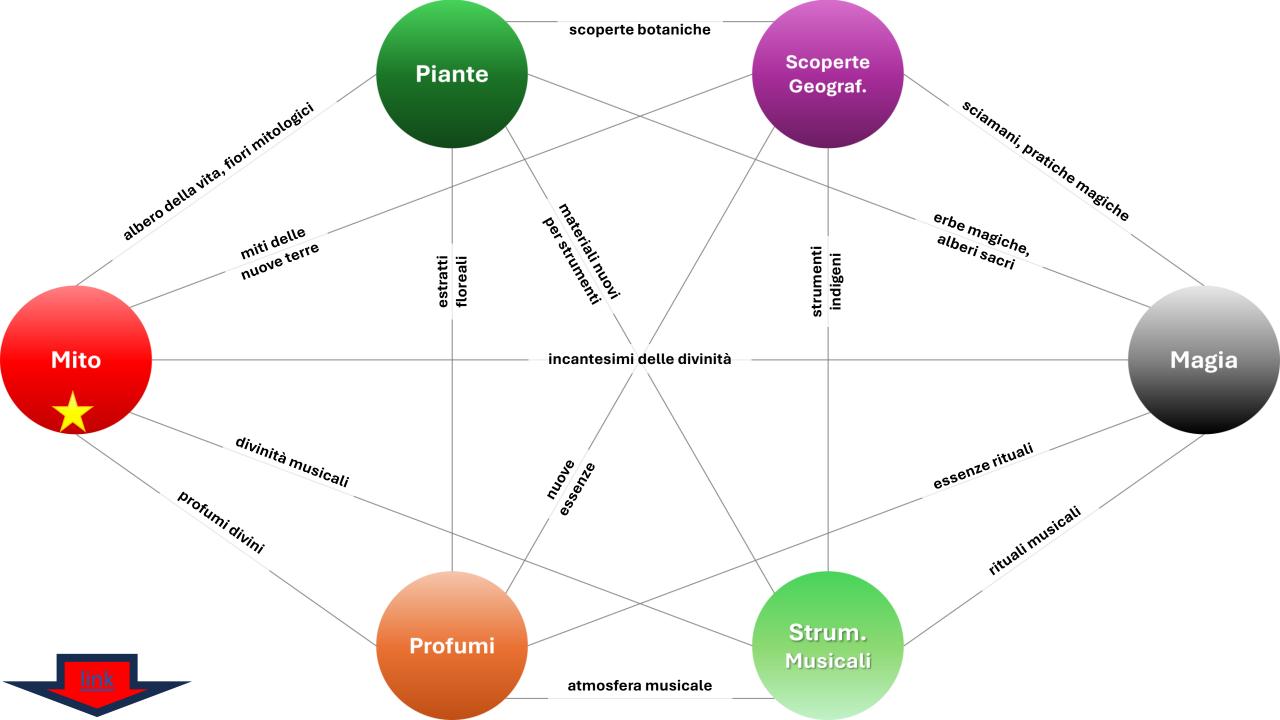


Schema incontri 2024÷2025

- **O** Introduzione
- 1 Il linguaggio del mondo incantato: Fate, Maghe, Streghe & Sciamani
- 2 I profumi accompagnano la storia del mondo, parola di fragranza!
- 3 Si parla spesso di lingue "musicali". La parola è suono, l'insieme delle parole diventa musica.
- 4 Alla scoperta delle... scoperte geografiche: nuovi mondi, diversi modi di esprimersi.
- Il regno vegetale si racconta. Un ambito ricchissimo, quanto la sua terminologia.
- Storia e Mito, mondi lontanissimi, parecchio vicini. Un codice linguistico denso di significato.



INTRODUZIONE

(con chiarimento ... forse)

I **racconti** si articolano in diverse tipologie, ognuna con un proprio scopo e una specifica collocazione culturale.

- Il mito spiega le origini del mondo o i fenomeni naturali attraverso storie sacre, legate a divinità e forze soprannaturali.
- La leggenda, invece, fonde elementi storici e fantastici, raccontando gesta di eroi o eventi straordinari.
- La **fiaba** si avventura in un mondo magico, popolato da fate, streghe e creature incantate, con trame che spesso culminano in un lieto fine.
- La favola, più breve e didascalica, utilizza animali parlanti e situazioni simboliche per trasmettere una morale chiara.

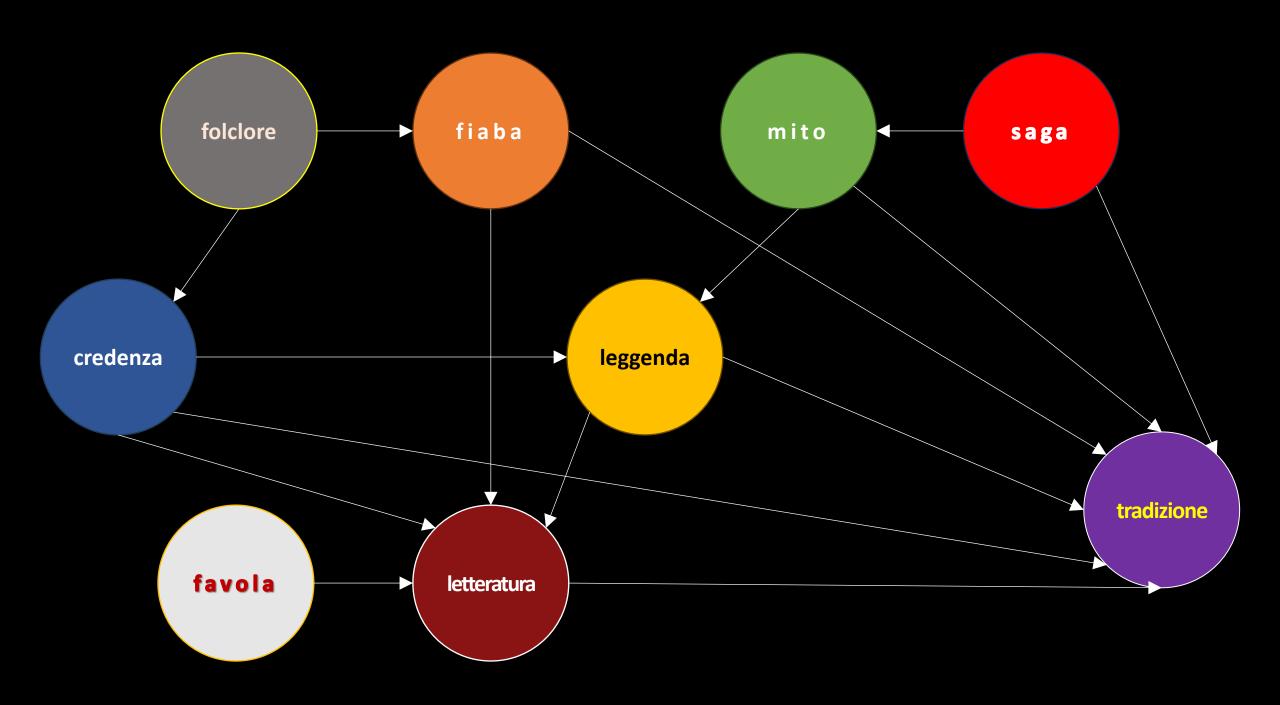




- La saga narra vicende epiche di intere famiglie o comunità, attraversando generazioni e intrecciandosi con la storia.
- Il folclore raccoglie l'insieme delle tradizioni orali, usi, costumi e racconti popolari che rappresentano l'identità di un popolo.
- La <mark>tradizione</mark> tramanda credenze, pratiche e valori di generazione in generazione, preservandone l'essenza nel tempo.
- La credenza, infine, riflette l'insieme delle idee e delle convinzioni che influenzano la visione del mondo di una comunità.

Tutti questi elementi, intrecciati nella **letteratura**, si trasformano in opere che esplorano la condizione umana, lasciando un'impronta duratura nella cultura globale.

IL RACCONTO	
MITO	narrazione sacra di avvenimenti relativi <mark>all'origine dell'universo</mark> , di imprese, di fondazioni culturali e di gesta e <mark>origini di dei e di eroi</mark>
LEGGENDA	racconto tradizionale di avvenimenti fantastici o molto lontani nel tempo, arricchiti o alterati dalla fantasia popolare
FAVOLA	breve narrazione in prosa o in versi, di <mark>intento morale</mark> o didascalico, che ha per oggetto un fatto immaginato i cui protagonisti sono per lo più cose o <mark>animali</mark>
FIABA	racconto fantastico di <mark>origine popolare di fonte e origine orale</mark>
SAGA	racconto tradizionale germanico, leggenda mitica o eroica
FOLCLORE	insieme delle <mark>tradizioni popolari</mark> e delle loro manifestazioni in quanto oggetto di studio o anche di semplice interesse
TRADIZIONE	trasmissione nel tempo di notizie, memorie, consuetudini da una generazione all'altra attraverso l'esempio o mediante informazioni, testimonianze e ammaestramenti orali o scritti
CREDENZA	ogni opinione, <mark>convinzione</mark> si dice generalmente credenza; una credenza è anche la <mark>fede</mark> religiosa, adesione dell'anima e della mente a una <mark>verità soprannaturale non sempre spiegabile con la ragione</mark> .
LETTERATURA	l'insieme della produzione prosastica (non in versi) e poetica di una determinata civiltà



TUTTO DIVERSO TUTTO (quasi) UGUALE

La coesistenza tra mito e religione (nella Grecia antica) era complessa e si articolava su più livelli.
I filosofi e pensatori greci adottarono diversi approcci:

- Interpretazione allegorica: figure come Anassagora vedevano i miti come allegorie¹ di verità naturali o morali
- ☐ Critica razionale: Senòfane (poeta e filosofo greco) criticava l'antropomorfismo degli dèi, proponendo una visione più astratta del divino
- Interpretazione storica: Evèmero (scrittoremitografo greco) sosteneva che gli dei fossero antichi re e eroi divinizzati
- ☐ Sincretismo: alcuni pensatori cercavano di conciliare le diverse tradizioni religiose identificando divinità simili

La popolazione generale praticava comunque i rituali tradizionali, mentre le élite intellettuali potevano mantenere contemporaneamente una visione critica dei miti e la partecipazione al culto pubblico.

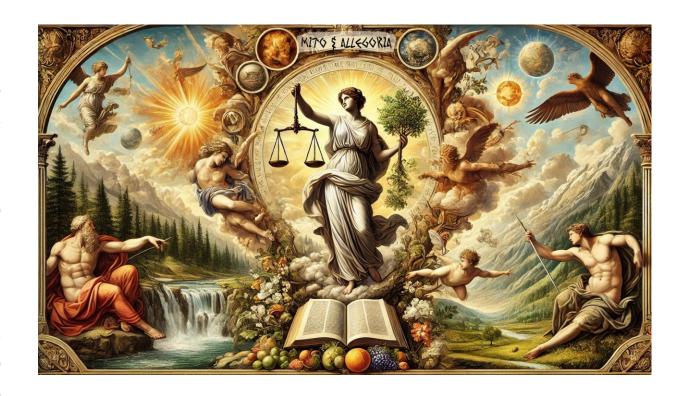
I misteri eleusini, per esempio, coesistevano con interpretazioni filosofiche più sofisticate della religione. Questa tensione tra interpretazione letterale e allegorica dei miti influenzò profondamente lo sviluppo del pensiero greco, contribuendo all'emergere della filosofia come disciplina distinta.

1. allegoria s.f. [sec. XIV]

figura retorica che esprime un significato diverso da quello letterale.

PRESTITO LATINO DI ORIGINE GRECA:

dal <u>lat</u>. <u>allegoria</u>, dal <u>gr</u>. <u>allegoria</u>, con accentazione alla greca, der. di <u>allegoréō</u> 'parlare figuratamente', comp. di <u>állos</u> 'altro, diverso' e agoreúō 'parlare'



Mito e leggenda sono due termini che spesso si sovrappongono; la leggenda ha degli elementi di storicità, mentre i miti si interessano degli dei.

Le origini di entrambi si perdono nella notte dei tempi, un "accumulo" avvenuto nel tempo lungo, con modificazioni e aggiunte determinate dalla oralità.



Miti e leggende sono quella parte della narrazione orale che tratta argomenti più elevati, contrariamente ai racconti popolari legati a bisogni più immediati e pratici, così come la fiaba classica.

Miti e leggende sono connessi al sentimento religioso, agli interrogativi posti dall'esistenza umana sui valori e sulle regole morali che la reggono.

leggenda

Le prime forme mitologiche risalgono a tremila anni prima di Cristo.

Miti e leggende a ragione del loro carico di religiosità e ritualità hanno avuto certamente una funzione pedagogica nell'insegnare le regole di vita e le norme etiche; commentavano gli aspetti della vita, rispondevano alle preoccupazioni degli uomini, oltre ad assolvere probabilmente ad una funzione dilettevole, visto che alcuni racconti non sono avari di colore e fantasia.

I primi uomini, privi di conoscenze, si pongono interrogativi sul mondo e sulla natura e si creano delle risposte con l'aiuto dell'immaginazione.

La storia dell'uomo è caratterizzata da tre epoche: quella magica (in cui nasce il mito), quella religiosa e quella scientifica.

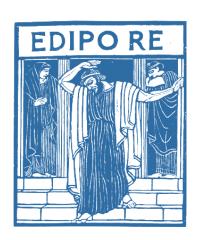
Siccome l'uomo primitivo vive dei prodotti della terra, ecco che <u>i miti antichi, come gli antichi riti, si collegano soprattutto alla vita dei campi e hanno come tema centrale la fertilità.</u>



Sigmund Freud (1856-1939) propone l'accostamento tra i meccanismi di funzionamento del mito e quelli del sogno e definisce i **miti come sogni deformati** in cui si realizzano i desideri delle nazioni, sogni antichissimi della gioventù umana.

Carl Gustav Jung

(1875-1961) pensa che i miti nascano dal fondo dell'animo umano, ricollegandosi ad archetipi (primo esemplare e modello) istintivi.





Secondo Freud, i miti funzionano in modo simile ai sogni, ma su un piano collettivo, culturale e simbolico.

Sono racconti che esprimono desideri, paure e conflitti universali della psiche umana, deformati e adattati per essere comprensibili e accettabili all'interno di una società.

I miti sono una sorta di linguaggio simbolico per affrontare temi profondi come:

- ☐ Conflitti edipici: Freud interpreta molti miti (ad esempio, il mito di Edipo) come rappresentazioni di desideri e paure legati al rapporto tra genitori e figli.
- Desideri repressi: i miti, come i sogni, offrono una via per esprimere desideri inconsci che non possono emergere direttamente nella vita quotidiana.

Il primo testimone della mitologia greca è certamente Omero, che ha inserito nell'Iliade e nell'Odissea antiche leggende, ovviamente antecedenti alla sua stessa esistenza.

Le antiche leggende di epoca arcaica spesso sono state considerate antecedenti della filosofia, una sorta di prima fase del pensiero dell'uomo.

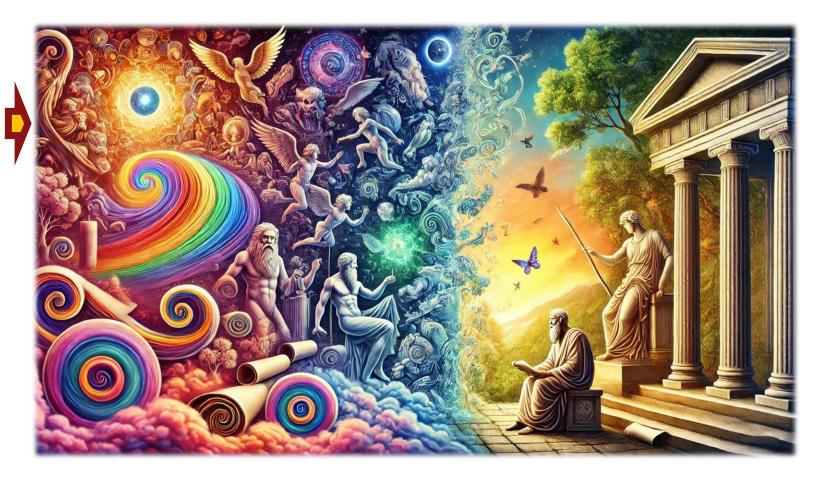
Si parla, infatti, di "pensiero mitico", che precede il "pensiero filosofico".

La considerazione della centralità della fantasia e l'accettazione del soprannaturale senza metterlo in dubbio e senza porsi problemi sulla sua coerenza o evidenza.

Questo pensiero si differenzia da quello filosofico che è invece logico, basato sul ragionamento sistematico e sulla dimostrazione delle tesi.

Il pensiero mitico scompare con l'apparire dei primi filosofi greci, che richiamano un uomo più sicuro di sé, con maggiore fiducia nelle proprie capacità mentali, tanto da negare al mito il valore conoscitivo.

Il passaggio dal mito alla filosofia è il processo in cui il mito come rivelazione dell'archetipo si traduce nel mito come narrazione favolosa e leggendaria, in poesia.



Ad un certo momento l'Occidente greco-romano accetta la storia e dimentica il mito come avvicendamento delle età: gli uomini passano da un mondo in cui vivono come dei (età dell'oro) ad uno che li vede colpiti da ogni male.

Con il mito l'uomo si è dato di volta in volta le risposte ai fenomeni naturali; ha trovato risposte alle domande sull'origine della vita o sull'origine del mondo o sulle ragioni per cui si verifica un fatto naturale o sul perché avvengono determinati fenomeni...

Il mito elaborato dall'uomo è una risposta umana, che sottende anche la necessità per l'uomo di avere un aggancio con una verità che non sia transeunte, ma duratura e universale.

La mitologia si lega alla dimensione sacra, una giustificazione che ha pretese di universalità, che sfonda le pareti del mistero, non può che caricarsi di valenza religiosa e ogni racconto essere considerato come vero.

Quando il mito perde la dimensione religiosa e la sua capacità di giustificare i fenomeni, diventa un racconto di mera fantasia. I miti, proprio perché sono costruzioni della mente di un popolo carichi di sacralità (perché l'uomo non ne può fare a meno), possono essere diversi da popolo a popolo.

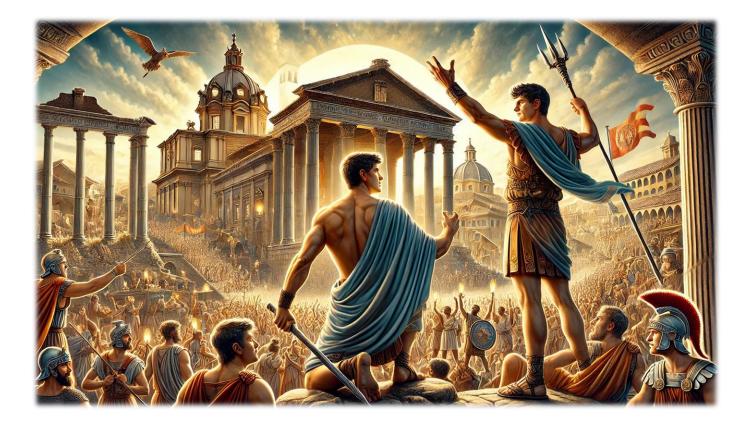


La leggenda è simile al mito

Entrambi costituiscono dei racconti orali tramandati da generazione in generazione per rispondere al bisogno di comprendere la realtà.

La leggenda però è differente dal mito per il suo carattere locale.

La leggenda ha un radicamento in fatti circoscritti o in personaggi che hanno ricoperto un ruolo importante nella storia di un luogo.



- Personaggi come <u>Romolo e Remo</u>, la cui storia e le cui gesta sono celebrate per spiegare la nascita della città di Roma;
- o come <u>Re Artù</u> che diffonde i valori tipici dell'occidente come la fedeltà, l'amicizia, la giustizia...
- In questa linea sono inseribili le vite leggendarie dei Santi o dei Martiri che hanno rappresentato con le loro scelte e le loro azioni il paradigma (modello) della cristianità.

La leggenda è collegata anche alle giustificazioni di feste, riti, balli... in cui la narrazione, muovendosi sempre tra realtà circoscritta e fantasia, tenta di stabilire la plausibilità di alcuni avvenimenti; nella fattispecie, la leggenda diventa un ponte ideale tra passato e presente.

La leggenda può occuparsi anche di avvenimenti misteriosi che interessano, ad esempio, una casa, una fonte miracolosa, un lago...

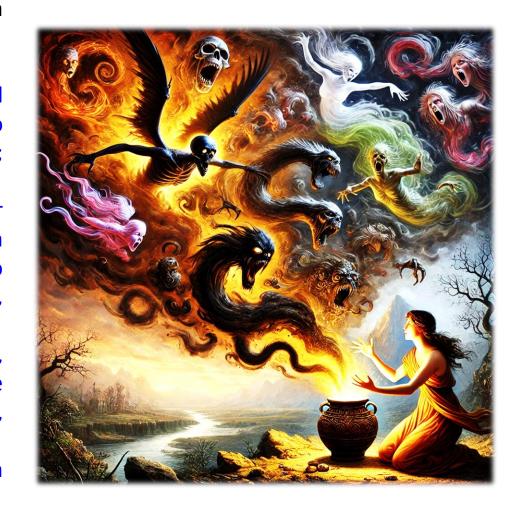
C'è pure la **possibilità che** alcuni **racconti fantastico-leggendari si intersechino con il mito**; ad esempio, la leggenda-mito di Prometeo e Pandora, secondo cui l'uomo venne creato da Prometeo modellando la creta, mentre Zeus diede il soffio della vita.

Prometeo chiede a Zeus di insegnare all'uomo anche il segreto del fuoco, ma il padre degli Dei, per timore che l'uomo si evolvesse al punto da sfidarlo, rifiuta. Prometeo di nascosto concede all'uomo un tizzone; questi ricava il fuoco e avvia un rapido progresso.

Quando Zeus se ne accorge, punisce Prometeo ed escogita un piano per far soffrire l'uomo per l'eternità. Invita il figlio Efesto a modellare una creatura con la creta e Atena le dà il soffio della vita; la chiamano Pandora e la danno in moglie ad Epimeteo, fratello di Prometeo, consegnandole anche un cofanetto che mai avrebbe dovuto aprire.

I due giovani vivono felici fino a quando Pandora, presa dalla curiosità, apre il cofanetto da cui esce un vento che semina tutti mali che affliggono l'uomo da quel momento: povertà, vecchiaia, malattie, fatica, gelosia, vizio, sospetto...

La donna tenta di richiuderlo, intrappolando solo la speranza, che dà all'uomo la forza di continuare nell'inferno della vita.



Una testimonianza di leggenda-mito che giustifica con la fantasia i mali e le preoccupazioni che affliggono ancora l'umanità.

È evidente come la narrazione sia anche un modo per **isolare i vizi** e averli isolati, significa già creare una classificazione intorno a cui riflettere per **sviluppare una morale condivisa**.

Le leggende possono anche essere nel contempo miti e favole e come esempio si possono richiamare alcune leggende africane.

- ☐ Una favola dice che l'<u>istrice</u> tanto tempo fa era un uomo. Questi un giorno ruba un pettine d'acciaio con punte aguzze per cardare la lana. Quando il padrone se ne accorge glielo chiede indietro. Il ladro nega e Allah lo ricopre di un mantello con gli stessi aculei del pettine rubato.
- ☐ Un altro racconto simile si riferisce al **porcospino**, anch'esso primamente un uomo. Questi prende un pettine, ma non lo restituisce e Allah lo punisce facendogli crescere delle punte folte come quelle del pettine rubato.



E la Befana?

La **leggenda** dunque opera ...

- una giustificazione sull'origine di certi aspetti della realtà;
- oppure <u>dà giustificazione di alcune tradizioni</u>.

Tipica, è quella della befana.

Si racconta che tra Natale e l'Epifania, ovvero in dodici giorni, le streghe compiono scorribande: trasformano l'acqua del pozzo in vino, le lenzuola diventano lasagne, le ferraglie si trasformano in salamini...

Gli animali parlano e guai ad ascoltarli, fino all'arrivo della Befana con i suoi doni, che entra nelle case dalle cappe dei camini...

È un esempio di straordinaria oralità, in cui la fantasia opera e sistema immagini, bisogni e paure. Questa visione mitologico-fiabesca affonda le sue radici nelle antiche tradizioni popolari europee, dove il periodo tra il Natale e l'Epifania è considerato un tempo magico e liminale, sospeso tra due mondi: quello terreno e quello soprannaturale.

Erano anche un modo per esorcizzare paure collettive, come l'inverno o l'incertezza del futuro, trasformandole in storie affascinanti e condivise.

In sintesi, questa visione mitologico-fiabesca riflette ...

- il bisogno umano di dare senso ai cicli naturali,
- di celebrare il mistero e
- di mantenere un legame con il soprannaturale attraverso il racconto e la tradizione.



1. I Dodici Giorni Magici

<u>Liminalità temporale</u>: I 12 giorni che intercorrono tra il Natale e l'Epifania segnano un periodo di transizione, spesso visto come un momento in cui il confine tra il mondo umano e quello degli spiriti o delle forze della natura si assottiglia.

In molte culture, questi giorni sono associati a riti di purificazione, protezione e magia.



Legami con il ciclo agricolo: In tempi antichi, questo periodo invernale era un momento di pausa dai lavori agricoli, dando spazio a racconti, rituali e celebrazioni.

2. Le Streghe e i Fenomeni Magici

<u>Streghe e trasformazioni</u>: Le streghe, figure presenti in molte tradizioni europee, rappresentano forze caotiche e trasgressive.

La loro capacità di trasformare elementi quotidiani (acqua in vino, lenzuola in lasagne, ferraglie in salamini) è un'espressione del potere sovrannaturale di alterare l'ordine naturale delle cose, ma anche un modo per riflettere sul valore della metamorfosi e del soprannaturale.

<u>Simbolismo degli oggetti</u>: L'acqua trasformata in vino può richiamare la <u>simbologia</u> cristiana, mentre le lenzuola che diventano lasagne o ferraglie trasformate in cibo evocano abbondanza <u>e l'irruzione del miracolo nel quotidiano</u>.

Ecco i punti principali che spiegano meglio questa narrativa — 2/2

3. Gli Animali che Parlano

Antiche credenze: In molte tradizioni europee, si credeva che gli animali acquisissero la capacità di parlare durante momenti particolari dell'anno, come la notte di Natale o la Vigilia dell'Epifania. Tuttavia, ascoltarli portava sfortuna, forse perché i loro discorsi rivelavano verità scomode o profezie infauste.

Legame con il divino: Gli animali erano considerati intermediari tra il mondo terreno e quello ultraterreno, e il loro parlare simboleggia un'apertura momentanea a un sapere proibito.

4. L'Arrivo della Befana

Origini della Befana: La figura della Befana è un sincretismo tra antiche divinità agresti e spiriti invernali.

Porta doni come simbolo di fertilità e abbondanza per l'anno nuovo. La sua discesa dal camino, invece, richiama antichi riti di purificazione legati al fuoco e al fumo.

Rinnovo e chiusura del ciclo: La sua venuta conclude il ciclo magico dei dodici giorni; riporta ordine e chiude il portale tra il mondo umano e il soprannaturale.



5. Funzione Sociale della Narrazione

Questi racconti servivano a spiegare fenomeni naturali, a scandire il tempo e a impartire norme morali (ad esempio, l'idea di non spiare o non interferire con il soprannaturale).

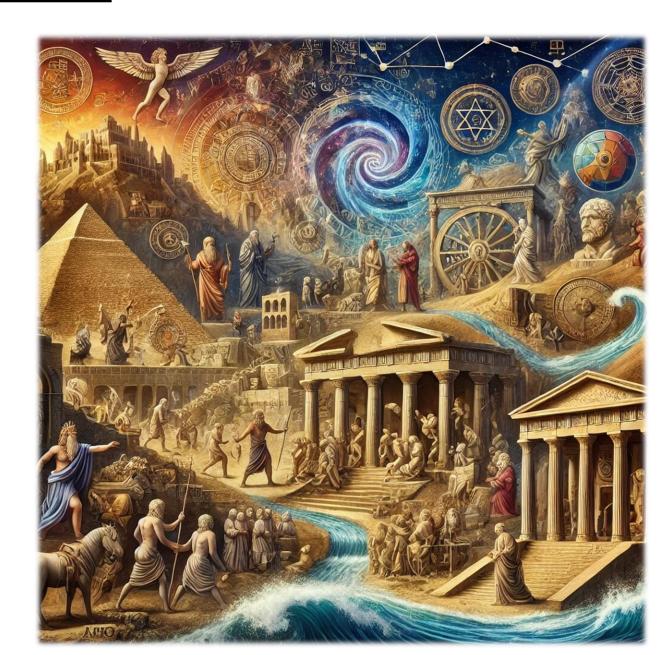
MA LA MITOLOGIA... SERVE?

Storia, funzione, sviluppo della mitologia

La mitologia ha una storia lunga e complessa che si intreccia con lo sviluppo delle civiltà umane.

- 1. Origini preistoriche: Probabilmente iniziata con narrazioni orali primitive.
- 2. Antiche civiltà: Sviluppo di sistemi mitologici complessi in Mesopotamia, Egitto, Grecia, Roma, India, Cina, ecc.
- 3. Medioevo: Fusione di miti pagani con tradizioni cristiane.
- 4. Rinascimento: Riscoperta e reinterpretazione dei miti classici.
- **5. Era moderna: Studio** scientifico della mitologia **e** suo **uso nell'arte** e nella letteratura.

La mitologia continua a evolversi e a influenzare la cultura contemporanea, mantenendo la sua rilevanza come strumento per esplorare la condizione umana e dare senso al mondo che ci circonda.



Storia, funzione, sviluppo della mitologia



Esplicativa:



Spiegare fenomeni naturali e l'origine del mondo.

Sociale:

☐ Rafforzare norme e valori culturali.

Psicologica:

☐ Affrontare paure e desideri umani universali.

Identitaria:

☐ Definire l'identità culturale di un gruppo.

Educativa:

☐ Trasmettere saggezza e insegnamenti morali.

Spirituale:

☐ Fornire un quadro per l'esperienza religiosa.

Storia, funzione, sviluppo della mitologia

- 1. Orale: Trasmissione di miti attraverso la narrazione orale.
- 2. Scritto: Codifica dei miti in testi sacri e letterari.
- 3. Sincretismo^a: Fusione di tradizioni mitologiche diverse.
- 4. Interpretazione: Sviluppo di approcci allegorici e simbolici.
- 5. Secolarizzazione: Uso dei miti in contesti non religiosi.
- **6. Analisi comparativa:** Studio scientifico delle somiglianze tra miti di culture diverse.
- **7. Psicoanalitico:** Interpretazione dei miti come espressioni dell'inconscio collettivo.
- 8. Strutturalismo: Analisi dei miti come sistemi di segni e relazioni.
- **9. Contemporaneo:** Creazione di nuove mitologie in letteratura, cinema e cultura pop.
 - a) sincretismo s.m. [sec. XVIII] conciliazione di ideologie contrastanti; fusione di elementi culturali disparati.

PRESTITO MODERNO DAL GRECO ANTICO:

dal <u>gr. synkrētismós 'federazione di città cretesi'</u>, der. di <u>krētízō</u> 'fare il cretese', der. di <u>Krētē</u> 'Creta', col pref. syn- 'con'

- ► <u>fr</u>. syncrétisme, <u>sp</u>. sincretismo.
- ◆ Il termine, usato da Plutarco per indicare l'accordo fra le città cretesi, di solito divise, contro un nemico comune, è passato a indicare la conciliazione di filosofie opposte e la fusione di culture diverse.



- 1. Antropomorfismo: Gli dei greci hanno forme e passioni umane, ma con poteri sovrannaturali.
- 2. Pantheon complesso: Una vasta gerarchia di divinità, semidei ed eroi.
- 3. Spiegazione cosmica: I miti spiegano l'origine del mondo e i fenomeni naturali.
- **4. Destino e fato:** Concetti centrali, spesso ineluttabili anche per gli dei.
- **5. Eroismo e tragedia:** Storie di grandi imprese e cadute drammatiche.
- 6. Metamorfosi: Trasformazioni frequenti di dei e mortali in animali o elementi naturali.
- 7. Moralità ambigua: Dei ed eroi spesso mostrano virtù e vizi umani.
- 8. Connessione con la natura: Divinità associate a elementi naturali e fenomeni atmosferici.
- 9. Ciclo della vita: Temi di nascita, morte e rinascita ricorrenti.
- 10. Eredità culturale: Influenza duratura su arte, letteratura e pensiero occidentale.

L'essenza del mito greco riflette una visione del mondo che cerca di spiegare la complessità della vita umana e dell'universo attraverso narrazioni ricche di simbolismo e significato.



ABBONDANZA DI MITOLOGIA NEL LINGUAGGIO

Mitologia e Linguaggio



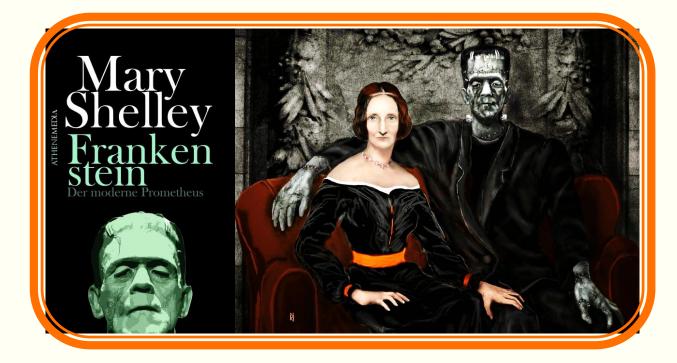
Il mito è entrato prepotentemente nell'uso linguistico per diverse ragioni.

Questi fattori combinati hanno reso i miti una fonte ricca e duratura di riferimenti culturali e linguistici.

- A. Cultura e Educazione
- B. Simbolismo Universale
- C. Esemplificazione di Caratteri e Situazioni
- D. Influenza su Arte e Letteratura
- E. Persistenza dei Temi Mitologici

A. Cultura e Educazione:

I miti greci e romani sono stati parte integrante dell'educazione classica per secoli, influenzando profondamente la cultura occidentale.



CLASSICO. "Frankenstein The Modern Prometheus" di Mary Shelley (1818). Questo capolavoro gotico prende spunto dal mito di Prometeo, il titano che sfidò gli dèi per donare il fuoco all'umanità.

Victor Frankenstein, il protagonista, è una figura prometeica che sfida i limiti della natura creando vita, ma subisce gravi conseguenze per la sua hybris (tracotanza, sfrenatezza, superbia).

<u>CLASSICO</u>. "Hypérion" di Friedrich Hölderlin (1797-1799).



Scritto sotto forma di lettere, il romanzo esplora il desiderio di armonia tra uomo e natura, con continui richiami alla mitologia greca, come il titolo che rimanda a Iperione, titano della luce.

B. Simbolismo Universale:

I miti trattano **temi universali** come amore, potere, coraggio e inganno, rendendoli rilevanti e facilmente comprensibili attraverso diverse epoche e culture.



Eris (Discordia).

La dea della discordia inganna e manipola gli altri per seminare caos.

La sua azione più famosa è il lancio della mela d'oro con l'iscrizione "alla più bella", che scatena il conflitto tra Era, Atena e Afrodite, portando alla Guerra di Troia.

Potere Zeus (Giove).

Il re degli dèi nella mitologia greca, Zeus è il simbolo del potere supremo e dell'autorità divina.

Custodisce l'ordine del mondo ed esercita il suo dominio con fulmini e giustizia, spesso in modo controverso.



A proposito di Zeus, il più prolifico degli dei (36 figli "certificati")

Figli di Zeus con Dee

- Atena Nata dalla testa di Zeus dopo aver inghiottito Metis. Dea della saggezza e della strategia.
- Apollo Figlio di Zeus e Latona (Leto). Dio del sole, delle arti e della profezia.
- Artemide Figlia di Zeus e Latona (Leto).
 Dea della caccia e della luna.
- 4. Ermes Figlio di Zeus e Maia (una Pleiade). Dio dei messaggeri, dei viaggiatori e dei ladri.
- Dioniso Figlio di Zeus e Semele (umana, ma a volte associata a un'origine divina). Dio del vino e dell'ebbrezza.
- **6. Efesto** (in alcune versioni) Figlio di Zeus e Hera, dio del fuoco e della metallurgia.
- 7. Ares Figlio di Zeus e Hera. Dio della guerra.
- 8. Ebe Figlia di Zeus e Hera. Dea della giovinezza.
- Ilizia Figlia di Zeus e Hera. Dea del parto.
- Persefone (in alcune versioni) Figlia di Zeus e Demetra. Regina degli Inferi e dea della fertilità.
- **11. Eracle** (divinizzato) Figlio di Zeus e Alcmena (mortale, ma diventa un dio dopo la morte).
- **12. Eosforo** (Lucifero) Figlio di Zeus e Eos (secondo alcune fonti). Stella del mattino.

Figli di Zeus con Donne Mortali

- **1.** Perseo Figlio di Zeus e Danae. Eroe che uccise Medusa.
- **2. Elena** di Troia Figlia di Zeus e Leda. Simbolo di bellezza, causa della guerra di Troia.
- 3. Polluce Figlio di Zeus e Leda. Uno dei Dioscuri.
- **4. Eracle** Figlio di Zeus e Alcmena. Eroe delle dodici fatiche.
- 5. Minosse Figlio di Zeus ed Europa. Re di Creta e giudice dell'Aldilà.
- **6.** Radamanto Figlio di Zeus ed Europa. Giudice dell'Aldilà.
- Sarpedonte Figlio di Zeus ed Europa. Guerriero troiano.
- 8. Dardano Figlio di Zeus ed Elettra (una Pleiade). Fondatore della dinastia troiana.
- Arcas Figlio di Zeus e Callisto. Progenitore degli Arcadi.
- **10. Amfione** e **Zeto** Gemelli, figli di Zeus e Antiope. Costruttori delle mura di Tebe.
- **11. Tantalo** Figlio di Zeus e Plota (secondo alcune versioni).
- **12. lasio** Figlio di Zeus ed Elettra. Legato ai miti agricoli.
- **13. Epafro** Figlio di Zeus e Io. Progenitore della stirpe egiziana.
- **14.** Eaco Figlio di Zeus e Egina. Giudice dei morti nell'Aldilà.

Figli di Zeus con Entità Mistiche

- Musa (le Muse, secondo alcune tradizioni) – Figlie di Zeus e Mnemosine, dee delle arti e della scienza.
- 2. Le **Ore** Figlie di Zeus e Temi, divinità del tempo e delle stagioni.
- 3. Le **Moire** Figlie di Zeus e Temi, dee del destino.
- **4. Astraea** Figlia di Zeus e Temi, personificazione della giustizia.
- 5. Chariti (Grazie) Figlie di Zeus ed Eurynome, dee della bellezza e della grazia.
- 6. Pastore (Pan) In alcune tradizioni, Pan è figlio di Zeus e di una ninfa.

Figli di Zeus in Altri Miti o Varianti

- 1. Macaria Figlia di Zeus ed Ecate (in alcune versioni), legata al sacrificio.
- Tebe Fondatrice della città di Tebe, figlia di Zeus e di Antiope.
- **3.** Lacedaemone Figlio di Zeus e Taigete, antenato degli Spartani.
- Graecus Figlio di Zeus e Pandora II, progenitore mitologico dei Greci.

B. Simbolismo Universale:

I miti trattano **temi universali** come amore, potere, coraggio e inganno, rendendoli rilevanti e facilmente comprensibili attraverso diverse epoche e culture.



Amore - Eros (Cupido).

Dio greco dell'amore e del desiderio, Eros rappresenta l'energia travolgente dell'amore passionale e romantico.

Nella mitologia romana, è noto come Cupido, spesso raffigurato con arco e frecce che scatenano l'innamoramento.

Coraggio - **Ercole** (**Eracle**)

L'eroe semidio, noto per le sue "dodici fatiche", è l'incarnazione del coraggio e della forza d'animo.

Ha affrontato imprese impossibili, superando mostri e sfide, spesso per redimersi dai suoi errori.



C. Esemplificazione di Caratteri e Situazioni:

I personaggi mitologici incarnano tratti umani estremi e archetipici, rendendoli ideali per metafore e analogie che descrivono comportamenti umani.



<u>Invidia</u> - Era (Giunone).

La dea **Era** (Giunone nella mitologia romana) è nota per la sua gelosia e invidia nei confronti delle amanti di Zeus e della loro progenie.

La sua vendetta spietata verso personaggi come Ercole o lo (amante di Zeus , lo fu trasformata in una mucca quando Era scoprì la loro relazione) illustra le devastazioni causate da questo vizio.



<u>Avidità</u> - Re Mida desiderava che tutto ciò che toccasse si trasformasse in oro, ma il dono si rivelò una maledizione quando non poté più nutrirsi e rischiò di perdere ciò che amava.

Questo mito rappresenta le conseguenze distruttive dell'avidità.

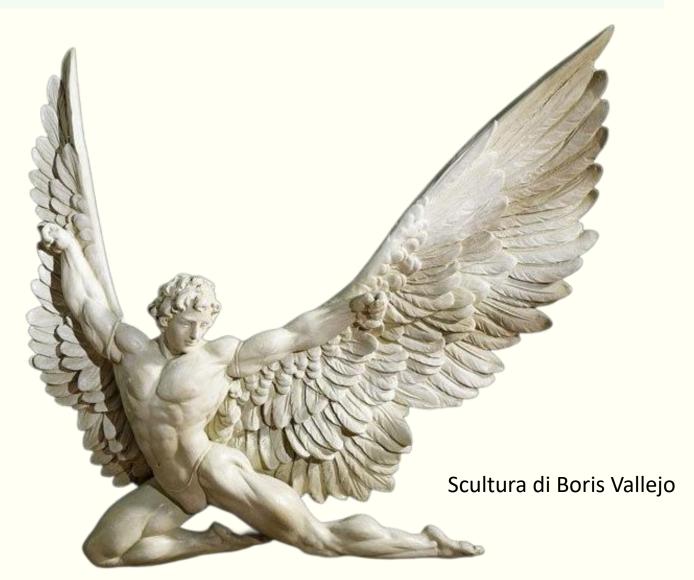
C. Esemplificazione di Caratteri e Situazioni:

I personaggi mitologici incarnano tratti umani estremi e archetipici, rendendoli ideali per metafore e analogie che descrivono comportamenti umani.

<u>Superbia</u> - Icaro.

Icaro, nel mito greco, simboleggia l'arroganza e la presunzione.

Ignorò gli avvertimenti del padre **Dedalo** e volò troppo vicino al sole, causando la fusione della cera delle sue ali e la sua caduta fatale. La sua storia è un monito contro l'eccesso di ambizione e l'orgoglio.



D. Influenza su Arte e Letteratura:

La mitologia ha ispirato numerose opere d'arte, letterarie e teatrali, contribuendo alla loro diffusione e all'adozione di termini mitologici nel linguaggio comune.



Anche se è una scultura, viene spesso paragonato per la sua drammaticità visiva a un dipinto mitologico. Rappresenta il rapimento di **Proserpina** da parte di **Ade**, ed è considerato uno dei capolavori del barocco, conservato alla Galleria Borghese di Roma.



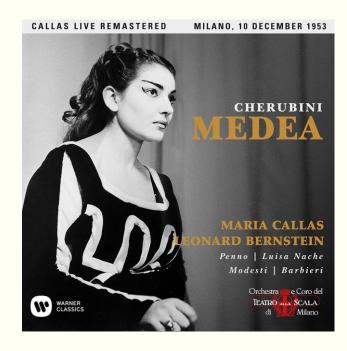


BALLETTO. "Daphnis et Chloé" di Maurice Ravel (1912).

Basato sul romanzo pastorale di Longo Sofista, narra la storia d'amore tra il pastore Daphnis e la pastorella Chloé, con un forte richiamo alla mitologia greca e ai culti di Pan.

D. Influenza su Arte e Letteratura:

La mitologia ha ispirato numerose opere d'arte, letterarie e teatrali, contribuendo alla loro diffusione e all'adozione di termini mitologici nel linguaggio comune.



MELODRAMMA. "Médée" di Luigi Cherubini (1797)

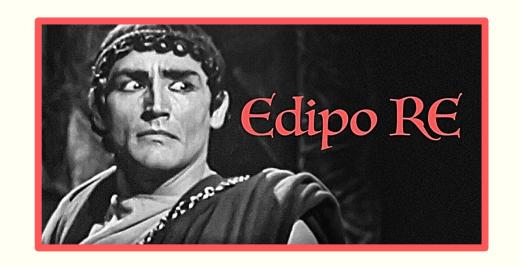
Questa è la versione operistica più celebre basata sul mito di Medea. L'opera si concentra sull'amore tradito di Medea per Giasone e sulla sua terribile vendetta, che culmina nell'uccisione dei propri figli.

Cherubini riesce a catturare tutta la complessità del personaggio di Medea, sia come amante ferita che come figura spietata e implacabile. Celebre per la drammaticità e la potenza della musica, è considerata un capolavoro del classicismo.

TEATRO. "Edipo Re" di Sofocle.

Una delle tragedie greche più celebri, narra il tragico destino di **Edipo**, che involontariamente uccide suo padre e sposa sua madre.

Il dramma esplora temi universali come il destino, la colpa e l'identità, rimanendo un pilastro del teatro classico.



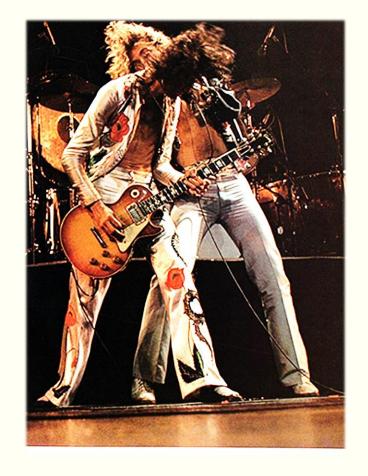
E. Persistenza dei Temi Mitologici:

Le **storie mitologiche** continuano a essere raccontate e riadattate, mantenendole vive **nella memoria collettiva** e nel linguaggio.

ROCK.

"Achilles Last Stand" Led Zeppelin (1976).

Ispirata al mito di Achille, la canzone esplora temi di eroismo e mitologia, intrecciandoli con esperienze personali della band.





MUSICAL.

"Hadestown" di Anaïs Mitchell (2016). Una reinterpretazione moderna del mito di Orfeo ed Euridice, ambientata in un contesto industriale.

Il musical esplora l'amore, il sacrificio e il potere, con musiche jazz, folk e blues.

E. Persistenza dei Temi Mitologici:

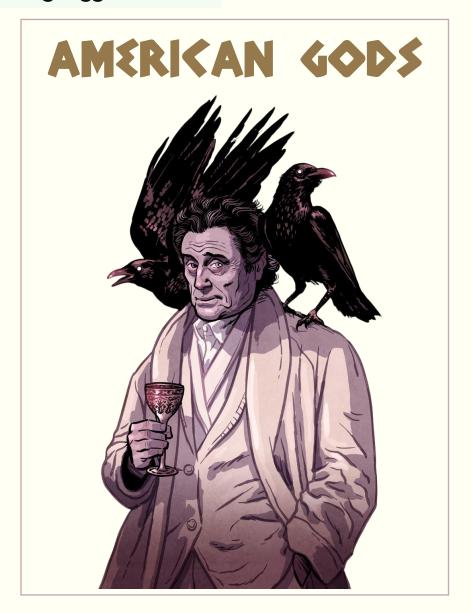
Le **storie** mitologiche continuano a essere raccontate e riadattate, mantenendole vive **nella** memoria collettiva e nel linguaggio.

ROMANZO.

"American Gods" di Neil Gaiman (2001).

Questo romanzo mescola mitologie di tutto il mondo con una storia contemporanea. Gli antichi dèi, portati in America dagli immigrati, lottano per sopravvivere in un mondo dominato da nuove divinità moderne come la tecnologia e i media.

Un capolavoro che esplora il significato della fede e della mitologia nella società moderna.



Nel Mondo, Quando l'Unica Informazione Era II Mito E Bastava!

I miti servono spesso a spiegare in modo accattivante e memorabile comportamenti umani complessi e situazioni della vita.

Attraverso storie ricche di personaggi e avventure straordinarie, i miti riescono a trasmettere lezioni morali, psicologiche e filosofiche che sono facilmente comprensibili e riconoscibili.

Le metafore e i simboli mitologici aiutano a illustrare concetti astratti, rendendoli più accessibili e pertinenti.

Questo rende il mito uno strumento potente per educare, intrattenere e riflettere sulle dinamiche della psiche umana e sulle sfide della vita quotidiana.

Re <u>Mida</u>, simbolizza la maledizione del suo desiderio di trasformare tutto ciò che tocca in oro, una lezione sul pericolo dell'<u>avidità</u> e delle conseguenze non previste delle proprie scelte.



It's the same everywhere in the world

[Tutto il mondo è paese]

PANTHEON MONDIALE

Funzione Cultura	Ciclo cosmico	Amore materno, cura e protezione	Fertilità e prosperità	Misericordia e compassione	Coraggio	Potere	Morte
Greca	Crono	Demetra	Afrodite	Hestia	Ares	Zeus Ade	
Romana	Saturno	Saturno Cerere Venere Vesta Marte Giove		Plutone			
Celtica	Lugh	Danu	Brigid	Cerridwen	Cú Chulainn	Nuada	Morrigan
Germanica/ Nordica	Yggdrasil / Ragnarök	Frigg	Freyr	Balder	Thor	Odino	Hel
Egizia	Ra	Iside	Osiride	Hathor	Sekhmet	Amon-Ra	Anubi
Sumero-Assiro- Babilonese	Tiamat	Ninhursag	lshtar (Inanna)	Marduk	Ninurta	Enlil	Ereshkigal
Cinese	Yù Huáng	Guanyin	Nüwa	Guanyin	Guan Yu	Yù Huáng	Yanluo Wang
Giapponese	Tsukuyomi	Kannon	Inari	Kannon	Susanoo	Amaterasu	Izanami
Africana (Yoruba)	Olorun	Yemaya	Oshun	Yemaya	Shango	Obatala	Oya

1. <u>Tsukuyomi</u> (Giapponese - Shintoismo)

Dio della Luna. Tsukuyomi è il kami della notte e rappresenta il ciclo cosmico del giorno e della notte. È associato all'equilibrio e all'ordine cosmico.

Fratello di Amaterasu (dea del sole) e Susanoo (dio delle tempeste), ha un rapporto conflittuale con la sorella Amaterasu, che lo rifiuta dopo un evento mitologico.



Dea della misericordia e della compassione. Guanyin è venerata come la salvatrice delle anime e la protettrice dei deboli.

È simbolo di amore incondizionato e cura, ascoltando le preghiere dei bisognosi.

Spesso raffigurata con un vaso d'acqua e un ramo di salice, rappresenta la protezione materna e la compassione universale.

3. <u>Brigid</u> (Celtica - Mitologia Irlandese):

Dea della fertilità, della poesia, della guarigione e della forgia.

Brigid è una delle dee principali della mitologia celtica, associata alla primavera, alla creatività e alla protezione.

È patrona del fuoco sacro e dei cicli agricoli. È anche legata al festival di Imbolc, che celebra il ritorno della luce e della fertilità.







4. Marduk (Sumero-Assiro-Babilonese): Dio supremo e creatore. Marduk è il dio babilonese dell'ordine e della giustizia, che sconfigge il caos primordiale rappresentato dalla dea Tiamat. È il mediatore tra gli dèi e il creatore del mondo e degli esseri umani. Simbolo di potere e giustizia.

5. Thor (Germanica/Nordica - Mitologia Norrena): Dio del tuono, della **forza** e della **protezione**.

Thor è il protettore dell'umanità, noto per la sua forza fisica e il martello Mjolnir, che usa per combattere i giganti. È associato anche alla fertilità e al controllo degli agenti atmosferici, come le tempeste.

6. Amon-Ra (Egizia): Dio supremo, fusione di Amon e Ra.

Amon-Ra è una combinazione di Amon, dio creatore e della forza invisibile, e Ra, dio del sole. È il simbolo del potere assoluto e dell'autorità divina. Era venerato come protettore dei faraoni e simbolo dell'energia vitale e cosmica.

7. Oya (Africana - Yoruba): Dea dei venti, delle tempeste e della morte. Oya è una divinità potente e dinamica, associata ai cambiamenti radicali, alla distruzione e alla rinascita. È anche la protettrice dei cimiteri e delle anime dei morti, simboleggiando la trasformazione e il passaggio tra la vita e l'aldilà.











ECCO COME IL MITO INCROCIA:

link



#	ŧ	AREE	PERSONAGGI		
1	1	MAGIA	CIRCE		
2	2	MAGIA	MEDEA		
3	3	MAGIA	ECATE		
4	4	MAGIA	MERLINO		
5	5	MAGIA	MORGANA		
6	1	PROFUMO	VENERE		
7	2	PROFUMO	APOLLO		
8	3	PROFUMO	PAN		
9	4	PROFUMO	AURORA		
10	5	PROFUMO	NINFE		
11	1	MUSICA	APOLLO		
12	2	MUSICA	ORFEO		
13	3	MUSICA	PAN		
14	4	MUSICA	TERSICORE		
15	5	MUSICA	EUTERPE		
16	6	MUSICA	SIRENE		

#	4	AREE	PERSONAGGI
17	1	SCOPERTE	ULISSE
18	2	SCOPERTE	GIASONE
19	3	SCOPERTE	ENEA
20	4	SCOPERTE	SIMBAD
21	5	SCOPERTE	ICARO
22	1	PIANTE	DAFNE
23	2	PIANTE	ECO
24	3	PIANTE	PERSEFONE
25	4	PIANTE	ADONE
26	5	PIANTE	CIBELE
27	6	PIANTE	FLORA
28	7	PIANTE	DRIADI

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DELLA MAGIA (1/2)

Questi personaggi mitologici incarnano diversi aspetti della magia, dall'uso benevolo alla manipolazione e all'inganno, riflettendo la complessità delle credenze antiche riguardo alle arti magiche.

1. Circe — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: Il nome deriva da κίρκος (**kírkos**), una specie di falco, la cui etimologia è spiegabile forse con un'onomatopea.
- Descrizione: Maga e dea, figlia del dio del sole Elios e della ninfa Perseide.
 Nota per le sue abilità di trasformazione, ha trasformato i compagni di Odisseo in maiali.
- Significato: Rappresenta il potere della trasformazione e l'inganno, utilizzando incantesimi e pozioni magiche.

2. Medea — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: deriva dal verbo μήδομαι (mēdomai), "meditare un progetto, preparare" e significa dunque "colei che medita (un progetto)".
- Descrizione: Maga potente, nipote della maga Circe e figlia del re Eete. Ha aiutato Giasone a ottenere il Vello d'Oro usando le sue conoscenze magiche.
- Significato: Simboleggia la forza e la complessità della magia, spesso associata a vendetta e
 passione.

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DELLA MAGIA (2/2)

3. Hecate (Ecate) — Mitologia: Greca.

- <u>Etimo</u>: femminile di ἕκατος (**hekatos**), epiteto di **Apollo arciere**. Il nome significherebbe "che colpisce a volontà, che agisce come gli piace", qualità propria di questo dio.
- Descrizione: Dea della magia, della stregoneria, dei fantasmi e della notte.
 Spesso raffigurata con tre volti, simbolo del suo dominio su terra, mare e cielo.
- Significato: Rappresenta il lato oscuro della magia, proteggendo le streghe e i praticanti delle arti magiche.

4. Merlino — Mitologia: Arturiana

- <u>Etimo</u>: forma <u>fr. ant</u>. del <u>gallese</u> Myrddhin ('mɨrðɪn), probabilmente dal <u>celtico</u> <u>antico</u> *mori-dunon, letteralmente "della collina-mare", da *mori "mare" (dalla <u>radice PIE</u> *mori- "specchio d'acqua") + dunom "collina" (vedi <u>dune</u>).
- Descrizione: Mago e consigliere di Re Artù. Dotato di grande saggezza e poteri profetici, ha aiutato Artù a diventare re e ha creato la Tavola Rotonda.
- Significato: Simboleggia la saggezza e la guida, utilizzando la magia per il bene e la protezione del regno.

5. Morgana (Morgana Le Fay) — Mitologia: Arturiana

- <u>Etimo</u>: Morgan, dal gallese, "abitante del mare".
- Descrizione: Sorellastra di Re Artù e potente maga. In alcune versioni del mito, è un'antagonista che usa la magia per contrastare Artù.
- Significato: Rappresenta il potere ambiguo della magia, capace di guarire e di ferire.

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DEI PROFUMI (1/2)

Questi personaggi mitologici incarnano il legame tra divinità, natura e profumi, riflettendo come le fragranze abbiano un ruolo simbolico e spirituale nelle antiche credenze.

1. Afrodite (Venere) — Mitologia: Greca/Romana

- <u>Etimo</u>: dea originaria del Vicino Oriente, quindi è un'etimologia popolare quella che interpreta il nome come derivante da ἀφρός (aphrós), "schiuma".
- Descrizione: Dea dell'amore e della bellezza, spesso associata a fiori profumati come le rose e i mirti, che emettono fragranze divine. Secondo il mito, il suo corpo emanava un profumo irresistibile.
- Significato: Simbolo di attrazione e sensualità, legata ai profumi per il loro potere di evocare amore e desiderio.
- 2. Apollo Mitologia: Greca.
 - Etimo: collegamento col verbo ἀπόλλυμι (apóllymi), "distruggere" (ipotesi).
 - Descrizione: Dio della luce, della musica e delle arti. Il lauro (alloro) era una pianta sacra ad Apollo, i cui fiori profumati erano usati per creare ghirlande profumate.
 - Significato: Rappresenta la purezza e la bellezza, con i profumi che evocano ispirazione e serenità.

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DEI PROFUMI (2/2)

3. Pan — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: la forma primitiva del nome sarebbe stata *Παύσων- (<u>Paúsōn</u>) mediante un <u>gr</u>. <u>arcaico</u> *Πάων (*Παύσων).
- Descrizione: Dio dei boschi, dei pascoli e della natura selvaggia. Spesso associato al profumo del pino e di altre piante aromatiche che crescono nei suoi domini.
- Significato: Evoca il legame primordiale con la natura e i profumi selvatici dei boschi.

4. Eos (Aurora) — Mitologia: Greca/Romana

- <u>Etimo</u>: Deriva dalla <u>radice</u> <u>indoeuropea</u> *āusos-; si può confrontare col <u>latino</u> <u>aurora</u> e col <u>sanscrito</u> <u>usās-</u>, "alba", da *usos.
- Descrizione: Dea dell'aurora, che con le sue dita rosate spargeva la luce del mattino, spesso associata al profumo fresco della rugiada e dei fiori che si aprono all'alba.
- Significato: Simboleggia il nuovo inizio e la freschezza dei profumi mattutini.

5. Ninfe – Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: Il nome significa "giovani donne", spose o in età da marito. Potrebbe derivare dall'<u>indoeuropeo</u> *sneubh- e avrebbe il senso di "amata, oggetto di amore".
- Descrizione: Spiriti femminili della natura che abitano fonti, fiumi, boschi e prati, spesso associati
 a fragranze floreali e vegetali che caratterizzano i loro luoghi di residenza.
- Significato: Rappresentano la bellezza e l'armonia della natura, con i profumi che ne riflettono l'essenza.

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DELLA MUSICA (1/2)

Questi personaggi sottolineano l'importanza della musica nella mitologia, vista come un dono divino capace di ispirare, incantare e trasformare.

1. Orfeo — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: dall'<u>indoeuropeo</u> *orbho-, <u>lat</u>. orbus, riscontrabile nel <u>greco</u> ὀρφανός (orphanós), "orfano", dato che Orfeo era stato "privato" della sua sposa
- Descrizione: Celebre musicista e poeta, figlio della musa Calliope e del dio del fiume Eagro. Orfeo aveva il potere di incantare chiunque con la sua musica, compresi animali e piante. Tentò di riportare in vita sua moglie Euridice, incantando persino gli dei degli inferi con il suo canto.
- Significato: Rappresenta il potere della musica di superare la morte e di commuovere l'anima.

2. Pan — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: il nome <u>greco</u> Πάν (<u>Pan</u>) deriva da un'antica parola greca che significa "<u>pastore</u>" o "<u>mandriano</u>", derivata dalla stessa <u>radice</u> <u>indoeuropea</u> delle parole <u>latine</u> <u>pastor</u> ("<u>pastore</u>") e <u>pascor</u> ("<u>pascolare</u>").
- Descrizione: Dio dei pastori e dei greggi, della natura selvaggia e della musica rustica. Inventò la siringa, o flauto di Pan, e suonava melodie che affascinavano ninfe e creature dei boschi.
- Significato: Simboleggia la musica spontanea e primordiale, associata alla natura e alla vita campestre.

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DELLA MUSICA (2/2)

3. Musagete (Apollo Musagete) — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: dal <u>lat</u>. <u>Musagĕtes</u>, <u>gr</u>. Μουσαγέτας (<u>Mousagétas</u>), comp. di Μοῦσα «<u>musa</u>» e tema di ἄγω (ágō) «condurre».
- Descrizione: Un epiteto di Apollo come capo delle Muse. Le Muse erano divinità delle arti, ciascuna delle quali presiedeva a un aspetto diverso della creatività, come la poesia, la danza e la musica.
- Significato: Rappresenta la protezione delle arti e la guida dell'ispirazione creativa.

4. Tersicore — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: Significa "colei che gode delle danze": è un composto del verbo <u>greco</u> τέρπομαι (térpomai) "soddisfare, godere" e di χορός (chorós), "danza".
- Descrizione: Una delle nove Muse, specificamente la <u>Musa della danza e del canto corale</u>.
 Era associata alla danza lirica e all'armonia dei movimenti.
- Significato: Simboleggia la gioia della danza e la bellezza del movimento, collegata strettamente alla musica.

5. Euterpe — Mitologia. Greca

- <u>Etimo</u>: letteralmente, da <u>eu "bene" + terpein "deliziare, rallegrare": "colei che rallegra".</u>
- Descrizione: Euterpe è una delle nove Muse, figlie di Zeus e Mnemosine. È considerata la <u>musa della</u> <u>musica e della poesia lirica</u>. Spesso raffigurata con un flauto o con strumenti musicali, rappresenta l'arte del canto e della melodia.
- Significato: Euterpe incarna l'ispirazione musicale e l'armonia, ed è vista come la fonte dell'estasi musicale e della gioia artistica. Il suo nome riflette il suo ruolo di portatrice di felicità attraverso la musica.

Ecco alcuni racconti della mitologia greca legati alla musica:

Questi miti sottolineano il potere della musica nel mondo greco, dove essa poteva influenzare divinità, umani e creature sovrannaturali.

- Orfeo ed Euridice: Il mito di Orfeo, celebre musicista e poeta, è uno dei più noti legati alla musica. Orfeo riusciva a incantare chiunque con la sua lira, tanto che riuscì a entrare nell'Ade per riportare in vita la sua amata Euridice. Tuttavia, perse la sua amata quando, contro il divieto di Ade, si voltò a guardarla mentre uscivano dagli inferi.
- Apollo e Marsia: Marsia, un satiro, sfidò Apollo in una gara musicale, suonando l'aulos (un flauto). Apollo, che suonava la lira, vinse la competizione e come punizione per l'arroganza di Marsia, lo scorticò vivo. Questo mito evidenzia l'importanza della musica divina rispetto a quella mortale.
- □ Le Sirene: Le Sirene erano creature marine che usavano il loro canto melodioso per attirare i marinai verso la distruzione. Ulisse, durante il suo viaggio, si fece legare all'albero maestro della nave per ascoltare il loro canto senza esserne vittima.



PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DEI VIAGGI (1/2)

Questi personaggi mitologici rappresentano vari aspetti del viaggio, dall'esplorazione e l'avventura alla perseveranza e al rischio, offrendo lezioni e ispirazioni attraverso le loro storie.

1. Ulisse (Odisseo) — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: nome è riportato al verbo *ὀδύσ(σ)ομαι (odýs(s)omai), "essere arrabbiato, adirato con qualcuno, odiare".
- Descrizione: Eroe dell'Odissea di Omero, noto per il suo lungo viaggio di ritorno a casa dopo la guerra di Troia. Affronta numerose avventure, tra cui l'incontro con Polifemo, Circe e le Sirene.
- Significato: Rappresenta l'ingegno e la perseveranza nel superare le difficoltà del viaggio.

2. Giasone — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: deriverebbe dalla radice <u>gr</u>. i- di "andare" e significherebbe "il vagabondo"
- Descrizione: Leader degli Argonauti nella ricerca del Vello d'Oro.
 Il suo viaggio è pieno di pericoli e prove, inclusi gli incontri con Argo, il drago e le Arpie.
- Significato: Simboleggia il coraggio e l'audacia nella ricerca di obiettivi ambiziosi.

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DEI VIAGGI (2/2)

3. Enea — Mitologia: Romana

- <u>Etimo</u>: gli antichi lo facevano derivare da αἰνός (ainós), "terribile"
- Descrizione: Eroe dell'Eneide di Virgilio, noto per il suo viaggio dalla città distrutta di Troia fino all'Italia, dove fonda la stirpe romana. Affronta tempeste, guerre e il lutto.
- Significato: Incarna il destino e il dovere, oltre alla determinazione nel superare le sfide del viaggio.
- **4. Sinbad il Marinaio Mitologia:** Medio Oriente (Le Mille e una Notte)
 - <u>Etimo</u>: Preso in prestito dall'<u>arabo</u> سندباد <u>sendbâd</u>, forse preso in prestito dal <u>sanscrito</u> सद्धपथ (<u>siddhapatha</u>, "<u>sentiero dei Beati</u>").
 - Descrizione: Avventuriero e marinaio che compie sette viaggi fantastici, affrontando giganti, serpenti marini e altre creature mitologiche.
 - Significato: Rappresenta l'esplorazione, la curiosità e l'adattabilità nel mondo sconosciuto.

5. Icaro — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: legato al Mar Icariano (Egeo)
- Descrizione: Figlio di Dedalo, noto per il tentativo di fuggire da Creta con ali di cera e piume. Vola troppo vicino al sole, facendo sciogliere la cera e precipitando in mare.
- Significato: Simboleggia l'ambizione e il rischio, con una lezione sull'importanza della moderazione nei viaggi e nelle imprese.

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DELLE PIANTE (1/2)

Questi personaggi incarnano l'interconnessione tra la mitologia e il mondo naturale, sottolineando l'importanza delle piante e della vegetazione nella cultura e nelle credenze antiche.

1. Dafne — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: significa "alloro", laurum nobilis, termine mediterraneo imparentato con il <u>latino</u> laurus
- Descrizione: Una ninfa che, per sfuggire all'amore non corrisposto del dio Apollo, viene <u>trasformata in</u> un albero di alloro dai suoi genitori, i fiumi Peneo e Gea.
- Significato: Il suo mito spiega l'origine dell'alloro, pianta sacra ad Apollo.

2. Eco — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: significa "eco", termine a suffisso *-οι- (oi), appartenente alla famiglia di ἠxή (ēché), "suono", "rumore".
- Descrizione: Una ninfa della montagna che, <u>innamorata di Narciso</u>, viene <u>condannata da Era a ripetere solo le ultime parole che sente</u>. Alla fine, si consuma per il dolore e il suo corpo si trasforma in pietre, ma la sua voce rimane.
- Significato: Il suo mito è associato alla ripetizione dell'eco nelle montagne e nelle foreste.

3. Persefone — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: oggi si pensa che il nome di Persefone abbia origini <u>indoeuropee</u>. *perso- ("covone di mais") e *-gwn-t-ih² "colpire"; significherebbe qualcosa come "trebbiatrice di mais".
- Descrizione: Figlia di Demetra, dea dell'agricoltura, e sposa di Ade. Ogni anno trascorre sei mesi nell'oltretomba e sei mesi sulla Terra, spiegando il ciclo delle stagioni e la crescita delle piante.
- Significato: Il suo mito rappresenta la rinascita della natura in primavera e il suo declino in autunno.

PERSONAGGI MITOLOGICI LEGATI AL MONDO DELLE PIANTE (2/2)

4. Adone — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: prestito dal <u>semitico</u>: in <u>ebraico</u> c'è <u>adon</u>, "maestro, signore".
- Descrizione: Giovane di straordinaria bellezza amato da Afrodite. Dopo essere stato ucciso da un cinghiale, dal suo sangue nasce il fiore dell'anemone.
- Significato: Il mito di Adone è legato alla ciclicità della vita e alla bellezza effimera delle piante.

5. Cibele — Mitologia: Frigia (poi adottata dai Greci e dai Romani).

- <u>Etimo</u>: il nome deriverebbe da quello di un luogo o di una montagna [Κύβελα (Kýbela) in Frigia].
- Descrizione: Dea della natura, della fertilità e delle montagne, spesso raffigurata con una corona di torri e in compagnia di leoni.
- Significato: Simboleggia la forza generatrice della natura e la vitalità delle piante.

6. Flora — Mitologia: Romana

- <u>Etimo</u>: dal <u>latino</u>, "dea dei fiori", da flos "fiore", dal <u>PIE</u> *bhle- "fiorire, sbocciare" forma estesa della radice *bhel- "prosperare, fiorire".
- Descrizione: Dea dei fiori e della primavera, patrona della fioritura e della rinascita della natura.
- Significato: Il suo mito celebra il ritorno della vita e la bellezza dei fiori.

7. Driade — Mitologia: Greca

- <u>Etimo</u>: deriva dalla parola <u>greca</u> δρῦς (drûs), che significa "quercia".
- Descrizione: Ninfe degli alberi, ognuna legata a uno specifico albero, che vivono e muoiono con esso.
- Significato: Rappresentano la sacralità e la vitalità degli alberi nella natura.

ESISTE LA MITOLOGIA MODERNA?

COME SI RIPRESENTA LA MITOLOGIA OGGIGIORNO

La mitologia si ripresenta in molti modi nella cultura contemporanea.

Un esempio particolarmente rilevante è il fenomeno dei supereroi nei fumetti e nei film.

Questo esempio mostra come la mitologia non sia

scomparsa, ma si sia trasformata per adattarsi alla cultura moderna, mantenendo molte delle sue funzioni tradizionali: spiegare il mondo, fornire modelli di comportamento, e dare un senso all'esperienza umana attraverso narrazioni potenti e simboliche.

Esempio: L'Universo Cinematografico Marvel (MCU)

- 1. Personaggi mitologici diretti:
 - Thor, Loki, Odino: direttamente presi dalla MITOLOGIA NORRENA.
- 2. Archetipi mitologici:
 - Iron Man come Efesto moderno (dio della tecnologia).
 - Captain America come eroe nazionale, simile a figure come ERACLE.
- 3. Temi mitologici:
 - 。Il viaggio dell'eroe (es. <u>Thor</u> in "Thor: Ragnarok").
 - o Conflitti tra dei e mortali [es. "Clash of the Titans" (Scontro tra Titani)].
 - Artefatti di potere (es. <u>Pietre dell'Infinito</u> → 6 pietre esistenti prima della creazione, compresse in gemme dopo il Big Bang).

4. Struttura narrativa:

- o Grandi battaglie cosmiche (es. "Avengers: Endgame").
- Profezie e destini (es. la visione di Doctor Strange).

5. Pantheon moderno:

Gli Avengers come un PANTHEON di divinità moderne con poteri diversi.

6. Origine sovrannaturale:

Molti eroi ottengono poteri in modi "mitici" (es. <u>Spider-Man</u> morso da un ragno
 ≡ SIGFRIDO: il sangue del drago gli conferisce l'invulnerabilità).

7. Mondi paralleli:

₀ Il multiverso MCU riflette concezioni mitologiche di mondi multipli (nella mitologia greca, il COSMO È DIVISO IN 3 REGNI → Celeste, Terrestre, Sotterraneo).

8. Simbolismo:

。Colori, simboli e costumi degli eroi richiamano elementi mitologici.

9. Impatto culturale:

I fan trattano queste storie con una devozione quasi religiosa.

10. Moralità e insegnamenti:

。Le storie veicolano messaggi morali, come molti miti antichi.

ESEMPIO: SINTESI DELLA SERIE TV "IL TRONO DI SPADE"

- Ambientato nel continente fittizio di Westeros, la serie narra la lotta per il controllo del Trono di Spade.
- Diverse famiglie nobili, principalmente Stark, Lannister, Baratheon e Targaryen, si contendono il potere.
- ❖ Al nord, una minaccia soprannaturale, gli Estranei, si risveglia minacciando l'intera umanità.
- ❖ Daenerys Targaryen, ultima erede di una dinastia deposta, cresce in potere oltre mare con tre draghi.
- Intrighi politici, tradimenti e alleanze mutevoli caratterizzano la lotta per il potere a Westeros.

- ❖ Jon Snow, membro della Guardia della Notte, emerge come figura chiave contro la minaccia degli Estranei.
- La guerra civile devasta il regno, indebolendolo di fronte alle minacce esterne.
- ❖ Temi di potere, lealtà, tradimento e redenzione si intrecciano nelle storie dei personaggi principali.
- Man mano che la serie progredisce, la minaccia degli Estranei diventa sempre più centrale.
- ❖ La serie culmina in una battaglia epica per il destino di Westeros, ridefinendo l'ordine politico del continente.

10 PERSONAGGI DE "IL TRONO DI SPADE" ACCOSTATI AI MITI CLASSICI

I personaggi moderni spesso riecheggiano <u>archetipi</u> <u>mitologici</u> <u>classici</u>, pur essendo adattati e reinterpretati per un contesto narrativo contemporaneo.

Le somiglianze evidenziano la continuità di certi temi e

ruoli narrativi fondamentali nella narrazione umana attraverso i secoli.

Questi personaggi incarnano <u>temi</u> <u>universali</u>, ma li presentano in modi complessi e sfumati, riflettendo la complessità morale del mondo moderno.



Trono di Spade	Mitologia Classica
Arya Stark	Nemesi
Brienne di Tarth	Atalanta
Cersei Lannister	Clitennestra
Daenerys Targaryen	Medea
Jaime Lannister	Edipo
Jon Snow	Perseo
Petyr Baelish	Loki
Re della Notte	Ade
Samwell Tarly	Dedalo
Tyrion Lannister	Ulisse





Daenerys Targaryen Medea

□ Daenerys Targaryen

- Simbolismo: Rinascita, potere femminile, liberazione;
- Rappresenta: La speranza di un nuovo ordine mondiale, ma anche i pericoli del potere assoluto
- Mito classico: Medea
- <u>Connessione</u>: Potere magico, esilio, vendetta,
 controllo di creature mitiche (draghi)



Jon Snow Perseo

☐ Jon Snow

Simbolismo: L'eroe riluttante, l'outsider;

Rappresenta: L'onore, il sacrificio, il dovere

Mito classico: Perseo

Connessione: Eroe di origine nascosta, affronta mostri, destino epico

☐ Cersei Lannister

Simbolismo: Ambizione sfrenata, corruzione del potere;

 Rappresenta: Il lato oscuro della leadership, l'amore materno distorto

Mito classico: Clitennestra

 Connessione: Regina vendicativa, amore materno distorto, tradimento



Cersei Lannister
Clitennestra



Tyrion Lannister Odisseo

□ Tyrion Lannister

- Simbolismo: Saggezza, resilienza;
- Rappresenta: Il trionfo dell'intelletto sulla forza bruta, l'outsider che trova il suo posto
- Mito classico: Odisseo
- Connessione: Astuzia, eloquenza, sopravvivenza attraverso l'ingegno

□ Arya Stark

- Simbolismo: Vendetta, trasformazione;
- Rappresenta: L'adattabilità, la perdita dell'innocenza
- Mito classico: Nemesi
- <u>Connessione</u>: Vendetta personificata, trasformazione, giustizia implacabile



Arya Stark Nemesi

☐ Jaime Lannister

- Simbolismo: Redenzione, complessità morale;
- Rappresenta: La possibilità di cambiamento e crescita personale
- Mito classico: Edipo
- Connessione: Relazione incestuosa, redenzione, conflitto interno





Jaime Lannister Edipo

Brienne di Tarth

- Simbolismo: Lealtà, onore;
- Rappresenta: La sfida agli stereotipi di genere, la forza interiore
- Mito classico: Atalanta
- Connessione: Guerriera eccezionale, sfida gli stereotipi di genere



Brienne di Tarth Atalanta



Petyr Baelish Loki

Petyr Baelish (Littlefinger)

Simbolismo: Manipolazione, ambizione;

Rappresenta: Il potere dell'astuzia e dell'inganno

Mito classico: Loki

Connessione: Ingannatore, manipolatore, causa di caos

☐ Samwell Tarly

Simbolismo: Conoscenza, compassione;

。 Rappresenta: Il potere dell'istruzione e della gentilezza

Mito classico: Dedalo

 Connessione: Inventore, sapiente, trova soluzioni attraverso la conoscenza





Samwell Tarly Dedalo

Il Re della Notte

☐ Il Re della Notte

- 。 **Simbolismo**: Morte, inverno eterno;
- Rappresenta: La minaccia esistenziale, il male assoluto
- Mito classico: Ade
- Connessione: Signore dei morti, minaccia dal mondo sotterraneo



ALCUNITERMINI MITOLOGICI GRECI E LATINI CHE SONO ENTRATI NEL LESSICO COMUNE **COME SOSTANTIVI** & AGGETTIVI

- 1. Adone
- 2. ARTICO
- 3. Cerbero
- 4. Ciclopico
- 5. Ercole
- 6. Iride
- 7. Labirinto
- 8. Medusa
- 9. Mentore
- 10. Mida
- 11. MITOMANE
- 12. Musa
- 13. Narciso
- 14. Odissea

- 15. Sirena
- 16. Atlante
- 17. MITOPOIESI
- 18. Pigmalione
- 19. Prometeico
- 20. SILFIDE
- 21. Titano
- 22. Uranico
- 23. Achille
- 24. Apollo
- **25.** Caos
- 26. Chimera
- 27. Crono
- 28. Edipo

- 29. Ermete
- **30.** Eros
- 31. Gea
- 32. Ipno
- 33. Megera
- 34. Orfeo
- 35. ORGIA
- 36. Psiche
- 37. Tanato
- 38. Tantalo

eccetera...

Nome	Descrizione	Esempio di uso
Achille	Eroe . Perché le sue labbra non avevano mai succhiato il latte di Tetide, il nome deriverebbe da gr . ἀ- privativo e xeìle , "labbra" (cheilite: in medicina, indica l'infiammazione delle labbra)	tallone d'achille
Chimera	Mostro. Dal <u>lat</u> . chimaera, dal <u>gr</u> . khímaira, propr. 'capra', la cui testa dà il nome al mostro mitologico, divenuto sinonimo di 'fantasia irrealizzabile'	inseguire una chimera
Edipo	Eroe . Il nome è un composto del verbo <u>gr</u> . <u>oideō</u> , " <u>essere gonfio</u> " e di <u>pous</u> , " <u>piede</u> " e significa dunque " <u>dai piedi gonfi</u> ", con riferimento al fatto che, quando l'eroe fu esposto alla nascita, gli vennero forate le caviglie e i piedi si gonfiarono.	complesso di Edipo
Orfeo	Cantore. Possibilità che il nome derivi dall' <u>indoeuropeo</u> *orbho-, <u>lat</u> . orbus, riscontrabile nel <u>greco</u> orphanos, "orfano", dato che Orfeo era stato "privato" della sua sposa; oppure sarebbe ricollegabile ad orphnē, "oscurità", dato che discese nell'oscuro Regno dei Morti.	inni orfici; musica orfica (misteriosa)
Thanatos	Dio degli inferi. Tanato- primo elemento di comp. col sign. di 'morte, relativo alla morte', dal <u>gr</u> . thánatos 'morte', <u>sanscrito</u> á-dhvanī-t, "si spense, sparì", participio dhavan-ta-, "oscuro". L'impiego nel senso di "morire" risulterebbe da un eufemismo.	eutanasia (dolce morte)
<mark>lpno</mark>	Dio degli inferi. Primo elem. di comp. col sign. di 'sonno' o 'ipnosi', dal <u>gr</u> . hýpnos 'sonno'	stato ipnotico
Caos	Dio. Dal <u>lat</u> . chaos, dal <u>gr</u> . kháos 'spazio vuoto, immensità', propr. 'apertura, voragine, abisso', dal verbo khaínō 'aprirsi, spalancarsi'	l'attentato gettò il Paese nel caos
Eros	Dio. <u>Greco</u> érōs, da erān 'amare'	romanzi, libri erotici
Orgia	Rito. Dal <u>gr</u> . <u>órgia</u> ' <u>riti</u> , <u>misteri notturni</u> '; nel mondo greco-romano, festa in onore di Dioniso o Bacco, di Orfeo, di Cibele e di altre divinità misteriche che hanno assunto significato negativo per il loro carattere sfrenato. Sinonimo → baccanale [da Bacco (Romano)=Dioniso (Greco)]	un'orgia di colori

□ Adone: il <u>bellissimo</u> giovane amato da Afrodite.
Oggi, "adone" si riferisce a un uomo di grande bellezza.
□ Artico: aggettivo derivato da Arktos (orso), riferito alla costellazione dell'Orsa e quindi al
Nord. Nella mitologia greca, l'orsa è legata al mito di Callisto.
□ Cerbero: il cane a tre teste che guardava l'ingresso degli inferi.
Utilizzato per indicare un guardiano feroce.
□ Ciclopico: Ciclopi, giganti con <u>un solo occhio</u> .
Divisi in due gruppi: i costruttori delle mura ciclopiche e i pastori selvaggi (come Polifemo).
□ Ercole: da Ercole (Eracle), famoso per la sua forza straordinaria.
"Essere un Ercole" significa essere molto forte.
☐ Iride: la dea messaggera e personificazione dell' <u>arcobaleno</u> .
Utilizzato per indicare l'iride dell'occhio o la parte colorata.
□ Labirinto: dal Labirinto di Creta, costruito da Dedalo per imprigionare il Minotauro.
Indica un complesso <u>intrico di vie</u> o percorsi.
□ Medusa: la Gorgone che trasformava in pietra chiunque la guardasse.
"Medusa" si riferisce a una <u>creatura spaventosa</u> o affascinante.
☐ Mentore: amico fidato di Ulisse che educò suo figlio Telemaco.
Oggi, un "mentore" è una <u>guida saggia</u> e fidata.
☐ Mida: da Re Mida, che <u>trasformava in oro</u> tutto ciò che toccava.
"Tocco di Mida" indica un'abilità speciale nel creare ricchezza.
☐ Mitomane: termine moderno (dal greco mythos + mania) che indica chi è <u>affetto da mitomania</u>

	Muse: le nove dee delle arti e delle scienze.
	"Musa" è una fonte di ispirazione artistica.
	Narciso: il giovane che si innamorò del proprio riflesso.
	Oggi, "narcisista" indica una persona vanitosa e eccessivamente innamorata di sé.
	Odissea: da Odisseo (Ulisse) e le sue avventure. Indica un viaggio lungo e avventuroso.
	Sirena: creature marine che attiravano i marinai con il loro canto.
	"Sirena" può indicare un'allarme o una <u>donna</u> affascinante e <u>pericolosa</u> .
	Atlante: il titano che <u>reggeva il cielo sulle spalle</u> .
	Un "atlante" è una raccolta di mappe.
	Mitopoiesi: termine che indica il processo di <u>creazione dei miti</u> (dal greco mythos + poiesis).
	Pigmalione: re di Cipro e <u>scultore che si innamora di una sua statua</u> .
	Su sua preghiera, Afrodite dà vita alla statua (Galatea), che diventa sua moglie.
	Prometeico: da Prometeo, il titano che <u>rubò il fuoco agli dei</u> per darlo agli uomini e fu punito
	da Zeus. Simbolo di ribellione e progresso.
	Silfide: spirito elementare dell'aria nella tradizione alchemica e nel folklore europeo, non
	appartiene alla mitologia classica ma a quella medievale/rinascimentale.
	Titanico: da Titani, divinità primordiali di grande potenza.
	"Titanico" significa gigantesco o straordinariamente potente.
Ч	Uranico: Urano, dio primordiale del cielo, padre dei Titani.

NARCÌȘO s.m. [prima metà sec. XIV]

1) nome di diverse specie di piante erbacee a fiori bianchi e in particolare del Narcissus poëticus. 2) Persona innamorata di sé. Derivazione da antroponimi: dal mito greco di Narciso, che è il nome del fiore in cui il giovane, incantato dalla propria immagine, viene trasformato.

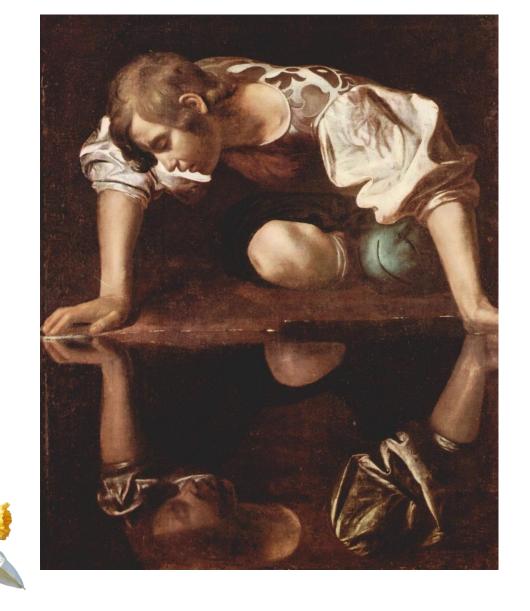
PRESTITO LATINO DI ORIGINE GRECA: dal <u>lat</u>. <u>narcissus</u>, dal <u>gr</u>. <u>nárkissos</u> \triangleright <u>fr</u>. <u>narcisse</u>, <u>sp</u>. <u>narciso</u>.

- ◆ Gli antichi mettevano in relazione nárkissos con nárkē 'intorpidimento' [

 NARCOSI: l'induzione del sonno per mezzo di farmaci anestetici; dal gr. nárkōsis 'torpore', der. di narkóō 'intorpidire', der. di nárkē 'intorpidimento, paralisi'
- ▶ <u>fr</u>. narcose, <u>sp</u>. narcosis] per l'effetto calmante che ha il suo fiore, relazione da non escludere del tutto anche perché potrebbe aver giocato un ruolo nella creazione del mito dell'incantamento di Narciso.

Narciso, un giovane di incredibile bellezza, respinge l'amore della ninfa Eco.

Come punizione, viene condannato ad innamorarsi del proprio riflesso in uno specchio d'acqua. Incapace di staccarsi dall'immagine, muore e al suo posto cresce un fiore, il narciso



"Sei così vanitoso, sembri un vero Narciso."

ADÓNE s.m. [sec. XV] giovane bello e che mette molta cura nell'abbigliarsi.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI: dal nome di Adone, <u>lat</u>. Adon -ōnis, dal <u>gr</u>. Ádōnis -idos, giovane di straordinaria bellezza amato da Venere <u>fr</u>. <u>sp</u>. adonis.

Adone è amato dalla dea Afrodite/Venere.

Durante una battuta di caccia, viene ferito mortalmente da un cinghiale, simbolo della gelosia di Ares/Marte, amante di Afrodite. Afrodite trasforma il suo sangue in fiori di anemone.

Dal <u>lat</u>. anemone -es, dal <u>gr</u>. anemone, prob. voce di prestito attratta per etimologia popolare da <u>ánemos</u> 'vento'

"Quel modello sembra un Adone con la sua bellezza straordinaria."





L'<u>etimologia</u> di Adone, analisi:

- Forma greca: Ἄδωνις (Ádōnis)
- © Origine: Il nome è entrato nella mitologia greca da culture semitiche del Vicino Oriente
- Etimologia semitica:
 - Deriva dal termine <u>semitico</u> "Adon" che significa "Signore" o "mio Signore"
 - In <u>fenicio</u> e <u>ebraico</u>: ') אדן /?dən/
 - In accadico: Adunu
- Evoluzione linguistica: Fenicio/Cananeo > Greco > Latino > Lingue moderne
- Significato originale: Titolo di rispetto usato per divinità e figure di autorità nelle culture semitiche
- © Connessioni mitologiche: Associato al dio siriano Tammuz; Paralleli con l'egiziano Osiris
- Uso in greco: Adottato come nome proprio per la figura mitologica di Adone, amante di Afrodite
- Evoluzione semantica:
 - Da titolo divino a nome di una figura mitologica specifica
 - Nel linguaggio moderno, usato per indicare un uomo di grande bellezza
- [13] Impatto culturale: Ha influenzato l'arte, la letteratura e il linguaggio in molte culture
- Uso moderno:
 - Termine utilizzato per descrivere un uomo estremamente attraente
 - Ha dato origine all'aggettivo "adonio" [poesia greca e latina] in riferimento alla bellezza maschile
- Connessioni linguistiche: Relazionato all'<u>ebraico</u> "Adonai" (forma plurale di maestà usata per riferirsi a Dio)

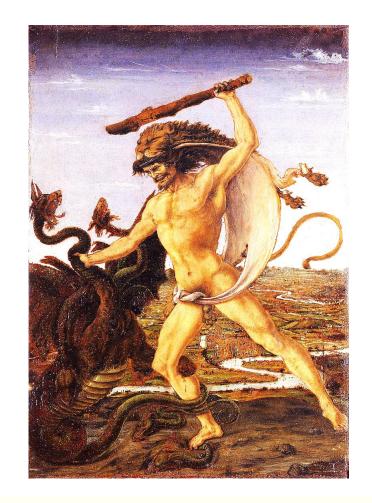
ÈRCOLE s.m. [sec. XIV] persona di costituzione robusta e dotata di grande forza.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI: dal nome proprio Ercole (<u>lat</u>. Hercŭles -is, <u>gr</u>. Hēraklês -éus), eroe mitico dotato di forza sovrumana.

Il nome Ercole (in <u>latino</u> Hercules) deriva dal <u>greco</u> Herakles (Ἡρακλῆς), formato da "Hera", la dea greca moglie di Zeus, e "kleos", che significa "gloria" o "fama". Il nome può essere interpretato come "gloria di Hera".

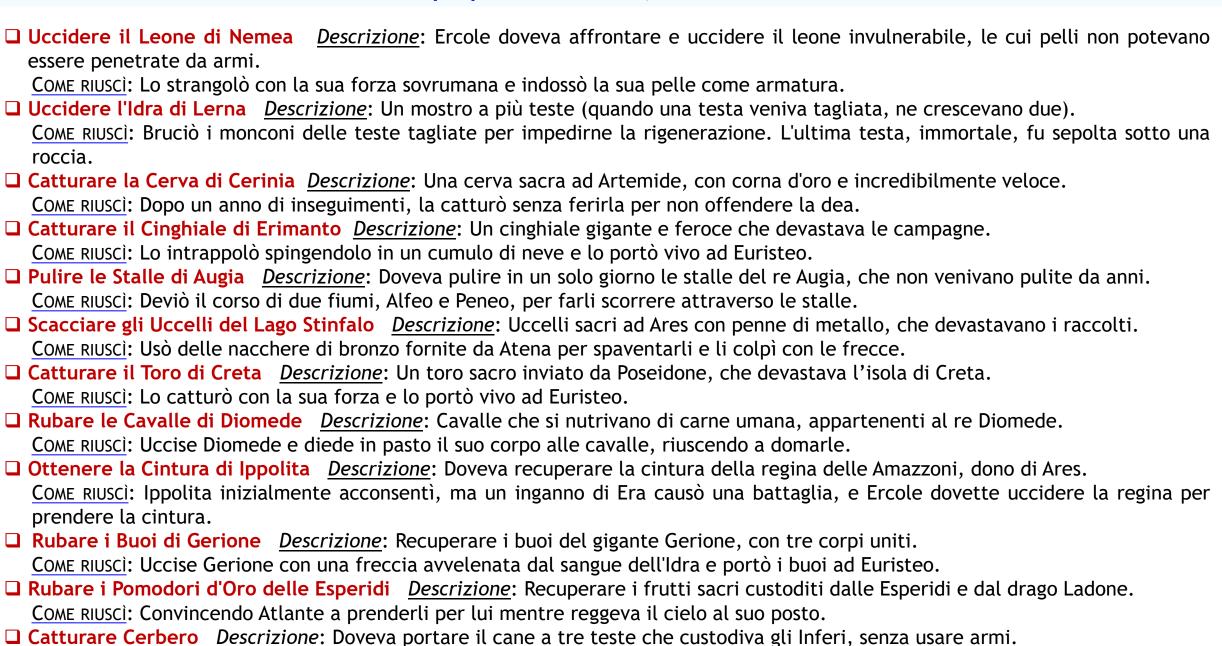
Tuttavia, il mito di Eracle (Ercole in latino) ha una connessione complessa con la dea Hera, poiché lei cercò spesso di ostacolarlo a causa del suo rancore verso il marito Zeus, che aveva generato Eracle con un'altra donna.

"Ha sollevato quel peso come un vero Ercole".



Una delle più famose fatiche di Ercole è quella di catturare il Cinghiale di Erimanto. Dopo una lunga caccia, Ercole riesce a catturare il cinghiale e lo porta vivo al re Euristeo, che, terrorizzato, si nasconde in un vaso.

A proposito di Ercole, le 12 fatiche



COME RIUSCÌ: Convinse Ade a permettergli di catturarlo e lo domò con la forza.

MIDA

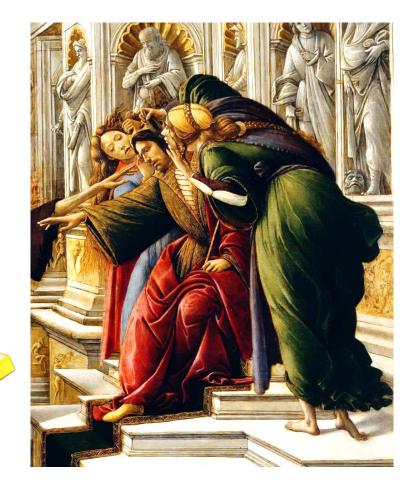
gr. **Mídas**, nome del mitico re della Frigia, famoso per le sue ricchezze il quale, secondo una leggenda, aveva la facoltà di mutare in oro tutto ciò che toccava \$\Omega\$ 1954. Un nome associato alla cupidigia nella cultura occidentale. Nel mito greco, associato alla ricchezza e all'oro, forse riflettendo il significato originale di "splendore".

Mídas è di origine <u>frigia</u> (indoeuropea, Anatolia), non greca, nonostante sia famoso nella mitologia greca.

Si ritiene che significhi "splendore" o "gloria".

Probabilmente deriva dalla <u>radice</u> <u>indoeuropea</u> <u>PIE</u> *mey- che significa "brillare".

Potrebbe essere correlato al <u>sanscrito</u> "मेधा" (medhā), che significa "saggezza" o "intelligenza".



"Ogni sua impresa è un successo, ha davvero il tocco di Mida."

Si racconta che Apollo, da lui giudicato inferiore a Pan nella musica, gli avesse fatto crescere le orecchie d'asino, ch'egli poté nascondere a tutti, tranne che al suo barbiere; questi confidò la cosa a una buca scavata in terra, donde però nacquero delle canne che ai soffî del vento diffondevano il segreto di Mida.

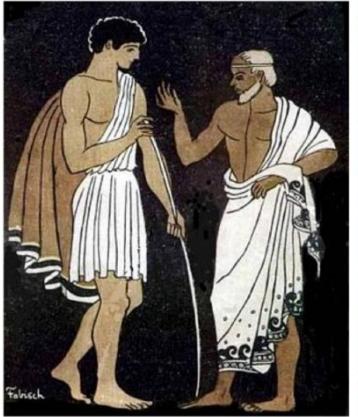
MÈNTORE s.m. [sec. XVIII] consigliere saggio e fidato.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI:

dal <u>gr</u>. <u>Méntōr</u> -oros '<u>Mentore</u>', letter. '<u>colui che</u> ammonisce', nome dell'omerico consigliere personale di Telemaco di cui Atena prendeva le sembianze.

La diffusione europea del nome col sign. di 'consigliere saggio' è irraggiata dal <u>fr</u>. mentor e si deve alle Aventures de Télémaque di Fénelon (1699).

"È stato il mio mentore e mi ha insegnato tutto quello che so."





Ulisse, partendo per la guerra di Troia, affida suo figlio Telemaco a Mentore.

Quando Telemaco intraprende il viaggio alla ricerca del padre, Atena assume le sembianze di Mentore per guidarlo e consigliarlo. MÙṢA s.f. [prima del 1313] nella mitologia classica, ciascuna delle nove figlie di Zeus e Mnemosine, protettrici del canto e della danza.

PRESTITO LATINO DI ORIGINE GRECA: dal <u>lat</u>. <u>Mūsa</u>, dal <u>gr</u>. <u>Mûsa</u>, prob. der. dalla stessa radice di <u>manthánō</u> 'apprendere'.

► <u>fr</u>. muse, <u>sp</u>. musa.



"La sua musa ispiratrice è la natura."

Un episodio famoso che coinvolge tutte le Muse è la sfida musicale con le Pieridi, figlie del re di Pieria. Le Pieridi, convinte di essere più talentuose delle Muse, le sfidarono in una competizione musicale. Durante la gara, le Muse, grazie al loro straordinario talento, vinsero senza difficoltà.

Le Pieridi, sconfitte e umiliate, furono trasformate in gazze per punizione. Questo episodio dimostra la superiorità delle Muse nelle arti e la loro capacità di ispirare e proteggere la creatività e la musica nel mondo umano e divino. **ÌRIDE** s.f. [sec. XVI] membrana vascolare dell'occhio.

PRESTITO LATINO DI ORIGINE GRECA: dal <u>lat</u>. <u>iris</u> -idis, dal <u>gr</u>. <u>iris</u> -idos 'arcobaleno' ▶ <u>fr</u>. <u>sp</u>. <u>iris</u>.

♦ I Greci avevano personalizzato l'arcobaleno nella figura di Iris o Iride, messaggera degli dèi, e ne avevano già esteso il sign. a 'membrana dell'occhio' per via della sua colorazione variopinta.

Con la stessa motivazione nel 1803 il chimico inglese S. Tennant chiamò *iridium* il metallo da lui scoperto.

"L'iride del suo occhio rifletteva i colori dell'arcobaleno."

Morpheus and Iris Guerin Pierre Narcisse

Hermitage

¬

Iride, la divina messaggera, era figlia di Taumante, una divinità marina il cui nome significa "meraviglia", e di Elettra, lo "sfavillante zampillare dell'acqua", una ninfa oceanina, figlia del titano Oceano.

Era una giovane dai piedi veloci come il vento e portava gli ordini celesti, in particolare quelli di Zeus e di agli altri Dei o agli uomini.



Scendeva sulla terra per portare i suoi messaggi camminando sull'arcobaleno, che segnava il suo percorso, ed era raffigurata con i calzari alati così come Hermes (Mercurio), ad indicarne il compito di Messaggera e la sua testa era circondata da un alone di luce che filava attraverso il cielo.

MEDÙȘA s.f. [1957]

invertebrato a forma di ombrello circondato da tentacoli.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI: dal <u>lat</u>. <u>Medūsa</u>, dal <u>gr</u>. <u>Médusa</u>, letter. '<u>la dominante</u>', nome della più terribile delle Gorgoni; il nome imposto da Linneo è dovuto alla somiglianza dei tentacoli della medusa con la chioma di serpenti della Gorgone <u>fr</u>. <u>méduse</u>, <u>sp</u>. <u>medusa</u>.

Una delle 3 Gorgoni, quella mortale. Era un mostro, di aspetto terribile, con la testa cinta di serpenti, zanne di cinghiale, mani di bronzo, ali d'oro, occhi scintillanti e sguardo che impietriva. Perseo, venuto per ucciderla su ordine di Polidette, tiranno di Serifo, o di Atena, le tagliò la testa mentre M. dormiva, sollevandosi in aria con i sandali alati e servendosi dello scudo come di uno specchio per evitarne lo sguardo terribile.

Dal suo capo uscirono il cavallo Pegaso e Crisaore. Atena poi ne fissò la testa al centro dell'egida/scudo sul suo petto e Perseo ne raccolse il sangue: velenoso quello sgorgato dalla vena sinistra, rimedio risuscitatore dei morti quello della vena destra. La leggenda più tarda fece di M. una fanciulla rivale di Atena per la bellezza della chioma, che la dea puni cambiandone i capelli in serpenti, o anche una fanciulla che, violata da Poseidone in un tempio della dea, fu punita per il sacrilegio.

L'effigie della M., riprodotta dai fonditori di artiglieria dell'epoca moderna per abbellimento, è divenuta poi simbolo dell'arma d'artiglieria e adoperata come fregio della bandoliera di parata e delle gualdrappe per cavalli.



"La sua bellezza era paralizzante come lo sguardo di Medusa".



L'<u>etimologia</u> di "Odissea" e del nome "Odisseo/Ulisse" è complessa.

- Origine greca: "Odissea" (Ὀδύσσεια, Odýsseia) deriva dal nome "Odisseo" (Ὀδυσσεύς, Odysseús)
- Etimologia di Odisseo: Probabile derivazione dal verbo greco "ὀδύσσομαι" (odýssomai); Significato: "essere arrabbiato con", "odiare"
- Interpretazione etimologica: Potrebbe significare "colui che è odiato" o "colui che odia";
 Alternativa: "colui che causa dolore" o "colui che soffre"
- Radice indoeuropea: Possibile connessione con la <u>radice</u> <u>PIE</u> *h₃dius- ("odiare")
- Nome latino "Ulisse": Deriva dalla forma <u>etrusca</u> "Utuse", adattamento del <u>greco</u> "Odisseo" attraverso l'etrusco
- Varianti del nome: Greco: Ὀδυσσεύς (Odysseús); Latino: Ulixes o Ulysses; Etrusco: Utuse
- Interpretazione omerica: Nell"Odissea", il nome è associato al verbo "ὀδύσσομαι"
 (odýssomai) in riferimento all'ira di Poseidone verso Odisseo
- ▲ Significato simbolico: Il nome riflette le sofferenze e le avversità affrontate dall'eroe
- Dibattito linguistico: Alcuni studiosi suggeriscono un'origine pre-greca del nome
- Impatto culturale: Il termine "odissea" è entrato nell'uso comune per indicare un lungo viaggio o una serie di avventure

ATLÀNTE s.m. [prima del 1703]

raccolta sistematica di carte geografiche; la prima vertebra cervicale, per mezzo della quale la colonna vertebrale si articola col cranio.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI: dal <u>lat</u>. Atlas - antis, dal <u>gr</u>. Átlas -antos, nome del mitico titano condannato a reggere il cielo sulle spalle

- ► <u>fr</u>. <u>sp</u>. <u>atlas</u>, di diffusione europea.
- ◆ Divenuto nome comune dopo che il geografo olandese Mercatore pubblicò la sua raccolta di carte geografiche (1585) col titolo di Atlas.

atlàntico agg. [1604], dal <u>lat</u>. Atlanticus, dal <u>gr</u>. Atlantikós, riferito alla catena dell'Atlante in Mauritania e all'oceano prospiciente; la catena montuosa prende il nome dall'eroe mitico in quanto si riteneva che Zeus lo avesse punito per aver parteggiato per i Titani nella lotta contro gli dèi costringendolo a sostenere la volta celeste.

- Significato letterale: "Il portatore" o "colui che sopporta"
- Radice greca: Deriva dal verbo τλάω (tlaō), che significa "sopportare", "sostenere"
- Prefisso: Il nome include il prefisso intensivo "a-", quindi "colui che sopporta molto"
- Radice indoeuropea: Probabilmente dalla radice PIE *telh2- ("sollevare", "sopportare", "sostenere")
- Connessioni linguistiche: Correlato al latino "tollere" (sollevare) e "latus" (portato); In sanscrito, "tulayati" (solleva, pesa)
- Evoluzione semantica: Da "colui che sopporta" al concetto di sostenere il cielo nella mitologia

Atlante è condannato da Zeus a reggere il cielo per l'eternità. Durante le sue fatiche, Ercole chiede aiuto ad Atlante per ottenere le mele d'oro delle Esperidi. Atlante accetta, ma cerca di ingannare Ercole per farsi liberare dal suo fardello.

"Studiare quella mole di dati è stato come consultare un atlante."





L'Atlante Farnese è una copia romana del II secolo d.C. di una scultura ellenistica in marmo asiatico, alta 1,85 m, databile al II secolo d.C. e custodita nel Museo Archeologico Nazionale di Napoli.

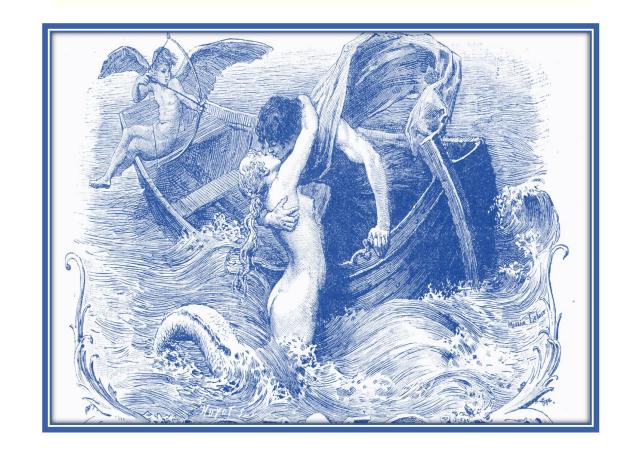
SIRÈNA S.F. [SEC. XIII] figura della mitologia classica.

PRESTITO LATINO DI ORIGINE GRECA: dal <u>lat</u>. <u>tardo</u> <u>Sirēna</u> (<u>lat</u>. <u>class</u>. <u>Siren</u> -ēnis), dal <u>gr</u>. <u>Seirén</u> -ênos, che indicava un essere mitico per metà donna e per metà uccello, divenuto nel Medioevo metà donna e metà pesce, che con il suo canto melodioso attirava i marinai per farli poi morire tra le onde del mare.

► <u>fr</u>. sirène, <u>sp</u>. sirena.

"La sua voce era affascinante come il canto di una sirena."

Le Sirene cercano di attrarre Ulisse e i suoi uomini con il loro canto melodioso.
Ulisse ordina ai suoi uomini di tappare le orecchie con cera e si fa legare all'albero della nave per ascoltare senza soccombere al loro richiamo.



L'<u>etimologia</u> del nome greco Σειρήν (Seirén), che significa "Sirena", è complessa e oggetto di dibattito.

Forma greca: Σειρήν (Seirén), plurale Σειρῆνες (Seirênes)
Possibili origini:

- a) Teoria della corda:
 - Potrebbe derivare da σειρά (seirá), che significa "corda" o "catena"
 - Connessione: l'idea di "legare" o "incatenare" attraverso il canto
- b) Teoria del calore:
 - Possibile relazione con σείριος (seírios), "ardente", "bruciante"
 - Connessione: l'effetto "bruciante" o intenso del loro canto
- c) Origine semitica: Alcuni studiosi suggeriscono una derivazione dal semitico **šyr** ("canto", "poema")
- d) Teoria pre-greca: Potrebbe essere un prestito da una lingua pre-greca non identificata
- Radice indoeuropea: Non c'è un consenso su una radice PIE specifica per questo termine
- Evoluzione semantica: Da creature mitologiche a termine generico per donne seducenti e pericolose
- Connessioni linguistiche: Possibile relazione con il sanscrito svará- ("suono", "nota musicale")
- 🖱 Interpretazioni alternative:
 - Alcuni collegano il nome a $\xi\eta\rho\alpha$ ív ω (xēraínō), "prosciugare", riferendosi al pericolo che rappresentavano per i marinai
- 🖑 Impatto culturale: Ha influenzato l'arte, la letteratura e il folklore di molte culture

LABIRÌNTO s.m. [sec. XIV]

leggendaria costruzione architettonica dell'antichità, caratterizzata da una pianta così complicata da rendere difficile l'orientamento e quindi l'uscita.

PRESTITO LATINO DI ORIGINE GRECA: dal <u>lat</u>. <u>labyrinthus</u>, dal <u>gr</u>. <u>labýrinthos</u>, nome del palazzo di Minosse a Creta

- ► <u>fr</u>. labyrinthe, <u>sp</u>. laberinto.
- ♦ Resta sempre in piedi l'interpretazione di labýrinthos data dagli antichi come 'palazzo della bipenne', der. del <u>lidio</u> <u>lábrys</u> 'ascia' col suff. inthos caratteristico dei nomi di luogo, essendo la bipenne un simbolo del potere regale.

L'uso di labirinto come termine anatomico è attribuito a G. Falloppio (1523-1562).

"Il centro storico della città era un vero labirinto di vicoli."



Un episodio meno conosciuto legato al Labirinto riguarda l'architetto Dedalo, che lo costruì per il re Minosse di Creta. Dopo aver completato il Labirinto per rinchiudere il Minotauro, Dedalo stesso fu imprigionato con suo figlio Icaro per evitare che rivelasse i segreti del Labirinto.

Dedalo allora ideò una fuga ingegnosa usando ali fatte di piume e cera. Mentre Dedalo volava con prudenza, Icaro, contro il consiglio del padre, volò troppo vicino al sole, causando la fusione della cera delle sue ali, precipitando tragicamente in mare.

TITÀNO s.m. [1821]

nome generico dei sei figli di Urano e Gea; persona di statura eroica, leggendaria.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI: dal <u>lat</u>. <u>Titānus</u> e Titan -ānis, di solito al pl. <u>Titāni</u> e Titānes, dal <u>gr</u>. <u>Titânes</u>, prob. divinità provenienti dall'Asia Minore

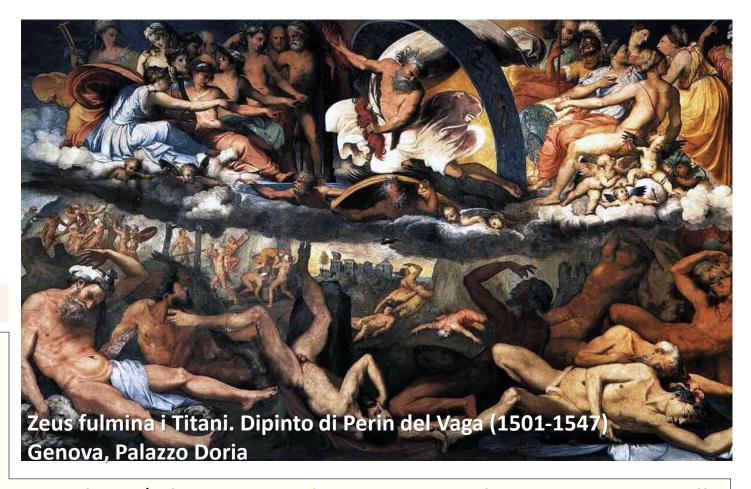
► <u>fr</u>. titan, <u>sp</u>. titán.

"La lotta contro la malattia è stata titanica."

La <u>Titanomachia</u> è la grande guerra tra i Titani.

I Titani erano contrari al nuovo dominio di Zeus: ne nacque una guerra che durò dieci anni, detta Titanomachia. Zeus si alleò con i Ciclopi e i Giganti dalle cento mani contro i Titani, i figli di Urano e Gea, e guidati da Atlante.

I Ciclopi fabbricarono per Zeus la folgore, per Ade l'elmo che rende invisibili, per Poseidone il tridente. La guerra divenne accanita e violenta. Alla fine, Zeus colpì Crono con la folgore e i Titani ribelli furono sconfitti.



Zeus li punì duramente: Atlante venne condannato a reggere sulle spalle la volta del cielo; gli altri vennero gettati nel Tartaro (luogo di pena e di supplizio dell'Ade, distante dalla superficie terrestre quanto quest'ultima dista a sua volta dal cielo). Le mogli dei Titani furono risparmiate per volontà di Rea. Zeus, divenuto signore del cielo e della terra, riservò per sé questo dominio; diede a Poseidone il regno delle acque e a Ade il mondo sotterraneo. Da allora tutti rispettarono questa irrevocabile decisione.

L'<u>etimologia</u> del termine "Titano" è interessante e un po' misteriosa.

- ኘ Forma greca: Τιτάν (Titán), plurale Τιτᾶνες (Titânes)
- ሽ Origine: L'origine esatta è incerta e dibattuta tra gli studiosi
- ষ Possibili derivazioni:
 - a) Teoria della "estensione":
 - Potrebbe derivare dal greco τιταίνω (titaínō), che significa "stendere", "allungare"
 - Connessione: l'idea di grandezza o di "estendersi oltre i limiti"
 - b) Teoria pre-greca: Alcuni linguisti suggeriscono un'origine pre-ellenica, forse pelasgica
 - c) Connessione con τίσις (tísis):
 - Potrebbe essere legato a τίσις (tísis), che significa "retribuzione", "vendetta"
 - Riflette il ruolo dei Titani nella mitologia come figure di ribellione
- ষ্ট Evoluzione semantica: Da divinità primordiali nella mitologia greca a simbolo di forza e grandezza immensa
- Tinterpretazioni mitologiche: Esiodo nella "Teogonia" offre una pseudo-etimologia, collegando il nome a τιταίνοντας (titaínontas), "coloro che si sforzano"
- Timpatto culturale: Ha influenzato l'uso linguistico ben oltre il contesto mitologico originale
- Connessioni astronomiche: Ha dato il nome a Titano, la più grande luna di Saturno
- ሄ Uso moderno: Utilizzato in vari contesti per indicare grandezza, forza o importanza eccezionale

(gr. Κέρβερος) Favoloso cane della mitologia greca, custode dell'entrata dell'Ade. Compare per la prima volta nella *Teogonia* esiodea, dove è detto <u>figlio</u> di <u>Tifone</u> e di <u>Echidna</u>, fratello dell'Idra di Lerna fornito di 50 teste (poi comunemente tre).

La descrizione del suo orribile aspetto è presente anche nell'*Eneide* di Virgilio e nelle *Metamorfosi* di Ovidio.

Fu trascinato una volta sulla Terra da <u>Eracle</u>.

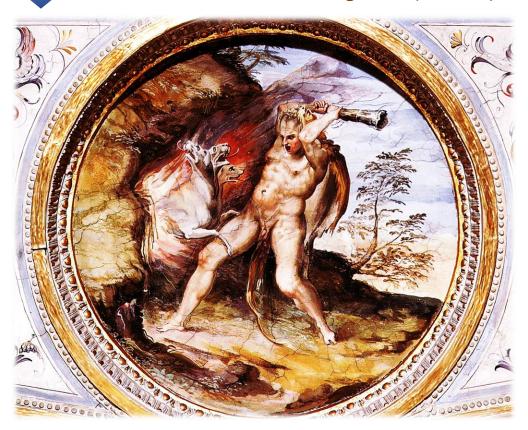
Nel culto, l'elemento rituale più connesso con C. era la focaccia di miele che si dava ai morti perché la offrissero al portiere dell'Ade.

<u>Dante</u> fa di C. una fiera mostruosa e sozza che vigila sui golosi del 3° cerchio dell'Inferno e li tortura.





Ercole e Cerbero. Marchetti Marco Detto Marco Da Faenza (1526 Ca./ 1588) — Palazzo Vecchio o della Signoria (Firenze)



Ercole e Cerbero. Antonio Tempesta – 1608 Gabinetto Disegni e Stampe, Fondo Corsini (Roma)



- 1. Custode, portiere che esercita il suo ufficio con grande rigore
- 2. Persona (spec. superiore) intrattabile, sgarbata

L'<u>etimologia</u> di <mark>Cerbero</mark>, analisi :

- Forma greca: Κέρβερος (Kérberos)
- Origine: L'etimologia è incerta e oggetto di dibattito tra gli studiosi
- Possibili derivazioni:
 - a) <u>Teoria indoeuropea</u>:
 - Potrebbe derivare dalla <u>radice</u> <u>PIE</u> *<u>kerbero</u>-, che significa "<u>macchiato</u>" o "<u>screziato</u>"
 - Connessione: potrebbe riferirsi all'aspetto del cane infernale
 - b) Teoria pre-greca: Alcuni linguisti suggeriscono un'origine pre-ellenica, forse da una lingua dell'Asia Minore
 - c) Connessione con κρεοβόρος (kreobóros):
 - Potrebbe essere legato al gr. κρεοβόρος, che significa "mangiatore di carne"
 - Riflette la natura feroce e vorace della creatura
 - Interpretazioni alternative: Alcuni studiosi propongono una connessione con il <u>sanscrito</u> <u>śárvara</u>-, che significa "screziato" o "variegato"
- Evoluzione semantica: Da nome proprio di una creatura mitologica a simbolo di guardiano feroce e inflessibile Interpretazioni mitologiche: Nella mitologia greca, Cerbero è descritto come un cane con multiple teste (solitamente tre) e una coda di serpente
- Impatto culturale: Ha influenzato l'arte, la letteratura e il linguaggio ben oltre il contesto mitologico originale Connessioni astronomiche: Ha dato il nome all'asteroide 1865 Cerberus
- Uso moderno: Utilizzato metaforicamente per indicare guardie o sistemi di sicurezza particolarmente feroci o impenetrabili

ÀRTICO agg. [sec. XIV] proprio o in prossimità del Polo Nord.

PRESTITO LATINO DI ORIGINE GRECA: dal <u>lat</u>. arctĭcus, dal <u>gr</u>. arktikós 'settentrionale', der. di árktos 'orsa' (⇒ ORSA), <u>radice</u> <u>PIE</u> *hŕ̥tkós "orso".

È riferito alle costellazioni dell'Orsa Maggiore (mito di Callisto) e Minore (include la Stella Polare).

Custode delle 2 costellazioni è Arturo, la quarta stella più luminosa del nostro cielo notturno.

Arktouros, in greco, il "custode dell'Orsa"

► <u>fr</u>. arctique, <u>sp</u>. ártico.





[ORSA → <u>lat</u>. <u>ŭrsa(m)</u>, femm. di <u>ŭrsus</u> 'orso', impiegato per indicare le due costellazioni note come Orsa maggiore e Orsa minore]

[SETTENTRIONE → dal <u>lat</u>. septemtrĭo -ōnis 'nord', da Septem Triōnes 'costellazione dell'Orsa', letter. 'sette buoi' a cui venivano paragonate le sette stelle dell'Orsa]

L'artico, sia come aggettivo sia come sostantivo, conserva un riferimento al nord, ma in qualità di regione, di emisfero, di calotta, segnata a giro dal circolo polare, col centro al Polo nord.

Proprio 'polo artico' è un'espressione che in italiano è ricorsa fin da Boccaccio — indicando in maniera più definita un luogo, e quindi ciò che vi si trova e lo caratterizza, piuttosto che una direzione.

Così parliamo...

- della fauna artica,
- del vento artico che si spinge a sud in primavera,
- delle sorti dei ghiacci artici,
- dell'accoglienza artica (gelida) che abbiamo avuto al nostro ritorno.
- di freddo artico usato per descrivere temperature estremamente fredde, facendo riferimento alla regione artica.



ciclòpe s.m. [inizio sec. XIV] nella mitologia greca, gigante con un solo occhio in mezzo alla fronte.

PRESTITO LATINO DI ORIGINE GRECA:

dal <u>lat</u>. cyclops -ōpis, dal <u>gr</u>. kýklōps -ōpos 'ciclope, dall'occhio rotondo', comp. di kýklos 'cerchio' e óps ōpós 'occhio, volto'

► <u>fr</u>. cyclope, <u>sp</u>. ciclope.

"Un'opera ciclopica" - riferito a qualcosa di enorme, monumentale o straordinariamente grande.





Erano giganti con un unico occhio in mezzo alla fronte.

I loro nomi erano Sterope, Bronte, Arge («Fulmine, Tuono, Splendore»). Come i loro fratelli Titani, erano tenuti dal padre incatenati nel Tartaro. Furono liberati da Zeus per intercessione di Gea. Lavoravano nelle officine di Efesto e donarono a Zeus il fulmine e il tuono.

Furono sterminati da Apollo perché avevano fornito a Zeus la folgore che uccise Asclepio. Tradizioni più tarde fanno di loro dèi divini e mostruosi pastori, come Polifemo, protagonista di un episodio dell'Odissea.

mitomania s.f. [1930]

tendenza ad accettare come realtà i prodotti della propria fantasia e a raccontarli come veri.

NEOLOGISMO GRECO: dal <u>fr</u>. mythomanie, coniato dal medico E. Dupré nel 1905, comp. del <u>gr</u>. mŷthos 'storia, favola' e di -mania μανία "mania" = "follia", "ossessione".

"Essere un mitomane" - riferito a una persona che racconta storie grandiose o esagerate, talvolta con scarsa aderenza alla verità.



Mitopoiesi:

Dal <u>greco</u> ... μῦθος (<u>mythos</u>) = "mito" e ποίησις (<u>poiesis</u>) = "creazione"

letteralmente...

- creazione di miti
- "creazione poetica"
- "inventare favole"



pigmalióne s.m. [1983] persona capace di far emergere i talenti nascosti.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI: dal nome del mitico re di Cipro, gr. Πυγμαλίων Pygmaliōn - ōnos 'Pigmalione', forse legame con πυγμή (pugmē) = "pugno", o "manipolazione con le mani"; questa connessione può riflettere la natura artigianale del personaggio mitologico, noto per la sua abilità come scultore.

Ottenne da Afrodite di veder trasformata in persona viva la statua della donna da lui scolpita; nuova celebrità al personaggio mitico è venuta dalla commedia Pygmalion di G.B. Shaw (1913).

- 1. "Effetto Pigmalione" in psicologia, indica l'influenza delle aspettative di qualcuno sul comportamento o sulle performance altrui.
- 2. "Quel regista è stato il suo pigmalione".

Viveva isolato e rifiutava il matrimonio perché contrario alla dissolutezza delle donne del suo paese. Un giorno scolpì nell'avorio una fanciulla di bellissimo aspetto e se ne innamorò (o fu Afrodite a infondergli quello strano amore per punirlo della sua riluttanza al matrimonio).

Ma le sue preghiere rivolte ad Afrodite intenerirono la dea che diede alla statua il soffio vitale e Pigmalione poté così unirsi alla sua amante, che chiamò Galatea.

Dall'unione nacquero Pafo, che diede il suo nome all'isola, e Metarne.



prometèico agg. [1902]

relativo a Prometeo; caratterizzato da un eroico e disperato atteggiamento di sfida.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI: der. di Prometeo, dal <u>lat</u>. Prometheus, dal <u>gr</u>. Προμηθεύς Prometheus [da πρό (pro) = "prima" + μῆτις (mētis) = "pensiero", "astuzia"; letteralmente "pre-veggente" o "colui che pensa in anticipo"], nome del titano che donò il fuoco agli uomini nonostante la proibizione degli dèi e venne incatenato al Caucaso per l'eternità, simbolo della ribellione umana.

"Spirito prometeico" - si riferisce a un atteggiamento ribelle o a un'innovazione che sfida il potere costituito.



Titano buono, che creò con il fango l'uomo cui poi Atena infuse forza, astuzia, ambizione e ferocia. Prometeo poi rapì il fuoco dal cielo e con esso diede la vita all'uomo e gli insegnò ad usarlo. Protesse la razza degli uomini convincendo Zeus a non sterminarli e la salvò rivelando a Deucalione, suo figlio, l'imminente diluvio. Zeus per punirlo inviò Pandora, ma Prometeo la respinse e dimostrò che lo stesso Zeus non era infallibile: gli mandò infatti due pelli di bue, una piena di carne, l'altra di ossa e gli disse di scegliere la parte riservata a sé e quella riservata agli uomini: Zeus sbagliò e scelse per sé la seconda. Più che mai adirato allora Zeus ordinò a Hermes e a Efesto di incatenare Prometeo a una rupe del Caucaso dove un'aquila di giorno gli avrebbe divorato il fegato che ogni notte sarebbe ricresciuto. Infine Eracle uccise l'aquila, e Zeus depose la sua ira verso Prometeo quando questi lo avvertì di non sposare Tetide per non avere un figlio che lo avrebbe detronizzato. E Zeus acconsentì anche a liberare il titano a patto che un altro immortale rinunciasse alla vita eterna per espiare la colpa di Prometeo: fu Chirone ad offrirsi per liberarsi dalle insopportabili sofferenze della ferita infertagli dalla freccia avvelenata di Eracle.

sìlfide s.f. [sec. XVIII]

nome di geni femminili che, secondo le credenze popolari del Medioevo, abitavano l'aria, i boschi, i campi.

NEOLOGISMO GRECO-LATINO: dall'<u>ingl</u>. sylphid, dal <u>latino medievale</u> sylphus/sylpha, dal <u>latino</u> sylva "foresta".

Indica la sposa del silfo, coniato da A. Pope nel poema The Rape of the Lock (1714) e derivato da sylphe 'silfo' (⇒ SILFO) col suff. gr. -ide.

[SILFO → dal <u>lat</u>. di Paracelso (sec. XVI) Sylphus, abbr. del <u>lat</u>. silvester 'silvestre']

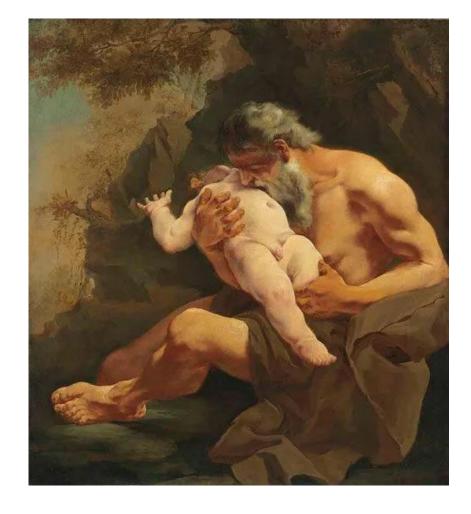
"Leggera come una silfide" - usato per descrivere una figura femminile elegante e leggera.



Gli spiriti dell'aria si nutrivano di polline e si immergevano in una goccia di rugiada. Erano tanto piccoli da poter stare sdraiati in un fiore. Immortali a meno che non si mescolassero con gli uomini. **URANO**: Il nome del pianeta deriva dal <u>lat</u>. <u>Urānus</u> 'dio del cielo', dal <u>gr</u>. <u>Oὐρανός</u> /<u>Uranós</u>/ [possibile <u>radice PIE</u> *<u>wers</u>- ("pioggia", "rugiada") o da <u>PIE</u> *<u>uel</u>- "coprire"], personificazione divina di uranós 'volta celeste'.

urànio s.m. [1821]; elemento chimico radioattivo.

DERIVAZIONE DA ANTROPONIMI: dal **lat.** scient. Uranium, che ha sostituito precedente Uran, nome dato nel 1789 dal suo scopritore, il chimico tedesco M.H. Klaproth, riprendendo il nome del pianeta Urano, che era stato scoperto da poco.



FIGLIO DI GEA SOLA, SENZA PRINCIPIO MASCHILE, E PRIMO RE DELL'UNIVERSO

Era la personificazione del cielo che, sotto forma di pioggia, feconda la Terra (Gea). Era il più antico degli dèi che, unitosi a Gea, generò i Ciclopi (Arge, Sterope, Bronte) e gli Ecatonchiri (Briareo, Gie, Cotto).

Ma ogni volta che uno di questi spaventosi figli veniva alla luce, Urano lo nascondeva nelle profondità della terra incatenandolo nel Tartaro, inorridito dal loro aspetto e temendo che lo spodestassero.

Generò poi i Titani e Gea, irata per la perdita dei figli gettati nel Tartaro, convinse infine i Titani (eccetto Oceano), e specialmente l'ultimo dei suoi nati, Crono, a punire il padre. Con una falce Crono assalì Urano e lo evirò.

Dal sangue di Urano nacquero i Giganti, le Erinni (Aletto, Tisifone, Megera) e le ninfe Meliadi. I suoi genitali caddero nel mare e le acque così fecondate partorirono Afrodite. Crono divenne signore dell'universo ma Gea e Urano gli predissero che uno dei suoi figli lo avrebbe a sua volta spodestato.

PERSONAGGI/TERMINI DESCRITTI

Nomi	Descrizione	Nomi	Descrizione
1 Achille	Eroe greco dell'Iliade, noto per la sua forza e il tallone vulnerabile.	37 Mida	Re che trasformava tutto in oro con un tocco.
2 Ade	Dio greco degli Inferi e custode dei morti.	38 Mitomane	Persona affetta da tendenze a raccontare bugie fantastiche.
з <mark>Adone</mark>	Giovane greco famoso per la sua bellezza; simbolo di amore tragico.	39 Mitopoiesi	Creazione di miti per spiegare l'origine del mondo.
4 Apollo	Dio greco delle arti, della medicina e della profezia.	40 Morgana	Fata dell'immaginario arturiano, spesso ingannevole.
5 Artico	Regione polare del nord, associata a climi estremi.	41 Musa	Divinità ispiratrici delle arti e della scienza.
6 <mark>Atalanta</mark>	Cacciatrice greca famosa per la sua velocità e abilità con l'arco.	42 Narciso	Giovane greco innamorato della propria immagine riflessa.
7 Atlante	Titano greco che sostiene il mondo sulle spalle.	43 <mark>Nemesi</mark>	Dea della vendetta e della giustizia divina.
8 <mark>Aurora</mark>	Personificazione dell'alba nella mitologia romana.	44 <mark>Ninfe</mark>	Spiriti femminili della natura, spesso associate all'acqua e ai boschi.
9 Caos	Principio primordiale di disordine e confusione.	45 Orfeo	Poeta e musicista che incantava tutto con la sua arte.
10 Cerbero	Cane a tre teste che custodisce l'ingresso degli Inferi.	46 Orgia	Riti orgiastici in onore di Dioniso.
11 Chimera	Creatura mitica con corpo di leone, testa di capra e coda di serpente.	47 Pan	Dio greco della natura selvaggia, dei boschi e dei pastori.
12 <mark>Cibele</mark>	Dea madre della fertilità e della natura selvaggia.	48 Persefone	Regina degli Inferi e moglie di Ade.
13 Ciclopi	Giganti con un occhio solo, celebri per la loro forza e il ruolo nelle storie greche, come nell'Odissea di Ulisse.	49 <mark>Perseo</mark>	Eroe greco che uccise Medusa e salvò Andromeda.
14 Circe	Strega dell'Odissea che trasformava gli uomini in animali.	50 Pigmalione	Re scultore innamorato della sua opera, Galatea.
15 Clitennestra	Moglie di Agamennone, famosa per la sua vendetta contro di lui.	51 Prometeico	Titano che rubò il fuoco agli dei per donarlo agli uomini, simbolo di ribellione e innovazione.
16 <mark>Dafne</mark>	Ninfa trasformata in un albero di alloro per sfuggire ad Apollo.	52 Silfide	Spiriti elementali associati all'aria nella mitologia alchemica.
17 Dedalo	Architetto leggendario che progettò il Labirinto di Creta.	53 Simbad	Eroe immaginario delle Mille e una notte, esploratore di mondi fantastici.
18 <mark>Driadi</mark>	Spiriti della natura che abitano alberi e foreste.	54 <mark>Sirena</mark>	Creature marine incantatrici, metà donna e metà pesce. Nella mitologia greca, esseri che attirano i marinai con il canto.
19 <mark>Ecate</mark>	Dea della magia, degli incantesimi e dei crocicchi.	55 <mark>Tanato</mark>	Personificazione della morte nella mitologia greca.
20 Eco	Ninfa che ripete solo le parole altrui, innamorata di Narciso.	56 Tersicore	Musa della danza e della poesia corale.
21 Edipo	Protagonista del mito greco, famoso per il complesso psicologico che porta il suo nome.	57 <mark>Titano</mark>	Titani greci, predecessori degli dei dell'Olimpo.
22 Enea	Eroe troiano, simbolo di pietà filiale e fondatore mitico di Roma.	58 Ulisse	Eroe greco noto per la sua astuzia e ingegnosità . ODISSEA: Epico racconto delle avventure di Ulisse per tornare a casa.
23 Ercole	Semidio greco famoso per le sue dodici fatiche eroiche.	59 <mark>Uranico</mark>	Qualcosa di celestiale o sublime.
24 Eros	Dio greco dell'amore e del desiderio.	60 Venere	Dea romana della bellezza e dell'amore.
25 Euterpe	Musa della musica e della poesia lirica.	61 Arya Stark	Personaggio coraggioso e indipendente di Game of Thrones.
26 Flora	Dea romana dei fiori e della primavera.	62 Brienne di Tarth	Guerriera leale e abile spadaccina di Game of Thrones.
27 Giasone	Eroe greco che guidò gli Argonauti alla conquista del Vello d'Oro.	63 Cersei Lannister	Regina spietata e calcolatrice di Game of Thrones.
28 Icaro	Figura mitica che volò troppo vicino al sole con ali di cera.	64 Daenerys Targaryen	La madre dei draghi, simbolo di potere e giustizia.
29 <mark>Ipno</mark>	Dio greco del sonno, fratello di Tanato.	65 Jaime Lannister	Cavaliere tormentato da un senso di onore e dovere.
30 Iride	Personificazione dell'arcobaleno, messaggera degli dei.	66 Jon Snow	Eroe tragico, erede al Trono di Spade e simbolo di lealtà .
31 Labirinto	Struttura intricata progettata per confondere chi vi entra, legata al mito di Dedalo e del Minotauro.	67 Petyr Baelish	Manipolatore e stratega senza scrupoli.
32 Loki	Dio norreno dell'inganno e della trasformazione.	68 Re della Notte	Antagonista sovrannaturale, personificazione del gelo e della morte.
зз <mark>Medea</mark>	Maga greca che uccise i propri figli per vendetta.	69 Samwell Tarly	Amico leale e studioso, rappresenta la saggezza pratica.
34 Medusa	Gorgone il cui sguardo pietrificava chiunque lo incrociasse.	70 Tyrion Lannister	Personaggio astuto e ironico, maestro della parola.
35 <mark>Mentore</mark>	Consigliere e guida, sinonimo di saggezza e protezione.		
36 Merlino	Leggendario mago della tradizione arturiana.		

