

MYΘΟΣ

I miti ci parlano ancora

Lorenzo Pantieri

31 gennaio 2026

Indice

I Parole

2

1 Figure

2

1.1 Atlante	2
1.2 Cassandra	2
1.3 Eco	3
1.4 Furia	3
1.5 Narciso	3
1.6 Mentore	3
1.7 Nemese	3
1.8 Pigmalione	3
1.9 Re Mida	3
1.10 Sfinge	3

2 Formule

4

2.1 Braccia di Morfeo	4
2.2 Canto delle Sirene	4
2.3 Cavallo di Troia	4
2.4 Tallone d'Achille	4
2.5 Colonne d'Ercole	4
2.6 Filo di Arianna	4
2.7 Pomo della discordia	4
2.8 Spada di Damocle	4
2.9 Tela di Penelope	5
2.10 Vaso di Pandora	5

3 Aggettivi

5

3.1 Apollineo	5
3.2 Ciclopico	5
3.3 Dionisiaco	5
3.4 Erculeo	5
3.5 Ermetico	5
3.6 Marziale	5
3.7 Olimpico	6
3.8 Stentoreo	6
3.9 Titanico	6
3.10 Venereo	6

II Arti

6

4 Letteratura

6

4.1 Antigone e Creonte	6
4.2 Deucalione e Pirra	6
4.3 Edipo	7
4.4 Elena di Troia	7
4.5 Enea e Anchise	7
4.6 Giasone e gli Argonauti	7

4.7 Medea	8
4.8 Orfeo ed Euridice	8
4.9 Sisifo	8
4.10 Ulisse	8

5 Arte

9

5.1 Amore e Psiche	9
5.2 Apollo e Dafne	9
5.3 Aracne	10
5.4 Atalanta	10
5.5 Cupido	10
5.6 Saturno e i suoi figli	10
5.7 Nascita di Venere	10
5.8 Perseo e la Medusa	11
5.9 Rapimento di Proserpina	11
5.10 Tantalo	11

III Pensieri

12

6 Natura

12

6.1 Cosmogonia	12
6.2 Le età dell'uomo	12
6.3 Gli dèi dell'Olimpo	12

7 Limiti

13

7.1 Fato	13
7.2 L'anello dell'invisibilità	13
7.3 Dedalo e Icaro	13
7.4 Prometeo e il fuoco	13

8 Conoscenza

13

8.1 La caverna	14
8.2 Er	14
8.3 Le metà	14

Bibliografia

14

I miti sono gli argomenti segreti della vita.

Joseph Campbell

Un mito è un racconto tradizionale nato nelle antiche civiltà per dare forma e significato all'esperienza umana. I miti parlano spesso di dèi ed eroi, ma riguardano sempre gli uomini e il loro rapporto con il mondo.

I miti simili esistono in molte culture del mondo. Questo articolo, però, si concentra soprattutto sui miti greci e romani, perché sono quelli che hanno inciso più profondamente sulla lingua, sull'arte e sul pensiero occidentale.

I miti non sono scomparsi, ma ci parlano ancora. Vivono nella lingua quotidiana: tallone d'Achille, narcisismo, vaso di Pandora. Vivono nell'arte: continuano a essere raccontati, rappresentati, messi in scena. Vivono nel pensiero: parliamo di complesso di Edipo, di fuoco prometeico, di *hybris*.

Questo articolo è diviso in tre parti. La prima parte mostra i miti nella lingua quotidiana. La seconda li esplora nella letteratura e nell'arte, dove prendono forma in immagini e opere. La terza li analizza nel pensiero, come strumenti per capire il mondo.

Il modo in cui affronto i miti riflette la mia formazione in matematica e fisica. Di solito presento la scienza come una materia umanistica. Qui faccio il contrario: analizzo i miti come se fossero dati scientifici.

Ma attenzione: i miti non si comportano come la scienza. Possono avere molte interpretazioni, anche opposte, e tutte possono avere senso insieme. La scienza, invece, è oggettiva: cerca risposte verificate e condivise.

Alcuni grandi pensatori hanno sostenuto che mito e scienza si riferiscano a dimensioni diverse della conoscenza umana. Vico vedeva nel mito una forma di verità accessibile all'intuizione, non alla misurazione. Jung lo interpretava come espressione simbolica dell'inconscio, non come descrizione empirica del mondo. Campbell lo considerava ancora oggi rilevante per l'esperienza umana universale.

Prendiamo l'amore. La scienza lo descrive in termini di circuiti neuronali, ormoni e strategie evolutive. È una descrizione corretta, ma incompleta. È come spiegare una sinfonia parlando solo delle vibrazioni dell'aria.

Il mito non spiega Eros. Lo mette in scena. Ci mostra che l'amore non è razionale, non è stabile, non è mai del tutto nostro. È un dio bambino, capriccioso, che colpisce senza chiedere permesso. In questo senso, il mito non è meno vero della scienza. È semplicemente vero in un altro modo.

Dove la scienza cerca certezze, il mito accetta l'ambiguità. Dove la scienza semplifica, il mito complica. E alcune esperienze, come il desiderio, la perdita e la passione, esistono solo nella complessità.

La scienza misura il mondo. Il mito ci insegna a viverlo. Ci parla dell'amore, della paura e dell'orgoglio meglio di mille formule.

Ecco perché i miti non sono solo racconti del passato. Sono strumenti ancora attivi per leggere l'esperienza umana.

Parte I

Parole

I miti sono le parole antiche con cui l'uomo parla ancora a sé stesso.

Joseph Campbell

In questa parte parliamo di miti che continuano a vivere nel linguaggio quotidiano. Non come racconti antichi, ma

come termini, immagini ed espressioni entrate nell'uso comune.

Molti miti greci sono diventati formule mentali. Funzionano come scorciatoie cognitive, parole che condensano situazioni complesse in immagini immediate e facili da ricordare. Dire "tallone d'Achille" o "vaso di Pandora" significa capire subito di cosa si sta parlando.

Questa parte è divisa in tre sezioni. La prima raccoglie figure mitiche che spiegano situazioni ricorrenti. La seconda riguarda espressioni e modi di dire pronti all'uso. La terza è dedicata ad aggettivi e termini che derivano direttamente dalla mitologia.

Il mito, qui, non è un racconto da studiare. È uno strumento cognitivo: rapido, condiviso, memorabile.

1 Figure

Le figure che seguono provengono dal mito classico. I loro nomi sono diventati simboli di tratti umani e situazioni ricorrenti.

1.1 Atlante

Atlante è un Titano condannato da Zeus a sostenere il cielo sulle spalle. La sua punizione non è una caduta, ma un peso che non finisce. Regge la volta celeste per separarla dalla terra, in uno sforzo continuo e senza pausa.

Dal mito nasce il termine *atlante* geografico. Come il Titano regge il cielo, così un atlante raccoglie e tiene insieme le mappe della Terra.

1.2 Cassandra

Cassandra è figlia di Priamo, re di Troia. Apollo le dona il potere della profezia. Lei rifiuta il dio, e il dono diventa una condanna: dirà sempre il vero, ma nessuno le crederà. Prevede la caduta di Troia, il cavallo, la strage. Ha ragione su tutto. È inutile su tutto.

Cassandra è attuale perché incarna il destino di chi vede prima. Cassandra non è pazza, è lucida. Il problema non è la previsione, ma l'ascolto. È il mito della competenza ignorata, dell'allarme respinto perché scomodo. Nella leadership è l'opposto del capo carismatico: è la voce che disturba, ma che salva se presa sul serio.

Nel linguaggio comune *essere una Cassandra* significa prevedere un disastro senza essere creduti. Nel cinema, *Cassandra Crossing* (1976) racconta proprio questo: un medico segnala un rischio mortale, le autorità minimizzano, il disastro avanza. Anche nella realtà ritorna la figura del profeta inascoltato. Nouriel Roubini, soprannominato "Dr. Doom" ("Dottor Sventura"), aveva previsto la crisi del 2008, ma le sue analisi furono a lungo ignorate perché scomode.

Cassandra resta lì. Non sbaglia mai, e proprio per questo nessuno vuole ascoltarla.

1.3 Eco

Eco è una ninfa punita da Era. Condannata a non poter parlare per prima, può solo ripetere le ultime parole degli altri. Innamorata di Narciso, tenta di avvicinarlo senza riuscire a esprimersi. Respinta, si consuma fino a restare solo una voce.

Da questa figura nasce l'eco come fenomeno naturale. È una voce che ritorna, ma svuotata di intenzione.

1.4 Furia

Le Furie, o Erinni, erano divinità arcaiche della mitologia greca. Nate dal sangue di Urano, incarnavano la vendetta per i crimini più gravi, soprattutto quelli commessi contro la famiglia e il sangue. Non punivano per capriccio, ma per necessità. Inseguivano senza tregua chi aveva spezzato un ordine fondamentale, rendendo visibile una colpa che non poteva essere cancellata né ignorata.

Oggi la parola furia ha perso il volto delle Erinni, ma ne conserva la struttura. Indica una rabbia che travolge, che sospende il controllo e riduce lo spazio della scelta. Parliamo di furia quando l'emozione non resta interna, ma diventa azione, esplosione, perdita di misura. La furia moderna non viene più dagli dèi, ma dall'accumulo di frustrazione, paura, ingiustizia. Cambia la spiegazione, non l'effetto.

1.5 Narciso

Narciso è un uomo bello oltre ogni misura. Rifiuta chiunque lo ami. Una ninfa, Eco, s'innamora di lui, ma Narciso la respinge. Disperata, Eco si dissolve finché ne resta solo la voce. Punito dagli dèi per il suo orgoglio, Narciso si innamora della propria immagine riflessa in uno specchio d'acqua. Non può toccarla, non può possederla, e muore fissandosi, consumato dal desiderio di sé.

Il mito parla di vanità, egoismo e ossessione che divora. Amare solo sé stessi diventa prigionia: l'autostima eccessiva impedisce di aprirsi agli altri e consuma chi ne è prigioniero. Il messaggio è chiaro: la bellezza e il talento possono incantare, ma senza apertura agli altri diventano prigionia.

1.6 Mentore

Prima di partire per la guerra di Troia, Ulisse affida al suo amico Mentore un compito: guidare ed educare suo figlio Telemaco, aiutandolo a diventare adulto.

Mentore non agisce al posto di Telemaco. Consiglia, orienta, sostiene. Offre esperienza e punti di riferimento, ma lascia a Telemaco la responsabilità delle scelte.

Da qui nasce l'uso moderno del termine "mentore". Indica una persona esperta che accompagna qualcun altro in un percorso di crescita, personale o professionale. Il mentore non sostituisce chi apprende, ma gli fornisce strumenti per diventare autonomo.

1.7 Nemese

Nemese è la dea della giustizia. Interviene quando qualcuno supera il limite, quando l'eccesso e l'arroganza rompono l'equilibrio. Nemese non è vendetta. È la risposta necessaria alla *hybris*, la tracotanza umana.

Da qui nasce l'uso moderno del termine. La *nemese* è la conseguenza inevitabile di un comportamento sbagliato. Indica ciò che ristabilisce un ordine violato. È il prezzo da pagare per aver oltrepassato il limite.

1.8 Pigmalione

Pigmalione, re di Cipro, è uno scultore che disdegna le donne reali. Un giorno scolpisce una statua di donna così perfetta che se ne innamora. Chiede ad Afrodite di darle vita. La statua si anima, diventa Galatea e Pigmalione ottiene ciò che desiderava.

Il mito racconta il potere dell'immaginazione: quello che modelliamo con cura può diventare reale. Nel linguaggio quotidiano, l'*effetto Pigmalione* indica la forza delle aspettative. Genitori, insegnanti o leader che credono in qualcuno possono trasformarne le possibilità in realtà.

Oggi il mito risuona anche nel rapporto con l'intelligenza artificiale. Quando progettiamo una macchina, la plasmiamo secondo i nostri desideri, che in parte danno vita a quello che abbiamo immaginato.

1.9 Re Mida

Re Mida è un re della Frigia, oggi in Turchia. Dioniso gli concede un desiderio e Mida chiede che tutto ciò che tocca si trasformi in oro. All'inizio sembra una fortuna straordinaria, ma presto si trasforma in una condanna: il cibo, l'acqua e perfino le persone care diventano metallo.

Il mito mostra come un desiderio mal posto possa diventare il suo contrario e come l'eccesso di ricchezza possa diventare distruttivo.

Dal mito nascono espressioni ancora in uso: *avere il tocco di Mida* significa essere capaci di trasformare tutto quello che si tocca in successo o ricchezza, con la stessa ambivalenza del mito: fortuna e rischio insieme.

1.10 Sfinge

La Sfinge è una creatura mitologica con corpo di leone, ali d'uccello e volto umano. Nei miti greci, una Sfinge terrorizzava la città di Tebe, ponendo enigmi ai viaggiatori e uccidendo chi non riusciva a risolverli. Il più famoso è l'enigma raccontato nel mito di Edipo: «Qual è l'animale che cammina su quattro gambe al mattino, due a mezzogiorno e tre alla sera?».

Edipo risolve l'enigma rispondendo: l'uomo, che da bambino gattona, da adulto cammina eretto e da vecchio usa un bastone. Le sfingi non appartengono solo alla Grecia: in Egitto, la Sfinge ha un ruolo diverso, spesso come guardiano di templi e tombe, simbolo di forza e protezione.

Nel mito, la Sfinge è simbolo di mistero e di sfida alla conoscenza. Oggi il termine indica soprattutto una persona enigmatica, che non si lascia decifrare facilmente, e solo in senso esteso un problema difficile da comprendere.

2 Formule

Le formule che seguono nascono dal mito e dalla tradizione classica. Sono espressioni entrate nel linguaggio comune per descrivere situazioni ricorrenti. In poche parole condensano storie complesse e permettono di evocare un intero racconto con un solo nome.

2.1 Braccia di Morfeo

Morfeo è una divinità del sonno e dei sogni nella mitologia greca. Appartiene al gruppo degli Oneiroi ed è colui che dà forma ai sogni umani, trasformandoli in immagini riconoscibili. Le sue braccia non sono descritte come violente o coercitive. Avvolgono, accompagnano, separano lentamente dalla veglia. Nei miti il sonno non è una fuga, ma un passaggio regolato, un confine che qualcuno custodisce.

Oggi l'espressione *cadere tra le braccia di Morfeo* indica l'abbandono al sonno. Non parla solo di riposo fisico, ma di una sospensione del controllo. Addormentarsi significa fidarsi, lasciare che la coscienza si ritiri senza difendersi. Le braccia di Morfeo diventano allora una metafora della necessità di fermarsi, di rinunciare per un tempo breve alla vigilanza, accettando che non tutto può restare sotto il dominio della volontà.

2.2 Canto delle Sirene

Le Sirene sono creature dal canto irresistibile, metà donna e metà uccello (solo in epoca tarda metà pesce), che attirano i marinai verso il naufragio. Ulisse le affronta facendosi legare all'albero maestro e tappando con la cera le orecchie dei compagni, così da ascoltare il canto senza morirne.

Oggi il *canto delle Sirene* indica una tentazione seducente e pericolosa, qualcosa che attrae promettendo piacere o vantaggio, ma conduce alla rovina.

2.3 Cavallo di Troia

Ideato da Ulisse, il cavallo di Troia è un enorme cavallo di legno lasciato dai Greci come falsa offerta votiva per far credere che la guerra fosse finita. I Troiani lo trascinano dentro le mura. Nella notte, i guerrieri nascosti escono dal cavallo, aprono le porte e permettono la conquista di Troia.

Oggi il *canto delle Sirene* indica una tentazione che seduce e conduce alla rovina.

2.4 Tallone d'Achille

La ninfa Teti immerge suo figlio Achille nelle acque del fiume Stige per renderlo invulnerabile. Lo tiene per il tallone,

che resta l'unica parte non bagnata dall'acqua. Achille è invulnerabile ovunque, tranne che in quel punto. Morirà proprio per una freccia che lo colpisce al tallone.

Oggi il *tallone d'Achille* indica il punto debole di una persona o di un sistema.

2.5 Colonne d'Ercole

Ercole apre un varco tra due montagne e separa l'Europa dall'Africa, creando lo stretto di Gibilterra. I due promontori, identificati con Gibilterra in Europa e Jebel Musa in Africa, diventano le Colonne d'Ercole. Per Greci e Romani segnano il confine estremo del mondo conosciuto. Oltre quel limite inizia l'ignoto.

Le Colonne d'Ercole rappresentano la soglia della conoscenza e il limite dell'esplorazione. *Andare oltre le Colonne d'Ercole* significa affrontare quello che è sconosciuto, rischioso o proibito.

2.6 Filo di Arianna

Arianna aiuta Teseo a uscire dal labirinto di Creta consegnandogli un filo da srotolare durante l'ingresso. Dopo aver ucciso il Minotauro, Teseo riesce a ritrovare la via seguendo il filo. Senza quell'aiuto sarebbe rimasto prigioniero del labirinto. Il filo diventa così uno strumento di salvezza nelle situazioni complesse.

Oggi il *filo di Arianna* indica una guida, il principio semplice che permette di orientarsi in un problema difficile.

2.7 Pomo della discordia

Eris, dea della discordia, getta una mela d'oro con inciso «Alla più bella». Era, Atena e Afrodite se la contendono e affidano il giudizio a Paride. Era gli promette potere e dominio. Atena gli promette sapienza e vittoria. Afrodite gli promette l'amore della donna più bella del mondo, Elena di Troia.

Paride sceglie Afrodite. Da quella scelta nasce la catena di eventi che porta alla guerra di Troia.

Oggi il *pomo della discordia* indica l'elemento che scatena un conflitto, una lite o una divisione.

2.8 Spada di Damocle

Damocle invidia il potere di Dionisio, tiranno di Siracusa. Invitato a sedere sul trono, scopre che sopra la sua testa pende una spada appesa a un crine di cavallo. Il lusso perde valore e la paura diventa costante. La scena mostra che il potere porta sempre con sé un pericolo.

Oggi la *spada di Damocle* indica una minaccia imminente, qualcosa che incombe e può cadere da un momento all'altro.

2.9 Tela di Penelope

Mentre Ulisse combatte e poi viaggia a lungo per tornare a Itaca, Penelope lo attende rifiutando di scegliere un nuovo marito, anche se i pretendenti la credono vedova. Per rimandare le nozze promette di completare una tela per Laerte. Di giorno tesse sotto gli occhi di tutti, di notte disfa in segreto il lavoro.

La tela diventa simbolo di un'attesa paziente e di un inganno intelligente. Oggi indica un lavoro che non finisce mai o una strategia usata per guadagnare tempo.

2.10 Vaso di Pandora

Per punire gli uomini dopo il furto del fuoco, Zeus crea Pandora, una donna perfetta a cui ogni dio dona una qualità. Le affida un vaso con il divieto di aprirlo. Pandora disobbedisce e dal vaso escono malattie, fatica, vecchiaia e dolore. Il mondo perde l'innocenza. Sul fondo resta Elpis, la speranza, ambigua tra consolazione e illusione.

Il mito parla di conoscenza e tecnica. Ogni innovazione apre possibilità ma libera anche effetti non previsti. Non esiste progresso senza conseguenze.

Oggi il *vaso di Pandora* indica ciò che non si può richiudere, dalla bomba atomica all'ingegneria genetica fino all'intelligenza artificiale. Una volta aperto, il mondo cambia. Resta da capire se la speranza rimasta basta.

3 Aggettivi

Gli aggettivi che seguono derivano dal mito e dalla tradizione classica. Nascono da nomi propri e ne conservano il valore simbolico. Non descrivono solo caratteristiche fisiche, ma atteggiamenti, stili e modi di agire. Usarli significa richiamare un immaginario condiviso in una sola parola.

3.1 Apollineo

Apollo è il dio greco della luce, della ragione, della musica e della misura. Rappresenta ordine, armonia e controllo delle passioni. La sua figura è calma e luminosa, capace di portare chiarezza e bellezza.

Alla fine dell'Ottocento, Nietzsche prende Apollo come simbolo di un principio filosofico: l'"apollineo". L'apollineo rappresenta ciò che è razionale, misurato e armonico, in contrasto con il "dionisiaco", che incarna l'irrazionale, il caos e la passione.

In questa coppia, Apollo e Dioniso esprimono due modi opposti di vivere e interpretare il mondo. L'apollineo non è solo ordine: è luce, forma, controllo e bellezza, il lato della cultura greca che cerca equilibrio e senso.

3.2 Ciclopico

I Ciclopi sono giganti della mitologia greca con un solo occhio al centro della fronte. L'aggettivo descrive qualcosa di

enorme, colossale, imponente, spesso riferito a costruzioni o opere che appaiono gigantesche rispetto alla norma. La parola conserva il senso di forza e dimensione straordinaria attribuito ai giganti mitologici.

3.3 Dionisiaco

Dioniso è il dio greco del vino, dell'ebbrezza, della festa e dell'estasi. Rappresenta l'irrazionale, la passione, il caos e la forza primordiale della vita. La sua energia travolge i confini, dissolve le regole e annulla le differenze tra individuo e comunità.

Nietzsche lo prende come simbolo filosofico opposto all'apollineo. Il "dionisiaco" incarna ciò che sfugge al controllo, l'ebbrezza creativa e l'abbandono agli istinti, il lato della cultura greca che esplora il tumulto, l'emozione e la forza vitale.

Insieme all'apollineo, il dionisiaco forma la coppia che Nietzsche usa per capire l'arte e la vita: l'ordine e la luce da un lato, il caos e il piacere istintivo dall'altro. Questa tensione tra misura e eccesso, ragione e passione, è alla base di molte creazioni artistiche e culturali.

3.4 Erculeo

Ercole è l'eroe della forza per eccellenza nella mitologia greca. Le sue imprese, le dodici fatiche, non misurano solo la potenza fisica, ma la capacità di affrontare prove sproporzionate rispetto a un uomo comune. L'aggettivo erculeo nasce da qui. Indica ciò che richiede uno sforzo eccezionale, al limite delle possibilità, spesso imposto più che scelto.

Oggi diciamo erculeo per descrivere un compito enorme, faticoso, talvolta estenuante. Il termine conserva l'idea di un peso da sollevare senza alternative e senza scorciatoie. Non promette gloria né successo, ma resistenza. Un lavoro erculeo non è elegante né rapido. È qualcosa che si porta a termine solo accettando la fatica, un passo dopo l'altro.

3.5 Ermetico

Ermite Trismegisto è una figura leggendaria dell'antichità, nata dall'incontro tra la cultura greca e quella egizia. Unisce il dio greco Hermes e il dio egizio Thot, entrambi legati alla scrittura e al sapere.

A Ermite Trismegisto erano attribuiti testi di sapere segreto, riservati a pochi iniziati, basati su simboli, allusioni e significati nascosti. Da qui nasce l'aggettivo *ermetico*, che indica qualcosa di chiuso, difficile da penetrare, poco trasparente.

Un discorso ermetico non spiega tutto. Lascia parti in ombra. Richiede un'interpretazione.

3.6 Marziale

Marte è il dio romano della guerra. Per i Romani la guerra non è caos. È fondazione, ordine, disciplina.

Da qui deriva l'aggettivo *marziale*. Indica quello che è legato al combattimento, alla disciplina militare e alla forza organizzata. A differenza di *bellico*, che descrive semplicemente la guerra, *marziale* richiama un atteggiamento, un tono, uno stile.

3.7 Olimpico

L'Olimpo è la dimora degli dèi greci. Da questa altezza essi osservano il mondo umano. Intervengono negli eventi, ma non si confondono con le passioni degli uomini.

Nel linguaggio comune, *olimpico* descrive un atteggiamento impassibile e distaccato. Non riguarda la forza o la violenza, ma una calma che nasce dalla posizione elevata.

3.8 Stentoreo

Stentore è un personaggio della mitologia greca noto per la sua voce possente, così forte da farsi sentire da un lato all'altro del campo di battaglia.

Oggi *stentoreo* indica un suono o una voce estremamente potente e penetrante. Si usa per descrivere discorsi, grida o annunci che non passano inosservati.

3.9 Titanico

I Titani sono giganti divini della mitologia greca, predecessori degli dèi dell'Olimpo. Erano enormi e possenti, e la loro forza sembrava senza limiti.

Dal mito nasce l'aggettivo *titanico*. Oggi indica qualcosa di straordinario, enorme o eccezionalmente potente: una fatica titanica, uno sforzo titanico, una forza che va oltre il normale. Il termine conserva la sensazione di grandezza e potenza dei giganti mitologici, applicata a persone, eventi o cose.

3.10 Venereo

Venere era la dea romana dell'amore, della bellezza e del desiderio. Era associata all'attrazione fisica e alla forza che unisce le persone. Nella mitologia romana corrisponde ad Afrodite nella tradizione greca. Nasce dalla spuma del mare ed è spesso rappresentata come una figura armoniosa, capace di suscitare amore e passione.

L'aggettivo *venereo* deriva dal nome di Venere. In origine indicava ciò che riguarda l'amore, il desiderio e la sfera sessuale. In ambito medico è stato usato per le malattie trasmesse per via sessuale, dette *malattie veneree*. In senso più generale descrive ciò che è legato alla sensualità, all'erotismo e all'attrazione fisica.

Parte II

Arti

I miti non sono favole, ma verità nascoste in immagini.

Plutarco

I miti greci non vivono solo nei racconti: prendono forma nelle parole degli scrittori e nelle immagini degli artisti. La letteratura li racconta, li interpreta e li reinventa. Tragedie, poemi e racconti antichi ci mostrano personaggi e vicende che parlano di amore, conflitto, coraggio e destino. Attraverso le parole, i miti diventano strumenti per capire la natura umana e le tensioni della società.

Allo stesso modo, le arti visive trasformano le storie in immagini. Pittura, scultura e rilievo fissano momenti, gesti e emozioni, rendendo tangibile ciò che nel racconto è solo immaginato. Dalle statue di divinità e eroi alle scene mitiche su vasi e tele, l'arte rende i miti concreti e li trasmette attraverso i secoli.

In questa parte vedremo come i miti si riflettano nella letteratura e nell'arte, mostrando la loro vitalità e la capacità di parlare ancora oggi.

4 Letteratura

4.1 Antigone e Creonte

Antigone è la figlia di Edipo e Giocasta, e sorella di Eteocle e Polinice. Dopo la morte dei fratelli nel conflitto per il trono di Tebe, il re Creonte ordina che Polinice, considerato traditore, non riceva sepoltura. Antigone sfida questo decreto e decide di seppellire comunque il fratello, seguendo quella che considera la legge morale e divina. La sua scelta le costa la vita, ma la rende simbolo di coraggio, integrità morale e resistenza all'ingiustizia.

La tragedia di Sofocle, scritta venticinque secoli fa, esplora il dramma universale del conflitto tra legge dello Stato e legge morale, e mostra i limiti della norma positiva quando entra in conflitto con la coscienza individuale.

La figura di Antigone ha ispirato innumerevoli riflessioni letterarie e filosofiche: dai Eschilo ed Euripide fino a Brecht e fino al pensiero moderno sul diritto costituzionale: secondo Zagrebelsky, Antigone evidenzia come la giustizia non possa essere ridotta a un insieme di regole formali.

Il mito di Antigone continua a parlare alla coscienza dell'uomo contemporaneo, incarnando la tensione tra dovere e legge, diritto e coscienza.

4.2 Deucalione e Pirra

Zeus decide di distruggere l'umanità, ormai corrotta e violenta. Solo Deucalione, figlio di Prometeo, e Pirra, figlia di Epimeteo, vengono risparmiati. La catastrofe non è solo

fisica, ma morale. Dopo nove giorni di navigazione, la loro barca si ferma sul monte Parnaso.

Il momento centrale del mito è l'oracolo di Temi. Alla domanda su come ricreare il genere umano, la risposta è volutamente ambigua: «gettate alle vostre spalle le ossa della grande madre». L'interpretazione richiede intelligenza, non forza. La grande madre è la Terra, le sue ossa sono le pietre. Le pietre lanciate da Deucalione si trasformano in uomini, quelle lanciate da Pirra in donne. L'umanità nasce da un materiale duro e resistente.

Il mito ha avuto una lunga fortuna letteraria. Ricorre nella tradizione latina, medievale e rinascimentale, spesso in parallelo con il diluvio biblico. Il diluvio diventa metafora di una crisi storica o morale. Deucalione e Pirra rappresentano la possibilità di ricominciare, ma solo all'interno di una regola.

4.3 Edipo

Edipo nasce sotto una terribile profezia: avrebbe ucciso il padre e sposato la madre. Per evitarla, i genitori, Laio e Giocasta, lo abbandonano appena nato. Edipo viene salvato e cresce lontano da Tebe, ignaro della sua origine.

Da adulto scopre l'esistenza della profezia e fugge dalla città che crede la sua patria, convinto di poter cambiare il destino. Durante il viaggio, a un bivio, uccide un uomo in una lite. Senza saperlo, ha appena ucciso suo padre.

Arriva a Tebe, la città è terrorizzata dalla Sfinge, un mostro che uccide chi non sa risolvere il suo enigma. Edipo risolve l'enigma, la sfinge si uccide e Tebe è liberata.

Come ricompensa, Edipo diventa re della città e sposa la regina, Giocasta. Solo più tardi la verità emerge. Giocasta si uccide. Edipo si acceca.

Nel Novecento, Sigmund Freud riprende il mito di Edipo per descrivere il cosiddetto *complesso di Edipo*, un conflitto infantile legato al desiderio per il genitore del sesso opposto e alla rivalità con l'altro.

Il mito di Edipo continua così a parlare anche fuori dal teatro. Non mostra solo l'impossibilità di sfuggire al destino, ma il fatto che i conflitti più profondi nascono all'interno della famiglia e agiscono spesso senza che chi ne siamo consapevoli.

4.4 Elena di Troia

Figlia di Zeus, Elena è la donna più bella del mondo. La sua bellezza non è un dettaglio, ma una forza che muove gli eventi. Quando Paride la porta via da Sparta, scoppia la guerra di Troia. Un conflitto lungo e sanguinoso nasce da un gesto che riguarda il desiderio, il possesso, l'onore. Elena non combatte, ma determina la storia.

Il mito mostra come la bellezza possa diventare una causa politica. È il motivo apparente di una guerra, spesso più simbolico che reale.

4.5 Enea e Anchise

Enea è l'eroe troiano che fugge da Troia in fiamme, portando sulle spalle il padre Anchise. La figura del vecchio sulle spalle del figlio racconta il legame tra generazioni, il rispetto per gli antenati e il peso della memoria e della responsabilità.

Il racconto della fuga di Enea ci è noto soprattutto grazie all'*Eneide* di Virgilio, che fa di Enea il modello dell'eroe della *pietas*, colui che non salva solo se stesso, ma porta con sé il passato e il futuro della propria comunità.



Figura 1: *Enea, Anchise e Ascanio* (Gian Lorenzo Bernini, Galleria Borghese a Roma).

Il mito di Enea ha avuto una lunga fortuna iconografica. Un esempio celebre è la scultura di Gian Lorenzo Bernini, conservata nella Galleria Borghese di Roma (**figura 1**). Bernini raffigura Enea con il padre anziano sulle spalle e il figlio Ascanio al fianco, trasformando il mito in un'immagine di pietà filiale e responsabilità familiare.

Il mito mostra che il coraggio non riguarda solo la forza, ma anche la cura e la protezione di chi è più debole. Oggi Enea che porta Anchise resta un'immagine potente: evocativa della responsabilità, del sacrificio e del rispetto per chi ci ha preceduto.

4.6 Giasone e gli Argonauti

Giasone è un eroe greco, legittimo erede al trono di Iolco. Il potere gli viene usurpato dallo zio Pelia, che gli impone un compito quasi impossibile per riottenerlo: conquistare il Vello d'oro, custodito nella lontana Colchide.

Giasone non è il più forte né il più astuto degli eroi. Non vince per eccellenza individuale. Vince perché sa chiedere aiuto e guidare.

Raduna intorno a sé gli Argonauti, un gruppo di eroi diversi per talento e carattere. La sua forza non è l'impresa solitaria, ma il comando. Il mito mette al centro una forma di

eroismo diversa: non il dominio sugli altri, ma la capacità di tenerli insieme.

Il mito è attuale perché parla di abilità condivisa e di leadership senza eroismo muscolare. Giasone guida senza dominare, fallisce senza crollare, riesce solo grazie agli altri. In un'epoca di problemi complessi, il mito ricorda una verità semplice: le imprese impossibili non si risolvono da soli.

La struttura riappare anche nel cinema contemporaneo. Nel film *Argo* (2012) la nave diventa un'operazione collettiva e fragile, basata sulla cooperazione più che sulla forza. Cambiano il contesto e i nemici, ma resta l'idea centrale: la salvezza è possibile solo quando si rema insieme.

4.7 Medea

Medea aiuta Giasone a conquistare il Vello d'oro. Emigra. Tradisce il padre. Uccide per lui. Quando Giasone la ripudia per una donna più giovane, Medea resta sola, senza famiglia, senza patria, senza futuro. La vendetta è totale: uccide la rivale e i figli avuti con Giasone. Non perché li odia, ma per colpire Giasone dove non potrà mai guarire. È un delitto simbolico: distruggere la discendenza, cancellare l'uomo.

Medea non è pazza: è lucida. Sa che l'atto è irreparabile. Proprio per questo lo compie. La tragedia dice: quando una persona è distrutta, può scegliere di distruggere quello che l'altro ama di più.

Nella realtà gli infanticidi esistono, anche se sono rari. I motivi sono sempre gli stessi: disperazione e isolamento assoluti, vendetta verso il partner, identificazione del figlio come prolungamento dell'altro.

Medea ci parla ancora. Mostra la forma estrema della vendetta. Non è solo amore che si trasforma in odio. È l'impossibilità di accettare di non contare più nulla. È potere esercitato quando non resta più potere.

4.8 Orfeo ed Euridice

Figlio della musa Calliope, Orfeo è il più grande musicista dell'antichità. Sposa Euridice, ma subito dopo lei muore morsa da un serpente. Straziato dal dolore, Orfeo scende negli Inferi e, con la forza della sua musica, convince Ade e Persefone a restituirle la vita. C'è però una condizione: non può guardarla finché non siano usciti dall'Ade. Orfeo non resiste: si volta prima del tempo. Euridice scompare per sempre.

Il mito racconta la potenza dell'amore e dell'arte, ma anche la fragilità della fiducia e del desiderio. Amore e perdita camminano sempre insieme. La bellezza può fermare la morte, ma la paura e l'impazienza possono distruggere quello che si è conquistato.

Raccontato da Ovidio nelle *Metamorfosi*, il mito risuona nella letteratura moderna: molti autori, da Rilke a Cocteau, ne hanno esplorato la tensione tra amore e perdita. Anche nell'arte pittorica come Caravaggio e Poussin hanno immortalato Orfeo nel momento della tentazione o del ritorno.

Nella cultura popolare, il mito sopravvive nella musica rock e nei film che raccontano storie d'amore, perdita e seconde possibilità. Il tema di "guardare troppo presto" come rovina del destino si ritrova ovunque, a ricordarci quanto fiducia e pazienza siano essenziali.

4.9 Sisifo

Sisifo è una figura della mitologia greca nota per la sua astuzia e per la punizione che ne segue. Re di Corinto, ingannò gli dèi più volte, arrivando perfino a incatenare la Morte. Per questo fu condannato a un compito eterno e inutile: spingere un masso fino alla cima di una montagna, sapendo che ogni volta sarebbe rotolato di nuovo a valle. Il mito di Sisifo non parla tanto della colpa quanto della pena. Al centro c'è la ripetizione senza fine, uno sforzo che non produce risultato e non concede riscatto.

Il rapporto tra Sisifo e la letteratura è profondo e duraturo. Da Omero in poi, la sua figura diventa simbolo della condizione umana quando il senso sfugge ma l'azione continua. Nella letteratura moderna, soprattutto con Camus, Sisifo rappresenta l'uomo che affronta l'assurdo senza illusioni. Il gesto si ripete, il masso cade, ma l'uomo resta. La forza del mito sta qui: trasformare una condanna in una domanda aperta sul significato, sulla resistenza e sul modo in cui la narrazione prova a dare forma a ciò che senso non ne ha.

4.10 Ulisse

Ulisse è l'eroe dell'Odissea di Omero. Dopo la guerra di Troia, durata dieci anni, parte con i suoi compagni per tornare a Itaca, dalla moglie Penelope e dal figlio Telemaco. Il viaggio, però, si trasforma in un'odissea lunga altri dieci anni.

Durante il ritorno affronta mostri e divinità. Incontra il ciclope Polifemo. Approda sull'isola di Circe, che trasforma gli uomini in animali. Sfida il canto delle Sirene legandosi all'albero della nave e attraversa lo stretto di Scilla e Cariddi. Ulisse non vince con la forza, ma con l'intelligenza e l'astuzia. Ogni scelta ha un costo. Ogni deviazione ha un prezzo. Il viaggio si allunga non perché sbagli, ma perché esplorare non è gratis.

Ulisse incarna un'intelligenza inquieta. È l'uomo che vuole vedere, capire, spingersi oltre il confine. Il mito non condanna questa spinta. La riconosce come profondamente umana. Mostra però che il sapere espone, stanca, isola. Non è la mancanza di mezzi a ritardare il ritorno, ma l'attrito inevitabile del mondo contro chi esplora.

Alla fine Ulisse torna a casa. Non perché rinuncia a ciò che è, ma perché ogni viaggio ha un termine. Dopo aver visto molto, è naturale desiderare un approdo. Il ritorno non è una resa. È una distensione. Dopo tanto mare, la tensione si scioglie. Itaca non nega l'esplorazione. Le dà misura e senso.

Ulisse è uno dei personaggi più longevi della cultura occidentale. Dante lo trasforma nel simbolo della conoscenza senza freni. Joyce comprime l'Odissea in una sola giornata

qualunque. Primo Levi lo evoca come figura della dignità umana fondata sul sapere e sulla memoria. La parola “odissea” è entrata nel linguaggio comune per indicare un viaggio lungo e difficile.

Ulisse è l'uomo moderno. Viaggia, esplora, sperimenta. Sa che ogni partenza ha un prezzo. Ma accetta di pagarlo. Perché esplorare costa. E tornare, dopo, è bello.

5 Arte

I miti non vivono solo nelle parole: prendono forma nelle immagini. Pittura, scultura, incisione e decorazione architettonica hanno da sempre trasformato le leggende in visioni concrete. Attraverso l'arte, momenti drammatici, simboli e figure divine diventano visibili, capaci di trasmettere emozioni e significati anche a chi non conosce il racconto originale. In questa sezione esploreremo come gli artisti, dal Rinascimento al Barocco, abbiano interpretato i miti, rendendo eterni eroi, dèi e storie antiche in immagini che parlano ancora oggi.

5.1 Amore e Psiche

Psiche è una donna di straordinaria bellezza. Gelosa, Afrodite ordina a suo figlio Eros di punirla. Eros invece se ne innamora e la conduce in un palazzo invisibile. La ama solo di notte, a una condizione: Psiche non deve mai guardarlo in faccia. Rosa dal dubbio, Psiche disubbidisce. L'amore si spezza.

Per ritrovarlo, Psiche affronta prove durissime. Le supera tutte. Alla fine, viene resa immortale e può amare Eros alla luce del giorno.

Il conflitto messo in scena dal mito è chiaro e crudele. Psiche, che in greco significa anima, deve soffrire prima di diventare capace di amare davvero. L'amore senza conoscenza non regge. L'amore vero arriva solo quando l'illusione non basta più.

Ma il mito permette anche una lettura opposta. Il divieto non è oscurantismo: è protezione.

Guardare Eros significa sezionare l'amore, smontarlo, chiederne continuamente prove e garanzie. L'amore funziona finché è vissuto, non analizzato.

Quando Psiche guarda, non conosce: controlla. Vuole verificare, assicurarsi, possedere la verità. Psiche solleva una candela. Oggi si sbircia uno schermo. In entrambi i casi è inquietudine. Ed è lì che l'amore si rompe.

Pensare troppo, analizzare tutto, chiedere continuamente «dove stiamo andando» logora il legame. L'amore chiede fiducia, non trasparenza totale.

Le due interpretazioni non si escludono. La prima dice: l'amore sopravvive solo se, prima o poi, regge la luce. La seconda dice: l'amore muore se lo illumini troppo presto.

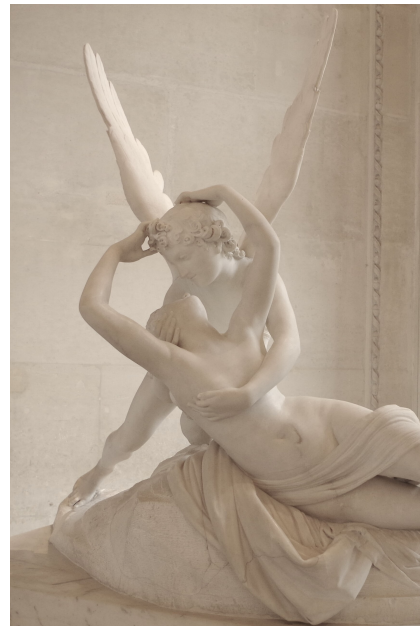


Figura 2: *Amore e Psiche* (Antonio Canova, Louvre, Parigi).

Da Apuleio a Bernini e Manzoni, il mito di Amore e Psiche non ha mai smesso di parlare (**figura 2**). È grande proprio per questo. Non decide. Descrive la tensione eterna tra vivere e capire.

5.2 Apollo e Dafne

Colpito da una freccia d'amore di Eros, Apollo si innamora di Dafne. La ninfa lo respinge e fugge, decisa a sottrarsi a un desiderio che non ha scelto.

Per sfuggire all'abbraccio del dio, Dafne chiede aiuto al padre e viene trasformata in un albero di alloro. La metamorfosi è una salvezza, ma anche una perdita: il corpo umano scompare per conservare la libertà.



Figura 3: *Apollo e Dafne* (Gian Lorenzo Bernini, Galleria Borghese, Roma).

Il mito racconta il conflitto tra desiderio e libertà. L'amore di Apollo è inseguimento, non incontro. Bernini fissa questo istante nel marmo, nel gruppo Apollo e Dafne, dove il movimento si arresta nel momento stesso della trasformazione (**figura 3**).

5.3 Aracne

Abilissima tessitrice, Aracne sfida Atena con la sua arte. Il suo arazzo, perfetto e provocatorio, scatena l'ira della dea. Per punirla, Atena la trasforma in un ragno, condannato a tessere per sempre.

Il mito ha ispirato numerose opere d'arte, tra cui dipinti di Rubens e pitture del Rinascimento, mettendo in luce il talento umano e le conseguenze dell'orgoglio creativo.

5.4 Atalanta

Abbandonata alla nascita e allevata da un'orsa, Atalanta diventa una guerriera veloce e autonoma. Rifiuta di sposarsi e dichiara che accetterà solo chi la batterà in una gara di corsa. Chi perde morirà.

Innamorato di lei, Ippomene riceve da Afrodite tre mele d'oro. Le getta lungo il percorso: Atalanta, incuriosita, rallenta per raccoglierle. Grazie a questo stratagemma, Ippomene vince la gara e sposa Atalanta.

Il mito di Atalanta ha ispirato numerose opere d'arte, tra cui dipinti di Guido Reni e Francesco Hayez. Sculture e illustrazioni hanno enfatizzato la sua forza e velocità, simboli di coraggio e indipendenza femminile.

5.5 Cupido

Cupido è una divinità della mitologia romana, figlio di Venere e, in alcune versioni, di Marte. È il dio dell'amore e del desiderio. Viene raffigurato come un bambino alato armato di arco e frecce. Chi viene colpito prova un innamoramento improvviso, spesso incontrollabile.

Cupido nasce come equivalente romano di Eros. A differenza dell'Eros greco, che in alcune tradizioni ha un ruolo cosmico e primordiale, Cupido è più leggero e quotidiano. Non rappresenta la forza che muove l'universo, ma l'imprevisto che altera le vite individuali.

Nei miti, Cupido agisce come mediatore dell'amore tra dèi e mortali. Nel racconto di Amore e Psiche diventa protagonista. Perde il ruolo di semplice strumento e sperimenta in prima persona il desiderio, la disobbedienza e la sofferenza. L'amore colpisce anche chi lo provoca.

Nel linguaggio comune, "Cupido" sopravvive come figura simbolica. Fare da Cupido significa favorire un incontro, avviare una relazione. L'amore viene ancora pensato come qualcosa che arriva dall'esterno, improvviso e non del tutto razionale.

Nell'arte, soprattutto rinascimentale e barocca, Cupido appare al centro di scene allegoriche. Il suo corpo infantile

contrasta con la potenza dell'effetto che produce. Il mito suggerisce che il desiderio non ha bisogno di forza o autorità. Basta una freccia scagliata nel momento giusto.

5.6 Saturno e i suoi figli

Temendo di essere detronizzato dai propri figli, Saturno li divora appena nascono. Sua moglie, Rea, riesce a salvare l'ultimo figlio, Zeus, sostituendolo con una pietra avvolta in fasce. Zeus cresce nascosto, alla fine sconfigge Kronos e libera i fratelli inghiottiti, diventando il capo degli dèi.

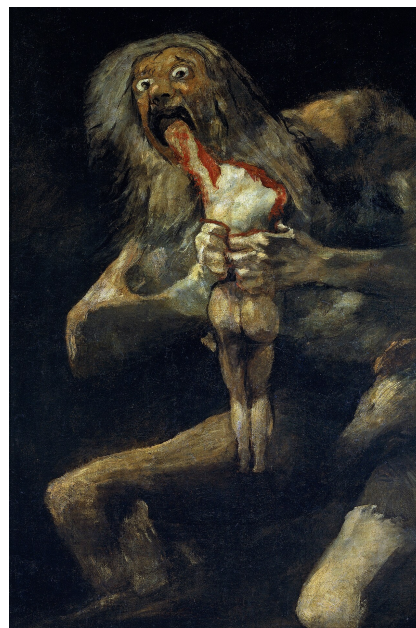


Figura 4: *Saturno che divora i suoi figli* (Francisco Goya, Museo del Prado, Madrid).

Il mito di Saturno e dei suoi figli ha ispirato numerose opere d'arte. Dipinti, sculture e incisioni hanno rappresentato la drammaticità della scena in cui Saturno divora i propri figli, come il celebre quadro di Goya, mostrando paura, potere e il tema della lotta tra generazioni (**figura 4**).

5.7 Nascita di Venere

Venere nasce dal mare, emersa dalla spuma vicino all'isola di Cipro, splendida e già adulta, simbolo di bellezza e amore. Il mito celebra la nascita della dea come incarnazione del fascino, dell'attrazione e della forza dell'amore nella vita degli dèi e degli uomini.

La nascita di Venere ha ispirato moltissime opere d'arte, diventando un soggetto iconico. Tra le più celebri ci sono il dipinto di Sandro Botticelli, dove Venere emerge sulla conchiglia (**figura 5**), e opere di Tiziano e Giorgione, che mostrano la dea nella sua bellezza ideale. Queste opere esplorano il fascino, la grazia e la perfezione del corpo umano, celebrando al tempo stesso il mito e l'arte.



Figura 5: *La nascita di Venere* (Sandro Botticelli, Uffizi, Firenze).

5.8 Perseo e la Medusa

Perseo, figlio di Zeus e Danae, riceve dal re Polidette il compito impossibile di uccidere la Medusa, l'unica Gorgone mortale. La Medusa ha serpenti al posto dei capelli e chiunque la guardi direttamente negli occhi viene trasformato in pietra.

Con l'aiuto di doni magici degli dèi, come lo scudo riflettente di Atena, il cappello dell'invisibilità e i sandali alati, Perseo riesce a osservare la Medusa attraverso lo specchio dello scudo e a decapitarla senza essere pietrificato. Dalla testa mozzata nasce il cavallo alato Pegaso e il gigante Crisaore.



Figura 6: *Perseo con la testa di Medusa* (Benvenuto Cellini, Loggia dei Lanzi, Firenze).

Il mito di Perseo e della Medusa ha ispirato numerose opere d'arte (**figura 6**). Tra le opere più celebri ci sono la scultura di Benvenuto Cellini a Firenze e i dipinti di Caravaggio e Rubens, che mostrano la drammaticità del mito e la bellezza terrificante della Medusa.

5.9 Rapimento di Proserpina

Proserpina è l'equivalente romano di Persefone, dea greca della primavera e dei raccolti. Plutone, dio degli Inferi, la rapisce per farne la sua sposa. Sua madre, Cerere (Demetra nella versione greca), dea dei raccolti, cerca disperatamente la figlia, causando siccità e carestia sulla terra. Alla fine, grazie a un accordo, Proserpina trascorre parte dell'anno con Plutone negli Inferi e parte con Cerere sulla terra, spiegando così il ciclo delle stagioni.



Figura 7: *Il rapimento di Proserpina* (Gian Lorenzo Bernini, Galleria Borghese, Roma).

Il rapimento di Proserpina ha ispirato numerose opere d'arte. Dipinti e sculture, come quelli di Bernini (**figura 7**) e di artisti del Rinascimento e del Barocco, mostrano il momento drammatico del rapimento e il contrasto tra la tristezza di Cerere e la forza di Plutone, diventando simbolo di perdita, rinascita e ciclicità della vita.

5.10 Tantalo

Tantalo è una figura della mitologia greca legata alla colpa e alla punizione eterna. Re favorito dagli dèi, tradì la loro fiducia in modo estremo, secondo le versioni rivelando segreti divini o offrendo agli dèi la carne del proprio figlio. La sua condanna negli Inferi è diventata proverbiale. Immerso nell'acqua e circondato da frutti, non riesce mai a bere né a mangiare. Ogni volta che si avvicina, l'acqua si ritira e i rami si sollevano. Il supplizio di Tantalo è desiderio senza soddisfazione, mancanza resa permanente.

Il rapporto tra Tantalo e l'arte visiva è immediato e potente. Pittura, scultura e incisione hanno spesso scelto di fissare l'istante della frustrazione, non l'azione. Il corpo teso, la mano che non raggiunge, lo sguardo rivolto a ciò che resta fuori portata. L'immagine funziona perché rende visibile un'esperienza astratta. L'attesa, la privazione, l'illusione di una soluzione vicina. Nell'arte visiva Tantalo diventa una figura del limite. Mostra ciò che si vede ma non si può ottenere, trasformando il mito in una scena che parla ancora allo sguardo moderno.

Parte III

Pensieri

I miti sono le formule della nostra anima.

Carl Jung

I miti non servono solo a raccontare storie straordinarie: servono a pensare. In questa parte esploreremo i miti come strumenti di riflessione, modelli interpretativi e categorie per comprendere la vita, l'uomo e il mondo. Qui il mito interpreta: non descrive semplicemente gli eventi, ma li trasforma in chiavi per leggere la realtà. Attraverso queste narrazioni, gli antichi cercavano di capire il tempo, l'origine dell'universo, le leggi della natura e la condizione umana. Questa sezione è la più filosofica dell'articolo, perché mostra il mito come una forma di pensiero, capace di stimolare la mente e orientare l'esperienza.

6 Natura

I miti che seguono pensano la struttura del reale. Non spiegano i fenomeni naturali come fa la scienza. Stabiliscano che il mondo è spiegabile. Prima della fisica, il mito non dice come funziona il mondo, ma che il mondo funziona. Questi racconti appartengono a una fase in cui la natura veniva pensata per immagini personali. Oggi non servono più a capire la natura, ma a capire come l'uomo ha iniziato a pensarla.

6.1 Cosmogonia

La cosmogonia racconta l'origine del mondo e degli dèi, dalle prime divinità primordiali fino alla nascita degli dèi dell'Olimpo. Elementi come Caos, Gea, Urano e Kronos rappresentano forze naturali e concetti astratti che gli antichi cercavano di comprendere e spiegare.

La cosmogonia non racconta solo storie di dèi: esplora le origini dell'universo e dell'ordine cosmico attraverso la riflessione filosofica. Miti come quelli di Caos, Gea e Urano diventano strumenti per pensare l'inizio di tutto, il tempo, lo spazio e le forze che governano il mondo. In questa prospettiva, la narrazione mitica si trasforma in meditazione: gli antichi cercavano di capire l'universo usando immagini, simboli e racconti che stimolassero la mente e la ragione.

6.2 Le età dell'uomo

Il mito delle età dell'uomo riflette sulla condizione umana e sul tempo della vita. Secondo la tradizione, l'umanità attraversa diverse fasi: un'età dell'oro, innocente e felice; un'età d'argento, più fragile; un'età di bronzo, segnata da conflitti; e infine l'età di ferro, segnata da fatica e dolore.

Questa narrazione non è solo un racconto: è uno strumento filosofico per comprendere il cambiamento, la moralità e i limiti dell'essere umano. Il mito invita a riflettere sul tempo, sulla decadenza e sulla possibilità di equilibrio tra virtù e fragilità.

6.3 Gli dèi dell'Olimpo

I miti sugli dèi non erano solo racconti avventurosi: servivano a spiegare la natura e il mondo che ci circonda. Prima della scienza moderna, le persone attribuivano i fenomeni naturali e i comportamenti umani alla volontà e alle azioni delle divinità (**tabella 1**). Zeus, capo degli dèi, era il signore del cielo e dei fulmini. Poseidone dominava i mari e le onde. Demetra governava i raccolti e le stagioni. Ade regnava sugli Inferi e il destino dei morti. Ares rappresentava la guerra e il conflitto.

Tabella 1: Dei greci e loro equivalenti romani

Greco	Romano	Ambito
Ade	Plutone	Oltretomba
Afrodite	Venere	Amore
Apollo	Apollo	Luce
Ares	Marte	Guerra
Artemide	Diana	Caccia
Atena	Minerva	Sapienza
Demetra	Cerere	Agricoltura
Dioniso	Bacco	Ebbrezza
Efesto	Vulcano	Fuoco
Era	Giunone	Matrimonio
Ermes	Mercurio	Messaggero
Eros	Cupido	Amore
Estia	Vesta	Focolare
Kronos	Saturno	Sovranità
Persefone	Proserpina	Oltretomba
Poseidone	Nettuno	Mare
Zeus	Giove	Cielo

Fuori dall'Olimpo, divinità come Pan incarnavano aspetti primordiali della natura selvaggia: dio dei boschi, dei pascoli, della musica rustica e della fertilità, la sua presenza improvvisa poteva suscitare un terrore irrazionale, da cui deriva il termine "panico". Afrodite (Venere per i Romani) era la dea dell'amore e della bellezza, principio che gli antichi usavano per pensare ai sentimenti, all'attrazione e all'energia affettiva che muove gli esseri umani. Dioniso (chiamato anche Bacco in ambito romano) era il dio del vino, delle feste e dell'estasi; attraverso il mito del vino e dell'ebbrezza si rifletteva sull'abbandono, sulla follia creativa e sulla liberazione dagli schemi quotidiani.

Tutti gli dèi, però, temevano il tempo, cioè Chronos, e la sua forza inesorabile, che rimaneva al di sopra di tutto come simbolo della legge universale e della durata che governa ogni cosa. Insieme, queste figure, dal controllo delle forze naturali alla personificazione di emozioni, impulsi e leggi universali, mostrano come i miti fossero una cosmologia, che spiegava il mondo, e al tempo stesso un'istituzione culturale, capace di dare senso e ordine alla vita quotidiana.

7 Limiti

I miti che seguono pensano l'azione umana. Non parlano di sapere neutro, ma di scelte, limiti e conseguenze. Qui la conoscenza non è accumulo di informazioni, ma esposizione al rischio.

Il mito mostra che sapere significa sempre superare un confine e pagare un prezzo. La *hybris*, cioè l'arroganza di chi oltrepassa il limite umano, è il nome antico di questo gesto, la pretesa di spingersi oltre senza accettare fino in fondo il peso delle conseguenze.

7.1 Fato

Nei miti greci il fato è la legge più alta del mondo. Indica quello che accadrà comunque, indipendentemente dalle azioni degli uomini e degli dèi. Non è premio né punizione, ma il modo in cui il mondo è costruito. Anche gli dèi lo conoscono, ma non possono modificarlo.

Il fato è custodito dalle Moire: Cloto avvia il filo della vita, Lachesi ne stabilisce la misura, Atropo lo taglia. Non giudicano il merito e non scelgono chi sei. Registrano quello che deve accadere. Per questo il destino non dipende dal comportamento morale e colpisce allo stesso modo giusti e colpevoli.

Molti eroi conoscono il proprio destino, ma non possono evitarlo. Edipo lo compie tentando di sfuggirvi. Achille combatte pur sapendo di morire giovane. Cassandra vede il futuro, ma non può cambiarlo. Il mito afferma che conoscere il futuro non dà potere su di esso. La libertà umana esiste, ma agisce entro limiti precisi. Il fato non elimina la libertà: ne segna il confine.

Oggi, essere fatalisti significa credere che molti eventi della vita siano inevitabili e fuori dal nostro controllo. Non è necessariamente rassegnazione totale: può essere un riconoscimento dei limiti entro cui possiamo agire. Il fatalismo moderno è l'eco della lezione delle Moire: possiamo scegliere come vivere, ma non possiamo sempre decidere il risultato ultimo delle nostre azioni.

7.2 L'anello dell'invisibilità

Gige è un pastore che trova un anello capace di renderlo invisibile. Protetto dall'impunità, seduce la regina, uccide il re e conquista il potere.

Il centro del mito, narrato da Platone nella *Repubblica*, non è la magia, ma la domanda morale: come agirebbe un uomo

se fosse certo di non essere visto né punito? Il racconto suggerisce che la giustizia dipenda più dal controllo sociale che dalla virtù interiore. L'esperimento mentale invita a guardare chi siamo quando nessuno ci osserva.

L'anello di Gige diventa un *topos* della letteratura. Tolkien lo riprenderà nel *Signore degli Anelli*, come simbolo di un potere che rende invisibili e corrompe.

7.3 Dedalo e Icaro

Dedalo e suo figlio Icaro vivono rinchiusi nel labirinto di Creta, costruito dallo stesso Dedalo. Per fuggire, Dedalo costruisce due paia di ali con piume e cera. Prima di partire, avverte Icaro: non deve volare troppo in alto, perché il sole scioglie la cera.

Icaro vola. Si sente leggero, libero, potente. Sale troppo. Il sole scioglie le ali. Cade in mare e muore. Icaro non muore per arroganza. Muore per mancanza di misura.

Il mito non condanna il desiderio di volare, ma l'incapacità di regolare la distanza da quello che ci accende. Il mito dice una cosa semplice e crudele: non tutto quello che illumina è abitabile.

Icaro è una delle figure più persistenti dell'immaginario occidentale. Lo ritroviamo nell'arte, nella letteratura, nel cinema e nella musica come simbolo di chi brucia in fretta invece di durare.

Icaro non è solo un monito. È una domanda aperta: quanto possiamo avvicinarci a quello che ci accende senza distruggerci?

7.4 Prometeo e il fuoco

Prometeo, uno dei Titani, plasma gli uomini a partire dalla materia informe e si affeziona a loro. Contro il divieto di Zeus, ruba il fuoco agli dèi e lo dona agli uomini, offrendo conoscenza, tecnica e progresso.

Per questa disobbedienza viene incatenato a una rupe, dove un'aquila gli divora ogni giorno il fegato, che ricresce durante la notte. Il fegato non è scelto a caso: per i Greci era la sede della vita e delle passioni.

Il mito mostra che ogni azione ha conseguenze. Anche un'azione compiuta a fin di bene può generare effetti gravi e imprevedibili. Molte innovazioni sono insieme utili e distruttive. Il fuoco cuoce gli alimenti e scalda, ma può anche devastare e uccidere.

Come il fuoco, l'energia nucleare è un dono ambiguo. Alimenta città e industrie, ma ha prodotto anche la bomba atomica, il Prometeo del mondo moderno.

Oggi l'aggettivo *prometeico* indica ciò che, nato da conoscenza e audacia, rompe un limite e porta progresso, ma comporta rischi enormi e conseguenze difficili da controllare.

8 Conoscenza

I miti che seguono pensano il significato ultimo dell'esperienza. Non spiegano il mondo, ma il suo peso. Qui il mito affronta il destino, la giustizia e ciò che resta quando tutto è stato vissuto. Non offre soluzioni, ma figure attraverso cui il senso può essere pensato.

8.1 La caverna

Alcuni prigionieri sono incatenati in una grotta, capaci di vedere solo ombre proiettate su una parete. Per loro, quelle ombre sono la realtà. Solo uscendo dalla caverna si scopre il mondo vero, illuminato dalla luce del sole, simbolo della verità e della conoscenza.

Il mito, narrato da Platone nella *Repubblica*, mostra come la percezione possa ingannare e come la filosofia aiuti a liberare la mente, passando dall'apparenza alla comprensione delle cause e dei principi. La caverna diventa così un'immagine potente del percorso umano dalla ignoranza alla consapevolezza, un mito che spiega il pensiero e il conoscere.

8.2 Er

Er è un soldato che muore in battaglia e torna in vita per raccontare quello che ha visto nell'aldilà. Er osserva le anime mentre scelgono nuove vite, seguendo il principio della giustizia e della responsabilità delle proprie azioni.

Il mito, narrato da Platone nella *Repubblica*, mostra il legame tra libertà, scelta e conseguenze, e suggerisce che il destino dell'uomo dipende dalle proprie decisioni. Il mito di Er invita a riflettere sulla vita morale e sulla necessità di vivere con consapevolezza e saggezza.

8.3 Le metà

In origine gli esseri umani erano completi. Avevano quattro braccia, quattro gambe e due volti. La loro forza li rese superbi e Zeus decise di punirli non distruggendoli, ma dividendo ciascuno in due. Da quel momento ogni metà prova nostalgia per l'altra. L'amore nasce da questa mancanza. Non è desiderio di possesso, ma ricerca di una forma perduta.

Il mito, raccontato da Platone nella *Repubblica*, attraversa i secoli e riappare nella letteratura, nella cultura popolare e nel cinema. Nel film *Tre uomini e una gamba*, il mito delle metà appare in una scena a tavola, ridotto a un dialogo semplice e quotidiano.

Il racconto suggerisce che l'amore non promette una fusione definitiva. Anche quando le metà si incontrano, restano due individui separati. La distanza non scompare: diventa una condizione con cui convivere.

Bibliografia

Armstrong, Karen

2005 *Breve storia del mito*, Il Mulino, Bologna.

Cassirer, Ernst

1972 *Il pensiero mitico*, La Nuova Italia, Firenze.