

LE ESPRESSIONI IDIOMATICHE MITOLOGICHE SONO UN TALLONE D'ACHILLE DEI GIOVANI?

SUSANNA FANJA RALAIMAROAVOMANANA
UNIVERSITÀ DI ROMA TRE

Abstract – Behind many Italian's idioms are hidden mythological figures and stories coming from Greek Mythology. Today, the so-called Gen Z seems to be more and more distant from a well-balanced knowledge of the classical world – partly because the study of epics is not deep enough during school term, partly because models and cultural references have changed. Have these idioms become opaque to them or are they still transparent? By means of a questionnaire to a sample of two High School classes of IIS Carlo Urbani (Roma), the aim of the present intervention is therefore to test the students' figurative competence regarding ten E.I. related to the classical universe. Based on their answers and hypotheses, this paper then reflects on the frequency of use and intelligibility of these E.I. and suggests different ways to approach young people to the epic while studying.

Keywords: idioms; myths; didactics; figurative competence.

1. Introduzione

Il presente intervento è il risultato di un'attività didattica sulla consapevolezza delle espressioni idiomatiche – d'ora in avanti E.I. – di origine classica svolta presso l'Istituto di Istruzione superiore Carlo Urbani di Ostia lo scorso anno scolastico. L'esperienza è stata portata avanti in parallelo in due classi del professionale indirizzo Servizi commerciali percorso *Design per la comunicazione visiva e pubblicitaria*: una classe prima (IE) e una classe quarta (IVE), costituite rispettivamente da diciotto e dodici alunni.

Il campione è stato ristretto a queste due classi perché, in linea con le indicazioni ministeriali, nello scorso anno scolastico gli alunni si sono approcciati in forme e modalità diverse al mondo classico: la prima ha affrontato infatti lo studio dell'epica antica, approfondendo i poemi omerici, mentre la quarta si è misurata con le tragedie di sfondo classico alfieriane – delle quali si sono letti alcuni stralci – e con il Neoclassicismo.

Il campione preso in considerazione è composto da 30 alunni, di cui 19 ragazze e 11 ragazzi. Nella classe prima sedici studenti hanno 15 anni, due 16; della quarta sei hanno compiuto diciotto anni e sei diciannove.

Dalla critica è stato più volte messo in evidenza come la diffusione

delle E.I. sia in diminuzione. Alfieri ad esempio annunciava già due decenni fa l'impoverimento di questa risorsa della lingua:

i modi di dire sono una componente vitale nella lingua, ed è un peccato che oggi siano poco noti, o, forse, confusi con le espressioni angloamericane che si stanno introducendo in italiano attraverso il doppiaggio televisivo (Alfieri 1997, p. 13).

Mentre Pizzoli in tempi più recenti sottolinea come le espressioni idiomatiche siano in declino nell'italiano contemporaneo, soprattutto perché i giovani non utilizzano espressioni pure un tempo di larga circolazione:

responsabili di questa obsolescenza sono vari fattori, di cui tuttavia è difficile ricostruire il peso: la perdita di importanza di testi e autori del passato dal canone nei programmi scolastici, l'emergenza di altri *media* che si impongono su quelli tradizionali e modificano l'immaginario, la generale disattenzione alla cura e alla varietà del bagaglio lessicale anche nella lingua madre (Pizzoli 2020, p. 37).

In un contesto del genere, quanto possono essere comprensibili ai più giovani quelle E.I. che prendono vita a partire da episodi del mondo classico¹? A scuola lo studio dell'epica è limitato, nonostante figure anche nelle programmazioni didattiche della scuola secondaria di primo grado, e nella loro quotidianità i giovani hanno minore possibilità di contatto con quell'universo mitico e straordinario, avendo anche riferimenti e modelli culturali profondamente diversi.

Riflettendo su quanto sostenuto da Pizzoli sulla diffusione di nuovi linguaggi mediatici, è da sottolineare inoltre che negli ultimi tre anni sono emersi *social network* e universi linguistici sempre più "anglofili" e incentrati sul linguaggio delle immagini, a scapito della lingua, quali ad esempio il colosso cinese TikTok.

Questo nuovo scenario fa sì che le E.I. di stampo classico, finora integrate in misura diversa nel nostro bagaglio linguistico, restino del tutto opache? Oppure risultano ugualmente trasparenti per il giovane parlante, e i personaggi epici e le loro "fatiche" fanno comunque parte dell'immaginario di un ragazzo della cosiddetta *Generazione Z*?

Durante le ore curricolari, alla fine del secondo quadrimestre, si è pensato quindi di somministrare un questionario per sollecitare e saggiare la *figurative competence* (Levorato 1993) degli studenti e cercare di rispondere in piccolo a queste domande.

¹ A riguardo si veda anche Beccaria 2007, p. 62 che anticipava come «le molte metafore di uso ancora colloquiale che risalgono alla mitologia o alla storia antica, man mano che il tempo passa, suonano sempre più ricercate-antiquate agli orecchi dei più».

D'altronde inserire nella didattica curricolare esercitazioni o momenti di riflessione sulle espressioni idiomatiche non è cosa nuova per gli apprendenti sia di italiano come L2 che di italiano come L1²; ancora Pizzoli sostiene che

«l'attenzione al ruolo dell'elemento idiomatico nella lingua si sta rinforzando sempre di più anche nella didattica dell'italiano ai madrelingua. Proprio partendo dalla constatazione che si va perdendo la competenza nei modi di dire soprattutto tra i giovani, nelle proposte didattiche per l'italiano a scuola vengono spesso presentate attività di riconoscimento del valore figurato delle espressioni»³ (Pizzoli 2020, p. 70).

2. E.I. di origine classica

2.1. Questionario

È stato pertanto somministrato un questionario volto da un lato a osservare la presenza e l'utilizzo di alcune E.I. nel linguaggio quotidiano, dall'altro a indagare se i ragazzi siano a conoscenza della storia e dell'origine delle espressioni.

Per ogni espressione idiomatica, gli studenti dovevano rispondere alle seguenti domande: “Conosci l'E.I. x? Utilizzi l'E.I. x? Se sì, in quale contesto?”; “Sai da dove viene questa E.I.? Se sì, prova a spiegarla, se no prova a immaginare cosa potrebbe significare”.

Le E.I. presenti nel questionario sono:

- Spada di Damocle
- Vaso di Pandora
- Tallone d'Achille
- Fatica d'Ercole
- Essere sotto l'egida di...
- Pomo della discordia

² Si veda anche Cadorna 2008, p. 55 che ribadisce che «le forme idiomatiche (con i diversi gradi di idiomacità) costituiscono una componente rilevante del lessico e dovrebbero essere apprese fin dall'inizio del percorso di apprendimento, soprattutto quando quest'ultimo viene inteso in funzione dello sviluppo della competenza comunicativa dell'allievo in un'ottica plurilinguistica e multiculturale».

³ A riguardo si veda a titolo d'esempio l'attività proposta da Bersezio 2019. Mentre l'insegnamento della fraseologia nella didattica di italiano come L2 «è diventato un tema centrale nelle ricerche nella didattica dell'italiano ed è particolarmente sentito proprio in relazione al valore pragmatico delle frasi idiomatiche e al loro utilizzo in contesti espressivi». (Pizzoli 2020, p. 64). Diversi sono a riguardo gli esperimenti didattici: si citano a titolo d'esempio Aprile 2008, Hachouf 2016, Caiazzo / Giovannini 2023.

- Tra le braccia di Morfeo
- Trovare il filo di Arianna
- Supplizio di Tantalo
- Fatica di Sisifo

Osserviamo ora i risultati del questionario: si partirà dalle espressioni conosciute e decodificate in maniera corretta dalla maggioranza del campione, poi si vedranno quelle parzialmente conosciute e infine quelle che sono risultate più oscure, in quanto decifrate solo da una piccola quota del campione o da nessuno studente.

Per ogni espressione verranno riportati prima la definizione presente in Lapucci 1969 o in Quartu, Rossi 2012, poi il dato quantitativo del riconoscimento dell'E.I. e infine una selezione delle interpretazioni più significative (nel bene e nel male) degli studenti⁴.

2.2. E.I. riconosciute

2.2.1. Tallone d'Achille

Avere un lato debole, un punto vulnerabile, una parte indifesa. Secondo la leggenda Achille era invulnerabile in tutto il corpo tranne nel tallone, per il quale lo aveva tenuto la madre Tetide quando lo immerse nelle acque dello Stige (Lapucci 1969, pp. 2-3).

L'intero campione afferma di conoscere e impiegare correntemente l'E.I. anche nel parlato quotidiano:

- a. Achille quando era piccolo è stato immerso in un fiume che lo rese invincibile ma visto che lo tenevano dal tallone quello divenne il suo punto debole (C.L.);
- b. Achille immerso nel fiume Stige diventa imbattibile, ma viene tenuto per il tallone che quindi non viene immerso e diventa il suo punto debole: infatti morì proprio per un colpo sul tallone (L.M.);
- c. Achille era stato immerso dalla madre in un'acqua che lo rese invincibile. Il tallone era stata l'unica parte non immersa e morì per essere stato colpito con una freccia proprio lì (S.G.);

⁴ Si segnala qui, una volta per tutte, che le risposte degli studenti alle domande del questionario sono state copiate senza correggere eventuali errori di sintassi, lessico e morfologia. Tra parentesi sono state invece riportate le iniziali dell'intervistato/intervistata.

- d. Achille è il più forte degli eroi greci ed è anche veloce (infatti lo chiamano *piè veloce*). Il tallone è quindi una sua parte fondamentale per la corsa (G.T.).

Tralasciamo le prime tre interpretazioni che spiegano più o meno correttamente l'espressione, riconoscendone sia l'origine sia il significato. Mi soffermo invece sulla *d*: l'intervistata stravolge il significato e lo rovescia, intendendo l'E.I. come "punto di forza".

È interessante però notare che la sua decifrazione collega l'espressione a una qualità centrale dell'eroe greco, tanto da esserne l'epiteto principale, dimostrando quindi che la figura di Achille non le risulta del tutto estranea⁵.

2.2.2. *Fatica d'Ercole*

È questo il nome latino dell'eroe greco Eracle, figlio di Zeus e di Alcmena, moglie di Anfitrione. [...] Per tutta la vita dovette sottoporsi a prove straordinarie per sfuggire all'ira implacabile della dea. Tra le sue molte imprese, quelle che gli valsero la fama furono le cosiddette "dodici fatiche". [...] *Fatica improba, sovrumana, simile a quelle di Ercole.* (Quartu, Rossi 2012, pp. 135-136).

Ventotto studenti, quindi quasi l'intero campione, dichiarano di conoscere l'espressione, e sanno indicarne un corretto contesto d'uso. Riportiamo alcune interpretazioni, che pure presentano qualche incertezza, ma che nel complesso non si distanziano troppo dalla risposta corretta:

- a. Si riferisce alla dodici fatiche che Ercole affrontò perché aveva ucciso la moglie e i figli. Si usa per indicare un lavoro impegnativo, lungo e faticoso (G.T.).
- b. Si usa quando la mole di lavoro inflitta è molto stancante come le fatiche che ha dovuto fare Ercole per tornare all'Olimpo (S.M.).
- c. Indica una grande fatica a livello fisico e mentale, come quelle che ha dovuto sopportare Ercole per diventare l'eroe più forte di tutti (S.S.).

Anche le frasi che sono state proposte confermano la generale conoscenza dell'E.I.:

⁵ Il fatto che gli studenti sappiano usare l'espressione è confermato dagli esempi che hanno riportato:

- a. L'emotività è il mio tallone d'Achille (M.I.);
- b. La matematica è il mio tallone d'Achille (A.A);
- c. In un colloquio non bisogna mai mostrare il proprio tallone d'Achille (C.L.).

- a. Portare su quel divano è stata una fatica d'Ercole (M.V.)
- b. Prepararmi per il compito di grammatica è stato una fatica d'Ercole (A.P.)

I due studenti che affermano di non conoscere l'espressione propongono un significato simile, che può essere riassunto così:

- a. Ercole era l'eroe più forte, quindi una fatica d'Ercole è un compito molto semplice, che si supera senza difficoltà.

Come già accaduto con Achille, gli intervistati che non riconoscono l'origine della E.I., conoscono comunque il personaggio coinvolto, attraverso una delle sue caratteristiche principali, ovvero la forza.

2.2.3. *Pomo della discordia*

Esser l'argomento, la cosa che divide mette in lite più persone; esser l'oggetto d'una contesa. Narra il mito che Eris, dea della discordia, non essendo stata invitata alle nozze di Peleo e Teti, gettò sulla mensa una mela d'oro con la scritta: 'Alla più bella'. Tre dee, Afrodite, Atena e Era, pretesero il pomo che Paride assegnò alla prima, cosa che fu la causa remota della guerra di Troia. (Lapucci 1969, p. 262)

La maggior parte del campione (21 su 30) sembra riconoscere e saper spiegare l'espressione, anche se talvolta in modo piuttosto approssimativo. In ogni caso è ben chiaro che si tratta di un episodio legato alla guerra di Troia e di conseguenza all'Iliade; sicuramente il riconoscimento è stato favorito dallo studio e dall'analisi del poema svolti in classe:

- a. Indica qualcosa che porta a numerosi litigi, come il pomo che portò a litigi tra tre dee e scatenò la guerra di Troia (S.P.);
- b. Viene da una delle situazioni prima della guerra di Troia, dove le dee si litigavano un pomo per decidere chi fosse la più bella. La uso quanto parlo del motivo di un conflitto o di un litigio (A.A.).

Nelle frasi proposte c'è un po' di incertezza sull'articolo da usare (*È stato un / il pomo della discordia*) e la maggior parte degli intervistati ammette di non averla mai impiegata né sentita, pur conoscendone il significato.

Tra le interpretazioni di chi non conosce l'E.I. spicca quella di una studente di prima:

- a. La mela che ha portato tutti i mali dell'uomo perché colta e mangiata da Eva: indica l'inizio di una situazione problematica (M.V.);
- b. Potrebbe significare l'allontanamento di due persone per colpa di un oggetto. (S.G.)

Nella prima risposta la studente fonde l'immaginario biblico con quello classico, riproponendo il mito di Adamo ed Eva. Diverse ipotesi di chi non conosce l'E.I. sono simili alla seconda riportata: gli studenti intuiscono comunque che si riferisce a una situazione di contrasto e lite, anche se non riescono a ricollegarla all'episodio del banchetto di Teti e Peleo.

2.2.4 Il vaso di Pandora

Situazione delicata e potenzialmente pericolosa, che potrebbe esplodere da un momento all'altro. Anche improvvisa scoperta di problemi che erano rimasti nascosti e che ormai non si possono più ignorare. Secondo il mito greco [...] Zeus ordinò che venisse creata la prima donna, Pandora, alla quale regalò un vaso contenente tutti i mali del mondo, con la raccomandazione di non aprirlo. Spinta dalla curiosità Pandora disobbedì, riversando sulla terra ogni genere di male. Gli uomini, che fino a quel momento non avevano conosciuto dolore, vizi o malattie, si trovarono a vivere in un mondo ostile, finché Pandora non aprì nuovamente il vaso per liberare la speranza, che era rimasta rinchiusa sul fondo. (Quartu, Rossi 2012, p. 280).

Su trenta, venti studenti affermano di conoscere l'E.I., benché non tutte le spiegazioni che forniscono siano appropriate; inoltre, soltanto una parte sa delineare almeno a grandi linee la storia che racchiude.

- a. Gli uomini erano quasi uguali agli dei e per colpa di Pandora che aprì il vaso arrivarono tutte le sofferenze e preoccupazioni per gli uomini, quindi significa scoprire o portare alla luce qualcosa che non doveva essere scoperto (M.DL.);
- b. il vaso di Pandora era un vaso che non andava aperto, tuttavia Pandora lo aprì lo stesso, facendo uscire i mali e le malattie che arrivarono nel mondo. Indica quindi lo scoprire dei sotterfugi o cose illegali, come un tradimento di un partner (M.P.);
- c. Zeus aveva fatto promettere a Pandora di non aprire quel vaso che le aveva donato, ma lei lo aprì lo stesso e uscirono tutti i mali per l'uomo. Significa che dicendo o facendo qualcosa hai scoperto il lato maligno che doveva restare nascosto (A.A.).
- d. Pandora apre il vaso in cui c'erano tutti i mali del mondo racchiusi, ma anche la speranza, che esce per ultima, quindi l'espressione significa che la speranza è l'ultima a morire (C.L.);
- e. Pandora ha aperto il vaso da cui sono usciti tutti i mali del mondo, quindi indica far "fuoriuscire" delle cattiverie, magari parlare male di qualcuno (M.V.).

Gli studenti intervistati però ammettono di non usare questa E.I. nel contesto quotidiano. Tra le risposte una in particolare individua la fortuna di questa E.I. nella lingua dei giornali:

- a. La sento a volte per intendere l'effetto causato dall'inchiesta di un giornalista, che coinvolge tante persone e che rivela tante scorrettezze, oppure riguardo anche a dichiarazioni sui social che producono scandalo, rivelando segreti (M.K.).

Vediamo invece alcune risposte degli studenti che non conoscono l'E.I.:

- a. Indica superare il limite in qualcosa, dire per esempio: «Hai strabordato il vaso di Pandora!» (S.G.);
- b. Potrebbe significare un dono particolare e prezioso, forse perché i Greci erano abili costruttori di vasi (I.I.).

In *a* possiamo notare la sovrapposizione scorretta con l'E.I. *la goccia che fa traboccare il vaso*, mentre la seconda proposta si basa su generiche conoscenze di storia della civiltà greca della giovane.

2.3. E.I. parzialmente riconosciute

2.3.1. Trovare il filo di Arianna

Figurato: mezzo qualsiasi che permette di uscire da una situazione intricata, difficile o pericolosa, o anche di guidare qualcuno verso la salvezza o altro. Secondo la mitologia greca, Arianna era figlia di Minosse e di Pasifae, sovrani di Creta. Era quindi sorella di Minotauro, il giovane dalla testa di toro relegato nel Labirinto, al quale venivano sacrificati ogni anno quattordici adolescenti d'ambo i sessi che le città soggette a Creta dovevano inviare come tributo. Tra questi un giorno si mescolò il principe ateniese Teseo, intenzionato a uccidere Minotauro, e Arianna se ne innamorò. Per aiutarlo gli fornì un gomitolo di filo che il giovane cominciò a svolgere appena entrato nel Labirinto e che gli consentì poi di ritrovare la via d'uscita (Quartu, Rossi 2012, p. 150).

Questa E.I. è individuata correttamente da diciotto studenti su trenta.

- a. L'espressione viene dal mito di Arianna e del minotauro: il filo ha permesso all'eroe di non perdersi nel labirinto. Si usa quando si deve trovare un filo conduttore, un qualcosa che lega una serie di avvenimenti spesso se presi singolarmente incredibilmente diversi (S.R.);
- b. Arianna per fare uscire Teseo dal labirinto usa un filo per fargli ritrovare la strada e uscire sani e salvi; quindi si dice quando qualcuno

- trova una soluzione a qualcosa di difficile (M.DL.);
- c. Vuol dire che quello di cui stai parlando è una via d'uscita, una soluzione a qualcosa, perché Arianna con il filo ha salvato l'eroe dal minotauro (G. T.);
- d. Potrebbe significare ritrovare la retta via (S.S.).

Molto curiose le interpretazioni di chi ha dichiarato di non conoscere l'E.I.:

- a. Arianna potrebbe essere una maga che controlla gli avversari con un filo, tipo burattinaia (G.M.);
- b. Forse significa aspettare ed essere fedeli, perché Arianna era la moglie di Ulisse e faceva e disfaceva il filo della tela per non doversi sposare (V.M.).

Nelle interpretazioni errate si intravedono delle influenze dovute ad alcune conoscenze imperfette: nella prima si immagina che Arianna sia una maga (ammaliatrice e dotata di un certo potere come diverse figure femminili della mitologia greca), mentre nella seconda interpretazione si nota uno scambio tra il filo di Arianna e Penelope e la sua tela.

2.3.2. *Tra le braccia di Morfeo*

Dormire, soprattutto se profondamente e serenamente. Si usa più che altro in senso scherzoso. Per i greci, Morfeo era il dio del sonno e in subordine dei sogni (Quartu, Rossi 2012, p. 238).

Per quanto una parte considerevole del campione affermi di conoscere l'E.I., non tutti sembrano distinguerne l'origine.

- a. Morfeo era il dio dei sogni, quindi si usa per addormentarsi (S.R.);
- b. Morfeo era il dio del sonno e quindi la uso per indicare qualcuno che ha dormito bene, beatamente, in modo protetto (M. C.).

Alcune interpretazioni di chi non conosceva l'espressione:

- a. Sarà stato un eroe che ha tenuto tra le braccia un compagno ferito, quindi indica quando si viene abbracciati dopo essere affranti dal dolore (M.DR.)
- b. Stare con la persona che si desidera (Y.S.)
- c. Essere al sicuro (V.M.)
- d. Essere protetti e innamorati (M.V.).

2.4 E.I. non riconosciute

2.4.1. La spada di Damocle

Grave pericolo incombente.

Secondo un aneddoto, Damocle, amico e uomo di corte del tiranno di Siracusa Dionisio II detto “il Vecchio”, non nascondeva d’invidiare la sorte e i privilegi del potere regale, benché il sovrano cercasse di fargli capire il peso e la precarietà della sua condizione. Per convincerlo, il tiranno l’invitò allora a prendere il suo posto per un giorno e durante il banchetto della sera gli fece trovare sopra la testa una spada sguainata, appesa soltanto con un crine di cavallo. Solo allora Damocle comprese lo stato di perenne inquietudine in cui viveva Dionisio e i pericoli sempre in agguato per chi detiene un grande potere (Quartu, Rossi 2012, p. 119).

La maggioranza degli studenti non conosce l’E.I.: solo due studenti di quarta dichiarano di riconoscerla. La prima afferma che indica «un generico senso di pericolo che pende», mentre l’altro studente delinea per sommi capi la storia:

- a. Viene da un mito greco dove un re aveva in bilico una spada sulla testa, quindi si usa quando c’è una grande preoccupazione (L.M.).

Di seguito segnalo alcuni tentativi di immaginare cosa l’espressione potrebbe significare:

- a. Un’arma in grado di ribaltare le cose usato nelle frasi come *plot twist* (M.DL.)
- b. Significa che se sbagli anche la minima cosa potrebbe finire molto male (M.V.)
- c. Potrebbe indicare l’averne un asso nella manica, da sfoderare al momento giusto (Y. S.)
- d. Forse Damocle era un grande guerriero e la sua spada poteva presentare una minaccia per il prossimo, quindi l’espressione indicherebbe un grande pericolo (A.A.).

Interessante la risposta *c*, dove per spiegare un’E.I. si fa ricorso a un’altra E.I. dal significato più familiare e meno opaco.

2.4.2 Essere sotto l’egida di...:

Essere sotto la protezione d’una persona o d’altro (le leggi, la Chiesa, ecc.); stare sicuro.

L’egida era lo scudo di Zeus, usato da Atena nelle battaglie. Era coperta dalla pelle invulnerabile della capra [...] Amaltea [...] Atena pose al centro dell’egida la testa della Gorgone (Medusa) che aveva il potere d’impietrire chi la guardava.

Il senso di sicurezza implicito nel modo di dire deriva dall'invulnerabilità della pelle e da questa testa portentosa (Lapucci 1969, p. 105).

Quasi l'intero campione (28 su 30) dichiara di non conoscere l'espressione. Tra i due che hanno fornito una risposta positiva (che sono peraltro gli stessi studenti che hanno riconosciuto Damocle), solo uno sa rintracciarne l'origine:

- a. Dovrebbe significare essere sotto la protezione di qualcuno, ma non conosco il motivo (G.M.);
- b. Era lo scudo fatto di pelle di capra che apparteneva a Zeus e lo proteggeva dai colpi subiti e quindi indicava una difesa impenetrabile. La uso quando ad esempio ci sono dei preferiti a scuola, al lavoro che sono appunto sotto l'egida (protezione) del capo o maestro o professore e hanno vantaggi e aiuti (L.M.).

Le risposte di chi non conosceva l'E.I. immaginano sempre un'accezione negativa per l'espressione:

- a. Essere sotto la maledizione di... (A.A.)
- b. Essere sottomesso da qualcuno (G.T.)
- c. Essere condizionati da una persona (M.DL.)
- d. Essere comandati da qualcuno (A.M.)
- e. Essere sotto giudizio ed essere processati incredibilmente velocemente (M.V.)

2.4.3 *Supplizio di Tantalos e Fatica di Sisifo*

Sofferenza data dalla vicinanza di qualcosa che si desidera moltissimo ma che non si può avere. Secondo la mitologia Tantalos era il ricchissimo re di Sipilo e figlio di Zeus. Per questo era ammesso alla mensa degli dei, ma un giorno ne approfittò per rubare il nettare e l'ambrosia che davano l'immortalità. Gli dei lo precipitarono allora nel Tartaro incatenandolo per sempre a un albero carico di frutti, ai piedi di una limpida fonte; ma tanto i frutti quanto l'acqua si allontanavano da lui ogni volta che vi si avvicinava, condannandolo così a soffrire la fame e la sete per l'eternità. (Quartu, Rossi 2012, p. 397)

Fatica inutile, che non porta a nulla. Nella mitologia greca Sisifo è figlio del re dei venti Eolo, che avendo ingannato Zeus e Persefone, fu condannato per l'eternità a spingere un masso fino alla sommità di un monte dal quale questo rotolava inesorabilmente a valle, costringendolo a ricominciare da capo l'inutile impresa. (Quartu, Rossi 2012, p. 379)

Per le ultime due E.I. abbiamo un dato netto: tutti e trenta gli intervistati dichiarano di non conoscere l'E.I. Per quanto riguarda il mancato

riconoscimento della prima, incide senz'altro la difficoltà del vocabolario interno, oltre alla minore risonanza del personaggio classico⁶.

Per *fatica di Sisifo* invece ci sono state alcune proposte di interpretazione, forse per la somiglianza di struttura con la più nota espressione *fatica di Ercole*. In ogni caso, tutti gli studenti ignoravano l'identità di Sisifo.

- a. È un altro eroe greco che come Ercole è stato costretto a fare diverse fatiche e l'espressione significherà più o meno la stessa cosa. (S.R.)
- b. Fatica di poco conto, cosa facile da fare (?) (M.DL.)

3. Conclusioni

Al termine di questo questionario ogni studente ha scelto una E.I. da approfondire in *flipped classroom* così da poterla poi presentare alla classe spiegandone la storia. Come mostrato da Demartini 2016 è senz'altro utile partire dagli errori di interpretazione commessi e dalle letture scorrette delle E.I. per riflettere sui reali significati fino a ricomporli in classe grazie alla ricostruzione delle loro origini.

La classe prima poi si è misurata con un cruciverba per fissare le conoscenze sulle storie e sul modo di dire, mentre gli studenti di quarta hanno cercato le espressioni nella prosa giornalistica, servendosi degli archivi digitali del Corriere della Sera, così da osservarne i contesti d'uso.

Dal sondaggio emerge quindi un dato incontrovertibile: alcuni personaggi e alcune storie fanno comunque parte del bagaglio culturale di un giovane, a tal punto che questo riesce a decodificare, in maniera sommariamente corretta, il significato figurativo dell'E.I.. Bisogna pertanto interrogarsi sul modo in cui gli studenti siano entrati in contatto con questi miti.

Zinato (2022, p. 177) sostiene infatti che «il mondo epico abita, con riprese serie o parodiche, ibride o fluide, l'immaginario giovanile non solo perché è uno degli ingredienti maggiori dell'offerta transmediale ma anche perché risponde al bisogno non sopito che nella dissipazione caotica e casuale si diano, almeno per simulazione digitale, quote possibili di azione dell'individuo sui destini generali», identificando soprattutto nel *gaming* contemporaneo il principale vettore di queste conoscenze, incentrato

⁶ A riguardo infatti Cardona 2008, p. 58 scrive: «Oltre alla frequenza d'uso, è importante considerare se la frase idiomatica possiede al suo interno vocaboli di bassa o rara frequenza. Il modo di dire *menare il can per l'aia* presenta il verbo non frequente *menare* e la parola *aia* che non è molto diffusa, invece *cadere dalle nuvole* presenta un lessico di alta frequenza.

soprattutto sul «*topos* dello scontro fra campi ostili, l'opposizione Noi/Loro declinata nel *face to face* digitale coi suoi schieramenti da saga primordiale che si prestano a tradurre in forme radicali e binarie ogni conflitto immaginario d'identità e civiltà».

Inoltre grazie all'immedesimazione i videogiochi si configurano come mezzi privilegiati per la rappresentazione del passato e un apprendimento più immersivo ed efficace⁷.

L'epica può essere quindi ancora "attuale", perché le storie degli eroi stuzzicano la fantasia e la curiosità dei ragazzi e a volte, per quanto in modo talvolta confuso e anacronistico, sono al centro di narrazioni e media più familiari alle nuove generazioni.

Si dovrebbero pertanto cercare canali diversi e mezzi più vicini a loro per introdurli a questa materia, consapevoli che il mito è forse il genere che maggiormente si presta a questa contaminazione e *retelling*, essendo stato per secoli soggetto a mutamenti e a diverse varianti, a stravolgimenti del racconto orale, a finali alternativi.

Tutti ad esempio hanno ben chiara la figura di Ercole, anche a causa del cartone animato della Disney *Hercules* (1997), e Achille resta l'eroe per antonomasia, citato più o meno velatamente anche in fumetti, anime e manga⁸. Uno dei principali vettori della conoscenza di Achille è stato senz'altro il film kolossal *Troy* (2004). Spesso criticato per la sua distanza dal "canone" omerico, questo offre in realtà buoni spunti per la didattica, dato che in un'ottica contrastiva può portare gli studenti a riflettere e a fissare le conoscenze omeriche; per esempio la scena del duello tra Achille (Brad Pitt) e Ettore (Eric Bana) è stata proiettata durante un'ora di epica in IE dopo aver letto in classe il brano antologizzato dal libro di testo: gli studenti stessi in maniera spontanea segnalavano le differenze e le somiglianze tra la versione cinematografica e il brano omerico.

Achille è poi il protagonista di uno dei fenomeni più recenti del *Booktok*⁹: *La canzone di Achille* di Madeleine Miller. Libro pubblicato nel 2011 in e in Italia nel 2013 (prima per Sonzogno, poi per Marsilio), ha negli ultimi anni conosciuto un nuovo *boom* di vendite a seguito di alcuni video

⁷ A riguardo si vedano almeno Houghton 2016, Cortese 2020, Boschetti, Ditrani, Guazzone 2022 e rispettive bibliografie.

⁸ Al campione invece risulta sconosciuta la serie televisiva di produzione statunitense e neozelandese *Hercules* (1995), ben nota alla generazione precedente. Sui rapporti con manga e anime si veda invece Amato 2006.

⁹ Neologismo che, per citare la Treccani, indica «s.m. inv. 1 Denominazione di un hashtag diffuso nella piattaforma di relazioni sociali TikTok per aggregare contenuti dedicati ai libri e alla lettura. 2. Per estensione, comunità virtuale di lettori, costituitasi all'interno di TikTok» ([https://www.treccani.it/vocabolario/neo-booktok_%28Neologismi%29/#:~:text=BookTok%20\(booktok%2C%20Booktok\)%20s.%20m.,a%20libri%20e%20alla%20lettura.](https://www.treccani.it/vocabolario/neo-booktok_%28Neologismi%29/#:~:text=BookTok%20(booktok%2C%20Booktok)%20s.%20m.,a%20libri%20e%20alla%20lettura.))

diventati virali sulla piattaforma, in cui veniva definito uno dei libri che «vi faranno piangere», ed è tornato in vetta alle classifiche di vendita italiane, divenendo il libro più venduto nella categoria Mitologia greca e romana su Amazon.

Può forse sorprendere all'interno del nostro campione l'alta percentuale che dichiara di intendere l'espressione il vaso di Pandora. Gli studenti hanno affermato di conoscere la sua figura grazie a un videogioco: il personaggio di Pandora è infatti centrale nella trilogia "Prima era" di *God of War*, fortunata saga sviluppata da Santa Monica Studio e pubblicata da Sony Interactive Entertainment dal 2005. Il mito viene ovviamente rivisitato, ma ha permesso ai ragazzi di familiarizzare con questo nome e di avere idea di chi fosse la figura in questione.

Anche la storia del filo di Arianna è presente nell'immaginario dei più giovani, sempre per immissioni multimediali: nella saga di cinque libri *Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo* (2005) di Rick Jordan¹⁰ il Minotauro è il primo mostro che il giovane protagonista Percy combatte, mentre in *Assassin's Creed Odyssey* è uno dei quattro "boss" mitologici da sconfiggere per ottenere i manufatti di Atlantide¹¹.

Le E.I. riformulano e ampliano in maniera figurata un dato letterale che troppo spesso sfugge ai giovani d'oggi. Per avvicinarli alla storia, al personaggio, alla vicenda da cui ha origine il modo di dire si potrebbero quindi sfruttare anche queste altre vie aperte da media e prodotti multimediali, così che quelle metafore, un tempo di uso più colloquiale, risalgano nel loro bagaglio linguistico.

Dal questionario è emerso infatti come la competenza sia prevalentemente passiva: anche per quanto riguarda le espressioni conosciute da più studenti, rimane molto scarso il loro uso nei diversi contesti. Servendosi delle potenzialità e della creatività di queste rivisitazioni, quindi, il docente può provare a guidare gli studenti nel labirinto delle storie mitiche, in modo da portarli contestualmente a riflettere sulla lingua in un'ottica pragmatica, semantica e interdisciplinare, per rendere l'epica ancora attuale e capace di *cantare* anche alla Gen Z.

Bionota: Susanna Fanja Ralaimaroavomanana si è addottorata in Italianistica presso l'Università degli studi Roma Tre, in cotutela con l'Alpen-Adria Universität di Klagenfurt con un progetto di ricerca dal titolo *La formazione delle parole nella poesia del Novecento*

¹⁰ Da questa saga sono stati tratti due film (rispettivamente del 2010 e del 2013) e al momento è in produzione una serie tv destinata al servizio streaming di Disney+.

¹¹ Un'attività che coinvolge questo gioco è descritta in Boschetti, Ditrani, Guazzone 2022, pp. 140-148. Si veda anche Politopoulos *et al* 2019.

(tutor: professoressa Elisa De Roberto; cotutor: professor Raymund Wilhelm). È docente di italiano in una scuola secondaria di secondo grado. I suoi interessi di ricerca riguardano la formazione delle parole – anche in una dimensione storica e diacronica – e la lessicologia, la lingua e la didattica dell'italiano L1 e L2.

Recapito dell'autrice: susannafanja.ralaimaroavomanana@uniroma3.it

Riferimenti bibliografici

- Alfieri Gabriella 1997, *Modi di dire nell'italiano di oggi: un problema di stile collettivo*. In «Cuadernos de filología italiana» 4, pp. 13-40.
- Amato Eugenio 2006, *Da Omero a Miyazaki. La mitologia classica Negli «anime» (e nei «manga») giapponesi: spunti per una futura ricerca*. In «Anabases» 4, pp. 275-280.
- Aprile Gianluca 2009, *Italiano per modo di dire*, Alma Edizioni, Firenze.
- Beccaria Gian Luigi 2007, *Tra le pieghe delle parole*, Einaudi, Torino.
- Bersezio Sara 2019, *Le espressioni idiomatiche nella didattica della scrittura*. In Palermo Massimo, Salvatore Eugenio (eds.), *Scrivere nella scuola oggi. Obiettivi, metodi, esperienze*, Franco Cesati, Firenze, pp. 473-483.
- Boschetti Lucia, Ditrani Silvia, Guazzone Raffaele 2022, *Insegnare storia con le nuove tecnologie*, Carocci, Roma.
- Caiazza Irene, Giovannini Michela 2023, *Il ruolo delle espressioni idiomatiche nell'apprendimento della L2/LS. Proposta operativa per apprendenti francofoni di italiano*. In «Italiano LinguaDue» 15 [1], pp. 973-986.
- Cardona Mario 2008, *La comprensione e produzione di idioms. Aspetti psicolinguistici e riflessioni glottodidattiche*. In «Studi di glottodidattica» 2, pp. 45-64.
- Casadei Federica, Basile Grazia 2019, *Lessico ed educazione linguistica*, Carocci, Roma.
- Cignetti Luca, Demartini Silvia, Fornara Simone, Viale Matteo 2022, *Didattica dell'italiano come lingua prima*, il Mulino, Bologna.
- Cortese Maria Elena 2020, *Giocando con il passato. Uso e abuso della storia nei videogame*. In Gazzini (eds.), *Il falso e la storia. Invenzioni, errori, imposture, dal medioevo alla società digitale*, Feltrinelli, Milano.
- de Fazio Debora 2022, *Per modo di dire... Un anno di frasi fatte. Il tallone d'Achille*. In «Treccani. Lingua Italiana». Accessibile qui: https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/parole/Modi_di_dire32.html.
- Demartini Silvia 2016, *Un repertorio delle difficoltà lessicali ricorrenti*. In Cignetti Luca, Demartini Silvia, Fornara Simone (eds.), *Come Tiscrivo? La scrittura a scuola tra teoria e didattica*, Aracne, Roma, pp. 161-201.
- Hachouf Amina 2016, *Problemi di decodificazione di espressioni idiomatiche italiane in apprendenti algerini*. In «Italiano LinguaDue» 8 [1], pp. 54-64.
- Houghton Robert 2016, *Where Did you learn That? The Self-Perceived Educational Impact of Historical Computer Games on Undergraduates*. In «gamevironments» 5, pp. 8-45. Available at <http://www.gameenvironments.uni-bremen.de>
- Lapucci Carlo 1969, *Per modo di dire. Dizionario dei modi di dire della lingua italiana*, Valmartina, Firenze.
- Levorato Maria Chiara, 1993, *The Acquisition of Idioms and the Development of Figurative Competence*. In Cacciari Cristina, Tabossi Patrizia (eds.), *Idioms: Processing, Structure and Interpretation*, Hillsdale, NJ, Lawrence Erlbaum, pp. 101-128.
- Pizzoli Lucilla 2019, *Modi di dire*, RCS MediaGroup, Milano.
- Politopoulos Aris et al 2019, «History Is Our Playground»: *Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey*. In Advances in «Archaeological Practice» 7 [3], pp. 317-323.
- Quartu-Rossi 2012 = Quartu Monica, Rossi Elena, *Dizionario dei modi di dire della lingua italiana*, Hoepli, Milano [disponibile in versione digitale all'indirizzo <https://dizionari.corriere.it/dizionario-modi-di-dire/>]

Serianni Luca 2010, *Sulla componente idiomatica e proverbiale nell'italiano di oggi*. In Bertinetto Pier Marco, Marazzini Claudio, Soletti Elisabetta (eds.), *Lingua storia cultura: una lunga fedeltà. Per Gian Luigi Beccaria*, Edizioni dell'Orso, Alessandria, pp. 69-88.

Zinato Emanuele 2022, *Insegnare letteratura*, Laterza, Bari-Roma.