LiberoPensiero

Topolino rende omaggio a Brescia

Topolino questa settimana rafforza il suo legame con il mondo dell'arte. Sul numero 3391 celebra infatti il restauro: della Vittoria Alata, un'affascinante scultura si potrà presto ammirare a Brescia, città che la accoglie da sempre. Topolino rende omaggio alla Vittoria Alata con la storia «Topolino e l'avventura della Minni Alata», che ne racconta il mito lungo duemila anni.

Addio a Bezzi, il fotografo contadino

Addio ad Ulisse Bezzi, agricoltore romagnolo e fotografo autodidatta, che ha coniugato il lavoro nei campi con una passione artistica che gli ha fatto guadagnare il soprannome di «contadino fotografo». Aveva 95 anni. Nel 2015 fu contattato dalla Keith De Lellis Gallery di New York per acquisire opere per ad una mostra sulla fotografia di tendenza neorealistica.

LA VERITÀ SUI MODI DI DIRE

Ecco chi ha fatto la prima figura da cioccolataio

Dalla vittoria per il rotto della cuffia, al braccino corto: in un libro storia e curiosità sulle frasi fatte che usiamo ogni giorno

LUCIA ESPOSITO

Quando ci imbattiamo in un pasticcione e lo accusiamo di fare le cose «alla carlona» non evochiamo una signora un po' grassoccia di nome Carla ma il più grande di tutti i Carlo, il re dei franchi Carlo Magno, soprannominato «carlone» perché goffo e imbranato. I cioccolatai, invece, c'entrano eccome ogni volta che inciampiamo in una gaffe clamorosa e vorremmo sprofondare per la vergogna. L'espressione «figura da cioccolataio» ci porta nella Torino dei primi anni dell'800 quando, durante il regno di re Carlo Felice, i borghesi non potevano andare sulle carrozze trascinate da quattro cavalli che erano riservate ai nobili. Un giorno, un cioccolatiere che si era arricchito si fece costruire una bella carrozza con tanti cavalli ma il re lo convocò e lo invitò a usare un tiro a due perché «non poteva lui, re di Sardegna, di Cipro e di Gerusalemme, permettersi di *fè na figura da ciculatè*, fare una figura da cioccolataio». Chi vince per il rotto della cuffia, invece, trionfa esattamente come un cavaliere medievale: pare che il detto provenga dal gioco medievale del «saracino» o della «quintana» in cui il cavaliere, armato di lancia, doveva colpire lo scudo di un fantoccio senza farsi disarcionare. Accadeva però che i cavalieri venissero colpiti e si aggiudicassero la vittoria seppure con la cuffia rotta.

Carlo Magno dipinto da Raffaello nelle Stanze Vaticane (1516-1517)

IL COLPO GOBBO

Quando per definire una persona avara diciamo che ha «il braccino corto» avendo in mente una mano che non raggiunge la tasca, ignoriamo che quest'espressione arriva da un tempo in cui i venditori di stoffe accorciavano veramente il braccio. Il tessuto veniva misurato utilizzando l'arto (del venditore). Quest'ultimo, ritraendo la mano, vendeva meno stoffa allo stesso prezzo. Vi siete mai chiesti da dove arriva l'espressione tagliare la testa al toro? Che cosa sono le pive che teniamo nel sacco e perché per descrivere una persona generosa nel giudizio diciamo che è di manica larga? Ancora: perché si fa il colpo gobbo, si mena il can per l'aia, si è al verde quando si è poveri e si vedono le stelle quando si soffre tanto?

È da poco uscito un libro che racchiude tutte le risposte a quasi duecento modi di dire. S'intitola ***Perhé diciamo così? Origine e significato dei modi di dire italiani*** (*Newton Compton, 288 pp, 10 euro*), lo ha scritto **Saro Trovato**, sociologo ed esperto di comunicazione che nel 2012 ha fondato *Libreriamo.it* per promuovere la lettura e la cultura attraverso i canali digitali. Il libro è una raccolta dei contenuti di «Perché si dice», la rubrica del sito di Trovato. «I modi di dire trasformano le parole in immagini. Per certi versi, sono una rappresentazione visiva della lingua. Immortalano un momento rendendolo memorabile. Le singole parole non avrebbero nessun senso e la frase nel suo complesso sarebbe incomprensibile se non legata a una data situazione. Tutto ciò è affascinante, perché è sinonimo di libertà linguistica. Creano una rottura con tutte le regole della linguistica, sono trasgressione allo stato puro. Per questo meritano attenzione e conoscenza», spiega l'autore.

ROMPERE LE SCATOLE

Facile da consultare grazie all'indice alfabetico, il libro è un'enciclopedia suddivisa in capitoli che raggruppano le espressioni a seconda della loro origine. C'è il capitolo «Dal greco e dal latino» dove troverete tutte le risposte sui motivi per cui diciamo «avere delle remore», «non capire un'acca». Dalla letteratura abbiamo attinto frasi come «combattere contro i mulini a vento», cioè sfidare un nemico immaginario esattamente come nel romanzo di Miguel de Cervantes, don Chisciotte, mentre cavalca con il fido scudiero Sancio Panza intravede da lontano una quarantina di mulini e li scambia per giganti dichiarandosi pronto a sfidarli a duello. Quando diciamo che qualcuno è «senza infamia e senza lode» ci ispiriamo a Dante che nel Canto III dell'Inferno, definisce gli ignavi come «*coloro che visser sanza 'nfamia e sanza lodo*». Ci sono espressioni che provengono dal mondo dei numeri («sudare sette camicie», per esempio) e altre dalla storia (come la «spada di Damocle e la «vittoria di Pirro») e dal gergo militare («rompere le scatole» arriva dalle trincee della Grande Guerra). Prendiamo parole dal mondo animale, dalla vita quotidiana, dallo scintillante ambiente dello spettacolo e da quello più serio della religione.

Ritenendo di avere un po' di voce in capitolo (a proposito: i capitoli del libro non c'entrano nulla dato che l'espressione risale al Medioevo) avremmo voglia di svelarvi la miriade di spiegazioni e curiosità che abbiamo soddisfatto leggendo questo libro ma non vogliamo andare alle calende greche...

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Bandiera tricolore

La piaga del gioco d'azzardo aggravata dal Covid e dal web

GIANLUCA MAZZINI

Come per le piaghe dell'Egitto, i flagelli non vengono mai soli. Così dopo la tragedia del Covid, l'allarme sociale, la minaccia terroristica e la crisi economica ecco spuntare in Italia una nuova emergenza assolutamente sottovalutata. Parliamo del gioco d'azzardo. E la pandemia non ha certo migliorato la situazione. I dati sono più che allarmanti. Negli ultimi anni il fenomeno dell'azzardo in Italia ha visto incrementare il proprio volume d'affari di quasi il 30%. E non si pensi sia poca cosa. I malati da disturbi da gioco sono oltre il 3% della popolazione. Parliamo di quasi due milioni di persone. Persone che garantiscono quasi il 60% del fatturato di questa industria (che senza di loro fallirebbe).

L'Italia è ora uno dei Paesi più colpiti dal fenomeno. L'azzardo è diventato il terzo comparto industriale italiano. Uno sperpero di denaro che abbassa di due punti percentuali il nostro Pil. Negli ultimi sei anni il fatturato di questa industria è passato da 84 a 110 miliardi di euro. Con due conseguenze. Da una parte vengono favorite le organizzazioni criminali che puntano ad incrementare i propri introiti e consenso sociale sfruttando la crisi di liquidità. Dall'altra ludopatia, perdita economica e fabbisogno di denaro portano anche indebitamento e crescita dell'usura. In questo modo migliaia di "giocatori problematici" finiscono alla disperazione. Le chiusure per pandemia di bingo, sale e bar con slot machine, oltre ai casinò, non ha portato ad un calo significativo della domanda di gioco d'azzardo che si è riversata sulle scommesse on line. Da anni segnalate in crescita esponenziale. Non esistono dati certi ma già tra il 2015 e il 2017 il volume di gioco (spesso illecito) sulla Rete è passato da 17 a 27 miliardi. Con un aumento del 60%. Ad aggravare la situazione anche il fatto che con l'uso della tecnologia sfugge la consapevolezza reale della gravità e dell'entità delle perdite economiche.

AMBIGUITÀ DI STATO

Questa piaga è lucidamente documentata nel libro-denuncia di **Daniela Capitanucci** e **Umberto Folena** ***Perché il gioco d'azzardo rovina l'Italia*** (*Edizioni di Terra Santa*). Psicologa e presidente onorario di AND (Azzardo e Nuove Dipendenze) la Capitanucci ci spiega il comportamento dell'Italia davanti al problema: «Ci troviamo davanti ad un atteggiamento ambiguo. Lo Stato permette il gioco "legale" perché ricava dieci miliardi l'anno da mettere a bilancio ma parallelamente promuove campagne di sensibilizzazione contro il gioco. Non si tiene però conto dei costi sociali che ricadono sulla collettività. A partire dalle famiglie. Per ogni giocatore problematico, infatti, sono coinvolte direttamente o indirettamente sette persone. Al milione e mezzo di malati d'azzardo (spesso persone insospettabili) bisogna poi aggiungerne altrettanti a forte rischio. In pratica il 6% degli italiani sono coinvolti in questa tragedia. Colpite tutte le classi sociali. A partire dai giovani, anche adolescenti, che si appassionano al gioco attraverso le app del telefonino. Con il Decreto Dignità del 2018 il governo ha provato a mettere qualche paletto vietando, ad esempio, la pubblicità diretta alle scommesse. Troppo poco per fermare questa piaga».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

VkVSIyMjVm9sb0Vhc3lSZWFkZXJfTWVkaWFzZXQjIyNhOWNiYml2My0xNzBiLTRhOTAtYTFhMy1hMzM1YTM5ZGJkN2EjIyMyMDIwLTExLTE3VDExOjAxOjExIyMjVkVS