

# Mitologie e icone contemporanee nei quadri di Giuseppe Sirni

di Sebastiano Lo Iacono

Se ogni mito narra le origini (l'Origine), e se ogni quadro racconta un mito, allora ogni quadro è il racconto delle origini. I quadri di Giuseppe Sirni con le loro mitologie classiche, divenute contemporanee, stanno all'Origine. Sono *grandi narrazioni* del fenomeno dell'Essere. Del suo apparire e manifestarsi. Se le cose stanno così i quadri di Sirni sono, contemporaneamente *contemporanee* al passato mitologico, nonché legati all'apparire dell'essere del fenomeno. In quanto tali, stanno alla *radice di tutte le cose*. Come il *Verbo* sta al *Logos* e Dio alla *Sua Parola*. Come la *Sua Epifania* sta al nome di Gesù di Nazareth.

*Rizòmata pantòn*. In greco: *ρίζωματα παντόν*. La ricerca delle radici di tutte le cose. Ce l'ha insegnato il filosofo Edmund Husserl. La sua allieva, Edith Stein, di origine ebraica, che sarebbe divenuta santa della Chiesa cattolica, andò *oltre* il Maestro: intendeva la ricerca delle radici come indagine sul (del) "*fondamento*".

Tra il fenomeno dell'Essere e l'essere del Fenomeno cosa ci sta, dunque, a mezza strada? La sparo grossa e ardimentosa. Risposta: i quadri di Giuseppe Sirni. L'arte. Non la sua presunta *morte*, teorizzata tale da un certo post-modernismo nichilistico, corrispondente al cosiddetto *pensiero debole*.

L'arte: non quella di Platone, imitazione di un'imitazione, copia di una copia (forse fraintesa); né quella di Hegel, prima tappa del ritorno dello Spirito a sé stesso, e, a ogni modo, subordinata allo Spirito assoluto, tanto da condurre alla hegeliana (equivocata) tesi della *morte dell'arte*. Non come fine di ogni produzione artistica, beninteso, bensì come non più la forma più alta per penetrare il fenomeno dell'Essere e come sentiero affinché lo Spirito conosca sé stesso, essendo questo compito prioritario affidato alla filosofia. Una *morte dimezzata*.

Scriveva Martin Heidegger: «Che cos'è in opera nell'opera? [...] Questo ente si presenta nel non-nascondimento del suo essere [...] Se ciò che si realizza è l'apririmento dell'ente in ciò che esso è e nel come è, nell'opera è in opera l'evento della verità. Nell'opera d'arte la verità dell'ente si è posta in opera. «Porre» significa qui: portare a stare. In virtù dell'opera, un ente, un paio di scarpe, viene a stare nella luce del suo essere. L'essere dell'ente giunge alla stabilità del suo apparire. L'essenza dell'arte consisterebbe quindi nel porsi in opera della verità dell'ente [...]. Nell'opera è quindi in opera la verità, e non soltanto qualcosa di vero. Il quadro che mostra le scarpe da contadino, la poesia che dice la fontana romana, non si limitano a far conoscere; anzi, a rigor di termini, non fanno conoscere nulla circa questi enti singoli, ma fanno sì che si storicizzino il non-esser-nascosto come tale, in relazione all'ente nel suo insieme [...] È questo il modo in cui viene illuminato l'essere auto-nascondentesi. La luce così diffusa ordina il suo apparire nell'opera. L'apparire ordinato nell'opera è il bello. La bellezza è una delle maniere in cui è-presente la verità <sup>1</sup>».

I quadri di Sirni sono apparizione/epifania/manifestazione del bello. Succede così nel caso della *Gioconda* di Leonardo, in quello della tela *Guernica* di Picasso o nel *Trittico del Giardino delle delizie* di Hieronymus Bosch. Pure il mito è un'epifania dello stesso genere. E anche un quadro.

Il mito (dal greco *mythos*, che significa "parola", "racconto") è una forma di narrazione sacra e fantastica che le civiltà antiche utilizzavano per spiegare le origini del mondo, i fenomeni naturali e i valori della propria società. A differenza delle fiabe, per i popoli che li hanno creati i miti rappresentavano una verità profonda e servivano a dare un senso a ciò che la scienza di allora non poteva ancora spiegare.

Si svolgono in un passato (*illo tempore*, a quel tempo: un tempo, comunque, metastorico, sovra-storico, senza storia certa o certificata storiograficamente<sup>2</sup>) lontanissimo e indeterminato, spesso alle origini del tempo. I luoghi possono essere reali ma immersi in un'atmosfera magica, oppure del tutto immaginari (come l'Olimpo). I protagonisti sono solitamente divinità, semidei, eroi con poteri straordinari o creature mostruose. Nacquero per essere tramandati a voce di generazione in generazione; e per questo usano un linguaggio semplice e ricco di ripetizioni e formulari mnemotecnici. I miti di Sirni sono *contemporanei*.

I miti si possono classificare in base a ciò che intendono spiegare: quelli cosmogonici narrano la nascita dell'universo e del mondo. Quelli teogonici spiegano l'origine delle divinità. Se sono eziologici giustificano l'origine di una particolare usanza, del nome di una città o di un rito religioso. Naturalistici se spiegano i fenomeni della natura (come l'alternarsi delle stagioni o i fulmini) attraverso vicende fantastiche.

Per non fare confusione, è utile distinguere il mito da altre narrazioni simili: il mito spiega i grandi misteri dell'esistenza e ha un valore sacro; la leggenda è solitamente ancorata a un fondo di realtà storica o locale e spiega

<sup>1</sup> cfr. Martin Heidegger, *L'origine dell'opera d'arte*, in *Sentieri interrotti*, 1950. cfr. anche *Sentieri interrotti*, La Nuova Italia, Firenze, 1968, traduzione italiana di Pietro Chioldi; *L'origine dell'opera d'arte*, Milano, 2000. *Sentieri interrotti (Holzwege)*, pubblicato nel 1950, è uno dei testi che rappresentano la cosiddetta "svolta" (*Kehre*) nel pensiero di Martin Heidegger, ovvero il passaggio dalla ricerca sul senso dell'essere, in riferimento all'esistenza umana, basata sul metodo della fenomenologia, all'indagine diretta alla verità dell'essere come evento del linguaggio, caratteristica della seconda fase del suo pensiero. cfr. *Sentieri erranti nella selva*, Bompiani, Milano, 2002, traduzione italiana di V. Cicero.

<sup>2</sup> "*Illo tempore*" (più comunemente in *illo tempore*) è una locuzione latina che significa letteralmente "in quel tempo". Utilizzata originariamente nei *Vangeli* per introdurre episodi narrativi, oggi è impiegata in italiano - spesso con tono scherzoso o ironico - per indicare un passato molto lontano, remoto o quasi dimenticato.

caratteristiche specifiche di animali o luoghi. In quest'ultima accezione, facciamo riferimento al mito dei Giganti di Mistretta, che hanno, comunque, uno sfondo storico. Mentre la storia si basa su fatti documentati e date precise, il mito trasmette insegnamenti morali e simbolici senza bisogno di dimostrazioni razionali.

Il termine "mito" viene usato anche in senso figurato per indicare un personaggio esemplare o un'idea idealizzata da una collettività (ad esempio, "un mito della musica"). Celebre è la canzone di Max Pezzali (ex-883) *Sei un mito*, riferita a una donna, la cui bellezza ha un parametro eccezionale.

Le mitologie contemporanee sono l'insieme di narrazioni, simboli, icone e credenze che, nella società moderna, svolgono la stessa funzione strutturante dei miti antichi: dare senso alla realtà, strutturare l'immaginario collettivo e definire valori condivisi. A differenza dei miti classici, queste nuove mitologie emergono spesso dalla cultura di massa, dai media, dalla tecnologia e dall'urbanizzazione.

Siamo passati dai miti cinematografici, come Ercole (figura altresì della mitologia greca), Maciste, il Pistolero, il Bandolero, a quelli dominanti nell'universo mass-mediatico dei *social*. Lo stesso dicasi per quanto riguarda uomini politici, leaders storici (Gandhi), cantanti (Madonna), complessi rock, scrittori mitici e autori di mitologie fantasy. Le mitologie letterarie sono arcinote.

Il mito, a dir così, fu una "*tecnica*" usata da Platone, nei suoi dialoghi, per spiegare la propria filosofia. Il mito di Atlantide, quello di Edipo o di Antigone hanno ancora, come in taluni tragediografi greci (Eschilo, Euripide e Sofocle) valenza contemporanea e sono stati ripresi dalla psicanalisi. Non solo di Sigmund Freud. Il mito freudiano più singolare è quello della tribù ancestrale che uccide il capobranco onde usufruire del "possesso sessuale delle femmine". All'origine di tale delitto originario (il parricidio), ci sarebbe da collocare il cominciamento di ogni società civile, la cui norma etica più universale è il tabù dell'incesto. Far cominciare la civiltà umana da un *delitto* di tal genere è ipotesi ardua. La civiltà del non-uccidere (quella biblico-cristiana) non pone il delitto all'inizio di ogni inizio. Secondo Freud, da quel parricidio sarebbe sorto il cosiddetto "senso di colpa". La violazione di un decreto di Dio, ad ogni modo, sta alla base dell'ulteriore cosiddetto "peccato originale", che da Adamo e Eva in poi si è "trasmesso" a tutto il genere umano. Agostino d'Ipbona lo attesta.

I quadri di Sirni, a me pare, che siano da situare in una fase di *illo tempore*, dove non c'è colpa o senso del peccato: c'è, piuttosto, il trionfo di un cromatismo sensuale e sensualistico che sfocia nella condizione ontologica dell'essere "per la liberazione" da ogni "dittatura dei sensi e dei segni". Da ogni colpa e peccato.

In Sirni, dunque, in principio c'è il *segno* (il disegno): non la *parola*. Ma anche il segno iconico "parla" e *ci* parla in un linguaggio non verbale.

I miti religiosi e biblici sono arcinoti, come lo sono quelli nelle favole e fiabe per bambini (la Strega Cattiva, le Streghe, l'Uomo Nero, l'Orco, i Sette Nani (in versione cartoons, i Puffi, ecc.); mentre i miti e le mitologie politiche hanno funestato il XX secolo, e continuano a funestare il secolo XXI (l'Ebreo errante e usurario, il Diverso, lo Straniero, l'Alieno, il Nemico assoluto, come emblema del Male assoluto).

I miti sono di tutti e di nessuno. Sono universali. Lo studio delle mitologie umane è un territorio sconfinato. C'è chi sostiene che alla base di questa capacità dell'uomo, detta mitico-poietica, ci sia una "struttura profonda" che appartiene a tutto il genere umano (Carl Gustav Jung, Claude Levi-Strauss, ecc.).

Topolino o Pinocchio appartengono a questa categoria di mitologie iconiche universali. La Volpe e il Gatto, il Lupo di Gubbio ecc. sono altri esempi che possono venire in mente.

Il mito non è soltanto "una favola bella". Il mito, il cui tempo è a-storico e spesso circolare (non lineare), vive all'interno dell'ulteriore mito della "sfera del mondo", dove ci sono i cavalieri della Tavola Rotonda, i Paladini di Francia ecc., e sul suo mare oceano illimitato ci hanno "pescato" poeti e pittori, filosofi e scienziati. Ogni mito è un racconto. Una teoria scientifica, che non ha alcunché di mitologico e fantastico, è un racconto.

I quadri di Sirni sono mitologie contemporanee ritratte, riviste, rivisitate e ri-create con lo stesso "occhio incantato" del creatore di miti, sia stato esso un soggetto individuale anonimo o una collettività nazionale, popolare, etnica e/o linguistica. La *lingua* di Sirni *parla* il linguaggio del mito. Questa è la sua *cifra*.

Il linguaggio del mito è una forma espressiva arcaica e simbolica, caratterizzata da uno stile semplice, frasi brevi, frequenti ripetizioni e un uso prevalente di verbi per facilitare la narrazione orale e la memorizzazione. Utilizza immagini poetiche, paragoni e metafore per esplorare realtà sociali, valori profondi e traumi, spesso analizzati tramite l'antropologia e la semiotica. Un mito orale impiega formulari e reiterazioni per facilitarne la memorizzazione, tramite effetti fonici di allitterazione, rime, assonanze e consonanze.

I quadri di Sirni, che non sono un testo orale, hanno un'iteratività figurativa. Le figure sono spesso in posa, non a mezzo busto, bensì inquadrano il corpo umano a metà. Quello che il pittore inquadra sono le mani, le braccia, gli occhi, lo sguardo che ci guarda, il volto ecc. Anche alla luce di tali notazioni, sono immagini iconiche, a dir così, canoniche.

Il canone in arte è un sistema di regole, proporzioni e misure ideali utilizzato per rappresentare la figura umana, o in architettura, finalizzato a raggiungere bellezza, equilibrio e armonia. Derivante dal greco *kanón* ("regola" o "modello"), definisce le proporzioni tra le parti del corpo, basandosi su un modulo di misura standard.

Tale bellezza e tale armonia ci sono nei ritratti-non-ritratti di Sirni, alla cui base resta sempre il richiamo al mito contemporaneo.

I miti orali erano narrati, cantati, recitati da rapsodi e aedi. I miti visivi si leggevano sugli affreschi delle cattedrali e dei palazzi aristocratici, cristiano-cattolici o pagani che fossero.

Quell'oralità narrativa si è perduta. E dunque un mito non descrive la realtà letteralmente, ma attraverso simboli e metafore che incarnano valori culturali. Spesso descrive azioni eroiche, quindi è ricco di verbi. Esprime traumi, desideri, visioni del mondo e norme sociali.

Secondo lo strutturalismo, il mito viene analizzato come una *struttura* composta da codici simbolici (come evidenziato da Levi-Strauss e analizzato da Guido Ferraro) di valenza universale. Nonostante la complessità del significato, la narrazione si basa su un linguaggio spesso comune e accessibile.

Molti miti, come si diceva, hanno origine nella cosiddetta oralità quotidiana. Lo sono le *fake news* e le "balle" di taluni esponenti politici di successo, proprio perché "esperti" nel comunicare con la potenza simbolica di un mito programmi ideologici alienanti. Un mito non è un'ideologia. Il mito non è inautentico. Il mito, a volte, può essere più vero di ogni assunto veritativo scientifico o ideologico.

Un'ideologia, di contro, è il "falso": è la falsificazione meditata e premeditata di una visione e concezione del mondo (in tedesco: *Weltanschauung*) spesso deformata, in termini di "falsa coscienza", da chi se ne fa banditore e interprete. Tali banditori del falso sono detti *influencer*. *Opinion makers*.

I principali ambiti e le più diffuse forme di mitologie contemporanee sono eroi popolari della cosiddetta *Cultura Pop*, la cui *nuova mitologia* è fatta da supereroi (Marvel/DC). Rappresentano la moderna personificazione di dèi ed eroi classici, incarnando archetipi di potere, giustizia e moralità.

Nelle saghe narrative e in opere come *Harry Potter*, *Star Wars* o *Il Signore degli Anelli* fungono da mitologie moderne che creano una coscienza cross-culturale attraverso il "viaggio dell'eroe", ma hanno come sfondo un passato ultra-remoto. Vi domina l'eterna lotta tra il Bene e il Male, il Bello e il Brutto, la magia, il soprannaturale, il Medioevo fantastico a-storico e il futuribile fantascientifico, l'avventura, la ricerca di un Santo Graal o di un eden perduto. La ricerca (la *Quest*) è ai confini del mondo, in un universo/multiverso utopico e ucronico, in un mondo *dark* (oscuro), spesso violento e metropolitano; l'utopia è proiettata nel futuro o nel passato remoto, come si diceva, ma, a seconda dei casi, l'utopia diventa distopia<sup>3</sup>.

Mi si dirà cosa abbiano in comune con questa ricostruzione i quadri di Sirni. C'è un filo invisibile che lega i suoi non-ritratti: quello dei miti di ieri e i miti contemporanei.

Se i miti di oggi sono altresì icone della celebrità mass-mediologica contemporanea, tali figure pubbliche, *brand* (es.: Apple come Prometeo moderno) e *influencer* diventano "miti" viventi in cui la società si rispecchia. I soggetti di Sirni a me "sembrano/appaiono" quasi cyberpunk, personaggi di quel genere letterario che esplora la tecnologia avanzata (AI, innesti cibernetici) in società distopiche e decadenti ("*High tech, low life*").

Il mito, ordunque, appartenga alla cultura contemporanea o a quella del trapassato remoto, ha un vantaggio: è sempre. È nella dimensione del *sempremente*. Presentifica il passato, anticipa il futuro come futuribile. È ciò che è stato (e che fu all'Origine) e sarà quel che sarà, essendo, per il momento, nella fase del "non-ancora". Leggende Metropolitane e "Cyberlore", creepypasta e Internet, storie horror o misteriose, generate online, come lo *Slender Man* o *SCP-173*, rappresentano poi la forma digitale del folklore.

Se i quadri di Sirni, ovviamente, non sono *figli* dell'Intelligenza Artificiale, poiché sono stati dipinti con una mano rigorosamente artigianale e raffinata, tuttavia "appaiono" come spettri di una realtà virtuale. I miti, compresi quelli classici, rimandano alla dimensione del virtuale: a ciò che non-è, e che *potrebbe* essere.

Anche gli UFO e le ipotesi di Complotto o di Cospirazioni mondiali sono mitologie negative e distopiche. Storie di rapimenti alieni o cospirazioni governative prendono il posto delle antiche leggende di fate o demoni, riflettendo la sfiducia nell'autorità e il bisogno di mistero. Quelli di Sirni non sono alienazioni digitalizzate: sono apparizioni delle nostre radici occidentali (Grecia, Roma, Atene, Gerusalemme).

Le Leggende Metropolitane, di contro, sono storie false ma raccontate come vere (esempio: cibi fast-food con ingredienti assurdi), che agiscono come avvertimenti morali o forme di controllo sociale.

Tra i miti della Tecnologia e del Consumo campeggia il mito del Progresso. La tecnologia è spesso investita di una sacralità tale da generare miti sulle sue capacità (timori sulla privacy, paure sulle radiazioni dei cellulari). I miti di oggi sono puranche oggetti feticcio: smartphone, automobili e altri beni di consumo diventano icone di *status*, libertà e realizzazione personale, funzionando come veri e propri simboli mitici nella vita quotidiana.

Le riscritture artistiche del mito antico continuano. Sono reimmaginate nell'arte, nel cinema e nella letteratura (*Blood of Zeus* su Netflix, *The Penelopiad*, di Margaret Atwood) per esprimere idee moderne di genere, potere e identità. In sintesi, la mitologia contemporanea serve a trasformare l'incertezza e la complessità del mondo moderno in narrazioni comprensibili e condivise. Forse hanno funzione catartica.

Le mitologie contemporanee sono l'insieme di narrazioni, simboli e icone che nella società attuale svolgono una funzione simile a quella dei miti antichi: fornire modelli di identificazione, spiegare il mondo e stabilire valori condivisi. A differenza dei miti classici, quelli moderni nascono spesso dai mass media, dalla cultura pop e dai consumi.

---

<sup>3</sup> I "Pilastrini" della Distopia Classica. Tre opere del Novecento hanno definito i canoni del genere: *1984*, di George Orwell, dove regna il controllo attraverso la paura, la neolingua e il ministero della verità; *Il mondo nuovo*, di Aldous Huxley, dove si rappresenta il controllo attraverso il piacere, il condizionamento genetico e la droga di stato (il *Soma*); *Fahrenheit 451*, di Ray Bradbury, dove c'è una società che mette al rogo i libri per eliminare il pensiero critico e la sofferenza che ne deriva.

Roland Barthes è il saggista indissolubilmente legato all'opera *Miti d'oggi* (1957). Per il semiologo francese, il mito non è un oggetto, ma un linguaggio che trasforma la storia in natura. Serve a far apparire come "ovvi" o "naturali" dei valori che in realtà sono ideologici o culturali. Barthes analizzava fenomeni come la Citroën DS, il *wrestling* o il Tour de France, vedendo in essi delle strutture mitiche che comunicano significati profondi attraverso oggetti quotidiani. Sono stati un mito Coppi e Bartali. Lo sono ancora Pelè e Maradona.

Non possiamo fare a meno di nuovi miti e icone del XXI secolo. L'uomo è "un mangiatore/consumatore di miti". Se il mito si è frammentato e adattato all'era digitale, tuttavia si possono distinguere diverse categorie di mitologie moderne in cui la ricerca è un viaggio di auto-conoscenza. Ci sono le cosiddette *Icone Umane*, personaggi esemplari che incarnano valori specifici, le quali per i giovani indicano (e significano) valori importanti (forse, ma non sempre effimeri). Figure come Steve Jobs (l'innovazione), Nelson Mandela o Ghandi (la lotta per i diritti) e Rita Levi Montalcini (la scienza) come nuovi riferimenti mitici. Ovvero: come stelle polari.

La cultura pop e i *media*, il cinema e i serial TV creano nuovi mondi e "eroi" (come i supereroi Marvel o saghe come *Star Wars*) che offrono chiavi di lettura per la società globale.

La *fedè* incondizionata nella tecnica e nell'intelligenza artificiale agisce spesso come un mito contemporaneo, promettendo risposte universali ai problemi umani. Piattaforme come social network e blog hanno creato nuove dinamiche di "mitopoiesi", dove figure come gli *influencer* possono assumere un potere normativo e identitario simile a quello delle icone del passato.

Secondo filosofi come Umberto Galimberti, i miti contemporanei (sia collettivi che individuali) servono a evitare la problematizzazione dell'esistenza, offrendo idee rassicuranti già pronte. Se da un lato aiutano a orientarsi nel *caos* del presente, dall'altro possono diventare rigidi e richiedere un'opera di "demitizzazione" per mantenere un pensiero critico. Nel contesto del web design e della grafica digitale, le icone sono simboli grafici essenziali per trasmettere informazioni in modo immediato, migliorando l'interfaccia utente (UI) e l'esperienza utente (UX).

I quadri di Sirni, pertanto e per quanto premesso, sono non solo miti, bensì vere e proprie icone della contemporaneità, che hanno le loro radici nelle icone e nelle mitologie del passato (compreso quello remoto, nonché compreso quello conscio, inconscio, individuale o collettivo che sia). Sono non-ritratti, ma quasi auto-ritratti.

Se così è, come di fatto è, le tele di Sirni tramettono "senza mediazione" alcuna il senso dell'essere un mito: il mito ritratto e auto-ritratto, il mito che guardiamo e quello che ci guarda mentre lo guardiamo. Questo è il potere iconico sia della *Gioconda* di Leonardo sia della *Venere* di Botticelli o del *Cristo Pantocratore* delle cattedrali di Cefalù o di Monreale.

Il termine icona (dal greco *eikòn*, "immagine") assume significati diversi a seconda del contesto, passando dalla sfera religiosa a quella tecnologica e sociale. In ambito digitale, è un piccolo segno grafico che rappresenta un oggetto, un'applicazione, un file o una funzione all'interno di un'interfaccia utente. Nell'arte sacra e nelle Chiese cristiane d'Oriente, è un dipinto a soggetto religioso su tavola di legno. E non è considerata una semplice opera d'arte, ma un *sacramentale* e una "finestra sul metafisico".

I loro colori adottano un linguaggio: l'oro/bianco rappresenta la luce divina, l'armonia e Dio. Il rosso simboleggia l'umanità e il sangue dei martiri. Il blu indica il trascendente e il mistero. Un pittore come Sirni sa bene che i colori oltre la loro dimensione cromatica, fatta di frequenze d'onda, ha un significato. Mi piace ricordare il suo "maestro" di Mistretta, Mario Biffarella, che amava il blu cobalto come fosse una sinfonia di Mahler.

Le icone vengono scritte piuttosto che dipinte, poiché il processo è un atto di preghiera guidato dalla fede.

Secondo il filosofo C.S. Peirce, l'icona è un segno che rimanda al proprio oggetto per somiglianza (un ritratto o una mappa). Una persona o un oggetto vengono definiti *iconici* quando diventano un punto di riferimento culturale o un emblema facilmente riconoscibile di un'intera epoca o stile.

Non è esagerato asserire che le icone di Sirni hanno alquanto di sacro, cioè una sacralità quasi "pagana"; sono icone di una mitologia non solo personale, bensì collettiva, nelle quali ci si riconosce come i Greci si riconoscevano attraverso l'impiego del *symbolon*.

In filosofia, simboli e icone rappresentano concetti astratti, tradizioni culturali o realtà metafisiche attraverso immagini o segni convenzionali. I simboli (la Civetta di Minerva per la sapienza, il *Logos*) collegano espressione e contenuto tramite convenzioni culturali, mentre le icone (il Buddha, il cerchio Yin Yang) evocano significati tramite somiglianza diretta.

La civetta di Atena/Minerva è simbolo di saggezza e filosofia. Hegel la usa per indicare che la filosofia comprende la realtà solo alla fine del suo processo storico.

La ventunesima lettera dell'alfabeto greco *Phi* ( $\phi$ ) ha stesso valore. È un'icona che viene impiegata in fisica, matematica, statistica, geometria logica, ecc. per potenziare il non-detto con il già-detto. La lettera può derivare da *Philia* (amicizia o amore per la conoscenza). Ma è pure simbolo greco che rappresenta la filosofia stessa, spesso associato alla sezione aurea, all'armonia e alla ricerca della conoscenza. Rappresenta il *Logos*, **quel** concetto eracliteo che rappresenta il principio razionale, la legge universale e il discorso filosofico, e che sarebbe divenuto l'*incipit* del *Vangelo* di Giovanni.

Ci sono, infine, simboli Elementali e Mistici (sole, luna, eclissi, occhio onniveggente, All-seeing eye) e simboli esoterici usati nella filosofia naturale e metafisica. Se si osserva bene nei quadri di Sirni sullo sfondo o nelle parti laterali delle tele ci sono fiori, uccelli neri e rossi, gufi, archi, frecce, farette, il melograno, il simbolo

mariano, il cuore di Gesù che gronda sangue, la lira a cinque corde, sfere, ali di angelo, gigli color carminio, rose, il teschio (rievocazione forse amletico-shakespeariana), una lancia, palme di santità e scettri, corone, aureole circolari e a raggiera, nonché un florilegio di piante rampicanti. Quasi tutti i personaggi/icone sono seduti su troni e scranni.

Queste icone di Sirni sono o non sono Yin e Yang, icone del dualismo filosofico cinese, rappresentante l'equilibrio tra forze opposte e complementari? La postura dei "personaggi" di Sirni ricorda stesso equilibrio. Stessa *coincidentia oppositorum*.

La Caverna di Platone è allegoria iconica della condizione umana e della conoscenza, simboleggiante il passaggio dall'ignoranza alla verità. La farfalla simboleggia l'anima (psiche) e la rinascita; il serpente, in base al contesto, rappresenta la saggezza, la guarigione o il peccato.

Tra i simboli Alchemici/Filosofici elementi come DNA, alambicchi o forme geometriche perfette (triangoli, cerchi) rappresentano la ricerca scientifica e filosofica. Anche un quadro è una ricerca. Artistica.

Il filosofo Ernst Cassirer scriveva che l'uomo è un "animale simbolico" che interpreta il mondo attraverso queste forme, trascendendo la pura sensibilità. Peirce distingue ulteriormente questi segni in iconici (somiglianza), indicali (connessione) e simbolici (convenzione).

Si può dire che Sirni pittore è anch'egli "un animale simbolico". In quanto tale, la parola "animale", qui, non va intesa in accezione dispregiativa.

Ernst Cassirer <sup>4</sup> definisce l'uomo "animale simbolico" (*animal symbolicum*), superando la classica definizione aristotelica di "animale razionale". Secondo Cassirer, l'uomo non percepisce la realtà direttamente, ma la media attraverso un universo simbolico (linguaggio, mito, arte, religione, scienza), trasformando le impressioni pure in significati culturali. I quadri di Sirni sono questa "chiave di mediazione" per conoscere il suo universo fantasmatico. Sicché: se l'uomo non vive in un mondo meramente fisico, ma in una rete di simboli che egli stesso costruisce. Il pittore è un "funzionario" di tale mediazione tra il sensibile e il simbolico. La ragione non è l'unica nostra caratteristica; l'uomo agisce principalmente attraverso la creazione di forme simboliche, partendo da quelle più primitive come il mito. Le forme simboliche (linguaggio, mito, arte, scienza) organizzano l'esperienza, creando mondi di significato. Cassirer esplora queste forme, inclusa la scienza e l'arte, come espressioni della mente umana che interpreta il mondo ci attesta che senza mitologie l'uomo è un "animale bestiale". L'uomo non è solo un essere capace di ragionare, ma un creatore attivo di significati che usa i simboli per interpretare e dare forma alla propria esistenza.

Il mio amico Giuseppe Sirni è, appunto, un *creatore* di significati, icone e simboli. Se avessi ritenuto che non fosse l'artista che è, non gli avrei dedicato codeste speculazioni.

Sebastiano Lo Iacono  
Febbraio 2026

---

<sup>4</sup> La *Filosofia delle forme simboliche* (*Philosophie der symbolischen Formen*), pubblicata tra il 1923 e il 1929, è un'opera monumentale di Ernst Cassirer, che viene considerata il suo capolavoro.