

Ogni mito narra l'*Origine*. Ogni quadro racconta un mito. 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 manifestarsi. Se le cose stanno così i quadri di Sirni sono, contemporaneamente *contemporanei* 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*. La ricerca delle radici di tutte le cose. Ce l'ha insegnato Edmund Husserl. La discepola, Edith Stein, di origine ebraica, santa della Chiesa cattolica, andò *oltre* il Maestro: la ricerca delle radici è indagine sul (del) *fondamento*: Dio, la Verità. Tra il fenomeno dell'Essere e l'essere del Fenomeno ci sta l'arte. Non la sua presunta *morte*, teorizzata da un fatale 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 subordinata allo Spirito assoluto, tanto da condurre alla hegeliana (equivocata) tesi della *morte dell'arte*. Non come fine di ogni produzione artistica, bensì come non più la forma più alta per penetrare il fenomeno dell'Essere e sentiero affinché lo Spirito conosca sé stesso, essendo questo compito prioritario affidato alla filosofia. Una *morte dimezzata*.

Scriveva Martin Heidegger in *L'origine dell'opera d'arte* (*Sentieri interrotti*, 1950): «Che cos'è in opera nell'opera? [...] Questo ente si presenta nel non-nascondimento del suo essere [...] Se ciò che si realizza è l'aprimiento 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 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 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 storicizzi 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».

I quadri di Sirni sono aprimento del nascondimento, sono apparizione/epifania/manifestazione del bello. Sono questo "portare a stare". Succede con la *Gioconda* di Leonardo, con *Guernica* di Picasso o nel *Trittico del Giardino delle delizie* di Hieronymus Bosch. Il mito è un'epifania dello stesso genere. E anche un quadro.

*Mythos*, che significa "parola", "racconto" e anche visione, 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 loro società. I miti, a differenza delle fiabe, 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 metastorico, sovra-storico, senza storia certificata storiograficamente), lontanissimo e indeterminato, 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*. Visioni. Non *tele-visioni*.

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 fenomeni naturali (le stagioni, 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 caratteristiche specifiche di animali o luoghi. In quest'ultima accezione, facciamo riferimento al mito dei *Giganti* di Mistretta, che hanno sfondo storico. Se la storia si basa su fatti documentati e date precise, il mito trasmette insegnamenti morali e simbolici senza dimostrazioni razionali. Il termine mito è usato in senso figurato per indicare un personaggio esemplare o un'idea idealizzata da una collettività (un mito della musica). La canzone di Max Pezzali (ex-883) *Sei un mito*, riferita a una donna, la cui bellezza ha un parametro eccezionale, è stata il mito raccontato di un mito raccontato.

Le mitologie contemporanee sono narrazioni, simboli, icone e credenze che 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 dalla cultura di massa, dai media, dalla tecnologia e dall'urbanizzazione. Siamo passati dai miti cinematografici, come Ercole (figura della mitologia greca), Maciste, il Pistolero, il Bandolero, a quelli dominanti nell'universo massmediatico dei *social*. Lo stesso dicasi per quanto riguarda politici, leaders storici (Gandhi), cantanti (Madonna), complessi rock, scrittori mitici e autori di mitologie *fantasy*. Le mitologie letterarie sono anch'esse il mito di un mito.

Il mito, a dir così, fu una *tecnica* usata da Platone, nei suoi dialoghi, per spiegare la propria filosofia. Il mito della caverna, quello di Atlantide. Quelli di Edipo o Antigone hanno ancora, come nei tragediografi greci valenza contemporanea e sono stati ripresi dalla psicanalisi. 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 sta alla base dell'ulteriore "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 sono 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 del non-senso e dei non-segni. Da ogni colpa e peccato. In Sirni, in principio c'è il *segno* (il disegno): non la *parola*. Il segno iconico parla e *ci* parla in un linguaggio non verbale. È epifania del sacro e del divino, dell'essere finito e dell'Essere eterno.

I miti religiosi e biblici o quelli delle favole e fiabe per bambini (la Strega Cattiva, l'Uomo Nero, l'Orco, i Sette Nani (in versione cartoons, i Puffi, ecc.) hanno una carica mitologica insostituibile. Miti e mitologie hanno funestato il XX secolo, e continuano a affliggere i secoli XX e XXI (l'Ebreo errante usuraio, il Diverso, lo Straniero, l'Alieno, il Nemico assoluto, emblemi del Male assolto). 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*, rivestita di "*belle menzogne*", come scriveva Dante. 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. Nel 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. Una *narrazione* scientifica.

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 l'uso prevalente di verbi per facilitare la narrazione orale. Utilizza immagini poetiche, paragoni e metafore per esplorare realtà sociali, valori profondi e traumi, 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 c'è il riflesso del mito antico, classico o arcaico/archetipico in quelli contemporanei.

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. Un mito non descrive la realtà letteralmente, ma attraverso simboli e metafore che incarnano valori culturali. Descrive azioni eroiche, quindi è ricco di verbi. Esprime desideri, visioni del mondo e norme sociali. Secondo lo strutturalismo, il mito è una *struttura* composta da codici simbolici (come evidenziato da Levi-Strauss e analizzato da Guido Ferraro) di valenza universale. Nonostante la complessità del significato e la polisemia, la narrazione si basa su un linguaggio spesso comune e accessibile.

Miti, che hanno origine nella cosiddetta oralità quotidiana, sono le *fake news* e le "*balle*" di leader politici, esperti nel comunicare con la potenza simbolica di un mito programmi ideologici alienanti. Un mito non è un'ideologia. Il mito non è sempre inautentico. Può essere più vero di ogni assunto veritativo scientifico o ideologico. Il mito manipolato, di contro, è un'ideologia. È il *falso*, la falsificazione meditata e premeditata di una visione e *concezione del mondo* deformata, in termini di falsa coscienza, da chi se ne fa banditore e interprete. Tali annunciatori 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) i quali 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* fingono di essere arcaici ma sono moderni e post-moderni. Creano una coscienza *cross-culturale* attraverso il *topos* del *viaggio dell'eroe* nell'Aldilà on in terre lontane. Hanno come scenario 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 e 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, distopico o ucronico, un mondo *dark* violento e metropolitano. L'utopia, proiettata nel futuro o nel passato remoto, diventa distopia. La neo-lingua di George Orwell, il controllo del piacere, il condizionamento genetico, la droga di Stato in Aldous Huxley o il rogo dei libri in Ray Bradbury sono gli esempi più noti.

C'è un filo invisibile che lega i non-ritratti di Sirni con i miti di ieri e quelli contemporanei. Le icone della celebrità mass-mediologica contemporanea sono figure pubbliche (*brand*) del Prometeo moderno, *influencer* e *cattivi maestri*, in cui la società si rispecchia.

Le mitologie contemporanee/non-contemporanee di Sirni sbucano quasi come *cyberpunk*.

Il mito ha un vantaggio: è sempre. È nella dimensione del *sempremente*. Presentifica il passato, anticipa il futuro come possibile 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*.

Cyberlore, creepypasta e Internet, storie horror o misteriose, generate online, come lo *Slender Man* o *SCP-173*, sono la forma digitale del folklore di massa.

I quadri di Sirni, che, ovviamente, non sono *figli* dell'Intelligenza Artificiale, poiché sono stati dipinti con una mano rigorosamente artigianale e raffinata, *appaiono* come spettri di una realtà virtuale. Rimandano a ciò che non-è, e che *potrebbe* essere. Non sono

alienazioni digitalizzate: sono apparizioni delle nostre radici occidentali. Sono apparse e passate prima, prima di noi, passando da Atene, Roma, Gerusalemme.

*Leggende metropolitane* e storie simulatrici, raccontate come vere, tramite le tecniche dello *storytelling*, cibi *fast-food* con ingredienti assurdi, che agiscono come avvertimenti morali o forme di controllo sociale; il mito della Tecnologia, del Consumo e del Profitto/Progresso campeggiano l'universo mass-mediatico e sono investiti da *venerabilità pagana* tale da generare ulteriori miti/feticcio: smartphone, cellulari, tablet, automobili e altri beni di consumo, i quali sono icone di *status*, libertà e realizzazione personale, funzionando come veri e propri simboli mitici nella vita quotidiana.

Le riscritture artistiche del mito antico non hanno mai avuto fine. L'arte, il cinema e la letteratura li rievocavo per esprimere idee moderne di genere, potere e identità. La mitologia contemporanea trasforma l'incertezza e la complessità del mondo moderno in narrazioni comprensibili e condivise. Ha funzione catartica. Sono di narrazioni, simboli e icone che svolgono funzione simile a quella dei miti antichi: fornire modelli di identificazione, spiegare il mondo e stabilire valori condivisi.

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 strutture mitiche che comunicano significati profondi attraverso oggetti quotidiani. Sono stati un mito Coppi e Bartali. Lo sono ancora Pelè e Maradona. Non possiamo farne a meno. L'uomo è "un *mangiatore/consumatore di miti*". E di simboli.

Nuovi supereroi e neo-semidèi contemporanei sono stelle polari. La cultura pop e i *media*, i fumetti e i serial TV creano nuovi mondi e eroi (Marvel, *Star Wars*) che offrono chiavi di lettura per la società globale.

La *fedè* incondizionata nella tecnica e nell'intelligenza artificiale è mito contemporaneo, che promette risposte universali ai problemi umani. Piattaforme come *social network* e *blog* creano nuove dinamiche di mitopoiesi, che assumono un potere normativo e identitario simile a quello delle icone del passato. Secondo Umberto Galimberti i miti contemporanei servono a evitare la problematizzazione dell'esistenza, offrendo idee rassicuranti già pronte. Aiutano a orientarsi nel *caos* del presente, ma possono diventare rigidi e richiedere un'opera di "demitizzazione" per mantenere un pensiero critico.

I quadri di Sirni sono non solo miti, bensì vere e proprie icone della contemporaneità, che hanno le loro radici nelle mitologie del trapassato remoto, nonché nella dimensione conscia e inconscia. Sono non-ritratti, quasi auto-ritratti. Sono *archetipi* perenni. Eterni. Senza tempo, né storia. Se così è, come di fatto è, le tele di Sirni tramettono senza mediazione alcuna il senso del mito dell'essere un mito: il mito ritratto e auto-ritratto, il mito che guardiamo e quello che ci guarda, mentre lo guardiamo. Hanno tale potenza iconica la *Venere* di Botticelli o il *Cristo Pantocratore* delle cattedrali di Cefalù e Monreale.

Le icone, passando dalla sfera religiosa a quella tecnologica, sociale e digitale, sono un 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, sono un dipinto a soggetto religioso su tavola di legno. Non sono una semplice opera d'arte, ma un *sacramentale* e una "finestra sul metafisico". Adottano colori significanti. 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. Sirni sa che i colori, *oltre* la loro dimensione cromatica, fatta di frequenze d'onda, hanno un *significato*. Nei suoi quadri, dominano viola e magenta. Colori della spiritualità, del mistero, della creatività e della regalità. Un pittore, *maestro* di Sirni, Mario Biffarella, amava il blu cobalto. Come se fosse una sinfonia di Mahler. Le icone, scritte piuttosto che dipinte, poiché il processo è un atto di preghiera guidato dalla fede, secondo C.S. Peirce, rimandano al proprio oggetto per somiglianza. Una persona o un oggetto vengono definiti *iconici* quando diventano punto di riferimento culturale o un emblema riconoscibile di un'intera epoca o stile. Non è esagerato asserire che le icone di Sirni hanno alcunché di *sacro*, una *sacralità* pagana. Sono icone di una mitologia personale e collettiva, nelle quali ci si riconosce, come i Greci si riconoscevano attraverso l'impiego del *symbolon*. La civetta di Atena/Minerva è simbolo di saggezza e filosofia. Hegel la usava per indicare che la filosofia comprende la realtà solo alla fine del suo processo storico.

Una tela, a volte, potenzia il già-detto con il non-detto, il non-visibile con il visibile. O viceversa. Se si osservano a lungo i 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 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.

Ernst Cassirer scriveva che l'uomo *animale simbolico* che interpreta il mondo attraverso forme che trascendono la pura sensibilità, superando così la classica definizione aristotelica di *animale razionale*.

Sirni è *animale simbolico*. Artificiere di simboli e icone. (La parola "animale", beninteso, non ha accezione dispregiativa.)

I quadri di Sirni sono la *chiave di mediazione* per conoscere il suo universo fantasmatico. Se l'uomo non vive in un mondo meramente fisico, ma in una *rete di simboli* che egli stesso costruisce, il pittore (l'artista) è il *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. Cassirer esplorò queste *forme*. La mente umana le crea e le interpreta, essendo che il mondo senza mitologie rende l'uomo un "*animale bestiale*". L'uomo non è soltanto un essere dotato di ragione, ma un creatore attivo di significati. Giuseppe Sirni è un *creatore di mondi* di significato.

Se avessi ritenuto che *non* fosse l'artista che è, non gli avrei dedicato codeste (*immodeste*) riflessioni.

Sebastiano Lo Iacono  
29 Aprile 2026