

На правах рукописи

Кочеткова Екатерина Сергеевна

**Садово-парковые ансамбли Лациума и Тосканы
середины – второй половины XVI века:
*Ars vs. Natura***

Специальность 17.00.04:

Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Москва – 2009

Диссертационная работа выполнена на кафедре всеобщей истории искусства Исторического факультета Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова.

Научный руководитель: доктор искусствоведения, профессор
Тучков Иван Иванович

Официальные оппоненты: доктор искусствоведения, профессор
Толстой Андрей Владимирович

кандидат искусствоведения
Игошина Екатерина Петровна

Ведущая организация: Российский государственный
гуманитарный университет

Защита состоится 23 декабря 2009 года в 16 часов на заседании диссертационного совета (Д 501.001.81) при Московском государственном университете имени М.В. Ломоносова.

Адрес: 119991, Москва, ГСП-1, Ленинские горы, МГУ, Ломоносовский пр-т, д. 27, корп. 4, Исторический факультет, аудитория А-419.

С диссертацией можно ознакомиться в читальном зале Фундаментальной библиотеки МГУ имени М.В. Ломоносова.

Автореферат разослан «___» ноября 2009 года.

Ученый секретарь диссертационного совета,
доктор искусствоведения

С.С. Ваняян

Предмет исследования

Предметом исследования являются ландшафтные ансамбли, возникшие в середине и второй половине XVI века на землях Лациума и Тосканы. Этот выбор не случаен, так как именно эти области дали наибольшее количество блестящих образцов садового искусства. Разумеется, сады разбивались и в других регионах Италии, но обычно они решали сугубо функциональные задачи и нигде не достигли такого визуального и смыслового совершенства, как в окрестностях Рима и Флоренции. В ходе исследования нас, в первую очередь, интересовали вопросы иконографии и символического содержания отдельных композиционных элементов и парка как целого. Вот почему наше внимание привлекли, прежде всего, масштабные ансамбли Лациума – Вилла д'Эсте в Тиволи, Вилла Ланте в Баньяйя и *Sacro Bosco* в Бомарцо. Удачным и контрастным дополнением к ним стали медичийские резиденции Тосканы: виллы в Кастелло и Пратолино, а также флорентийские Сады Боболи. Такой набор памятников дает достаточно широкое представление о выразительных возможностях и границах ландшафтного искусства и, вместе с тем, позволяет сосредоточиться на заявленной нами теме *Ars vs. Natura*, которая именно в этих комплексах получила интересное и яркое развитие.

Актуальность темы исследования

Актуальность выбранной темы исследования определяется, прежде всего, ее недостаточной разработанностью не только в российском, но и в зарубежном искусствознании. С одной стороны, итальянская загородная резиденция эпохи Возрождения – это популярный и подробно изученный материал, предоставляющий ученым широкое поле деятельности. С другой стороны, внимание к саду как к особому культурному и художественному явлению – сравнительно новая тенденция в мировой науке. В этой области по-прежнему существует множество открытых тем и вопросов, требующих пристального рассмотрения. Среди них выделяется интереснейшая проблема соотношения рукотворного и природного начал в любом саду – ее мы

обозначаем несколько условной, но вместе с тем емкой латинской формулой *Ars vs. Natura*. Наиболее разнообразно и последовательно эта тема раскрыта в памятниках середины и второй половины XVI века – периода наивысшего расцвета ландшафтного искусства в Италии. Именно в это время вопрос о взаимоотношениях искусства и природы занял одно из центральных мест в эстетике, философии, литературной и художественной полемике. Главной сферой применения этих теоретических изысканий стали сады, в самой структуре которых отчетливо заявляли о себе обе составляющие: природное «сырье» и организующие его законы искусства. Однако, помимо буквального присутствия в пространстве сада, *Ars* и *Natura* проявляли себя на уровне иконографии, в многочисленных аллегориях и символических образах. С этой точки зрения итальянские и особенно римские сады, с их предельно насыщенными семантическими программами, не имеют себе равных. Как ни странно, рассматриваемые нами парковые ансамбли до настоящего момента не становились предметом глубокого и систематического изучения в данном смысловом аспекте. Поэтому анализ некоторых форм бытования понятий *Ars* и *Natura* в крупных садовых комплексах XVI столетия представляется перспективным подходом, который позволяет по-новому взглянуть на ряд известных памятников и точнее вписать их в контекст эпохи.

Степень научной разработанности темы

За последние сто лет в мировой науке сформировался немалый корпус литературы о ландшафтном искусстве, в том числе о памятниках, ставших предметом настоящего исследования. Однако интересная и актуальная тема *Ars vs. Natura* не получила в этом широком диапазоне материалов должного развития, и выработка единой методологии по этой проблеме остается делом будущего. Многие авторы указывают на важность понятий *Ars* и *Natura* для парковых ансамблей, но, как правило, ограничиваются констатацией данного факта, не проводя более тщательного и детального анализа. Приведем здесь краткий обзор ключевых публикаций.

В ранней историографии, посвященной итальянским садам и виллам, выделяются три направления:

- эссеистическое (Дж. Росс, 1901; Э. Уортон, 1904; Дж. Картрайт, 1914; В.Я. Курбатов, 1916; Г. Эберлейн, 1922; Р. Николс, 1928; Дж. Мэссон, 1959; Г. Эктон, 1973);
- архитектурное (Ш. Персье и П. Фонтен, 1809; И. Триггс, 1906; Дж. Шеперд и Дж. Джеллико, 1925, Ж. Громор, 1931);
- культурно-историческое (Я. Буркхардт, 1860; А.Н. Веселовский, 1870; М.-Л. Готхайн, 1914; Л. Дами, 1924).

Самым перспективным из них оказался культурно-исторический метод, отличавшийся широтой и гибкостью. Поэтому и в послевоенный период эта традиция продолжила активно развиваться, породив два особых подхода к изучению загородных резиденций. Один сосредоточился на архитектуре и пространственной системе виллы; классикой этого направления стали работы Дж. Акермана (1951, 1954, 1967) – прежде всего, его книга «Вилла» (1990).

Другой подход испытал серьезное влияние иконологического метода, разработанного Э. Панофски – он преподавал в Принстонском университете, где впоследствии образовалась целая школа специалистов по ландшафтному искусству. Возглавил эту школу Д. Коффин, сыгравший решающую роль в истории изучения итальянских и особенно римских загородных резиденций. Его работы (1960, 1979, 1991 и др.) впервые уделили внимание семантике виллы, различным иконографическим источникам и тому интеллектуальному контексту, который окружал парковые ансамбли. Коффин стал инициатором проведения международных коллоквиумов по истории садового искусства; с 1971 года их устраивает вашингтонский научный центр *Dumbarton Oaks*. Это начинание объединило нескольких авторитетных исследователей, которые и сегодня продолжают работать в рамках заложенной Коффином традиции. Среди них выделяются Э. Баттисти (1962, 1971), К. Ладзаро (1975, 1990), Э. МакДугалл (1977, 1994), Л. Пуппи (1991, 2005), М. Ацци Визентини (1984, 1996, 1999), Дж. Диксон Хант (1992, 1996, 2000 и др.).

Что касается загородных ансамблей Тосканы, то их глубокое изучение началось только в конце 1970-х годов; отправной точкой стал симпозиум 1978 года, по итогам которого был выпущен сборник «Исторические сады Италии» (1981). В опубликованных здесь материалах сады рассматриваются в связи с широким кругом теоретических вопросов; в частности, детально проанализированы их художественные и литературные прототипы. С этого момента подобного рода сборники издаются в Италии чуть ли не ежегодно (1979, 1980, 1984, 1986, 1988), что свидетельствует о сложении крупного сообщества исследователей садово-паркового искусства. Стоит специально отметить труды А. Тальолини (1980, 1988), Л. Дзангери (1979, 1989 и др.), М. Фаджоло (1979, 1980), М. Мастророкко (1981), Ф. Мореля (1998), а также диссертацию Э. Брюнона (2001).

В последние годы и в российской науке пробуждается интерес к садам и загородным резиденциям. Здесь следует упомянуть работы И.И. Тучкова (1992, 1997, 2001, 2003, 2007 и др.), посвященные феномену итальянской виллы эпохи Возрождения, а также отдельные статьи В.Д. Дажиной (2002), Б.М. Соколова (1998, 2000, 2005, 2006) и С.И. Козловой (1997, 2001, 2008), касающиеся ландшафтного искусства.

Среди этого обилия публикаций можно назвать лишь несколько статей, косвенно затрагивающих тему *Ars vs. Natura*. Л. Бек (1974) и Р. Паччани (1979) разбирают некоторые аспекты проблемы подражания, возводя ее к античной модели «*ut pictura poesis*». Л. Пуппи (1991) интересуется сама идея искусственного, по-разному проявляющаяся в итальянских садово-парковых ансамблях XVI века. Э. Баттисти (1971) впервые анализирует возникновение понятия «*natura artificiosa*»; затем А. Ринальди (1979) и А. Тальолини (1988) закрепляют в научном обороте термин «*terza natura*». Последовательная классификация трех типов природы и их характерных признаков проведена в монографии Дж. Диксона Ханта (2000). Однако названные здесь единичные работы не составляют устойчивой традиции; в целом проблему *Ars vs. Natura* следует считать практически не изученной.

Цель и задачи исследования

Цель данного исследования – рассмотреть крупные садово-парковые комплексы Лациума и Тосканы середины и второй половины XVI столетия с точки зрения взаимодействия в них категорий искусства и природы. Такая постановка вопроса предполагает решение следующих задач:

- на материале различных источников (философские и эстетические трактаты, частная переписка, художественная литература) выявить, как понятия *Ars* и *Natura* воспринимались интеллектуалами эпохи Ренессанса, какими свойствами они наделялись, как соотносились друг с другом и с человеком, какое место занимали в абсолютной шкале ценностей;
- обозначить ряд важнейших особенностей ландшафтного искусства, которые делают сады наиболее подходящей сферой для реализации вышеназванных теоретических представлений;
- проанализировать композиционные и планировочные решения, принципы архитектурного проектирования и декоративные приемы, используемые в парковых ансамблях, чтобы обнаружить те формы, которые принимают *Ars* и *Natura*, и определить их количественные и качественные соотношения;
- исследовать иконографию фонтанов, гротов и других пластических элементов, расшифровать их значения на основе многочисленных визуальных и текстовых источников, установить закономерности в изображении тех или иных сюжетов, воссоздать семантические программы парков и выяснить, какие роли в них отведены образам искусства и природы;
- обобщить все полученные данные и попытаться реконструировать картину существования *Ars* и *Natura* в садах Лациума и Тосканы – найти варианты интерпретации этих понятий, выделить различные способы их сопоставления и синтеза, проследить эволюцию в их трактовке на протяжении рассматриваемого периода.

Методика исследования

Методика исследования носит комплексный характер, что обусловлено спецификой предмета и поставленных задач. Этот путь видится нам наиболее перспективным, поскольку загородная резиденция эпохи Возрождения – яркий и многогранный феномен, требующий междисциплинарного подхода. Ключевым для нас являлся иконографический метод изучения композиций, который подразумевает соотнесение рассматриваемых мотивов и образов с теми или иными источниками. Но мы старались не ограничиваться только узким иконографическим анализом и следовали принципам иконологии, что дало возможность прояснить конкретные значения и символические смыслы искомых сюжетов. Наряду с этим, применение историко-культурного метода позволило точнее вписать изучаемые памятники в контекст породившей их эпохи. Для выявления некоторых изобразительных особенностей, присущих ландшафтному искусству, бесполезными оказались и приемы формально-стилистического анализа, хотя им в нашей работе отведена второстепенная роль. Кроме того, в ряде случаев – например, при сопоставлении письменных источников с элементами парковых ансамблей – необходимо было проводить сравнительный лингвистический анализ текстов. Совмещение этих методов, с одной стороны, обеспечило нужную широту обзора, с другой – помогло нам уточнить множество важных деталей.

Научная новизна исследования

Диссертация впервые – не только в отечественной, но и в зарубежной практике – предлагает последовательно рассмотреть вопрос о присутствии категорий *Ars* и *Natura* в итальянских садово-парковых ансамблях середины и второй половины XVI века. Несмотря на важность этих понятий для всей культуры Возрождения и маньеризма, до сих пор не существует ни одной научной работы, где проблема, сформулированная нами как *Ars vs. Natura*, была бы тщательно и подробно изучена. В настоящей диссертации эта тема раскрывается на материале известных памятников, относящихся к периоду

расцвета ландшафтного искусства в Италии. В ходе исследования нами были выявлены и систематизированы принципы и подходы, которые определяют степень участия искусства и природы в создании образа сада. Также были обнаружены новые варианты прочтения классической теории подражания – они стали возможными в садовом искусстве благодаря его синтетическому характеру. Используя эти критерии, удалось сравнить римскую и тосканскую модели сада между собой, а также проследить эволюцию в их отношении к проблеме *Ars vs. Natura*.

Практическое значение диссертации

Практическое значение диссертации состоит в том, что приведенный в ней материал, а также предлагаемые выводы могут быть использованы для дальнейших специальных исследований, посвященных садовому искусству в целом и, в частности, проблеме взаимодействия в ландшафтных ансамблях искусства и природы. Данная работа может оказаться полезной специалистам по истории искусства и культуры; некоторые положения могут применяться не только в научной и педагогической деятельности, но и в реставрационной практике, и даже в области ландшафтного дизайна. Отдельные фрагменты диссертации также могут быть включены в программы лекционных курсов и семинарских занятий по культуре и искусству эпохи Возрождения.

Апробация работы

Некоторые положения и разделы диссертации отражены в научных публикациях, список которых приведен на последней странице автореферата. По теме диссертации был прочитан доклад на международной конференции «Историческая память в культуре Возрождения», прошедшей в 2008 году в МГУ имени М.В. Ломоносова (планируется издание сборника материалов). Текст диссертации был обсужден и рекомендован к защите на заседании кафедры всеобщей истории искусства Исторического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова.

Структура исследования

Структура работы определяется характером изучаемого материала. Диссертация состоит из введения, четырех глав, заключения и библиографии. Введение включает в себя два раздела: теоретический и историографический. В первых трех главах рассматриваются крупные садовые ансамбли Лациума: Вилла д'Эсте в Тиволи, Вилла Ланте в Баньяйя и *Sacro Bosco* в Бомарцо. Четвертая глава посвящена паркам Тосканы: виллам в Каstellо и Пратолино, и относящейся к XVI веку части Садов Боболи во Флоренции. В заключении систематизируются собранные данные и подводятся итоги исследования. Библиография содержит обширный список отечественной и зарубежной литературы по проблемам ландшафтного искусства и загородной резиденции, а также источники и справочные издания.

Содержание работы

В первом разделе **введения** рассматриваются некоторые теоретические вопросы, касающиеся восприятия категорий искусства и природы людьми эпохи Ренессанса. В частности, здесь кратко излагаются натурфилософские представления о строении мира и намечаются основные точки их пересечения с художественной практикой и особенно с ландшафтным искусством второй половины XVI века. Далее фиксируются характерные признаки садового искусства, которые будут иметь принципиальное значение для развития выбранной нами темы. Здесь же формулируется проблема *Ars vs. Natura* и прослеживается ее связь с теорией подражания. Кроме того, на базе анализа различных источников выделяется специфическое для XVI столетия понятие «*terza natura*». Исходя из этих предпосылок, устанавливаются географические и хронологические рамки изучаемого материала, определяется главная цель исследования. Второй раздел введения представляет собой обзор научных публикаций, затрагивающих проблематику садового искусства. Данный обзор отчетливо выявляет недостаточную освещенность предмета и подтверждает актуальность заявленной темы.

В **первой** главе диссертации речь идет о парковом комплексе Виллы д'Эсте в Тиволи, которая создавалась в 1560-е годы по заказу просвещенного кардинала Ипполито д'Эсте. Руководил проектом архитектор Пирро Лигорио, обладавший глубоким знанием античной культуры. Благодаря ему ансамбль в Тиволи дает один из самых ярких примеров нового прочтения классических представлений о вилле, ее устройстве и предназначении. Не последнюю роль здесь сыграло соседство Виллы д'Эсте с известной резиденцией императора Адриана, которая подсказала ренессансным авторам ряд композиционных и иконографических приемов. Другим важным прототипом для большинства загородных резиденций Лациума XVI века стал ватиканский Двор Бельведер, продемонстрировавший новаторское обращение с пространством. Отсюда вытекают отличительные особенности планировки парка в Тиволи: жесткий геометрический каркас с пересечением продольных и поперечных аллей, ясно выделенная центральная ось симметрии, архитектурно оформленные перепады уровней, сложная организация движения.

Иконография ансамбля сосредоточена вокруг темы *genius loci*, которая вмещает множество частных аспектов: символическое изображение пейзажей Тиволи и Рима, аллегии природы и космогонические образы, типичные для загородных резиденций мотивы творчества и красоты и, наконец, важнейшую фигуру Геркулеса. Все эти моменты так или иначе связаны с интересующей нас проблемой *Ars vs. Natura*, которая на Вилле д'Эсте впервые получает не только физическое, но и семантическое воплощение. Однако в Тиволи, в отличие от других памятников, эта тема еще не доминирует; она вплетается в общий контекст наравне с другими оттенками смысла.

Элементы, имеющие отношение к теме *Ars vs. Natura*, располагаются на двух поперечных аллеях, ограничивающих центральную зону парка. Первая из этих аллей представляет собой развернутую аллегию природы и ее живительных сил. Цепочку из нескольких прудов с одной стороны замыкает огромный каскад Водяного органа, а на противоположном конце находился

не существующий теперь фонтан Моря. Очевидно, что обе эти композиции мыслились как эффектная демонстрация присутствия в парке его первейшей основы – воды. Образы природного мира составляют и декорацию Водяного органа, включающую мужские и женские гермы, маски ветров, растительные орнаменты, рельефы с изображениями животных. Ключом к расшифровке этого сооружения является статуя Артемиды Эфесской, которая в свое время украшала центр органа, а сейчас заняла свое место в другом уголке сада. Эта древняя богиня плодородия отвечала за разнообразие флоры и фауны, а рядом с ней предполагалось разместить фигуры Аполлона и Дианы, то есть Солнца и Луны – светил, которые управляют многими естественными процессами на земле. Эти скульптуры так и не были установлены, а вместо них на фасаде органа появились статуи Аполлона и Орфея, а также сюжетные рельефы, раскрывающие тему музыкальной гармонии. Эти персонажи, чьи занятия принадлежат к сфере искусства, связаны и с миром природы, так как владеют даром укрощения стихий. Музыка органа звучала в унисон с пением птиц – не только живых, но и механических, которые населяли устроенный в этой же части сада фонтан Филина. Следовательно, первая аллея была посвящена природе, многообразию ее форм и проявлений, а также действующим в ней закономерностям. Такую интерпретацию подтверждает ориентация аллеи по сторонам света: Водяной орган помещен на северо-востоке, а фонтан Моря и фонтан Филина – на юго-западе. Их расположение примерно соответствует естественному ходу планет по небосклону; поэтому Аполлон и Диана должны были находиться на стороне восхода, а филин, как ночная птица, оказался на стороне заката. В композиции аллеи также угадывалась символическая география Лациума, где солнце встает из-за гор, а садится в море; сообразно этому, Водяной орган приподнят на возвышение, а фонтан Моря был отнесен в западную часть парка.

Сфере искусства отдана вторая поперечная ось, которая носит название аллеи Ста фонтанов, поскольку вдоль нее тянется трехступенчатый каскад с множеством водяных струй. Конечные точки этой аллеи обозначены двумя

важнейшими композициями сада – фонтаном Рометта и Овальным фонтаном. Рометта в миниатюрном масштабе воспроизводит топографию Рима – семь холмов, раскинувшихся широким полукругом, остров Тиберина и сам Тибр, стекающий с условных Апеннин по направлению к фонтану Моря. Задником для этой театральной сцены служило несколько архитектурных сооружений, олицетворявших римские холмы (они практически полностью разрушены). По-видимому, эти здания не слишком напоминали античные образцы, но их смысл заключался не в реконструкции древних памятников, а в создании обобщенного образа города – *Forma Urbis*. Фонтан Рометта призван был напомнить зрителю о важных событиях в истории Рима; той же цели служили скульптуры, разместившиеся на переднем плане.

Ровно напротив Рометты находится Овальный фонтан, представляющий Тиволи. Как известно, отсюда в сторону Рима текут три реки – Анио, Альбула и Геркуланий; их символизируют три ступени каскада на аллее Ста фонтанов. Персонификации этих рек присутствуют и в декорации Овального фонтана: Анио и Геркуланий показаны в традиционной иконографии водных божеств, а с Альбулой связан особый образ. Это сивилла Тибуртинская, являющаяся для Тиволи воплощением *genius loci*; ее здесь почитали с того момента, когда, согласно преданию, в водах Анио была найдена статуя прорицательницы. Одно из имен сивиллы – Альбуней; оно имеет общий корень с топонимом «Альбула». По легенде, сивилла попала в Тиволи из Рима, с которым она тоже связана, ведь Альбула – это не только местная речушка, но и древнее название Тибра. Таким образом, аллея Ста фонтанов и обрамляющие ее композиции получают две трактовки: топографическую, так как сами реки текут из Тиволи в Рим, и мифологическую, поскольку сивилла плыла по ним в обратном направлении. Более того, тема сивиллы поддержана самой структурой Овального фонтана: его криптопортик напоминает о пещере, в которой поселилась пророчица. В иконографии фонтана задействован и отрывок из гомеровской «Одиссеи» (XIII: 102–109), согласно которому пещера наилучшим образом подходит для обитания водных нимф. Нимфы нередко сближаются с музами, а это значит,

что Овальный фонтан, увенчанный скульптурой Пегаса, и вся Вилла д'Эсте отождествляются с Парнасом. Это дань устойчивой традиции, соединяющей загородные резиденции с темой наук, искусств и вдохновения. То есть, аллея Ста фонтанов в целом относится к категории *Ars*, хотя между ее элементами устанавливаются более сложные взаимоотношения: Тиволи, уголок природы, противопоставляется «искусственному» Риму.

На эту пространственную сетку накладывается сюжет о нравственном выборе Геркулеса, чья статуя украшала центральный фонтан парка. Фигура морального героя была очень важна для Ипполито д'Эсте, ведь добродетели Геркулеса проецировались и на самого кардинала. В декорации виллы нашли отражение и два пути, лежавших перед героем: это гроты Венеры и Дианы, которые располагаются, соответственно, неподалеку от Овального фонтана и Рометты. Следовательно, выбор между наслаждением и доблестью здесь превращается, фактически, в выбор между природой и искусством. Однако это сопоставление не влечет за собой бесспорных оценок значимости *Ars* и *Natura*. Ни одно из начал не одерживает окончательной победы, поскольку только благодаря их совместному участию парк Виллы д'Эсте уподобляется идеальному саду Гесперид.

* * *

Во **второй** главе работы исследуется ансамбль Виллы Ланте в Баньяйя, возникший в 1570-е годы на землях другого ученого кардинала – Джованни Франческо Гамбара. Возможно, в устройстве резиденции принимал участие Виньола: в планировке и архитектуре виллы явно ощущается влияние его стиля и идей. Комплекс состоит из двух частей: регулярного террасного сада и *barco*, бывшего охотничьего парка. Подобные «живописные» зоны нередко встречаются в загородных ансамблях XVI века, но в Баньяйя *barco* впервые становится не фоном для парадной композиции, а равноправным и ничуть не менее значимым элементом целого. Пластический и семантический образ виллы складывается из сопоставления двух пространств, по-разному обыгрывающих взаимодействие *Ars* и *Natura*.

Обе части резиденции спаяны единой иконографической программой, лейтмотивом которой является тема золотого века. Она как нельзя лучше подходит для осмысления проблемы *Ars vs. Natura*, так как дает возможность наглядно противопоставить друг другу разные состояния среды и разные модели отношений человека с этой средой. Если золотой век олицетворяет торжество первоизданной стихии природы, то последующие эпохи – в числе которых Ренессанс – тяготеют к культуре и цивилизации. При этом золотой век всегда ассоциируется с гармоничным миропорядком, к которому люди стремятся вернуться. Воссоздать это идеальное положение вещей легче всего в пределах камерной загородной виллы, отгороженной от несовершенного окружения и насыщенной классическими реминисценциями.

В дополнение к этому, в Баньяйя идея золотого века получила новый оттенок – уже не мифологический, а конкретно-исторический. Дело в том, что резиденция кардинала Гамбара разместилась на бывшей территории Этрурии, лежавшей между Тибром и Арно. Там же, как утверждают античные поэты, находилась и страна Сатурна, который правил во времена золотого века. Образованные аристократы, приобретающие земли в этом районе, с интересом изучали свое древнее прошлое и даже сравнивали себя с этрусскими царями. Так эпоху этрусского владычества стали наделять воображаемыми чертами, а популярный миф, наоборот, сблизился с реальностью.

Barco Виллы Ланте утратил почти всю оригинальную декорацию, но ее можно реконструировать по целому ряду источников. Один из ключевых для этой части парка элементов – существующий и сегодня фонтан Пегаса, который вводит тему искусства и, по традиции, уподобляет виллу Парнасу. Важно, что находится это сооружение не в регулярном саду, а в *barco*, на лоне природы, где и должны обитать музы. Остальные композиции этой зоны тоже явно принадлежали к сфере *Natura*: фонтаны украшали фигурки уток, драконов и даже единорогов. Некоторые из представленных здесь образов напрямую восходили к описаниям золотого века у античных авторов: фонтан Желудей напоминал о простой пище первобытных людей, а фонтан Вакха –

о вине, еще одной составляющей рациона. Другие мотивы в классических текстах не упоминаются, но развивают тему идеального устройства виллы: например, драконы – это очевидная отсылка к саду Гесперид, очередному топосу, значимому для ренессансного искусства.

Ведущая иконографическая тема продолжается в регулярном парке виллы, который включает в себя пять террас, нанизанных на центральную ось симметрии. Эта ось целиком состоит из фонтанов, так что вектор движения подчеркнут не только пластическими элементами, но также и течением воды. Здесь речь идет уже не столько о самом золотом веке, сколько о дальнейших этапах истории человечества – падении нравов, гибели мира и последующем возрождении жизни. На верхнем уровне сада главенствует фонтан Потопа, символизирующий кару, которую боги наслали на людей. Он исполняет роль связующего звена между *barco* и регулярным парком, поэтому конструкция имеет нарочито грубые, «естественные» формы. Фонтан, напоминающий гору с пещерами и родниками, вновь вызывает ассоциацию с Парнасом, тем более что рядом находятся так называемые павильоны Муз. Они в данном случае представляют не только традиционные мотивы творчества, но и две вершины Парнаса, которых не достигли воды потопа. На этой террасе, как и во всем комплексе, завязывается непрерывный диалог между искусством и природой. Он проявляется даже в самой архитектуре павильонов: их фасады украшены ионическими портиками, а боковые стенки, обращенные к фонтану Потопа, выложены речной галькой. Подобные сопоставления заметны и в соседней композиции – фонтане Дельфинов: устойчивый тектонический объем возник благодаря *Ars*, но *Natura* выдает свое присутствие в струях воды и фигурках игривых морских жителей. Слияние натурального и рукотворного происходит и далее, в Водной цепочке, которая тянется вниз по склону холма. Здесь ясно виден момент укрощения и преобразования природы средствами искусства: потоку воды при помощи изогнутых волют придается упорядоченная, изящно прорисованная форма. По всей видимости, в этом процессе не последнее место отводилось хозяину виллы: не случайно цепочка представляет собой

стилизованную фигуру рака, который в силу своего названия – *gambero* – был любимой эмблемой Джованни Франческо Гамбара.

Покровительство владельца было чрезвычайно важно для следующей террасы парка, где собирались гости кардинала. В центре этого пространства стоит длинный каменный стол с резервуаром для воды; похожее изобретение было у Плиния Младшего в его «этрусском имении». Изобилие этому столу обеспечивают сельские богини – Флора и Помона, причем последняя также воплощает *genius loci*: ее возлюбленным был Вертумн, которого почитали этруски. История Вертумна связана с Тибром, поэтому его персонификация, наряду с божеством Арно, украшает доминирующий на этой террасе фонтан Гигантов. Здесь же помещена фигура Тритона, который звуком своей трубы умиряет воды потопа. Следовательно, верхние уровни регулярного парка складываются в единый образный ряд, который проиллюстрирован течением воды от фонтана Потопа до стола главной террасы.

Чуть ниже, в опорной стене, скрываются два грота: один посвящен Нептуну, другой – Венере. Эти персонажи олицетворяют воду и любовь – два живительных начала, составляющие источник всего сущего. Нептун и Венера могут быть в равной степени отнесены как к стихии *Natura*, так и к сфере *Ars*, поскольку они приносят в мир порядок и гармонию. Именно эти принципы преобладают на нижних террасах парка, где искусство полностью подчиняет себе природу. Это заметно и в архитектурном объеме фонтана Светильников, и особенно в геометрических линиях партера: здесь растительность и даже вода будто расчерчены по линейке.

Итак, в самом общем виде *barco* Виллы Ланте – это аллегория природы, а регулярный парк – демонстрация возможностей искусства. Но эта трактовка ни в коем случае не является сопоставлением хаоса и космоса – ведь *barco* тоже имеет продуманную структуру, просто здесь дозволена большая степень свободы, чем в террасном саду. Кроме того, свои градации «природности» и «искусственности» заметны внутри регулярного парка. Тенистая зелень верхней террасы резко отличается от аккуратных боскетов партера, а каскады

фонтана Потопа – от зеркальной глади нижнего бассейна. Столь различные пластические решения рифмуются с иконографией ансамбля: в *barco* образ золотого века воспроизведен почти буквально, а террасный сад задействует более сложные символические аналогии. В таком мифологическом контексте понятия *Ars* и *Natura* не только уместны, но и приобретают новое звучание. С одной стороны, золотой век подразумевает нетронутую природу, с другой – некую идеальную схему мироздания, которую можно сконструировать только с помощью искусства. Обе тенденции воплощены в двухчастной композиции виллы, где достигнуто гармоническое равновесие между *Ars* и *Natura*.

* * *

Третья глава исследования посвящена одному из самых необычных парков XVI века – *Sacro Bosco* в Бомарцо. Уникальный характер памятника отражает личность и убеждения его владельца – герцога Пьерфранческо, или Вичино, Орсини. У этого широко образованного человека, принадлежавшего к интеллектуальной элите своего времени, были драматическая биография и неординарное мировоззрение. Он преуспел на военном поприще, но рано потерял жену, после чего уединился в своем поместье, посвятив себя наукам и творческому досугу. Вероятно, сам Вичино разработал иконографическую программу парка и даже создал эскизы некоторых скульптур. Безусловно, ему помогал профессиональный художник, чье имя до сих пор не установлено, но роль этого мастера, скорее всего, сводилась к пластическому исполнению идей заказчика. Точные даты возникновения парка также пока не известны; видимо, основная часть комплекса сложилась между 1552 и 1563 годами, хотя герцог продолжал заниматься садом еще в течение двадцати лет.

Как следует из названия ансамбля, он представляет особую типологию ландшафтного искусства – *bosco*, что в переводе с итальянского означает «лес». *Bosco* выглядит как участок дикой природы, но эта натуральность – всегда лишь видимость, обманка, сознательно выбранный художественный прием. Природа в подобном парке никогда не пребывает наедине с собой, она усовершенствована средствами искусства и выведена на качественно новый

уровень. *Bosco* не противоречит ренессансной концепции упорядоченного космоса, но существенно расширяет ее границы, так как само упорядочивание достигается здесь принципиально иными способами, нежели в привычных террасных парках. *Bosco* отвергает абстрактные геометрические схемы ради подражания внутренней гармонии природного мира. Подобно лесу, *bosco* – это мистическое одушевленное пространство, которое населяют боги, демоны и фантастические существа. Однако, в отличие от леса, *bosco* не подчиняется правилам внешней среды; он существует по своим собственным законам, которые предопределены человеком. Особые свойства такого сада авторы XVI века обозначают термином «третья натура»: она рождается в результате синтеза приемов искусства с органическими проявлениями жизни.

Парк в Бомарцо напоминает не только лес, но и своеобразный кабинет редкостей под открытым небом. В нем соседствуют разнородные объекты: античная скульптура и погребальная пластика этрусков, экзотические звери и странные антропоморфные персонажи, археологические находки и диковины природы. Только представлено все это не в подлинниках, а в виде каменных фигур, высеченных прямо на месте из находившихся здесь валунов. Более того, «экспонаты» здесь сопровождают «этикетки», то есть начертанные на постаментах статуй надписи. *Sacro Bosco* вроде бы стремится к абсолютной пластической достоверности; однако на самом деле сад намеренно запутывает зрителя, создает ощущение театра, игры, отрыва от реальности.

Сложной художественной системе парка вторит не менее изощренная иконография, сочетающая в себе целый ряд компонентов. Разумеется, здесь присутствуют привычные образы античной истории и мифологии, хотя их интерпретации порой далеки от классических. В структуре парка выделяется специфическая тема этруских древностей, причем авторов ансамбля, прежде всего, интересовали мотивы смерти и загробного мира. Местами в Бомарцо чувствуется влияние Востока, искусства заальпийской Европы и театральной культуры маньеризма. Некоторые элементы позаимствованы из рыцарских поэм эпохи Возрождения – в частности, из «Неистового Роланда» и романа

«*Hypnerotomachia Poliphili*». Конечно, расшифровка программы *Sacro Bosco* невозможна без учета истории заказчика и его интереса к натурфилософии, алхимии, естественной магии. На наш взгляд, смысл комплекса ближе всего примыкает к популярному в средневековой и ренессансной культуре сюжету о духовном путешествии рыцаря. Подтверждает эту интерпретацию и сама композиция парка, схожая с лабиринтом: по петляющей тропинке посетитель постепенно поднимается на вершину холма, но он не может увидеть весь ансамбль целиком и угадать, что откроется ему за следующим поворотом. Этот прием близок к фабуле рыцарских поэм, где эпизоды непредсказуемо сменяют друг друга.

Вступлением к этому повествованию служат несколько скульптур, представляющих гостя *Sacro Bosco* и его хозяина. У ворот – два сфинкса, на пьедесталах которых помещены надписи, открывающие важные для парка темы: в одном изречении ансамбль сравнивается с семью чудесами света, в другом зрителю предлагается выбор между искусством и наваждением. Эти фразы можно толковать по-разному, но в них явно подразумеваются главные действующие лица спектакля – *Ars* и *Natura*. Далее стоят гермы местных богов, покровителей Лациума – Сатурна, Януса, Фавна и Гекаты. Все они связаны с подземным царством, хаосом и космосом, временем и вечностью – это тоже составляющие смысла *Sacro Bosco*. Завершает эту группу Протей: изменчивое существо в данном случае выступает как геральдический символ Вичино и демонстрирует ключевой для сада прием – метаморфозу.

Элементы, занимающие нижние уровни парка, символизируют период взросления рыцаря и разные сферы его воспитания. Физические упражнения олицетворяет группа борющихся гигантов, одним из которых может быть Геркулес или обезумевший Роланд. Это сила, вышедшая из-под контроля; она разрушительна, поэтому следующая скульптура представляет собой эмблему благоразумия – фигуру Славы на спине у черепахи. Развивая тело, рыцарь должен совершенствовать и дух: дальше располагаются Пегас, нимфей с тремя Грациями и персонификациями пяти чувств, статуя Венеры и театр.

В этой части комплекса все отвечает ренессансным представлениям о «садах наслаждений»: традиционные образы искусства, любви и красоты пока не предвещают ничего тревожного. Первый признак перемен – Наклонный дом, который создает странный образ перевернутого мира и смещает привычные понятия о природе.

На следующем уровне парка рыцаря встречают хозяева этих мест – массивные фигуры бога и богини, воплощающих мужское и женское начала. Здесь герою предстоят испытания: сражения со слоном и драконом, а также многочисленные вариации на тему смерти. Это скульптура спящей нимфы, напоминающая один из типов классического надгробия, раскрытая могила, огромная каменная урна и Этрусская скамья, похожая на погребальное ложе. Один из самых ярких образов смерти – маска Орка, которая одновременно является архитектурным сооружением, скульптурой и пещерой.

На верхней террасе *Sacro Bosco* мотивы загробного царства фактически вытесняют все остальные компоненты иконографии. Эта пространственная инверсия очень любопытна: персонажи из преисподней оказываются выше олимпийских богов. В Бомарцо пересматривается концепция трех миров – нижнего, среднего и верхнего; вселенная становится с ног на голову. На этом уровне зритель видит Прозерпину, Цербера, Эхидну и Фурию. Дальнейший путь ведет к храму, в декоре которого тоже используются траурные символы. Значение этого храма складывается из множества аспектов, среди которых не только смерть, но и любовь, и вечность, и слава, и память.

На протяжении прогулки по парку посетитель постоянно сталкивается с разными проявлениями искусства и природы. Они не всегда прочитываются в иконографии скульптур, как это было в Тиволи и Баньяйя. Взаимодействие *Ars* и *Natura* заложено в художественной трактовке объектов – в их пластике, в их якобы случайном расположении, в производимом ими эмоциональном впечатлении. Здесь многократно усложняется идея подражания: искусство научилось копировать не только внешний облик прототипа, но и потайные механизмы имитации внутри самой природы. Поэтому корявый ствол дерева

при ближайшем рассмотрении тоже может оказаться каменным изваянием. Привычный порядок вещей рушится, повинуюсь не устоявшимся законам, а одной лишь фантазии автора. В то же время *Sacro Bosco* должен выглядеть не артефактом культуры, а естественным феноменом бытия. В этом сложном нагромождении образов и трактовок заключается суть «третьей природы» – исключительно прочного сплава *Ars* и *Natura*.

* * *

Предметом изучения в **четвертой главе** диссертации стали парковые ансамбли Тосканы, связанные с семейством Медичи: загородные резиденции в Каstellо и Пратолино, а также ключевые элементы флорентийских Садов Боболи – те, которые датируются XVI веком. Необходимо подчеркнуть, что памятники Тосканы существенно отличаются от комплексов Лациума, в том числе по отношению к проблеме *Ars vs. Natura*. Для римских садов крайне важно единство архитектурно-пространственного решения и символической программы, тогда как в тосканских ансамблях пластическая выразительность отдельных мотивов и образов нередко оказывается более существенной, чем общая картина. Поэтому в парках Лациума наиболее адекватной сферой для разработки понятий *Ars* и *Natura* выступает иконография, а в Тоскане эти категории в основном проявляются в экспериментах с формой, фактурой и материалом. Римские сады подчеркнута «эстетичны», они демонстрируют превосходство человека над окружающим миром, а во Флоренции больше странностей и гротеска, больше внимания к неисчерпаемым возможностям природы. Причиной тому были, вероятно, интеллектуальные предпочтения владельцев: римские кардиналы тяготели к гуманитарным областям знания, а представители рода Медичи отличались страстью к естественным наукам, алхимии и магии. Именно поэтому в комплексах Лациума преобладают темы из истории и литературы, а в Тоскане широко применяются достижения геологии, ботаники, зоологии. Следовательно, в самых общих чертах парки Рима можно определить как территорию *Ars*, а медичийские виллы – как преображенную вселенную *Natura*.

Парк Виллы Медичи в Кастелло, разбитый в 1540-е годы для Козимо I, стал первым примером классического ландшафтного ансамбля в Тоскане. Над проектом работали Никколо Триболо и Бернардо Буонталенти – два мастера, сыгравших главные роли в развитии маньеристического садового искусства. Из них особенно значителен талант Буонталенти, полностью раскрывшийся в его следующих произведениях – Садах Боболи и вилле в Пратолино. Свой вклад в скульптурное оформление флорентийских парков внесли Бартоломео Амманнати и Джамболонья. Эта команда художников в течение многих лет трудилась при медичийском дворе – вот почему садовые комплексы Тосканы так тесно переплетены на уровне идей и художественных приемов, а синтез искусств в этих ансамблях достиг своего апогея.

Программу виллы в Кастелло составил известный гуманист Бенедетто Варки, что обеспечило резиденции несвойственную Тоскане семантическую цельность. Это было новшеством и для всей Италии, ведь резиденция Козимо на несколько лет опередила даже хрестоматийные памятники Рима. При этом, несмотря на прорыв в области иконографии, с пластической точки зрения сад в Кастелло остается очень консервативным: он напоминает средневековый *hortus conclusus*, обнесенный глухими стенами квадрат с зеленым лабиринтом и фонтаном в центре.

Комплекс задумывался как многоуровневая аллегория процветания Тосканы под властью Медичи. В структуре парка считывались определенные географические реалии, уравнивавшие пространство поместья с территорией всего герцогства. На удаленном от здания виллы участке сада возвышается статуя Апеннин, которые питают ансамбль, в прямом и переносном смысле. Вода для фонтанов и орошения посадок поступает в Кастелло из горных источников, но сначала накапливается в большом пруду, где и стоит фигура Апеннинских гор. Уровнем ниже располагались две композиции, которые олицетворяли вершины гряды – Азинайо и Фальтерону. Еще чуть ниже были устроены фонтаны рек Муньоне и Арно, истоки которых находятся как раз на этих горах. Фонтаны заключали в себе эмблемы двух городов, стоящих

на вышеназванных реках, – Фьезоле и Флоренции. Следовательно, верхние уровни сада воспроизводили символическую топографию тосканских земель, причем их особенности отразились как в иконографии, так и в трехмерном строении парка: рельеф местности здесь понижается от вершины холма к плоской центральной зоне. Картину дополняют два больших фонтана: один из них, перенесенный на другую виллу, представляет Флоренцию в облике Венеры Анадиомены, другой изображает схватку Геркулеса с Антеем, то есть победу Козимо Медичи над врагами. В этой же части парка предполагалось установить портретные бюсты представителей рода Медичи и скульптуры, символизировавшие добродетели Козимо. Основная идея сложносочиненной программы состояла в том, что благодаря мудрому правлению Козимо и его предков Тоскана уподоблялась вечно цветущему саду Гесперид.

В этой стройной схеме трактовка проблемы *Ars vs. Natura* достаточно прямолинейная: природа проявляет себя в отсылках к географии Тосканы, а искусство упорядочивает мир своими рациональными законами. Однако в Кастелло есть одно сооружение, которое стоит особняком в этой системе, – грот, расположенный в опорной стене верхней террасы. Его украшают три необычных фонтана: в них над мраморными чашами громоздятся скопления разнообразных животных, выполненных в камне и бронзе с поразительной натуралистической точностью. Вероятно, источником для этих композиций послужил эпизод из «Метаморфоз» Овидия (I: 416–437), где описан процесс появления животных из нильской тины под воздействием солнечного света. Представление о возникновении жизни из смеси огня и воды было созвучно натурфилософским концепциям XVI века, которые воплотились в устройстве грота: в определенные часы солнце освещает его внутреннее пространство, так что его лучи играют в струях фонтанов. В оформлении грота очевиден характерный для Тосканы способ сочетания *Ars* и *Natura*: фигуры животных дополнены настоящими рогами и клыками. Тот же подход намечен в декоре свода: инкрустация из натуральных материалов (вулканический туф, цветные камни, раковины, губки, перламутр) образует подчеркнуто классический

орнамент с фестонами, вазами, театральными масками и розой ветров. Стены грота нарочито грубые, необработанные, с гроздьями каменных сталактитов; при этом регулярные формы не растворяются в прихотливой поверхности. То есть, перед нами не пещера, обработанная руками человека, а архитектура, которая хочет казаться природой.

В Тоскане грот стал одним из важнейших элементов оформления сада, так как давал широчайшие изобразительные и семантические возможности. Высшей точкой в его эволюции следует считать Большой грот Садов Боболи, сооруженный Буонталенти в 1583-1593 годах. В это время у герцогства уже был новый правитель – Франческо I де' Медичи, полная противоположность своего отца. Импульсивный, скрытный, неуравновешенный Франческо более увлекался науками и искусствами, нежели политикой и придворной жизнью. Вот почему Большой грот резко выбивается из парадной и церемониальной композиции Садов Боболи – он выражает вкус совсем другой эпохи. Перед архитектором стояла вполне конкретная задача: разместить в гроте четыре статуи рабов Микеланджело, доставшиеся по наследству Франческо. Поэтому эстетика *non finito*, переосмысленная Буонталенти, стала здесь лейтмотивом всего художественного решения. Стены грота испещрены сталактитами; из этих же сгустков материи сложены подкупольные арки, которым в росписи свода вторят «ребра жесткости», похожие на оплетенные растениями руины. Это своеобразная «рустическая версия» иллюзионистической живописи, где архитектурный каркас маскируют «дикие», необработанные формы. Кое-где из этой аморфной массы вырастают узнаваемые мотивы – сельские пейзажи, фигуры нимф, лесных и водных божеств, пастухов со стадами. Стукковые рельефы перетекают во фрески с буколическими сюжетами, сценами охоты и разработки горных пород, а также различными видами животных. С одной стороны, это место действия пасторали, с другой – *locus horridus*, опасный для человека ландшафт. В стенах была скрыта разветвленная система труб, из которых сочилась вода; в окулюс свода был вставлен аквариум из горного хрусталя, куда поселили живых рыб; все поверхности густо заросли мхом,

а неровный мерцающий свет дополнял эту странную и удивительную картину взаимодействия *Ars* и *Natura*.

Как и в Кастелло, иконографическая тема грота – зарождение жизни; здесь на нее указывает скульптурная группа Девкалиона и Пирры. Камню, из которого, согласно легенде, возродился человек, отведено достойное место в центре зала, где вся эстетика – и рельефы, и статуи Микеланджело – демонстрирует процесс одухотворения материи. Управляют этим процессом не только хтонические природные силы, но и любовь – поэтому в дальнем зале грота стоит статуя Венеры. Она символизирует великое таинство жизни, которое окутано мраком пещеры.

Подобные мистические настроения воплотились и в самом знаменитом, хотя и утраченном, садово-парковом ансамбле Тосканы – вилле в Пратолино. В 1568-1581 годах Буонталенти проектировал эту резиденцию для Франческо Медичи, а уже к концу XVIII века комплекс был почти полностью разрушен. Вилла неизменно вызывала восторг у посетителей, поэтому в распоряжении ученых имеется достаточное количество визуальных и особенно письменных источников для ее реконструкции. Территория со свободной планировкой была поделена поперечной стеной на северную и южную части, а посередине располагалось само здание виллы. В северном парке находились огромная статуя Юпитера, фонтаны Персея и Эскулапа, а также лабиринт с беседкой, внутри которой была установлена гигантская губка, специально привезенная с Корсики. Рядом до сих пор стоит небольшая капелла неясного посвящения. Уже в этой части резиденции просматривалась ее ведущая тема – интерес человека к разнообразным «чудесам» природы.

Самым ярким из этих «чудес» был и остается колосс Апеннин работы Джамболоньи, занимающий центральное место в северном парке. Его тело покрыто сталактитами, губками и причудливыми каменными скоплениями. Их якобы случайное нагромождение зримо воплощает момент пробуждения жизни в камне или, наоборот, растворения человека в минерале. Этот древний образ человека-горы – не просто статуя, а целое архитектурное сооружение:

внутри скрывается система гротов, большая часть которых не сохранилась. Все поверхности в них были выстланы сплошным ковром из разноцветной гальки, раковин, губок и других природных материалов. Один грот украшала огромная коралловая ветвь, в другом находился фонтан Фетиды, сложенный из перламутровых пластин. Стены залов были покрыты фресками со сценами добычи серебра и других металлов; символично, что изображения рудников помещались буквально внутри горы, где им и положено находиться. Тему завершали иллюзионистические пейзажи острова Эльбы, богатой различными минералами, и города Ливорно, главного морского порта Тосканы. Колосс Апеннин – образ, непревзойденный по своей пластической и семантической насыщенности. Он кажется плодом воспаленного воображения художника и одновременно неотъемлемой частью ландшафта, детищем самой природы. Материя наделена здесь особой, иррациональной динамикой: она на глазах меняется под действием каких-то неведомых сил, обнажая жизненное начало и вновь застывая. Этот гигант – узловый персонаж парка, концентрированный символ всего его содержимого, его *genius loci*. Он порожден окружающим пейзажем и в то же время становится его отправной точкой, парадоксально объединяя в себе *natura naturata* и *ars naturans*.

Между колоссом и зданием виллы располагался так называемый луг Древних – площадка, где были выставлены античные статуи из коллекции Медичи. Но дальнейшего развития модель «антикварного сада» в Пратолино не получила: южная часть комплекса именовалась парком Современников. Здесь, рядом с персонажами классического пантеона, находились фонтаны жанрового содержания. Мифологические и бытовые сюжеты чередовались без видимой системы, как в калейдоскопе – это отвечало важной для парка идее кунсткамеры, в которой собрано все самое интересное, от древности до новейших времен. Композиция южного парка открывалась фонтаном реки Муньоне, помещенным у подножия виллы. Отсюда к югу тянулась парадная аллея *Stradone* – центральная ось симметрии, практически единственный элемент регулярной планировки в Пратолино. Аллея приводила посетителя

к фонтану Прачки, одной из важнейших жанровых составляющих ансамбля. Однако здесь примечателен не только бытовой сюжет; вместе с остальными композициями центральной оси фонтан Прачки должен был визуализировать круговорот воды во вселенной. Небесная влага, вызванная громом Юпитера, питала горные ключи Апеннин; они растекались в реки (например, Муньоне), которые давали воду для орошения садов, а также для хозяйственных нужд, в том числе для стирки. Более того, рядом с прачкой была помещена фигура писающего мальчика, который в шуточной форме изображал последний этап превращений воды перед ее исчезновением в земле. Одновременно эта пара ассоциировалась с Венерой и Купидоном: прачка пародировала иконографию Анадиомены, выжимающей мокрые волосы. Таков был своеобразный юмор маньеризма, игравшего понятиями «высокого» и «низкого».

К западу от *Stradone* располагались большой каскад прудов и несколько фонтанов с фигурами крестьян. В этой зоне парка сохранился грот Купидона, классические архитектурные формы которого заключены в неподобающий материал – сталактитовые сгустки. В восточной части поместья находились вольеры для птиц и мелких животных, жанровый фонтан Саламандры, дуб с беседкой на ветвях и Парнас с гидравлическим органом. Важнейшим элементом здесь был фонтан, названный по имени его автора – Бартоломео Амманнати. Композиция из шести аллегорических статуй, развивавшая тему возникновения воды, содержала персонификации Воздуха, Земли, реки Арно и Кастальского ключа. Последняя фигура подтверждала сходство резиденции в Пратолино с горой поэтов, а парк оказывался между двумя ее вершинами – фонтаном Амманнати на севере и холмом Парнаса на юге.

Продолжением парка были несколько гротов, устроенных в цокольном этаже виллы и отделанных разными натуральными материалами. В центре помещался грот Потопа, где вода сочилась, капала и брызгала со всех сторон. Искусная имитация дождя делала этот грот полноценной частью панорамы метеорологических явлений, воссозданной в фонтанах главной оси сада. Грот Потопа соединялся с гротом Галатеи, в котором роспись свода имитировала

трещины и разломы, и гостю казалось, что потолок вот-вот рухнет. Однако в следующий момент вниманием посетителя завладевал механический театр, представлявший явление Галатеи. Зритель оказывался не только *перед* сценой с автоматами, но и *внутри* театрализованного пространства, грозившего неминуемым крушением свода. Роли в этом спектакле исполняли не живые актеры, а сложные механизмы, управлявшиеся силой воды. Автоматы стали одной из знаковых примет XVI века и увенчали цепь его экспериментов по выведению «третьей природы». Достигнутая в них степень достоверности потрясала современников – автоматы не только были точнейшей имитацией природной «внешности», но и создавали странную иллюзию присутствия той неуловимой субстанции, которая оживляет инертную материю. Мимезис был здесь выведен на абсолютно новый уровень: состязаясь с природой, автоматы превзошли ее в изобретательности, опровергли ее фундаментальные законы и сами стали «сверх-природой».

* * *

Итак, проведенное исследование крупнейших ландшафтных ансамблей, возникших в Лациуме и Тоскане в середине – второй половине XVI столетия, дает возможность сделать следующие выводы:

- проблема *Ars vs. Natura* привлекала внимание людей того времени и наиболее полно реализовалась в сфере садового искусства;
- категории искусства и природы нашли отражение как в физической, так и в семантической структуре парков;
- специфические свойства сада позволили обнаружить новые аспекты теории подражания, которое осуществлялось различными методами, стало многоступенчатым и амбивалентным;
- в результате творческого синтеза искусства и природы появилось новое понятие – «*terza natura*», которое получило разнообразные воплощения в пластическом и иконографическом строе парков;
- отношение к проблеме *Ars vs. Natura* прошло определенное развитие от четкого разграничения двух начал до их полного слияния.

По теме диссертации опубликованы следующие работы:

1. *Ars vs. Natura*: Маньеристическая теория искусства и сады Италии XVI-XVII веков // **Вестник МГУ. Серия «История»**. — 2008. — №2. — С. 92–104 (0,7 а.л.).
2. Испытание заколдованным лесом: *Sacro Bosco* в Бомарцо и итальянский рыцарский роман эпохи Возрождения // **Искусствознание**. — 2008. — №1. — С. 102–114 (0,6 а.л.).