

Parco dei Mostri di Bomarzo

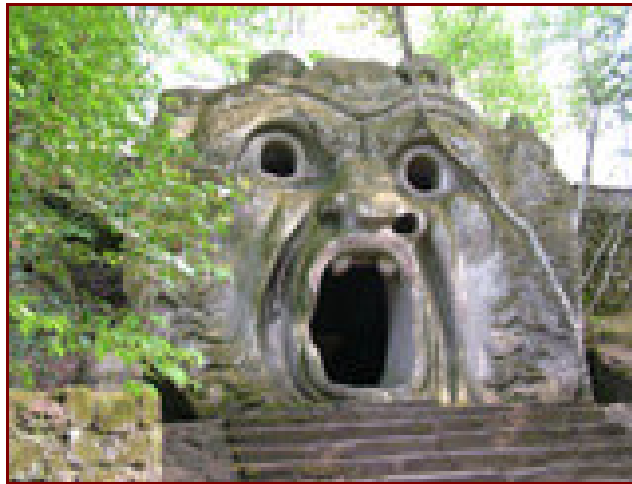
o

Bosco Sacro

Il Parco dei Mostri di Bomarzo, noto anche come Bosco Sacro nasce nel 1552 come "Villa delle Meraviglie".

E' un complesso artistico e culturale unico al mondo nella sua particolarità.

Le decorazioni del **Parco** dei Mostri di Bomarzo si sostanziano in grandi statue e sculture in peperino integrate alla perfezione nella natura del bosco, perfettamente tenuto, con vialetti alberati e grandi prati curatissimi.



Il Parco dei Mostri di Bomarzo fu fatto costruire da Vicino Orsini, uomo d'armi e letterato, presumibilmente tra il 1552 ed il 1580.

Sono numerose le iscrizioni nel parco dei Mostri di Bomarzo che accompagnano il visitatore e le sedute disposte lungo l'itinerario ne fanno un luogo di passeggio e di meditazione.

Varcato l'attuale ingresso del *parco dei Mostri di Bomarzo* sormontato dallo stemma degli Orsini, si incontrano due sfingi.

Dal sentiero a destra, dopo circa cinquanta metri, si scende una scala di pietra ed a sinistra si nota il volto di un uomo barbato. Scendendo una seconda scala, ecco **l'impressionante gruppo del Gigante** che lacera le membra di un avversario.

Scendendo a valle al ripiano del terreno si presenta, presso una cascatella, **un'enorme Tartaruga**, sul cui dorso poggia una figura femminile ammantata, accanto alla quale sorge dal terreno una testa di mostro infernale. Più avanti, una fontana sormontata da un Pegaso.

Proseguendo il sentiero, si nota a sinistra un tronco d'albero scolpito su un masso e sulla destra un curioso basamento.

Fatti alcuni passi, ecco a sinistra, preceduto da due leoncini e dalle Tre Grazie, il Piccolo ninfeo, con sedili e nicchie con statue.

A fianco, sulla destra del sentiero, una fontana alimentata da due delfini. Più avanti, a sinistra, una nicchia con una figura femminile **che poggia su un drago**, sormontata da due enormi maschere.

Si arriva al Grande ninfeo ad emiciclo, preceduto da una gradinata.

Nello spazio antistante sono collocati due basamenti con iscrizioni. Pochi metri ed ecco la casa pendente nel cui interno si provano emozioni da capogiro. Girando a sinistra e salendo una scala in pietra, si raggiunge un grande spiazzo rettangolare, detto Platea dei vasi perchè presenta sei vasi per ciascun lato lungo.

Qui sono sparsi alcuni degli episodi plastici più singolari del parco.

Sul lato di fondo il cosiddetto Nettuno ed a sinistra, spuntando dalla roccia, **l'orrida testa di un Mostro marino** somigliante ad un delfino, **con le fauci spalancate**.

Ancora più a sinistra, verso la valle, una gigantesca figura di Ninfa dormiente.

A monte, **un pauroso Drago** assalito da un leone e da un cane, e, più avanti, l'elefante da battaglia che solleva con la proboscide un guerriero.

Ritornando sui propri passi, dalla parte opposta del Nettuno, ecco una grandiosa figura femminile col capo coronato da un elegante vaso. Più sopra, al sommo di una breve scalinata, l'Orco, enorme mascherone dalla bocca spalancata, nel cui interno è scavato un vano con bancali e tavolo di pietra.

Risalendo il declivio, si incontra **un gigantesco vaso monumentale**, ma è decorato con tale cura da risultare prezioso come un'opera di un orafo.

Prima di riprendere il cammino, volgendo lo sguardo a destra si nota un ariete coricato.

Più avanti, un sedile di pietra a nicchia, detto panca etrusca nel cui fondo un'iscrizione espone in versi quanto il Sacro Bosco offre al visitatore:

"voi che pel mondo gite errando vaghi - di veder meraviglie alte et stvpende - venite qva dove son faccie horrende - elefanti leoni orsi orche et draghi".

Dopo la sosta alla Panca Etrusca ci si incammina lungo il vialetto in salita e fatti i primi gradini sulla destra **appare Cerbero**, un'altra delle raffigurazioni demoniache, posta al limite della parte popolata di "mostri", e quella serena, costituita dalla spianata del Tempietto.

Si è voluto vedere nella collocazione del guardiano degli Inferi, presso la scala che porta al ripiano superiore, proprio questa netta separazione di due mondi: quello passionale, espresso da gran parte delle sculture del bosco, e quello della spiritualità, in alto, dove le linee austere dell'architettura assumerebbero significato di purificata perfezione.

Non si sale l'ultimo tratto di scale, ma si gira a sinistra, e si incontra un sedile sormontato da un busto femminile a braccia aperte: siamo nel lato corto di uno spazio pianeggiante, detto Xisto.

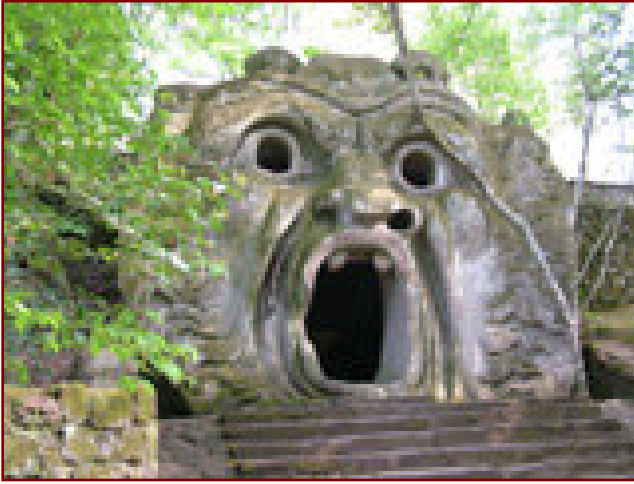
Esso è delimitato sui lati lunghi da file di pigne e ghiande decorative e, nel fondo, da due Orsi araldici: quello a sinistra porta lo stemma, quello a destra la rosa romana.

Oltre gli Orsi è una piccola piazzetta che si affaccia verso il fondovalle, dove **sono due colossali Sirene**, una alata ed una bicaudata e, tra di esse, due leoni.

Si prende a destra, e dopo aver superato un sedile a destra del sentiero, si nota, sempre a destra del sentiero, un timpano abbattuto, sul quale si vede a stento un guerriero ed una ninfa marina che tiene nella mano destra una melagrana.

Si tiene sempre a destra, arrivando nella parte più alta, al vertice del percorso: qui sorge il Tempietto, elegante edificio in antis, tetrastilo, innestato su un corpo ottagonale con cupoletta dedicato da Vicino Orsini alla sua seconda moglie Giulia, una principessa Farnese.

Ridiscendendo verso l'ingresso, si percorre un viale fiancheggiato da canefore giacenti in varie parti del Parco e qui collocate provvisoriamente: da notare Giano Bifronte e la Triplice Ecate. Nel fondo appare una **Maschera demoniaca con la bocca spalancata** sormontata da un globo con un castello, simbolo araldico del ramo orsiniano cui appartenne Vicino: gli Orsini di Castello.



L'Orco, enorme mascherone dalla bocca spalancata, nel cui interno è scavato un vano con bancali e tavolo di pietra, spaventa e sorprende i visitatori che per la prima volta si fermano ad ammirarlo.



Questa gigantesca scultura presente nel sacro bosco rappresenta quasi con certezza un episodio dell'Orlando Furioso: l'eroe, assalito dalla follia a causa della passione per Angelica, si è liberato dell'armatura. Incontra un pastorello che aveva l'unico torto di contendergli il passo e lo squarta tenendolo per i piedi. A fianco della scultura sono poste due iscrizioni, di cui una decisamente rovinata ma con un prezioso riferimento ad Orlando.



Le Erme sono i busti che rappresentano il dio greco Hermes o Ermete, conosciuto dai romani come Mercurio. Tali raffigurazioni adornavano, oltre ai luoghi consacrati alla divinità, le vie delle città, in quanto Hermes era, fra l'altro, protettore dei viandanti. Nel parco dei Mostri di Bomarzo le erme sono sculture poste su un pilastro che raffigurano una testa umana e una piccola parte del busto. Nel bosco sacro se ne contano cinque, che oggi sono sistemate sul viale d'ingresso a sinistra e a destra delle sfingi. In origine erano collocate su alti pilastri che raggiungevano i cinque metri.



Cerbero è una figura della mitologia greca, era il cane a tre teste dell'Ade, uno dei mostri che erano a guardia dell'ingresso del mondo degli inferi.

Le sue tre testa stavano ad indicare la distruzione del passato, del presente e del futuro. Era figlio di Tifone e di Echidna, **metà donna e metà serpente**.

Re Euristeo impose ad Eracle la sua cattura, facendone la sua undicesima fatica.

Suoi compiti di guardiano erano: divorare coloro che tentassero di fuggire dall'Ade, accogliere i nuovi arrivati impedire l'accesso ai viventi.

Fallì in questo suo compito con Orfeo che, volendo recarsi nell'Ade per riprendere e riportare in vita l'amata Euridice, lo incantò con il suono della sua lira e con la Sibilla Cumana che, per aiutare Enea ad entrare, lo distrasse con una focaccia di farro ("offa") inzuppata in vino drogato.

Talmente terrifico era l'aspetto di Cerbero **da mutare in pietra chiunque lo guardasse**.



Questa è una delle costruzioni più strane del Parco dei Mostri di Bomarzo.

Una casa pendente costruita sopra un masso inclinato.

E' naturalmente inabitabile e senza suppellettili all'interno ma è possibile entrarvi ed il visitatore resta sorpreso e prova uno strano senso di squilibrio fisico.

E' una delle prime realizzazioni del Sacro Bosco e probabilmente fu fatta edificare da Giulia Farnese nel 1555 quando Vicino era prigioniero in terra straniera. Forse il significato vero della sua pendenza prescinde dalla volontà di stupire comune alle altre realizzazioni del Giardino e vuole rappresentare metaforicamente il rischio, poi scampato, della rovina della famiglia a causa della prigionia del coniuge.

In altre parole, sotto i colpi dell'avversa fortuna, la "casa" Orsini minaccia rovina ma resiste e non cede.

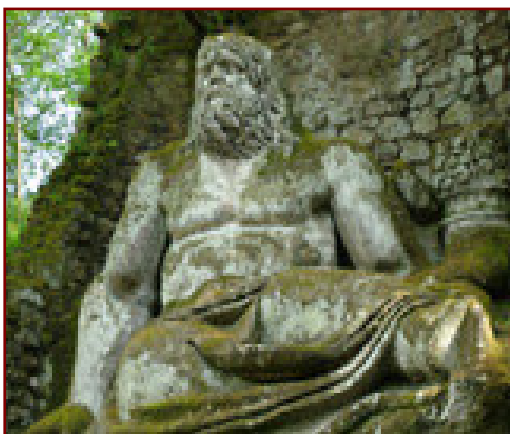


Questa tartaruga di pietra, dominata dalla fama alata si trova a fianco della fontana di Pegaso ed il suo sguardo è diretto verso la testa dell'Orca.

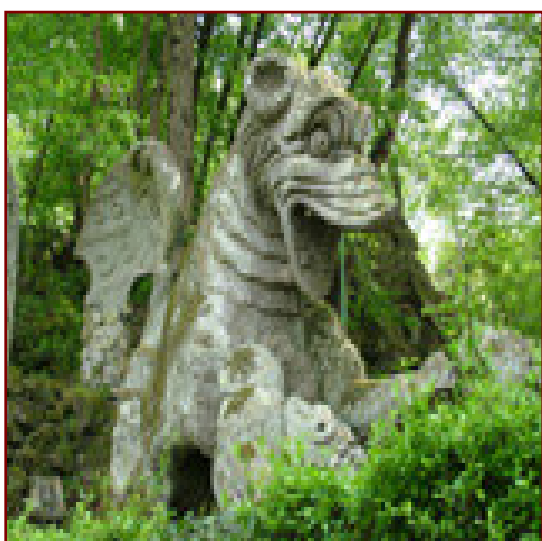
E' evidente nella figura femminile posta sul dorso della tartaruga la classica iconografia della Fama alata. In origine essa portava due tube: l'una allusiva alla buona, l'altra alla cattiva sorte. La fama alata poggia un solo piede su un globo, essendo l'altro sospeso in aria; segno evidente di instabilità che l'accomuna alla Fortuna raffigurata dal Colonna nel Sogno di Polifilo con il piede sinistro poggiato su un globo, sporgendo l'altro nel vuoto. In questo senso l'Orca con le fauci spalancate che viene incontro alla tartaruga, parrebbe sottolineare la situazione di pericolo da cui può salvaguardare solo una condotta prudente e tempestiva.



Si tratta di un elefante in assetto da battaglia che tiene tra le sue fauci un soldato nemico, forse un centurione romano. Questa scultura è probabilmente un omaggio alle imprese di Annibale.



Il gigantesco personaggio accigliato e barbuto seduto con alla destra un mostro marino con le fauci spalancate è di dubbia attribuzione. C'è chi lo indica come Nettuno, il dio del mare, e chi invece lo ritiene Plutone, dio degli inferi. In effetti la vistosa cornucopia di cui si fregia (Plutone era considerato un dio ricco), la vicinanza del grande Orco con la bocca spalancata che rievoca l'ingresso dantesco, la presenza, a poca distanza, del cane Cerbero, custode degli Inferi e della moglie Proserpina farebbero propendere proprio per la seconda ipotesi.



I draghi **sono creature mitico-legendarie**, presenti nell'immaginario collettivo di molte culture come esseri sia malefici che benefici. La presenza della figura mitologica del drago in moltissime culture in varie parti del mondo indica che il drago nasca come spiegazione del ritrovamento di fossili di dinosauro, altrimenti impossibili da spiegare.

Nella mitologia cinese il drago è una bestia che è composta da varie parti di animali, ha il muso da coccodrillo, il corpo di serpente, la criniera e gli artigli da tigre, le corna da cervo. È considerato un essere positivo e di grande saggezza, tanto che il trono dell'imperatore cinese era detto il Trono del Drago, e la sua faccia il Volto del Drago.