

Е. В. Василевич

ХТОНИЧЕСКАЯ ТЕМА В ОССИАНИЧЕСКИХ ПАРКАХ

*Работа представлена кафедрой рисунка РГПУ им. А. И. Герцена.
Научный руководитель – кандидат искусствоведения, профессор Н. Н. Громов*

В статье рассматриваются основные принципы взаимодействия человека и природы в садово-парковом искусстве, выявляются три основных принципа:

антропоцентрический, пантеистический и хтонический, подробно исследуется хтонический принцип (как проявление визуализации природных процессов в особом виде пейзажного парка – оссианическом) и его четыре типа: персонифицированный, игровой, циклично-временной и мемориальный.

Ключевые слова: садово-парковое искусство, типология, хтонизм, антропоцентрический, пантеистический, оссианический парк.

E. Vasilevich

CHTONIC THEME IN OSSIANIC PARKS

The article is devoted to the basic principles of interaction between nature and man in landscape art. Three basic principles are allocated: anthropocentric, pantheistic and chtonic ones. The author studies in detail the chtonic principle as visualisation of natural processes in an ossianic park and its four types: personified, game-related, time-cyclic and memorial ones.

Key words: landscape gardening art, typology, chtonism, anthropocentric, pantheistic, ossianic park.

Взаимодействие человека и природы является основным принципом построения художественных образов в паркостроении. В различных парковых системах это взаимодействие выстраивалось по-разному, с доминированием одного или другого начала. Можно выделить следующие принципы построения парков и парковых систем, отражающие типы взаимодействия между человеком и природой:

1. *Антропоцентрический принцип* (человек – центр Вселенной и цель всех совершающихся событий). По антропоцентрическому принципу выстроены все регулярные парки с централизованной системой построения композиции. Ярким примером может служить французский Версаль, созданный для «короля-солнца», с системой лучей-аллей, сводимых к единому центру. В современной технократической эпохе господство человека над природой приобретает уже гротескный и даже угрожающий оттенок.

2. *Пантеистический принцип* (обожествление Вселенной и природы). Пантеистическое мышление было присуще романтизму – в частности, существующий термин «романтический пантеизм» иллюстрирует это в полной мере. Стремление возвысить природу, снивелировав присутствие человека в парке, начинает появляться в пейзажных парках со «свободной» планировкой. По

этому принципу выстроены европейские пейзажные или «английские» парки, сюда также можно отнести восточные китайские сады. Из современных парков ярким примером служит голландский парк – национальный заповедник Хохе Велове близ Хаарлема (Нидерланды).

3. *Принцип нераздельности природных процессов – хтонический аспект* (от греч. *chthōn*, «земля»). Хтонизмом называется культ земли и подземных сил. Термин «хтонизм» ввел в отечественную науку А. Ф. Лосев. Хтонизм полагает первенствующую роль земли в порождении ее первопотенций, сил, управляющих миром. Хтонический мир основывался на таких «вечных законах», которые требовали «постоянных чудес и превращений, постоянных сверхъестественных со вмещений и разъединений, рождений и уничтожений» [3, с. 302]. В наибольшей мере он представлен особым типом пейзажного парка – оссианическим. Хтонизм в садово-парковом искусстве проявляется в визуализации природных процессов. Можно выделить несколько типов данной визуализации:

• *В виде персонифицированной наглядной символики (скульптуры хтонических и миксантропических существ, божеств).* Хтонические существа и божества олицетворяют собой дикую природную мощь земли, подземное царство и т. д. Позже стали неотъ-

емлемой частью пантеистических религий, иногда занимая в них главенствующее положение (до вытеснения их культурами небесных и солнечных божеств). Яркими примерами хтонических божеств являются Хтон или Хтония (эпитет Деметры и Геи); Персефона – богиня плодородия и царства мертвых; гекатонхейры (сторукие великаны – олицетворение стихий, в парках их символизируют мощные покореженные деревья). К хтоническим существам относились и умершие предки, живущие в загробном мире, а также животные, связанные со смертью и потусторонним миром, в том числе ворон, волк и др. Иногда земля рассматривалась как хтоническое существо. Миксантропические существа сочетают черты человека и животного (от *mix* – смешивать и *antropos* – человек). Классическими примерами миксантропизма являются кентавры, имеющие природу человека и коня, Ехидна (человек и змея), Сфинкс (голова и грудь человека, крылья грифона, туловище льва). В античной мифологии связь со змеиным началом того или иного персонажа означала кровную связь с землей (хтонизм). В оссианических парках представлены все типы хтонических существ. Яркими примерами служат фонтан «Змей» в парке Софиевка (Умань, Украина), скульптуры хтонических божеств во многих пейзажных парках оссианического типа.

• *Игровой момент* – через символическую игру – *представляет природно-архитектурные объекты, наделенные игровым символическим смыслом.* В этой группе представлены в основном природные парковые объекты, так или иначе обработанные человеком, но максимально приближенные к «естественному», представляющие хаос и хтонические силы – такие как пещеры, гроты, хаосы. Подчеркивается соотношение живого-мертвого материала (например, композиция в парке Софиевка из двух камней – обработанного и не обработанного человеком). В древнем мире церемонии инициации происходили чаще всего в пещере как символе подземного мира и гробницы, где смерть предшествует возрождению. Место инициации было секретным местом, вход в которое

был скрыт от непосвященного лабиринтом или опасным переходом, часто охраняемым каким-нибудь чудищем или сверхъестественным существом. Этот хтонический мотив был весьма популярен в философских парках XVIII–XIX вв. Мост также является хтоническим символом, хотя и используется практически во всех типах парков. Здесь важно его хтоническое значение как образа соединения различных планов существования, «этого» мира с миром потусторонним. Хтоническое значение играло, безусловно, главенствующую роль в парках оссианического типа. Это река Стикс в Софиевке; гроты, пещеры, мосты, «Чертов пруд» в Вильгельмсхее (Кассель, Германия); «Источник Нарцисс» в Монрепо (Выборг); хаосы в Алушке. Для всех аутентичных оссианических парков характерно нагромождение скал – «мощь природного хаоса» – как правило, с преодолением его упорядоченной структурой – архитектурным элементом, как в парке Корсуни (Корсунь-Шевченковский, Украина), а также все виды парковых руинизированных объектов.

• *Парковые элементы, указывающие на цикличность* – смену времен года и времени суток. В первую очередь к этому типу парковых объектов относится сама растительность: деревья, кустарники, травы, цветы, а также особенность их посадки и расположения. Здесь нужно отметить особый дендрологический отбор, позволяющий через искусное чередование деревьев и цветов с различным временем цветения создавать картины постоянных контрастов отцветшего (умершего) с новоцветием (живого). В качестве примера можно привести расположение хрупких однолетних цветов на фоне гигантских вековых деревьев и камней и т. п. Также важна роль камней как хтонических символов природного цикла: «Культура больших камней выступает в роли символа земли, рождения и смерти, круговорота в природе, а позднее человеческого самосознания» [1, с. 326]. В пейзажных парках, особенно в парках оссианического типа, создавались специальные прогулочные тропы – маршруты, рассчитанные на различное время суток (даже ночное время) и различное время года, что говорит об осоз-

нанном, запланированном восприятии цикличности времени.

• Любые виды погребальных памятников, архитектурные мемориалы: памятник, монумент, пирамида, мавзолей, гробница, надгробие, усыпальница, урна, колонна,obelisk или кенотаф – как связующие с загробным (хтоническим) миром знаки. Как уже упоминалось, умершие относятся к хтоническим существам, как принадлежащие земле, подземной ее части. Соответственно, все мемориальные памятники относятся к хтоническим посвящениям. С эпохи классицизма начался процесс десакрализации погребальной культуры, поэтому могила из врат в иной мир превращается в музейное сооружение, используемое в назидательных целях. Воспеваемый романтизмом «культ могил» и оссианическое «взывание к мертвым» не несет негативной окраски, а является лишь частью общего театрального действия, декорации, в данном случае – придания особого «скорбного» настроения паркам, как правило, оссианического типа. Оссианический парк преодолевает разрыв между человеком и природой. В нем человек и мир природы существуют на равных. Если прочие парки подчеркивали удовольствие, получаемое человеком от природы, то в оссианическом парке открывалась более глубокая связь человека и природы, которой полностью соответствует хтонический принцип нераздельности природных процессов и их визуализации в садово-парковых структурах. Здесь можно назвать «Остров мертвых» в Софиевке и Мон-

репо, могилы детей Потоцких в Софиевке, обломанную колонну, а также образы картин Фридриха «Могила великана в снегу» (1807), «Монастырское кладбище в снегу» (1819), которые часто визуализируются в оссианических парках.

Таким образом, все четыре типа хтонического принципа взаимодействия человека и природы получили наглядное воплощение в художественных образах оссианического парка:

1. *Персонифицированный тип* – в виде персонифицированной наглядной символики (скульптуры хтонических и миксантропических существ и божеств).

2. *Игровой тип*, через символическую игру нашедший отражение в природно-архитектурных объектах, наделенных игровым символическим смыслом.

3. *Циклично-временной тип* воплотился в парковых элементах, указывающих на цикличность времени.

4. *Мемориальный тип*, отраженный во всевозможных видах погребальных памятников.

Наиболее полно хтоническая тема в парковых структурах проявлена в оссианическом парке и является одним из его признаков. Яркая выраженность хтонизма в парковых структурах наряду со спецификой природного ландшафта по принципу строения геологических оснований [2] позволяет дифференцировать свойства оссианического парка в системе мирового паркостроения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аполлон. Изобразительное и декоративное искусство. Архитектура: терминологический словарь. М.: Эллис Лак, 1997. 736 с.: ил.
2. Василевич Е. В. Роль геологических ландшафтов в формировании образов оссианических парков / Художественное образование. Содержание и методы обучения. Вып. 4.: Сборник научных трудов профессорско-преподавательского состава, аспирантов и студентов магистратуры факультета изобразительного искусства РГПУ им. А. И. Герцена. СПб.: Ризограф НОУ «Экспресс», 2008. 111 с.
3. Лосев А. Ф. Бытие. Имя. Космос. М.: Мысль, 1993. 616 с.

REFERENCES

1. Apollon. Izobrazitel'noye i dekorativnoye iskusstvo. Arkhitektura: terminologicheskii slovar'. M.: Ellis Lak, 1997. 736 s.: il.

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

2. *Vasilevich E. V.* Rol' geologicheskikh landshaftov v formirovanii obrazov ossianicheskikh parkov / Khudozhestvennoye obrazovaniye. Soderzhaniye i metody obucheniya. Vyp. 4.: Sbornik nauchnykh trudov professorsko-prepodavatel'skogo sostava, aspirantov i studentov magistratury fakul'teta izobrazitel'nogo iskusstva RGPU im. A. I. Gertsena. SPb.: Rizograf NOU «Ekspress», 2008. 111 s.

3. *Losev A. F.* Bytiye. Imya. Kosmos. M.: Mysl', 1993. 616 s.