



Nell'Atrio dei Quattro Venti, un ambiente a pianta ottagonale, le cavità rivestite di travertino nella parte bassa delle pareti un tempo contenevano statue di bronzo raffiguranti i venti. Sopra di esse si trovano statue in stucco

che rappresentano le quattro stagioni, realizzate dallo scultore Francesco Brambilla il Giovane (1530-1599). Due di esse fiancheggiano la statua di Mercurio (qui al centro) mentre quella di Venere sta su un altro ingresso

TESTO Francesca Oddo
FOTO Giulio Ghirardi

SCHERZI DA... CONTE

La Villa Visconti Borromeo Litta che sorge a Lainate fu ideata dal conte Pirro I Visconti Borromeo come “villa di delizie” in cui accogliere e stupire gli ospiti. E il nobiluomo concepì un modo tanto originale quanto spettacolare per sorprenderli e divertirli

«**Conviene guardarsi bene** dal passeggiare soli a Leinate», avvertiva Stendhal nel suo diario di viaggio *Roma, Napoli e Firenze*, in occasione di un soggiorno nella villa Visconti Borromeo Litta, nei pressi di Milano, nel 1817. «Il giardino è pieno di getti d'acqua fatti apposta per inzuppare gli spettatori. Posando il piede sul primo gradino di una certa scala, sei getti d'acqua mi sono schizzati tra le gambe.»

Uno scherzo in cui si rischia di cadere ancora oggi: basta accostarsi al ninfeo della villa per essere inaspettatamente investiti da una teoria di zampilli d'acqua situati nei posti più impensati e azionati al momento giusto dai fontanieri, nascosti in piccoli ambienti mimetizzati fra le grotte. Il conte Pirro I Visconti Borromeo ne sarebbe più che soddisfatto. Fu lui, spirito burlone oltre che illuminato intellettuale ed estroso personaggio

della politica milanese, a realizzare l'intricato complesso nella seconda metà del Cinquecento, concretizzando il sogno di un luogo dove poter accogliere e stupire illustri ospiti, confermando tutta la sua potenza agli occhi dei suoi pari e svelando al tempo stesso l'animo innovativo, ludico e anticonvenzionale della sua personalità.

Un tempo era addirittura lui, il simpatico conte, a divertirsi sollecitando di propria mano i getti d'acqua attraverso feritoie nelle pareti di singolari “nascondigli”. I fontanieri controllavano le traiettorie degli ignari ospiti durante le loro passeggiate per sorprenderli con zampilli che scaturivano dal pavimento, dalle sculture, dai vasi, dagli automi. A volte, invece, era lo stesso malcapitato ad azionare inconsapevolmente i giochi d'acqua, magari poggiandosi su un sedile. E il conte sornione stava a guardare divertito, pago dello scherzo riuscito.

La trovata geniale fece sì che la bucolica dimora, sorta lì dove già si trovava la cascina agricola di famiglia, si trasformasse in una tanto desiderata “villa di delizie”, una proprietà amena a contatto con la natura, lontana dal trambusto cittadino. Mecenate e collezionista, il conte desiderava superare in magnificenza tutte le altre residenze a lui conosciute – come le ville medicee in Toscana dalle quali aveva tratto ispirazione – e il suo

complesso diventò presto sede di feste e ricevimenti, luogo di studio e laboratorio di idee, rifugio per re e regine, letterati, artisti e poeti.

Pirro I affidò i lavori all'architetto Martino Bassi, una delle menti più brillanti del tempo e che aveva contribuito alla realizzazione del Duomo di Milano. Una squadra di scultori e pittori di talento si mise all'opera ma oggi, accedendo all'ampio cortile d'onore, ci si trova di fronte a due palazzi di epoca diversa: la villa cinquecentesca e un ampliamento settecentesco eretto dalle famiglie Visconti Borromeo Arese e Litta. La prima accoglie la Sala di Enea, che richiama le scene della fuga da Troia e il viaggio verso Roma, oltre alle opere che originariamente adornavano il ninfeo e hanno resistito al tempo e alle spoliazioni; il secondo ospita, fra gli ambienti meglio conservati, la Sala della Musica affrescata dal pittore neoclassico Giuseppe Levati, con balconate per i musicisti ornate di stucchi e sorrette da telamoni.

Oltre la villa emerge il capolavoro indiscusso del monumentale parco: il ninfeo. Simile a uno scrigno prezioso che invita alla sua esplorazione, manifestazione

di contenuti simbolici e allegorici, fu voluto da Pirro I per rendere omaggio alla sposa Camilla Marino, appassionata d'arte. Un gesto d'amore, ma anche un luogo nel quale emozione e incanto s'intrecciano di continuo alla dimensione prosaica della burla.

Risultato di una stratificazione di stili architettonici, scultorei e pittorici legati ai gusti di oltre tre secoli di storia, il ninfeo è caratterizzato da un tripudio di concrezioni di travertino. Le grotte artificiali sono decorate con conchiglie e madrepore (frutto della passione del conte per il mondo marino), automi, sculture, mosaici, pitture parietali raffiguranti divinità, animali e mostri. Il tutto accomunato dall'acqua – emblema della vita – diventato strumento ludico nelle mani di un conte un po' monello.

L'acqua fa sentire la sua presenza anche nelle 11 sale che si articolano lungo la pianta rettangolare e un tempo destinate ad accogliere le collezioni del conte, disposte in sequenza a destra e a sinistra dell'atrio dei Quattro Venti. Questo ambiente ottagonale è circondato da una serie di vasche nelle quali alloggiavano statue di bronzo, raffiguranti i venti, che emanavano aria e spruzzavano



Sopra: il fronte nord del ninfeo, con pareti ricoperte di arenaria, due emicicli scanditi da colonne ioniche e due nicchie con statue allegoriche del Mattino e del Vespro. Sullo sfondo, la Torre dell'Acqua dentro la quale si trova un serbatoio in rame con una capacità di oltre sette metri cubi d'acqua che rifornisce gli impianti idrici per i giochi.

A destra: il Cortile della Girandola prende il nome dalla fontana con un putto che regge una girandola di ferro dalla quale partono irriverenti getti d'acqua. Spruzzi vengono fuori anche da ugelli nascosti tra i ciottoli del pavimento. Sulla destra, alle spalle della fontana, è visibile l'Atrio del Sedile con le statue di Aurora e Crepuscolo.

Le figure sono reclinate come quelle realizzate da Michelangelo per le cappelle medicee nella basilica di San Lorenzo a Firenze. Pagina a fronte: sul lato sud del ninfeo, la facciata dell'edificio è rivestita di concrezioni calcaree. Schizzi d'acqua sorprendono dal basso, dal pavimento, e dall'alto, dai vasi ornamentali in pietra





Sopra e in alto a destra: la passeggiata semicircolare delle Grotte Vecchie, sul lato est del ninfeo, è coperta da concrezioni in travertino e stalattiti che circondano pannelli di mosaici e nicchie con statue. Certi mosaici raffigurano figure astratte, altri motivi floreali oppure creature leggendarie, ma

tutti sono composti da ciottoli neri e bianchi – in alcuni casi, dopo la messa in posa, i ciottoli bianchi furono dipinti a mano nelle tonalità di ocra, terra di Siena e turchese. Le decorazioni di conchiglie presenti un po' ovunque testimoniano la passione del conte per il mondo marino. A destra: la Stanza

dell'Uovo, dalle pareti incrostate di madrepore e stalattiti, contiene l'automa della gallina. Il restauro ha riportato in vita gli scherzi originari della sala; dalla nicchia sovrastante la gallina, l'acqua cade nella vaschetta di marmo rosa dove attiva un getto d'acqua centrale che solleva l'uovo



A sinistra: oltre che nelle Grotte Vecchie, i mosaici sono presenti in tutte le stanze. I motivi e gli arabeschi differenti creati dalla combinazione di ciottoli di calcare nero e di quarzo bianco danno origine a un risultato di grande effetto. Sin dalle origini le stanze del ninfeo

hanno ospitato collezioni di sculture, busti, dipinti, monete, fossili, reperti archeologici e oggetti curiosi di casa Borromeo Visconti Litta. Ma sono i giochi d'acqua segreti e imprevedibili a stupire maggiormente il visitatore. In basso: il sistema idraulico originale è stato

accuratamente restaurato per riportare in vita gli effetti speciali d'acqua, nel quadro di un progetto di ampio respiro per ricreare e mantenere gli scherzi d'acqua voluti dal conte Pirro I



getti d'acqua. Sopra di esse si trovano le nicchie con le statue in stucco di Venere e Mercurio, affiancate a quelle rappresentanti l'allegoria delle quattro stagioni. Sulla cupola, un dipinto di colonne apparentemente storte induce a recarsi al centro dell'atrio per vederle dritte: e qui, quando meno lo si aspetta, si viene investiti dai getti d'acqua che si attivano calpestando un finto pozzetto a molla. A occhi socchiusi, sembra quasi di avvertire il fruscio del mantello del conte che entra ed esce dalla sua creazione, sorridendo compiaciuto.

La figura di Pirro che invita a entrare nel suo "antro magico" aleggia ovunque. Nel raggiungere le sale si rimane incantati dai mosaici in ciottoli bianchi e neri che rivestono pavimenti e pareti: un ricamo dalle trame bicrome di grande effetto, quasi moderno per i canoni estetici del tempo. Ed ecco un'altra sorpresa: la Stanza dell'Uovo in cui, accolti da una sottile pioggia proveniente dal soffitto, ci s'imbatte nell'automa della gallina. Il conte conosceva le *Wunderkammer* delle corti europee, autentiche camere delle meraviglie destinate a ospitare collezioni di oggetti curiosi, fra cui gli automi che, sebbene inventati nell'antica Grecia, inizieranno a diffondersi in Europa nel Cinquecento. E Pirro sarà fra

Quest'universo di meraviglie mette a dialogo idraulica e arte, ingegneria e architettura, scienza e alchimia, evidenza e arcano

i primi a introdurla nel suo ninfeo, anticipando di quasi due secoli la realizzazione di uno degli automi più simili a quello della gallina, "l'anatra digeritrice" del 1739 a opera dell'inventore francese Jacques de Vaucanson.

Una volta azionato dal furtivo fontaniere, l'automa della Stanza dell'Uovo lascia che l'acqua sgorgi dalla cresta, mentre la gallina depone l'uovo – simbolo di vita – poi risollevato da un ulteriore zampillo d'acqua. Sulle pareti si esprime il gioco degli opposti attraverso una precisa simbologia: la figura della farfalla, che si sviluppa per metamorfosi, assieme alle conchiglie sulle pareti rappresenta la femminilità, mentre quella dei serpenti allude alla virilità. Era qui che il conte si dedicava alle sue sperimentazioni alchemiche, ispirato

dall'atmosfera di sperimentalismo, curiosità scientifica e magia applicata alla scienza, caratteristica delle corti tardo cinquecentesche.

A una delle estremità del ninfeo le Grotte Vecchie, con il rumorio del diafano velo d'acqua che scende davanti a Venere, protettrice delle acque marine, e alle due Naiadi, protettrici delle acque dolci, generano una sorta di atmosfera sospesa. E gli schizzi dissacranti e impertinenti che provengono all'improvviso dal pavimento procurano attimi di pura ilarità.

I giochi d'acqua continuano anche nel fronte sud del ninfeo, una passeggiata lineare e delimitata da una balaustra in pietra sulla quale si sussegue una teoria di fontane. Sul pavimento a mosaico popolato da disegni geometrici e arabeschi sembrano riecheggiare i versi delle poesie declamate all'aperto da Pirro, esponente dell'Accademia dei Facchini della Val di Blenio, singolare associazione di artisti, artigiani, musicisti, attori teatrali. Ma attenzione, perché mentre si è intenti a contemplare tanta bellezza, attraverso una serie di ugelli mimetizzati potrebbe zampillare acqua!

Per realizzare l'impianto idraulico su cui si basa il ninfeo il conte si rivolse all'ingegnere Agostino Ramelli, il quale s'ispirò agli studi di Leonardo da Vinci nella meccanica e nell'idraulica durante il periodo trascorso alla corte di Ludovico Il Moro. All'interno della Torre dell'Acqua si trova un pozzo: una vite idraulica, attivata dal movimento di un cavallo legato a un basto (oggi esiste un sistema meccanico) che girava intorno al pozzo, conduceva l'acqua al grande serbatoio. Da qui, grazie a una caduta di 20 metri e attraverso una fittissima rete di tubazioni nascosta nelle pareti e sotto i pavimenti del ninfeo, l'acqua arrivava, e continua ad arrivare ancora oggi, ai rubinetti azionati dai fontanieri permettendo così il funzionamento dei giochi d'acqua. Un'opera ingegnosa, soprattutto se si pensa che le dimore nobili dell'epoca erano prive di acqua corrente.

Fra la seconda metà dell'Ottocento e l'inizio del Novecento la villa fu abbandonata e subì un forte degrado. Nel 1971 fu acquisita dal Comune di Lainate che, nove anni dopo, ne avviò l'opera di restauro. I meccanismi dei giochi d'acqua sono tornati a vivere grazie ai membri dell'Associazione Amici di Villa Litta, nata all'inizio degli anni Novanta con l'obiettivo di dedicarsi alla riscoperta del complesso architettonico. Così la memoria del conte colto e burlone continua a vivere attraverso un universo di meraviglie capace di porre a dialogo idraulica e arte, ingegneria e architettura, metodo scientifico e alchimia, evidenza e arcano. Pirro I Visconti Borromeo ci aveva visto giusto: è dai contrasti apparenti che possono nascere le idee più felici e le interazioni più brillanti. ♦



In queste due pagine: pavimenti, pareti e soffitti sono decorati a mosaico di ciottoli tondi bianchi (quarzo) e neri (calcare) disposti a comporre complicati intrecci di motivi geometrici e floreali di gusto sorprendentemente moderno. Autore della maggior parte dei mosaici, realizzati con una tecnica originalissima, fu il pittore emiliano Camillo Procaccini (1561-1629). Il bianco e nero delle decorazioni si armonizza con il grigio del calcare venato delle cornici e il verde delle porte e degli scuri delle finestre

