

Recreation and Urban
The Historical Research on the Development
of Urban Recreation Place in the West Countries From the Early Ancient Times
to the Middle Ancient Times

欢娱与城市

——古代和中世纪西方城市

游憩场所的历史演变

薛莹◎著



东南大学出版社
Southeast University Press

广州大学出版基金资助

广州大学重点学科团队建设项目资助

欢娱与城市

——古代和中世纪西方城市
游憩场所的历史演变

薛莹著

东南大学出版社

· 南京 ·

内容摘要

城市游憩是城市居民在城市空间里发生的闲娱活动,城市游憩场所是聚集人们闲娱活动的建筑物内部空间和外部空间。以公共、半公共性游憩空间作为考察对象,以西方国家不同历史时期(上古—中世纪)的典型城市为例,追溯、阐述这两类空间在不同历史时期下以何种场所形式来实现对人们闲娱活动的聚集。

图书在版编目(CIP)数据

欢娱与城市:古代和中世纪西方城市游憩场所的历史演变/薛莹著. —南京:东南大学出版社, 2008. 4

ISBN 978-7-5641-1154-0

I. 欢… II. 薛… III. 文娱活动-公共场所-历史-西方国家-古代~中世纪 IV. G249.59

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 031571 号

东南大学出版社出版发行
(南京四牌楼 2 号 邮编 210096)

出版人:江 汉

全国各地新华书店经销 南京玉河印刷厂印刷

开本:850mm×1168mm 1/32 印张:6.25 字数:150 千

2008 年 4 月第 1 版 2008 年 4 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5641-1154-0/F·132

定价:18.00 元

本社图书若有印装质量问题,请直接与读者服务部联系。电话(传真):025-83792328

目 录

第 1 章 绪论	1
1.1 研究意义和价值	1
1.2 已有研究评述	2
1.3 本书的主要内容和研究方法	7
第 2 章 近东城市文明中的游憩活动场所	9
2.1 美索不达米亚地区的娱神性游憩场所	10
2.1.1 神庙	10
2.1.2 塔庙	13
2.2 古埃及地区的娱神性游憩场所	15
2.2.1 法老陵墓和金字塔	15
2.2.2 神庙	21
2.3 古印度地区的娱神性游憩场所	26
2.3.1 大浴池	26
2.3.2 宰堵波	27
2.3.3 支提堂和毗诃罗	29
第 3 章 古希腊城市文明中的游憩活动场所	30
3.1 远古爱琴文明中的娱神性游憩场所	30
3.1.1 圣石、圣树、宫殿群里的圣室	31
3.1.2 卫城宫殿区内的圣火	35
3.2 荷马时代的游憩活动场所	35

3.2.1	因地制宜的娱神场所·····	35
3.2.2	因地制宜的竞技场所·····	36
3.3	古风时代的游憩活动场所·····	39
3.3.1	神庙与祭坛·····	40
3.3.2	神庙与竞技会·····	45
3.3.3	市场·····	47
3.4	古典时代的游憩活动场所·····	49
3.4.1	卫城圣地·····	50
3.4.2	竞技场、体育场、角力场·····	55
3.4.3	集市广场·····	57
3.4.4	剧场·····	59
3.5	希腊化时代的游憩活动场所·····	65
3.5.1	街道·····	67
3.5.2	广场·····	71
3.5.3	神庙与宫殿区的祭祀地·····	72
3.5.4	剧场·····	75
3.5.5	竞技场和角力场·····	77
第4章	古罗马城市文明中的游憩活动场所 ·····	81
4.1	城邦时代的游憩场所·····	81
4.1.1	伊特鲁里亚人的神庙·····	83
4.1.2	希腊人的神庙·····	85
4.2	共和时代的游憩场所·····	86
4.2.1	广场·····	88
4.2.2	神庙·····	93
4.2.3	圆形剧场·····	97
4.3	帝国时代的游憩场所·····	99

4.3.1	城市广场与巴雪利卡	102
4.3.2	神庙	105
4.3.3	公共浴场	110
4.3.4	剧场与竞技场	115
第5章	中世纪城市文明中的游憩活动场所.....	126
5.1	奴隶制崩溃和基督教胜利时期的游憩活动场所	127
5.1.1	西罗马帝国的基督教教堂	130
5.1.2	东罗马拜占庭帝国君士坦丁堡的城市市中心	136
5.2	封建制时期的游憩活动场所	138
5.2.1	教堂(罗马式、哥特式).....	142
5.2.2	教堂广场	153
5.2.3	行业公会	162
5.2.4	市场	167
5.2.5	街道、公园、绿地、水井等户外开敞空间和公共澡堂	170
第6章	结束语.....	176
	参考文献.....	185
	致 谢.....	190



第1章

绪论

1.1 研究意义和价值

人类聚居环境(Human Settlements)的发展,是一个关乎国计民生乃至人类社会前途命运的重大议题。特别是近二三十年以来,建设可持续的人类聚居环境已引起世界范围的共同关注。城市是一类中等规模的人类聚居单元,在这一层次上,人类因各种生存活动需求而构筑空间、场所、领域时,既创造了城市文明的巨大进步,又制造了人地关系中的诸多冲突。为了能够让城市化的良性发展占主导地位,使人类聚居活动与聚居环境之间达成平衡,很需要运用城市规划手段来实现对空间秩序的合理安排和组织,更需要相应的理论研究来探索城市人居环境的发生、发展规律,从而为城市规划与设计实践提供依据。

城市居民的游憩(Recreation)活动是人类的基本活动之一,城市作为人居环境必然要支持各类游憩活动,也就必然在物质形态上有所反映,如何更合理地规划和设计城市游憩场所在城市空间重组与拓展中的宏观区位和单体的微观形态,越来越成为城市规划与建设工作的重要课题。

本书是从西方城市发展史、建筑发展史中查找、认识、剥离出



城市游憩场所,再结合世界通史及有关的专门史等资料进一步解释场所的演变,具体包括不同历史时期游憩场所的种类、游憩场所在城市空间的基本区位、场所所承载的游憩活动、场所本身的基本形态。

对城市游憩场所进行历史研究,对于探索、把握该类场所的现实发展,对于更好地规划和建设城市人居环境具有重要的意义和价值。因为,只有清楚地掌握了城市游憩场所在城市空间中萌生及演变的历史脉络,才有基础把握好游憩空间与其他功能空间之间的均衡关系,而对于游憩空间的资源配置在当代的城市空间规划中愈来愈显得重要起来。

1.2 已有研究评述

根据大多数文献所提供的线索,“游憩”对应于“recreation”的中译,是源自《雅典宪章》,它与“工作”、“居住”、“交通”一起被列为城市的四项功能。之所以弃“recreation”的“娱乐”之义而选择这个词语,译者认为“游憩”比“娱乐”更能贴切《雅典宪章》中城市基本功能的涵义。所以,尤其在城市研究、旅游研究领域里,“recreation”总是被译作“游憩”。

在国内研究中,“闲暇”、“休闲”、“旅游”是与“游憩”经常纠缠在一起的几个术语,它们所对应的英文单词“leisure”、“leisure and recreation”、“tourism”在英文研究中同样也是经常关联在一起的。国内研究针对它们的主要观点多是来自英文研究已有的成果。

“recreation”是在工业革命之后才开始大量使用的一个词,在此之前,它所指的事物主要由“leisure”(“闲暇”是它的中译)来概括。“leisure”在古希腊时期已经是一个很重要的词汇。在当时,



“leisure”、“happing”、“wisdom”是人一生中要追求的三个目标,“leisure”是首要目标^①,这体现出“leisure”关乎一个人的成就感。

古希腊人和古罗马人对“leisure”的观点,在人类历史的很长时间里占据着主导地位。在古希腊,“leisure”仅是由奴隶养活着的贵族阶层的事情。在古罗马,“leisure”不专属于贵族阶层,而是所有人免除工作的那段时间。在罗马帝国后期,人们会用娱乐和庆典来充实这段时间,以解除疲劳。

到了中世纪,天主教派认为“安息日”是“leisure”的其中一天,上帝之所以安排它,是为了让教徒更好地投入未来的工作而进行休息。在整个中世纪,不论新教革命如何进行,“leisure”价值的传统观念始终未受抨击,反而更为加强了。这种传统观念认为,“leisure”的价值是为了休息和崇拜上帝。上帝是期望和赞赏人们努力工作的,休息正是为了能够更加努力地工作。

工业革命以后,人们的闲暇活动不再限于宗教庆典,工人阶级真正拥有了可以娱乐的闲暇时间。20世纪20年代,“leisure”在创造一个人的身份、个体的社会交往方面的作用越来越明显。20世纪60年代以后,大多数的社会活动可以被个人自由地选择了,不再是迫于传统或宗教的压力去选择。一些具体的“leisure”,有各种游戏,在网球场、海岸、剧场发生的活动等。同时,在英文研究中,“leisure”与“recreation”、“play”等词汇一起出现的场合越来越多,尤其是“leisure”与“recreation”,那些之前由单个的“leisure”就可以说明的地方,开始由“leisure and recreation”(“休闲”是它的中译)来代替。

对于“recreation”这个词,在英文研究中,有着概念上的含糊和定义上的难题。规划者的一些务实性观点,是将“recreation”等

^① Jafari Jafar. Encyclopedia of Tourism II. London: Routledge, 2000



同于那些人们在闲暇时间里所参与的活动。它被认为是自然性娱乐和运动的同义词^①。这种观点提供了许多实际的好处：易于确定是什么样的活动、活动的地点、活动的时间、活动的持续时间和活动的发生频度。但是，这种观点很少分析这些活动是否真正适合人们的需要，从本质上忽视了需要、动机、满意度、态度、经历和选择的问题。规划者往往按已有的活动类型和人们的参加频率作为规划基础，却并不考虑这与人们潜在的偏好是否相符。

本书使用了“recreation”这个概念，而非“leisure”或“leisure and recreation”。其原因在于：从学科研究的起源来看，“leisure research”不仅研究活动，而且研究时间和人们对待时间、闲暇活动的态度。“recreation research”则主要涉及活动和设施，有规划的含义^②。所以，对于要涉及场所和空间的论述，使用“recreation”这个概念要更为合适一些。

在英文研究中，“recreation”与“leisure”或“leisure and recreation”经常关联在一起，相应的在国内研究中，它们所对应的中译词汇“游憩”、“闲暇”、“休闲”也经常关联在一起，在某些场合，它们之间的界限并不是截然分明的，反而在不少场合，它们之间是可以相互混用的，实质上并不矛盾。

除此之外，“游憩(recreation)”与“旅游(tourism)”之间也是既有关联也有区别。两者的联系在于：城市居民的游憩资源(也就是城市居民的闲娱活动资源)，往往是城市旅游开发和利用的主体

① Janet E Stockdale. Concepts and Measures of Leisure Participation and Preference. In: Edgar L Jackson, Thomas L Burton. Understanding Leisure and Recreation: Mapping the Past, Charting the Future. London: Venture Publishing Inc, 1989: 116—117

② Rabel J Burdge. The Evolution of Leisure and Recreation Research from Multidisciplinary to Interdisciplinary. In: Edgar L Jackson, Thomas L Burton. Understanding Leisure and Recreation: Mapping the Past, Charting the Future. London: Venture Publishing Inc, 1989: 31—33



资源。旅游者的活动总是由一系列娱乐活动组成,如购物、娱乐表演、观光、户外娱乐(划船、露营、徒步旅行、滑雪等)。这些活动的娱乐性程度和旅游目的地的基础资源条件,往往是旅游者能否获得满意体验的决定因素。两者的区别在于:它们所面对的“人”的类别不同。旅游者必须在空间发生一个“旅行”的特征,在时间上发生一个“至少停留一个晚上”的特征时,才会产生“旅游”;而“游憩”所面对的城市居民,则无需这些特征。

对于“场所(place)”这个概念,现存的所有相关概念基本包括三个部分:地理位置(location)、物质形式(material form),以及它拥有的价值和意义(value and meaning)^①。“场所”是相对“空间(space)”提出来的。空间没有文化的成分,是用矢量来精确表达的^②,只包括地理位置和物质形式两个部分。而场所具有明显的文化因素,是使社会模式在空间范围内运作具体化的一个概念。在明确“场所”的文化含义后,“场所环境(place context)”相应被提出,特指场所所在的社会环境总和^③。狭义的场所概念只包含场所应有的内涵(即三个基本部分)，“场所与场所环境(place and place context)”是广义的场所,这个广义概念不仅包含了内涵,还包含了场所的外延。本书使用的是狭义的“场所”概念。

对于城市功能活动而言,从一个比较宽泛的角度来理解,人们在城市中进行的各种生产、服务活动均属于城市功能的范畴^④。在这种理解下,城市游憩是指城市居民在城市空间内所进行的闲

① Tuan Y F. Space and Place: the Perspective of Experience. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977: 8-18; 118-148

② Sack R D. Homo Geographicus: a Framework for Action, Awareness and Moral Concern. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997: 292

③ Moore R L, Scott D. Place attachment context: comparing a park and a trail within. Forest Science, 2003, 49(6): 877-884

④ Carter H. The study of urban geography. London: Edward Arnold, 1972



娱活动。

任何城市都可以分解为两种空间:建筑物内部的空间和建筑物外部的空间(即城市的开敞空间)。那些能够聚集人们闲娱活动的建筑物内部空间和外部空间,即是“城市游憩空间”。按权属性质,城市游憩空间又可分为公共空间、半公共空间和私有空间。本书的“城市游憩场所”,仅涉及公共、半公共性游憩空间,探求历史上这两类空间是以何种场所形式来实现对人们闲娱活动的聚集。

围绕城市游憩场所而展开的研究,主要发生在城市规划、旅游规划、风景园林领域。英文研究的论题多集中在活动空间的游憩功能规划和设计方面,具体场所多涉及城市广场(Michael Webb, 1990)、城市绿地(Fobos J. G., 1995; Robert M. S., 1995; Zube E. H., 1995)、城市滨水区(Krausse G. H., 1995; Smith P., 1996; Cybriwsky R., 1999; Richardson C., 2000)、历史街区(Henri L., 1991)等,也会以城市开放空间(Tom F., 1990; Tom T., 1992; Forman R., 1995; Garvin A. and Berens G., 1997; Thompson C. W., 2002)或城市公共活动空间(Roberto B. and Gianni L., 1977; D. Braslau, 1995; Brooke W. and Toni A., 1997)为题来进行探讨。

国内研究受西方观点的影响较大,大部分也是集中在城市公共空间(吴必虎, 2003; 王洪涛, 2003; 张翰卿, 2005)、城市商业区(保继刚, 1998、2002、2005; 黄震方, 2001; 陶伟, 2003、2005; 俞晟, 2003; 卞显红, 2004; 张春丽, 2005; 楼嘉军, 2005)、城市滨水区(方庆, 2003; 陈太政, 2004; 刘月琴, 2005; 张璟, 2006)、环城游憩带(吴必虎, 2001; 王云才, 2000、2003; 苏平, 2004; 李江敏, 2004、2005)、城市绿地(吴为廉, 2001; 田逢军, 2003; 徐波, 2004)、风景区(吴承照, 1999; 鄢慧丽, 2003)、森林(陈应发, 1994; 孙根年, 2004)等的游憩规划和设计上。近年来,对于上述城市游憩空间的结构演变及



其形成机制,也有研究(侯国林,2002;陶伟等,2002、2003、2005、2006;何雨,2006)关注并着力进行了讨论,但是,“城市游憩场所”在不同历史时期、不同地域上所对应的活动空间,以及城市游憩活动本身的萌生与演变,还较少见到历史性、系统性的梳理和阐述。

城市活动的变化必将引起城市形态的改变,而城市必然会不断地以其变化的形态来适应人类的需要^①。显然,要获知城市人类聚居环境的内在规律,城市形态与城市活动之间的关系是一条重要的认识途径。在已有研究中,已涉及农业、工业,以及包括运输、商业、服务业、银行、保险等在内的城市活动对城市形态的影响,但极少见到有关城市游憩活动对城市形态影响的研究。

基于此,本书对西方城市游憩场所进行历史研究,目的在于:掌握该类场所历史演变的基本线索,了解该类场所在不同历史时期西方典型城市中的基本区位、场所本身的基本特征,以及场所所承载的游憩活动种类,从中再获得城市游憩活动在不同历史时期下与城市形态演变之间的基本线索。

1.3 本书的主要内容和研究方法

本项研究报告对古代和中世纪时期西方城市游憩场所的演变进行梳理,具体包括:

第一,近东城市文明中的游憩活动场所。西方文明,其绝大部分来自近东各城市。美索不达米亚地区、古埃及、古印度的娱神性场所可以说是西方城市娱神、娱人性游憩场所的起源。首先对这些地区该类场所的基本起源进行阐述,为后述西方游憩场所的演变提供铺垫。

^① 赵和生.城市规划与城市发展.第二版.南京:东南大学出版社,2005



第二,古希腊城市文明中的游憩活动场所。古希腊是欧洲文明的摇篮,它的文明进程最能鲜明地反映出西方精神。对古希腊城市的游憩场所按照远古爱琴文明时代、荷马时代、古风时代、古典时代和希腊化时代分别进行了梳理,查找出这一历史时期该地区娱神性场所演变的基本形态,也梳理出伴生着娱神性场所而出现的娱人性活动的最初形态。

第三,古罗马城市文明中的游憩活动场所。古罗马时代是西方奴隶制发展的最高阶段。当时罗马城市之多、之大,娱神、娱人活动之普遍,均是世界古代文明中罕见的。对古罗马城市按照城邦时代、共和时代、帝国时代分别进行阐述,这一历史时期的侧重点较多反映在场所所承载的活动的种类和性质上。

第四,中世纪城市文明中的游憩活动场所。古典文化衰落至文艺复兴前这一段时间,被称之为“中间的世纪”,即“中世纪”。在这一历史阶段,发生了奴隶制崩溃和基督教胜利的重大事件,基督教取代多神成为社会信仰的主导,因此娱神的对象发生了改变,承载娱神活动的场所形态也发生了重大改变。本书第5章分别按照奴隶制崩溃时期和封建制时期两个阶段,对游憩活动及其场所进行梳理和阐述。

本书需要对大量史料进行梳理,主要采用历史研究方法。在研究中,采用“融会贯通”的方法,以西方城市发展史、建筑发展史为主要研究线索的同时,再辅以世界通史、世界文明史、宗教史、生活史等线索和背景,归纳、总结不同游憩场所与活动的演变情况。



第2章

近东城市文明中的游憩活动场所

今天的西方文明,也可说就是欧美文明。与其说起源于克里特、希腊、罗马,不如说起源于近东。希腊文明,究其实际,其绝大部分来自近东各城市。近东,一般泛指苏俄及黑海之南的亚洲西南、印度及阿富汗以西之地。除上述地区外,一贯与东方文明脉络相连的埃及也往往包括在内^①。

“civilization(文明)”,源自拉丁文中的“civis(公民)”,即“城市居民”一词。从这个意义上说,文明就意味着城市生活。城市文明最早兴起于古希腊人称之为美索不达米亚(Mesopotamien)、位于现今伊拉克境内幼发拉底河和底格里斯河之间的地区,其时间大约在公元前4000—前3500年之间,此后,在埃及、印度、中国、希腊、意大利和美洲相继兴起^②(图2-1)。

^① [美]威尔·杜兰. 世界文明史:东方的遗产. 幼狮文化公司译. 北京:东方出版社,1999:3

^② 黄洋,赵立行,金寿福. 世界古代中世纪史. 上海:复旦大学出版社,2005:1-2

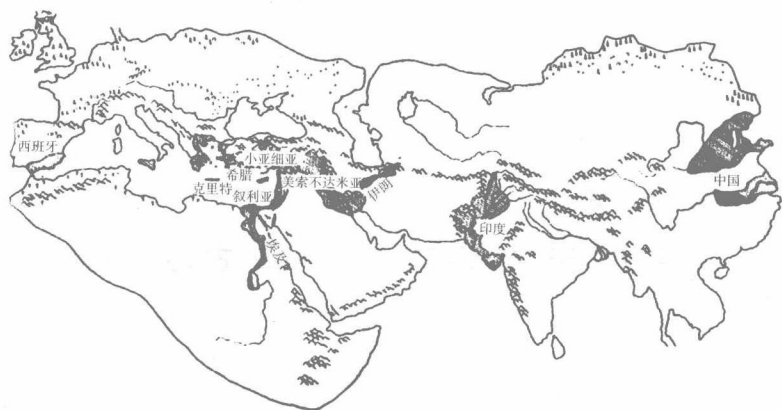


图 2-1 公元前 1500 年的城市
(图片来源:《世界城市史》,第 21 页)

2.1 美索不达米亚地区的娱神性游憩场所

2.1.1 神庙

底格里斯河和幼发拉底河均发源于今土耳其境内的亚美尼亚群山之中,由这两条河流横贯的广阔土地被古希腊人称作“美索不达米亚”。在古代,两河流域分为两个大的地理范畴。以西帕尔为界,以北的地区叫亚述(Assur),以南的地区叫巴比伦尼亚(Babylonia)。巴比伦尼亚又分为南、北部分,尼普尔以北的区域叫阿卡德(Akkad),以南的地区叫苏美尔(Sumer)(图 2-2)。

两河流域的旧石器文化遗址分布在北部山地,新石器文化遗址逐渐向偏南的丘陵地带推移。到了乌尔德文化时期(约公元前 4300—前 3500 年),两河流域南部的苏美尔地区开始出现定居点。在这个时期,苏美尔人的居民住房是用泥土和芦苇筑成的简单的小屋。



图 2-2 古代西亚

(图片来源:《外国建筑史:从远古至 19 世纪》,第 12 页)

在埃利都遗址,据考古发现,神庙遗迹是以泥砖作为建筑材料的。

在乌鲁克文化时期(公元前 3500—前 3100 年),一些地理位置优越的苏美尔人的村落逐渐变成城镇,乌鲁克城就是由原来的三个村落集合并扩大而成的。伴随着城镇的出现,原来以血缘关系为基础的氏族部落形式让位于以居住区域为基础的农村公社。

在捷姆连特·那色文化时期(约公元前 3100—前 2800 年),苏美尔人在原来众多城镇的基础上,开始形成城邦国家。所谓城邦国家就是以主要的城市联合周围的村镇形成的政权。当时重要的城市有埃利都、乌鲁克、乌尔、拉加什、乌玛、尼普尔和基什等。当时,一个城市的宗教认同感是借助本城市的主神及其神庙而形成的;政治认同感则是通过防护墙来维持的。城邦的首领身兼世俗和宗教双重职能。作为世俗统治者,城邦首领平时负责城邦内水利设施的修筑和维护,战时率军作战;作为城邦的最高祭司,城邦首领不仅居住在主神神庙内,而且还主持重要的祭祀活