

后浪出版

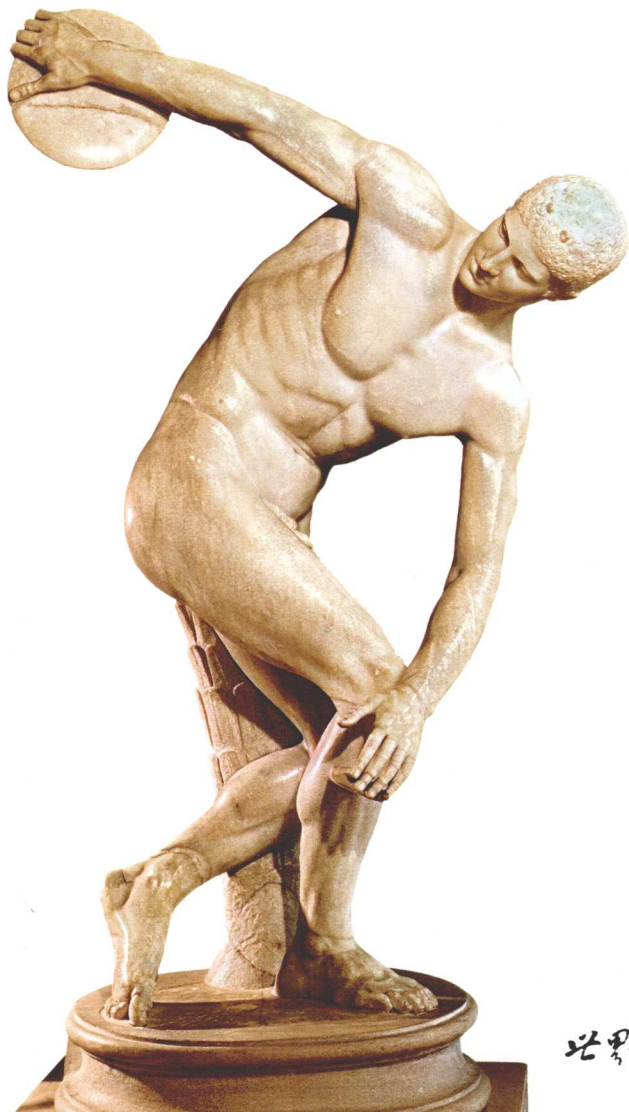
古希腊艺术

DIE GRIECHISCHE KUNST

(德) 托尼奥·赫尔舍 著 陈亮 译

Tonio Hölscher

(插图版)



世界图书出版公司

古希腊艺术

DIE GRIECHISCHE KUNST

(德) 托尼奥·赫尔舍 著 陈亮 译

Tonio Hölscher

(插图版)

世界图书出版公司

北京·广州·上海·西安

图书在版编目 (CIP) 数据

古希腊艺术 / (德) 赫尔舍著 ; 陈亮译 . -- 北京 :

世界图书出版公司北京公司 , 2013.3

ISBN 978-7-5100-5825-7

I . ①古… II . ①赫… ②陈… III . ①艺术史—古希腊 IV . ①J154.509.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第035281号

©Verlag C.H. Beck oHG, München 2007

Simplified Chinese translation edition published by Post Wave Publishing Consulting (Beijing) Co. Ltd..

本书简体中文版由后浪出版咨询 (北京) 有限责任公司出版。

古希腊艺术 (插图版)

著 者 : (德) 托尼奥·赫尔舍 (Tonio Hölscher)

译 者 : 陈亮

筹划出版 : 银杏树下

出版统筹 : 吴兴元

责任编辑 : 蒋天飞

营销推广 : ONEBOOK

装帧制造 : 墨白空间

出 版 : 世界图书出版公司北京公司

出 版 人 : 张跃明

发 行 : 世界图书出版公司北京公司 (北京朝内大街 137 号 邮编 100010)

销 售 : 各地新华书店

印 刷 : 北京联兴华印刷厂 (北京通州区张家湾皇木厂 邮编 101113)

(如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与承印厂联系调换。联系电话: 010-61501799)

开 本 : 720 毫米 × 1030 毫米 1/16

印 张 : 10 插图 6

字 数 : 132 千

版 次 : 2014 年 3 月第 1 版

印 次 : 2014 年 3 月第 1 次印刷

读者服务 : reader@hinabook.com 188-1142-1266

投稿服务 : onebook@hinabook.com 133-6631-2326

购书服务 : buy@hinabook.com 133-6657-3072

网上订购 : www.hinabook.com (后浪官网)

ISBN 978-7-5100-5825-7

定价 : 32.00 元

后浪出版咨询 (北京) 有限责任公司法律顾问 : 北京大成律师事务所 周天晖 copyright@hinabook.com

版权所有 翻印必究

致中国读者

我十分高兴这本论希腊艺术的小书被译成中文。东亚艺术自有其深厚的传统，要让西方艺术的源头古希腊能够为中国读者理解，是一个巨大的挑战。就此而言，在海德堡大学和加州大学伯克利分校有中国学生的课堂上教授希腊艺术的经历让我难以忘怀。我希望这个译本能有助于建立有效的观念交流，揭示东西两种视觉艺术传统在其特定的社会文化价值观中的呈现。

本书有三重写作目的。首先，它旨在呈现古希腊平等主义的小型城邦与它们周围君主政体的大型帝国相比，能够产生什么样的视觉艺术。相应地，对“人”这一观念、人的身体及其能力和意义的关切，以之作为模型来构想世界，后来成为“西方”艺术的根本问题。其次，本书旨在表明，古希腊的艺术品不是一个自律的审美现象，在博物馆或学园的封闭空间中被感知，而是在社会、宗教和政治生活中扮演了至关重要的角色：图像是观念中的城邦及其生活实践的一部分。虽然这种“图像的社会文化”在古希腊尤为突出，它实则可以被理解为大多数前现代社会的一个特征。再次，我力图在写作这本书时不预设和接受西方艺术“自明”的前提，由此期望使它能够包容来自“外部”的开明的方法以及与其他社会视觉文化的比较。

我很感激陈亮提议为这本书出一个中文版并承担了翻译的任务。我与他在研讨课以及私人会面中有过多次讨论，涉及了希腊罗马艺术的诸多问题，从他的作为我相信他能以最明白的方式将本书移植入中国文化语境。此外，我要对后浪出版公司富于勇气的决定和对此书细致的编辑致以谢意。

托尼奥·赫尔舍

2013年6月于德国海德堡

目 录

致中国读者·····	1
------------	---

第一章 图像作品和生活世界·····	1
---------------------------	----------

1.1 充满图像的生活	2
-------------	---

1.2 图像的生活	6
-----------	---

1.3 身体图像	8
----------	---

1.4 图像世界	10
----------	----

1.5 佚失与复得	12
-----------	----

第二章 古风时期·····	15
----------------------	-----------

2.1 荣誉、财产和城邦文化	16
----------------	----

2.2 圣域：还愿雕像、祭拜雕像、神庙装饰	20
-----------------------	----

2.3 大型墓葬纪念物	36
-------------	----

2.4 节庆文化和亡灵祭祀：彩绘陶器	40
--------------------	----

2.5 城邦与个人的图像符号：钱币与印章	53
----------------------	----

2.6 形式语言、人的图像和艺术家	56
-------------------	----

第三章 古典时期·····	59
----------------------	-----------

3.1 希腊人、市民与个人	60
---------------	----

3.2 中央广场与圣域：政治性的大型纪念物	62
-----------------------	----

- 3.3 神庙：介于伦理和政治之间的神话 67
- 3.4 神像：神性的维度 70
- 3.5 人的图像 I：运动员和英雄 80
- 3.6 人的图像 II：肖像的早期形式 88
- 3.7 墓地浮雕：死亡视角中的社会 92
- 3.8 节庆文化和亡灵祭祀：彩绘陶器 95
- 3.9 形式语言、人的图像和艺术家 101

第四章 希腊化时期..... 105

- 4.1 君权与个人生活 106
- 4.2 君主：超凡魅力、激情、独一无二 107
- 4.3 神像：威严与生活享乐 116
- 4.4 神话图像：命运与激情 121
- 4.5 人的图像：分化的角色 125
- 4.6 氛围作为图像 130
- 4.7 住宅：私人领域的发现 135
- 4.8 形式语言、人的图像和艺术家 139

延伸阅读.....	143
译名对照表.....	145
译后记.....	153
出版后记.....	155

第一章

图像作品和生活世界

1.1 充满图像的生活

希腊人的世界充满了图像 (Bild)^①。当来访者走近城市时, 长长的街道两旁, 时常密集排满了坟墓, 墓前有死者的大型肖像雕塑 (Bildnisstatue) 和浮雕。在城市附近的区域和城墙之内, 会不时碰到大大小小的圣域 (Heiligtum), 其中有着诸神和半神英雄们 (Herōe)^② 的祭祀雕像 (Kultbild); 神庙也常以浮雕的形式饰满了雕塑。许多圣域中都保存着无数图像作品, 作为还愿品 (Weihgeschenk)^③: 包括大型的立像 (其中部分是表现多个人物的群雕), 画在木板上或以湿壁画技法画在建筑物墙面上的绘画, 但尤其常见的是青铜或赤陶质地的小型还愿雕像, 它们的数量时常成百上千。在中央广场 (Agora)^④ 上,

^① 德文术语 Bild 的翻译是个大问题, 也是本书的一个核心问题。译文对 Bild 按照不同的情况分别处理: 1. 在泛指的情况下, Bild 一律译为“图像”, 也包括 Bild 处于词首的复合词, 如“图像作品” (Bildwerk); 2. Bild 处于词尾的复合词, 根据语境译为“图像”或“形象”, 如“典范图像、典范形象” (Leitbild)、 “愿望图像” (Wunschbild)、 “反面图像” (Gegenbild); 3. 在古希腊文化语境中, 有时 Bild 特指雕像, 例如 Kultbild 在古希腊不包括画像, 只指祭祀雕像。——译者注, 下同

^② 在古希腊观念中, “半神英雄” (Herōe, Heros) 不同于凡人的“英雄” (Held), 是半神半人的英雄, 是“神人”。

^③ 还愿品 (Weihgeschenk, Votivgabe) 源于拉丁语 *votum* (意为“誓愿”), 是还愿者根据一个誓愿献给某个神圣场所的人造物或自然物, 作为表达谢意的标志。

^④ Agora 希腊文为 ἀγορά (字面义为“集会场所”), 在古希腊一般位于一个城邦的中心, 是节庆、集会和贸易的空旷场地。Agora 的起源是村落中的集会场所, 随着几何化时期末期小共同体 (Gemeinschaft) 的发展, 以及随后多个村庄联合为一种更大的村落联合体 (Synoikismos), 集会场所发展为村落之间的一个空场, 它在地理上位于中央, 而且交通上便于到达。于是这个空场, 原本还在各个不同的村落的聚落中心之外, 却因其功能和位置的重要, 慢慢在它周

立着往昔和当今政治家们的肖像雕塑，但也立着具有政治意义的诸神和半神英雄们的雕像。市政厅和其他的公共性建筑、剧场和运动场所都布置着图像作品。在讲究的住房里，许多在节庆场合使用的器皿和用具上，极尽华丽地装饰着各种各样的图像主题；后来住房中又出现了小雕塑，偶尔也有大型雕像，还有壁画。在大城市中，有时公共广场上和圣域中的图像作品是如此繁多而密集，以致连走动和交通都受到了阻碍，对此官方不时设立规章并加以清理。

图像作品如此密集地存在于希腊人的生活世界（Lebenswelt）中，这从今天的眼光来看不易理解。尽管我们当下正在经历一个全球性图像媒体的高歌猛进，但这与古代世界的情形差异巨大。今天，图像所针对的是封闭屏幕空间中的个体感知，而图像作品在古典时代（Antike）^①的设置，在很大程度上则是为了公共空间中的集体感知；再者现代媒体的图像大多倏忽即逝，而古典时期的图像作品则意在长存。

一直到近代，公共空间中的图像作品都是图像艺术的一个核心任务。但十九世纪以来，公共艺术越来越远离普遍关注的焦点。个性、创造性和艺术的批判态度看来难以与政治和公众的要求协调一致。“大型纪念物是空洞的”，斯坦尼斯拉夫·泽西·勒克（Stanislaw Jerzy Lec）^②写道。古典时代的公共艺术对于这一观点其实是陌生的。

今天，我们首先是在博物馆或书本中感知“艺术品”，将它们作为历史上风格或文化的见证。但这只是现代的观念构建：一个古典时

（接上页）围形成市镇的结构，并逐渐成为正在形成中的城邦的中心。原本这个空旷的场地，位于几条街道的交汇处，是服务于政治和司法的集会场所，因为它位置的核心和交通的便利，遂也成为市场（Marktplatz）。考虑到这个集会场所在政治和宗教意义上的优先性，以及它在城邦中的核心地理位置，本书将 Agora 译为“中央广场”。

^① 本书中“古典时代”或“古代”对应德文 Antike，相应的英文词为 antiquity，指古希腊罗马时代，而用“古典时期”翻译 Klassik 一词，对应于英文“classical period”，指古希腊古风时期之后的古典艺术时期。

^② 斯坦尼斯拉夫·泽西·勒克（Stanislaw Jerzy Lec，1909-1966）是一位波兰抒情诗人和警句家。

期的图像作品被创造出来,从不是为了成为风格史中的一环或文化史中的一个元素。

在古典时代,图像作品是生活世界的一部分。在那里,它们不是孤立的“博物馆式”观察的对象,而是与许多其他元素共同构成文化世界的图像性元素,各个古代社会在这个文化世界中展开它们的生活。在此意义上,对于古代的图像作品而言,与其问在什么意义上,艺术家创造了它们和观察者理解了它们,不如问社会群体是如何与它们朝夕共处的。

图像的世界是人的世界。在此涉及社会生活的三个范畴:空间、时间和行为。

社会空间 图像作品是依生活空间而定的。西塞罗曾嘲笑西亚边远城镇阿拉邦达(Alabanda)的居民,说他们竟然在中央广场上设竞技优胜者的立像,而在运动场则立起律师像。相反,一个雅典的爱国者会自豪地宣称,在他的城邦,中央广场上只立着政治家的雕像,而不是运动员像。哪一类图像作品应置于何处,在当时是有规范的。在此意义上,重要的社会空间可以成为安放特定图像作品的场所:圣域放置还愿雕像,中央广场设置政治性大型纪念物(Denkmal)^①,竞技

^① 德文术语 Denkmal,最早的使用者是马丁·路德,他用它来翻译希腊语词 *mnemosynon*(意为“记忆”)和拉丁语词 *monumentum*(意为“提醒、记起”)。这一概念原本泛指一般能让人回想起某个人或某件事的东西,在19世纪时它被用作 Monument 的同义词(形容词 monumental 在今天主要表示巨大和令人印象深刻),主要指特别重大的纪念物。此外,在记忆文化(Erinnerungskultur,这是德国学术界讨论较多的一个领域,主要成果之一有 Jan Assmann 的文化记忆理论)中,Denkmal 指具有特别价值的东西,这种价值可以源自艺术、政治、技术、城市建设或自然景观营造方面的成就。这个词在今天的语言使用中,因学科的不同而意义各异,例如在艺术史中,指为了纪念目的创作的作品,而在文物保护(Denkmalerschutz)中,它的含义则更为广泛,通常人类文化发展过程中遗留下来的东西中值得保护者都可称为 Denkmal,大体相当于中文中的“文物”。以往 Denkmal 或 Monument 在艺术史中常译作“纪念碑”,而中文中“碑”的意义较为具体,一般指竖立的扁平石板,上面常刻有文字,因而这个译法的针对性太强。也有译作“大型纪念性建筑物”,然而并非所有的 Denkmal 都做成建筑的形式,比如古希腊立在市场上的纪念雕塑和立在墓前的大型彩绘陶器都是用于纪念目的的 Denkmal,但显然都不是建筑。本书因而尝试择取术语 Denkmal 和 Monument 的两个核心涵义:“纪念”和“大型、重要”,将其译为“大型纪念物”。

训练场 (Gymnasium) ^① 摆放运动员的保护神赫尔墨斯和赫拉克勒斯的立像, 墓地竖立死者的雕像和浮雕, 住房中则放着生活的典范图像 (Leitbild)、愿望图像 (Wunschbild) 和反面图像 (Gegenbild) ^②。图像在不同的场所获得它们现实的含义, 又反过来给予这些场所以特殊的意义。

社会时间 图像作品是依社会情境而作。公元前472年的狄奥尼索斯节上, 在悲剧《波斯人》中, 埃斯库罗斯将希腊人对波斯人的战争作为高度宗教性的伦理冲突搬上了舞台。同一时期的宴饮 (Symposium) ^③ 中也使用画瓶, 在这些画瓶上, 希腊人对东方敌人的胜利呈现为一种夸张的、有时甚至是放肆的蔑视, 供人作为饮酒时的谈资。与此相反的是, 几十年后在胜利女神雅典娜 (Athena Nike) ^④ 神庙的檐壁 (Fries) 上, 同一场战争 ^⑤ 被凝炼地表现为抵御大敌的爱国伟绩。在诸神节庆、宴饮和圣域这些情境中, 进行着不同的对话 (Diskurs), 这些对话关乎集体 (Gemeinschaft) ^⑥ 的核心主题。

^① 竞技训练场 (Gymnasium), 希腊文为 γυμνάσιον, Gymnasium 是它的拉丁化形式。在古希腊, 竞技训练场是男性青年锻炼身体和磨炼精神的场所, 而以身体训练为根本。从很早开始, 在竞技训练场中的锻炼即裸体进行。

^② 这三个词是作者构造的复合词, 在书中反复出现。典范图像 (Leitbild) 指被一个社会视为典范的人物和行为的图像, 愿望图像 (Wunschbild) 指表现个人或群体愿望的图像, 反面图像 (Gegenbild) 指与典范图像相对立的图像, 表现的是对立于文明或模范的图像。

^③ 宴饮 (Symposium, Symposion), 希腊文为 συμπόσιον, Symposium 是它的拉丁化形式。在古希腊, 宴饮是一种上等阶层重要的社交方式, 在集体的、无拘无束的酒席间, 宾主谈论各种话题。人们转动有杯耳的酒杯, 将洒出的酒献给神, 表明了一种共同的与神的密切联系。酒会上有时会唱起一支古老的歌谣, 献给阿波罗。Symposium 的“学术研讨会”这一义项后起。

^④ Nike 希腊文为 Νίκη, 在希腊神话中是胜利的拟人化, 呈现为有翼的女神形象。在罗马神话中的对应形象是 Victoria。本书中 Nike 根据不同的情况译为“胜利女神”, 如胜利女神雅典娜 (Athena Nike), 或“尼刻”, 如萨莫色雷斯岛的尼刻 (Nike von Samothrake)。

^⑤ 实际上波斯战争包括一系列战役 (战争由两阶段组成, 光有名的战役就有三个), 作者也在此用了复数 (dieselben Kämpfe), 但为了符合中文习惯起见, 译为单数: “同一场战争”。

^⑥ Gemeinschaft 一词在现代有“社区”的意思, 在本书中主要指城邦的居民全体。在村落基础上联合成的共同体慢慢成长为城邦, 城邦规模还比较小, 人与人之间能够彼此相识, 集体意识还比较强, 故而本书中将 Gemeinschaft 主要译为“集体”。

社会行为 人与图像作品的交往通过部分自发、部分合于规则的行为实现。图像作品成为赋予意义的落成、修缮（Pflege）^①和祭拜等仪式的对象，成为政治的和社会的价值设定（Wertsetzung）的对象，最后还是崇拜、赞赏、爱慕以及憎恨之类情感行为的对象。图像世界是生活世界的一部分。

这正是本书的目标所在：在古代生活世界的空间、情境和行为中呈现希腊的图像作品。

1.2 图像的生活

一个图像当时在这个文化中是什么？图像作品对古希腊社会的贡献何在？

希腊图像作品具有一种惊人的“物的”（objektiv）^②生动性（Lebendigkeit）。神庙中神祇的祭祀雕像当时被扛着来回游行，在流水中濯洗，然后涂以油脂，穿戴上衣服和饰物，如同它们就是神本身。人们传讲着神像的故事，说它们曾经摇头、哭泣、流血，以此表明它们的意愿或使人得以知晓未来。雅典娜的神像可以挥舞长枪令恶人胆战，使善人平安。神祇和半神英雄的立像可以疗治疾病、抵御瘟疫。

同样“生动”（lebendig）的是人的雕像。史书中记载过某个塔索斯的忒阿根尼（Theagenes von Thasos），在他死后，他的仇人为了报复，

^① 这段文字对于图像作品在生活世界中的作用从三方面加以陈述：仪式、价值设定和情感行为。其中仪式部分，根据对于图像作品的处置方式又可分为三类：一类是完成一件图像作品（比如一个祭祀雕像）后，需要在一个落成仪式中赋予它神性；一类是对于神像等图像作品的祭拜仪式；另一类是对具有神性的图像作品的修缮（Pflege），同样要通过仪式完成。

^② 这里著者强调希腊雕像不是像在今日西方教堂中的神像一样，固定不动地被人当做一个冥思和祈祷膜拜的对象，而是更像今日印度许多宗教仪式中的神像，它们在仪式中被洗涤、被穿上衣服，被人抬着游行，仿佛人们通过这个具体的雕像可以与神灵进行直接的交往。在此重要的不是这个神像是否显得真实，而是它的“物〔质性〕的”（objektiv）存在给予人们对它进行操作的可能性：它首先是个“东西”。

狠狠抽打他那立在中央广场上的青铜肖像雕塑，直到雕像转而自卫，倒向这个抽打它的人，压死了他。他的孩子们随后控告立像犯有谋杀罪，并赢得诉讼，塔索斯人（Thasier）将雕像扔进了大海里作为惩罚。不久就遇到一个荒年，人们求问德尔斐的神谕，得到答复说，城邦应当接回所有的被放逐者。人们照着作了，然而荒年依旧。第二次卜问时，神谕说道，人们把忒阿根尼给忘了。于是他们从海里打捞出那尊立像，将它又立在中央广场上。他们又以供品祭拜忒阿根尼像百年之久，而它则屡次以切实的疗病神迹显灵。

人们偶尔也会专门制作图像作品，以求能与被表现的人直接交往。例如在居瑞尼（Kyrene）^①有一则法律这样规定道，谁想接受来自另一个城邦的被放逐者，就必须与放逐者和解，和解的方式是制作放逐者们的像，并用食物和饮料款待它们。

所有这些并非史前巫术的残留，而是在理性发达时代的观念和实践。人们当时也总是意识到，图像作品是人的造物。它们的材质与它们的生动性一同得到强调。一块古风时期的墓碑铭文这样写道：“这是弗拉希克莱娅（Phrasikleia）的墓碑”，同时又写道，“我[即图像所刻画的亡者]将永远被称为[未婚的]少女”。人工的制造和生动性并不矛盾，而是彼此加强。

古代的图像作品在此意义上使得所表现的有灵之物（Wesen）^②与无灵之物（Gegenstand）^③“在场”（präsent）^④。这是当时一个核心的

^① Kyrene 希腊文为 Κυρήνη，直接的音译为“居瑞尼”，位于今日利比亚，是当时东部利比亚地区最重要的五座古希腊城邦中的一座，利比亚东部因此在古代被称为“居瑞奈卡”（Kyrenaika）。Kyrene 对应英文为 Cyrene，一般根据英文发音译为“昔兰尼”或“塞利尼”。

^② 本书中的 Wesen 指有灵之物，包括人和神话中的神祇、精怪之类，找不到相应的中文词，以“有灵之物”表示它的“有生命之物”的含义。在复合词中，则依情况一般译为“怪物”，例如混合怪物（Mischwesen）、幻想中的怪物（Phantasiewesen）、神话中的怪物（Fabelwesen）。

^③ 德语词 Gegenstand 一般译为“物品、东西”，与拉丁词源的 object 大致相当。这里为了强调与 Wesen（有灵之物）的区别，特译为“无灵之物”。

^④ 著者以“präsent”或“Präsenz”强调的不是一个事物的泛泛的存在，而是它存在于这里（Hier）和当下（Jetzt），也就是说，它和它的观看者“在一起”，因而将它们译为“在场”。

社会性任务。通过图像,原本不可能共同存在的各种力量和形象可以被带入生活世界。图像的本体论地位是:“再现”(repräsentieren)形象,使得它们跨过时空的阻隔,超越短暂和不在场,获得一个此时(Jetzt)和此地(Hier)。与其说图像传达一个信息,毋宁说它就“在那儿”(ist da)。它将时空远隔的人与事置入生活世界,使人们可与之相交通。神祇与半神英雄的图像、往昔的亡灵与当代的伟人构成了一个理想的集体,在这个集体中,生者找到了他们的位置和方向。

1.3 身体图像

希腊的图像艺术是身体的艺术。令人惊异的是,身体大多裸露着,时或着衣但也曲线毕露,多数身体完美、漂亮、年轻,少数的写实、丑陋、衰老,它们常常具有一种迷人的感性(Sinnlichkeit)^①。圆雕因其本身的特性,是根据具体的形体进行塑造。然而所有其他的类型,例如浮雕雕塑(Reliefskulptur)^②、壁画、板面绘画(Tafelgemälde)^③和瓶画,也明显突出人的形体。相形之下,“环境”(Umwelt)、风景和氛围(Ambiente)占次要地位。

这种对于单个人物及其身体仪表的强调深深根植于古希腊人的社会人类学和文化实践。在自主的希腊城邦所支持的社会形态中,所有重要的事务都以“面对面”(face to face)、彼此身体在场(Präsenz)的方式加以解决:这是一个“直接行动”(unmittelbares Handeln)的文化。在亚里士多德看来,一个理想的城邦应当这样规划,以使所有的

^① 本书中的“感性”(Sinnlichkeit, sinnlich)指刺激人的感官、引起人的身体喜好与冲动的特性。

^② 浮雕雕塑(Reliefskulptur)指的是雕塑在浮雕的底板上凸出很多,仅有很少一部分与底板相连,看起来几乎像是圆雕黏在底板上,例如佩加蒙祭坛上的宙斯和雅典娜像。这个说法比高浮雕(high relief)较为具体,故按照它的字面义译出。

^③ 板面绘画(Tafelgemälde),在造型艺术中指画在平面的、坚硬材料上的图像造型,如画在木板、陶土板、金属板或象牙板上。

居民彼此相识，且人人都能听到传令官的声音。因为在这个国家制度中几乎没有更强有力的统治者或祭司的固定位置，而是在集体的成员之间或至少在他们的统治阶层中存在着根本的政治平等，因此很大程度上起作用的是令人信服的个人举止：重要的是力量、思辨能力和口才，以及杰出的身体仪表。同样，高度的身体素质也是在战争中所要求的，而战争构成了上等阶层（Schicht）^①和中等阶层的特权，并且它强烈取决于在人对人的直接搏斗中所体现出的男子气概。

养成这些优秀品德的核心机构是竞技训练场，这是一个进行运动练习和比赛的场所。在那里青年男子将自己的身体锻炼为力与美的载体，在那里他们也建立起与老年男子的同性恋爱关系，而这对引导年轻人进入成年市民的生活方式具有重要意义。“美而卓越”（kalos kai agathos），在这一理想中同时包含有仪表的美好、身体的力量和灵活、好强求胜的品德和遵守规范的意识。这一实践的最高表现形式是在城邦的诸神庆典上进行的竞技比赛，尤其是在奥林匹亚、德尔斐、伊斯米亚（Isthmia）和奈米亚（Nemea）的大型泛希腊庆典上举行的竞技赛会。

通往这一竞技文化的决定性一步被认为是较早就已引入的脱去衣裳的风俗。从此训练和竞技都裸体进行。“纯粹的”身体，没有衣服或武器的装备，是社会等级的基础：在竞技训练场中，这对战士和对市民的技能培训都使用。在一些城邦中，年轻男子在从青少年过渡为成年市民时要经历一个“脱衣仪式”，接受对身体的检查。美好的身体作为最高的物质价值和伦理价值的化身，这一观念无处不在。它是希腊艺术的一个核心因素。

在希腊的图像艺术中，各个时代关注的焦点一直是裸露的身体。许多表现竞技领域的图像首先可以理解为现实的翻版。然而除此之外，

^① 本书中用“阶层”翻译德语词 Schicht，而不是用“阶级”，因为作者有意回避使用 Klasse（“阶级”）这个对立和斗争色彩更强的词。

裸体或半裸的男性身体也出现在许多其他场景中，而现实生活中在这些情形下是必须着衣的，诸如胜利或阵亡的战士、猎人、宴饮参与者，甚至工匠、仆人和奴隶。然而最令人惊奇的是，社会上层的成员在他们墓地上的立像中，以及政治家和统治者在他们的公共性纪念肖像中有时也被表现为裸体。这当如何加以理解？

人们在阐释古代艺术中裸露的身体时，经常深受“理想的”（ideal）或“英雄的”（heroisch）裸体概念影响。然而这是一个近代以来才有的观念。在古代，对裸体的表现并非是为了将身体加以理想化和提升到现实之上，而是有一个更为根本的人类学意义：在图像作品中，身体作为人及其行动的根本上成就载体得到凸显。这不仅在表现强势、胜利和力量时是如此，在表现弱势、痛苦和死亡时亦然。此外，还可以用衣服、甲冑、徽章和器具来突出人物其他的特性。于是战士们被表现为裸体，仅仅头戴帽盔手持长矛，体魄强壮而矫健，以突出他们的体能，但有时也被表现为身披全副盔甲，以显示他们崇高的社会地位。这是一种图像语言，提供了多种可能性：选择哪一种，取决于要做出什么样的表达。

在表现女性身体时则前提不同。新娘和家庭主妇的传统角色要求性的遮蔽，因而一般情况下女子被表现为身体完全裹在服装中。然而即便在这种情况下，身体曲线也经常通过衣服表达得淋漓尽致。

在此意义上，古希腊的“人的观念”——无论是在社会生活还是在图像艺术中——很大程度上根植于身体。人是什么，能够成就什么，这首先取决于他的身体。身体因而包含了在图像中关于这个人所要表达的全部本质的东西。

1.4 图像世界

基本主题和历史动力 希腊人的图像艺术有三大主题范畴：自身

的生活世界、神话中的远古和诸神永恒的存在。这些范畴以独特的方式相互渗透，共同呈现了一个非常稠密的图像世界。然而这并不意味着，像人们经常以为的那样，图像作品逼真、全面地反映了生活的真实和神话的传统。对于重构真实的生活形式和神话的叙述而言，只能在十分有限的情况下将图像作为根据。因为它们原则上只表现对于社会具有高度重要性、与明确意义的主题：典范图像和理想、愿望图像和乌托邦、反面图像和骇人图像（Schreckensbild），即仅是那些在社会空间中占有位置的主题，而图像作品正是为这些空间而作：在圣域中或在中央广场上，在宴饮上或在墓畔。对于神话也是如此。从这个取之不竭的宝藏中择取的，也只是少量的、一定程度上总是同样的故事，而许多其他题材则隐没不显：我们所遭遇的是一个对图像主题严格的文化选择。而且这些主题也经常不是以写实的形象被表现，而是根据它们的文化意义加以刻画。

神话和生活世界的基本主题都是由希腊人主要的生活领域所给定的：男人们的战争、狩猎、竞技世界，有婢女伺候的高贵女子们的领域，宴饮和情色的世界，仪式和献给死者的纪念像。然而在这个相对均质的框架内，希腊的图像艺术却发展出一种动力（Dynamik）^①，这使得它从根本上区别于所有其他的古代文化。在从古风时期至希腊化时期的短短数百年间，图像主题的观念和表现它们的形式发生了如此急剧的变化，以至于大多数图像作品仅依据风格就可断代于一代人的时间之内^②，部分可以精确至十到二十年以内。这不只是一个图像艺术的现象，而是显示了希腊人的文化态度和文化观念的深刻变化。

真实与图像 关于希腊图像艺术写实性（Realitätshaltigkeit）的判

^① Dynamik 一词可以指动态，也可以指动力，这里指的是希腊图像艺术发展的非匀速性，它在外力刺激下引起自身的雄心壮志，先是亦步亦趋的模仿，后来突然加速，创造了全新的图像语言，仿佛有一股推动力一直在驱动着这个发展过程。故而译为“动力”。

^② 一代人的时间大约为 20-30 年。