

古典希臘藝術 / 希臘悲劇簡介

講座日期: 2005, 11/30, 12/07

陳吉斯

淡江大學英文系

專任助理教授

kiss7445@mail.tku.edu.tw:

Office:

(02)26215656 ext.2966

Room: FL632

前言

西方文化的第一個高峰是希臘古典時期的文化。所謂的「高峰」是從城市文明的角度來衡量的。但是這個高峰時期其實很短，希臘的黃金時代只有 50 年，但是在這期間的文化成就非常廣泛，其中包括歷史、天文、哲學、文學、繪畫、雕塑等等。希臘神話裡面將人類遠古歷史分為 Golden Age, Bronze Age, Iron Age 跟 Silver Age，在希臘正史，也根據神話的分界，用考古的根據加以界定。早期希臘(Early Greece) 大約在西元前 9-8 世紀，相當於希臘神話的 Iron Age，那時也是希臘史詩開花結果的時代—希臘民族跟土耳其民族的戰爭歷史，變成史詩中特洛伊戰爭的材料。西元前 480 年進入到希臘的古典時期(Classic Greece)。古典時期從西元前 480 年始，因為在這一年，希臘聯軍成功的阻擋波斯帝國入侵，確立希臘文化的獨立和獨特地位。

波斯帝國在土耳其的下方，它不斷侵略地中海沿岸的國家。西元前 479，希臘聯軍在 Plataea 跟 Mycale 戰勝了波斯軍隊而結束了波斯戰爭，但是波斯並沒有滅亡，只是希臘將波斯侵略的氣勢阻擋住了。這個時候希臘的文化開始輝煌起來。我們看到這個時期的文學、藝術、哲學的偉大成就，會以為這個時代很和平，事實上正好相反，這個時代其實是混亂不堪的。

西元前 323 年開始進入「希臘化時代」(The Hellenistic Age)。西元前 323 年為亞

歷山大大帝去世的那一年，他死後帝國就分裂成三個部份，帝國一分裂的時候，卻促成了希臘文化的散佈。

西元前 146 希臘化時代結束了，希臘被羅馬滅亡，進入到「羅馬時期」。被羅馬接管統治希臘之後，反而大大的發揚了希臘文化，羅馬帝國的版圖向歐洲擴張的時候，希臘文化就滲透到歐洲的各個領域。一直到今日，西方都存在著很深的希臘文化的影響。

在西洋文學、文化、藝術史上，都可以看出一種趨勢——戰亂時代——結束，所興起的文化都是古典文化，都是以希臘的古典主義作為規範，來建立一個有規則有規律和和諧的社會；當時代——穩定，政治、社會安定下來的時候，文化現象就會呈現比較浪漫的情況，這是西洋文化發展的兩個主軸。



圖 1 希臘及其殖民地

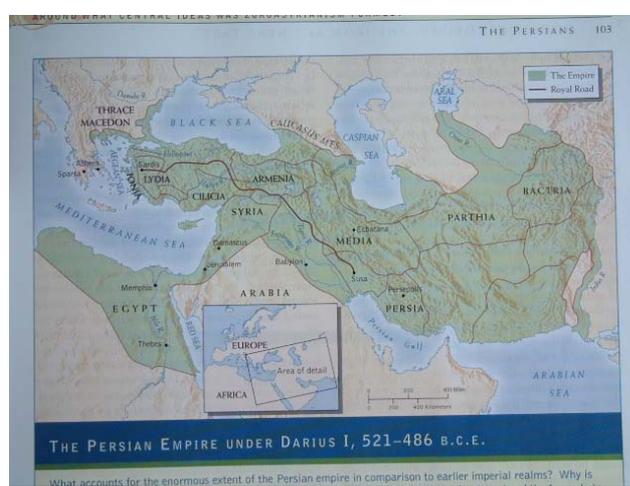


圖 2 波斯帝國

地圖上面(圖 1)所看到的是在希臘古典時期(西元前 480 年到西元前 323 年)這段期間的地理區域。綠色的部份是希臘有影響力的地方，並不是很大，大概都是靠近海的地方，地中海、愛琴海的周邊或附近，和這些比較小的島嶼或城邦。在小亞細亞(以前的特洛伊，現在的土耳其)以東，就是波斯帝國。現在看一下波斯帝國涵蓋的位置(圖 2)，這個形狀有像一條巨龍或鱷魚，他的頭他的腳，他的身體，往西邊合併。這跟他左手邊的希臘和希臘附近的地中海、愛琴海的小島比較起來實在相差非常大。

在西元前 479 年，希臘竟然有辦法阻擋這樣強大的波斯帝國，所以希臘必須有相當大的力量和策略才能把這樣大的帝國阻擋下來。圖 4 展示波斯帝國攻打地中海諸城邦的路線。不是走海線，而是沿著地中海的北岸，一個城邦、一個城邦征服下來。希臘聯軍要從北邊慢慢抵擋回去。那些被波斯帝國聯軍威脅的國家都合併起來一起抵擋。他們都是各自獨立的，但是因為有一個共同的可怕敵人，所以他們就團結起來(圖 3)。

西元前 479 年，希臘打敗波斯帝國，波斯帝國的攻勢就被抵擋下來，但是這樣的事

件也讓希臘的雅典城邦的勢力突然增強。希臘這時候有一些比較大的城邦，像雅典 (Athens)、斯巴達 (Sparta)、北邊的底比斯(Thebes)、西邊的柯林多(Corinth)。由於在波斯戰爭中是雅典成功領導周邊這些小城邦，聯合起來，打敗波斯帝國，所以就讓雅典的勢力抬頭。那在緊接著的下來一年，478 年，就由雅典為首，把這些聯合的城邦簽了一個合約叫做「Delian League」，正式結盟(圖 3)。本來結盟是個城邦的應變方式，但打勝了，表示這個結盟戰略可以有效抵抗波斯帝國，所以就正式結盟，並以雅典為盟主。雅典因為這個結盟的關係就比其他希臘城邦佔優勢。粉紅色的部份是參加 Delian League 的國家，黃色部份是屬於斯巴達的勢力範圍。比較起來，這個時候的雅典和斯巴達是兩個大勢力，但是在這個聯盟還存在的時候，是雅典比斯巴達強。

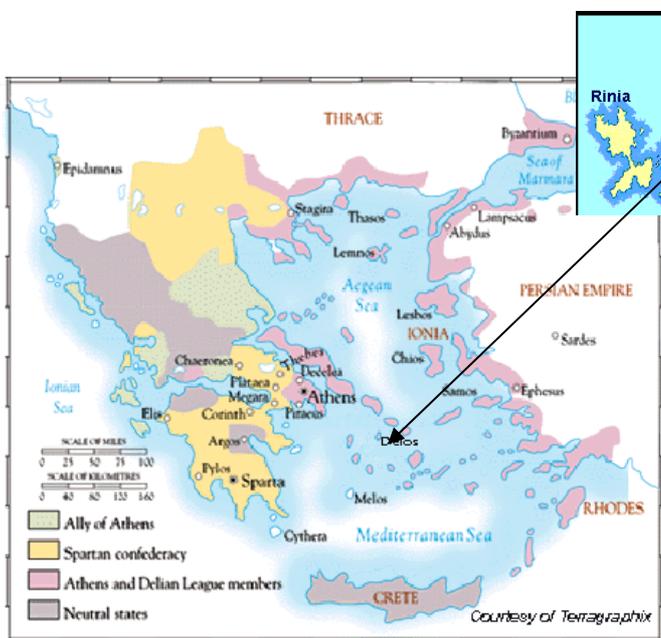


圖 3 Delian League

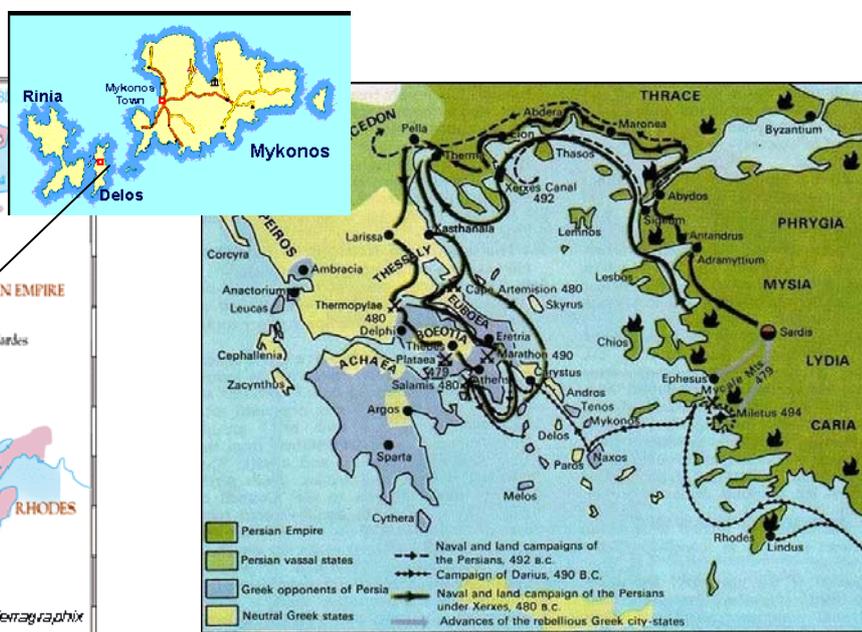


圖 4 波斯帝國入侵路線

追溯回西元前 461 年，雅典的領導者是 Pericles(圖 5)，當時他的權力到達頂峰，因而有一些獨特或者說是獨斷的作法；首先，在 454 B.C.，他把 Delian League 的公款搬到雅典；其次，他用這些公款來蓋雅典的衛城—「Acropolis」。Acro 是指從上俯瞰下來，polis 是 city state 的意思 (參考課本第 56 頁)，山頂部份，最突出的神殿是現給雅典的守護神雅典娜女神的神殿—「帕德農神殿」，Parthenon 是指處女之神雅典娜。



圖 5 Kresillas, *Pericles*. Roman marble copy after a bronze original of c. 429

由於 Pericles 將聯盟公款用來作為雅典自己的使用，因而引起聯盟國反抗，造成聯盟分裂。聯盟分裂之後，南邊的斯巴達就有理由向雅典宣戰，斯巴達在以前的勢力還能和雅典平起平坐，但因為有 Delian League 的時候，斯巴達的勢力就顯得比較弱，所以當 Delian League 分裂時，斯巴達就可以和雅典對抗。接下來的 431 B.C.到 404 B.C.，發生了「伯羅奔尼撒戰爭」(Peloponnesian War)，Pelonnese (希臘本島的南半邊)主要是由斯巴達所統治，所以 Peloponnesian War 就是斯巴達聯軍對抗雅典聯軍的戰爭；而這個戰爭的一開始，雅典的勢力就已經在走下坡，一直到 404 B.C.雅典打敗了，雅典的統治權就此移至斯巴達手上。在 429 B.C.，Pericles 在雅典發生的瘟疫中去世；同樣是在 429 B.C.，希臘三大悲劇家的第二位 Sophocles 的 *Oedipus the King* 上演；Oedipus 是底比斯(雅典北邊)的國王，而 *Oedipus the King* 這部悲劇裡的背景也是瘟疫，而瘟疫的起因也和國家的領導者息息相關—城市以前的國王被謀殺了，如果一直沒有找到兇手，瘟疫就不能夠解除，所以 Oedipus 下令要找到兇手，找到最後才發現，他自己就是兇手。事實上雅典人在看這齣戲的時候就是在看他們自己的故事，只是把故事地點改為底比斯。作為希臘悲劇典範的 *Oedipus the King* 這部戲上演的時候，也正是雅典最混亂的時候，但 Sophocles 所創造出來故事的節奏和結構卻是十分的嚴謹，展現混亂時代中人心對和諧秩序的渴望。「平衡」與「秩序」正是希臘古典主義的主要精神。

古典的理想

接著說到 Classical Ideal 古典的理想(參考課本 57 頁)。孕育希臘古典主義的社會及歷史背景是一個充滿衝突和爭戰的時代。如果我們把歷史背景與文化創造的作品比較起來，會發現它們是矛盾的—希臘古典主義的理想非常好，但是希臘人在現實上都做不到，因此將理想表現再文學和藝術上。實際上混亂的時代的人就容易認同這種合諧以及規律的理想。

古典理想(Classical Ideal)的特色就是 balance 和 order。(參考第 58 頁)這是一個對人

的理性有自信的一種態度，認為生活的世界可以被人的理性所控制及規劃，並認為自然的世界的混亂，人可以用智慧將它改造為有秩序的文化。這是以城市的角度來看待自然；這個看法，從美索不達米亞文化（也就是城市文化）以來就有。

文明就是從自然的混亂當中，拿出材料然後把它規劃出來的。但是各個文化的特色展現在規劃的目標和手段上。希臘的文化目標是把自然變成一個可以控制的、有規律的社會；要如何平衡呢？—凡事不要過分。希臘人認為像波斯帝國擁有那麼大的一個疆域，而希臘人雖不是那麼強盛，但卻打敗了波斯，是因波斯人太驕傲了、作的手段太劇烈、太過分了，所以會引起反彈。從正面來說我們要遵守中庸之道(golden mean)，-- “Nothing too much” 「不要過度驕傲」，這是經常寫在阿波羅神殿裡的格言。這兩點的內涵事實上是一體的（同一個理念的兩方面），一個要中庸，第二就是不要過分。幾乎在每一部希臘悲劇中都要傳達這樣的價值觀念，故事當中之所以會有悲劇發生，往往是因為那些一般為人所稱羨為英雄的主角因過度驕傲、作事情做得太過分，而招致墮落、失敗的後果。第三點是對於人的理性和自我認知的強調。在希臘文化裡面，會教導他們的孩子在認識神之前，要先認識自己（Know thyself）。所以他們對自我的知識相當有自信，希臘的哲學也是從自己問自己問題此開始的。

希臘的古典主要精神和理想在於：一、他們對世界持一個相當樂觀的態度，因為覺得世界可從混亂變到有秩序；二、對於人的力量有信心，因為要藉著人的力量讓世界變得有秩序；三、最後是對人的理性有自信，並建立人的自我知識。

以下部分我們要來看希臘古典精神，如何展現在戲劇和藝術作品上。（見 *Culture and Values* 中 P.60-63 及投影片 **Introduction to Greek Tragedy**）

首先來看希臘劇場的樣貌和結構：

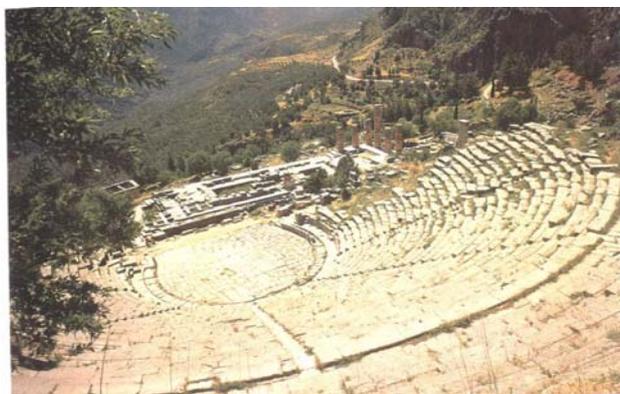


圖 6 Ancient theatre at Delphi.

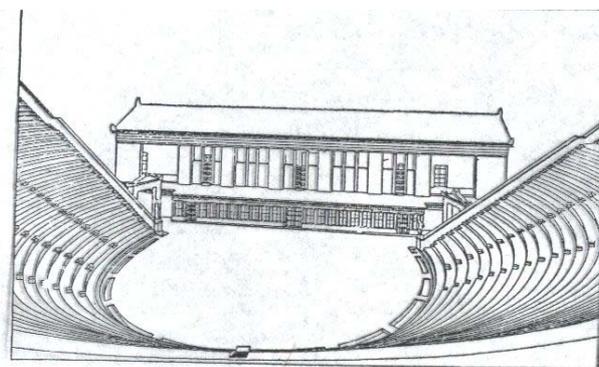
與現在劇場（昏暗的室內空間，燈光暗下來表示戲劇開始）不同的是古代希臘劇場是露

天的，在太陽下山之前戲要演完。劇場最下層的圓圈區域是表演處，而觀眾坐在沿著斜坡的層層階梯上（近似現代巨蛋球場的座位，但為非封閉的開放式、且為半圓形），也就是說有一邊是開放的山谷（半圓劇場的另外半邊），這樣的設計就是要讓聲音達的比較遠（古時並沒有像麥克風這樣的設備）。

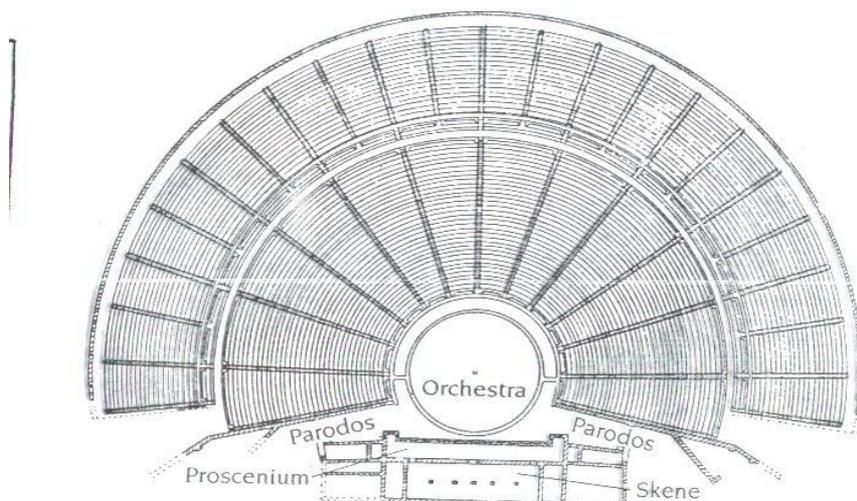


圖 7 Polyclitus. Theatre, Epidauros Diameter 113.69 m., orchestra 20.12 m

從圖 7 來看，此劇場經由現在的修護，我們可見最上層的觀眾席到最下層相差蠻大的距離，而演員在沒有麥克風的情況下，要如何傳遞聲音讓最上排的觀眾可以聽得清楚，必是要借重某種擴音設備；另一方面，由於上層觀眾也無法將演員的表情看得清楚，可是戲劇很重視演員表情的呈現，所以必須要有某種設備來呈現，這兩方面將在後面的段落中提到。在此先來了解一下劇場的結構（以下圖 8, 9 為例）：



4.28 Reconstruction of the Hellenistic theatre at Ephesus, Turkey, c.280 BC, rebuilt c.150 BC.



4.29 Plan of the theatre at Epidaurus.

圖 8,9 Plans of Greek theatre

劇場呈馬蹄形、沿著山坡順勢而下的是觀眾席，中間圓圈的地方稱為 Orchestra，現在的 Orchestra 是指樂隊、交響樂團，但希臘字中 Orchestra 指「表演區域、舞台」，意為「有很多人在一起發出聲音、作出動作」；在 Orchestra 的中間或前面，通常會有一個酒神 Dionysus 的雕像，因為希臘的戲劇主要是在 Dionysus 慶典的時候舉辦的，等於是演戲給神看的。在 Orchestra 的左邊和右邊有 Paraodes (Para 意為 besides; odes 意為 path 或 voice)，指的是旁兩側的走道，不是給觀眾走的，是給歌唱隊走的。在 Paraodes 的旁邊、Orchestra 對面的地方會有佈景，但最早是沒有佈景的，之後才慢慢發展出來。下面是現代學者以素描方式讓我們了解劇場是如何發展、呈現的：



圖 10 Skene (scene)

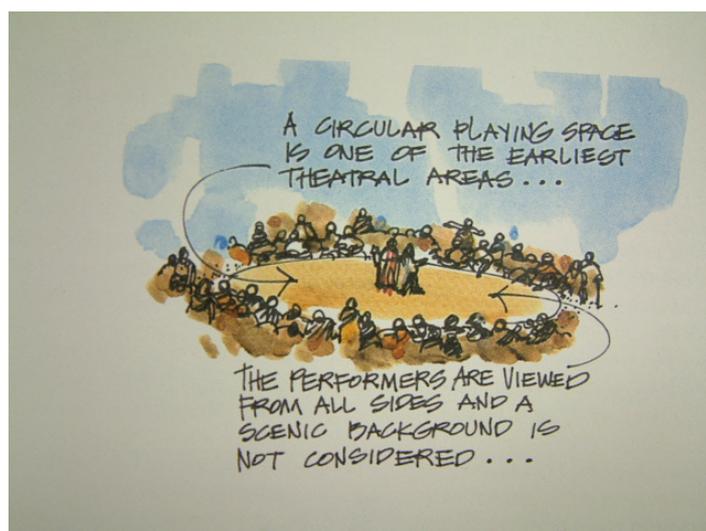
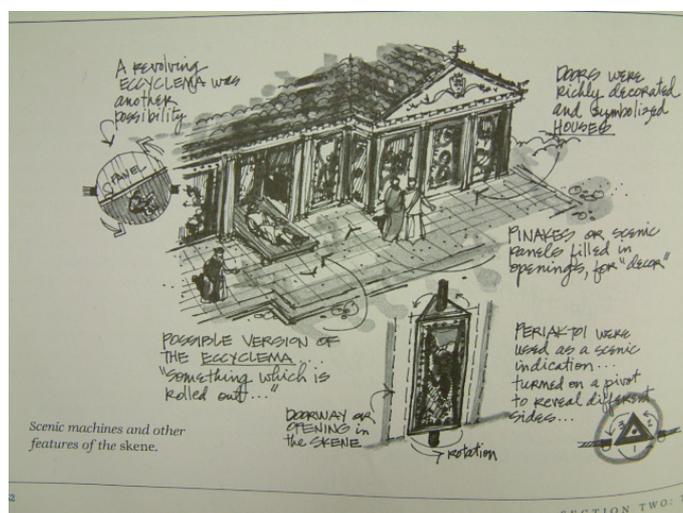
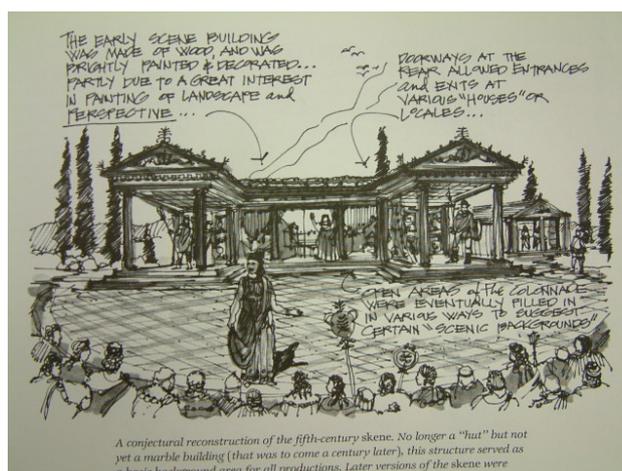


圖 11 orchestra

觀眾坐在山坡上，山坡下一個圓域（圍成一個圓圈），中間是表演區，然後觀眾坐在四周，而在表演區的後面有個像棚子搭成的小房間，當時並不是背景，是放道具的地方，或是演員換裝的地方。早期演員的動作必須要讓所有坐在周圍的觀眾看到，而我們通常認為這種半圓形的表演場所較適合舞蹈，所以這也就是為什麼早期戲劇始於舞蹈，原先的對白很少，是以歌唱為主，雖不是對話但仍有故事性，呈現出來的主要是舞蹈和吟唱。之後才漸漸演變出對話、加上動作，如果是舞蹈，則表演者無論怎樣轉，觀眾都看的到，但如果是表演兩人的對話，圓形的劇場就會造成觀眾某些角度看不到的問題。所以慢慢的轉為現在所謂的三次元空間的概念－觀眾所面對的表演場要打通，而且表演場的後面要有一面牆，這便有了現代劇場樣式的雛形，後面還要加上一些佈景。早期希臘戲劇中，其故事發生的背景和時間都有侷限性，由於只能使用非常單純的道具，所以整齣戲劇的背景就發生在一個地方，而所有的故事都在這同一個地方進行，故事發生的時間是在這個地方的某一天的某一個時段，並且跟觀眾所處的時空背景相類似，不會使觀眾造成很大時空變化的錯覺（與我們現在看電影不同，一個鏡頭一切換就到歐洲、一切就到亞洲、再切又到了美洲），由於時空背景蠻固定的，所以只需要用一個簡單的舞台、簡單的佈景，有時佈景呈現高、中、低的多重層次，譬如較高的為山，較低的為平地。以下兩圖可讓我們了解當時的場景佈置：

Scene building



- * 希臘悲劇中除了演員，還有歌唱隊。（最早只有歌隊，以唱歌與跳舞的方式演出 Dionysus 的故事，後來才有跟歌隊對話的演員）
- * 服裝誇張但表情不清楚，是爲了使觀眾看一眼就知道演員的性別及地位。悲劇演員穿高跟鞋，爲使動作端莊，喜劇演員穿平底鞋，爲讓動作誇張。
- * Satyr 是有羊特徵的半獸人，經常跟 Dionysus 在一起，說話較粗俗，藉由他的跳舞跟講話說出 Dionysus 的故事（生與死的循環），故事情節如自然界的葡萄死亡又再生，因此，Dionysus 的慶典（宗教性質）在葡萄收成時。
- * 因爲觀眾坐在山坡上，所以演員們戴者表情很誇張的面具，眼睛嘴巴都很大，嘴巴是一個漏斗狀的缺口，有擴音器的作用。每一種角色的面具都不一樣，早期沒有女演員，但劇中有女生角色，由男演員戴女生的面具演出。
- * 希臘悲劇的開始來自 dithyramb（歌隊的唱歌跳舞演出），
tragedy = trago + oide

(goat) + (song) → 山羊之歌 (打扮成 Satyr 所唱的歌)

* 一個慶典包含四齣戲劇，三個悲劇和一個喜劇 (satyr play)，會表演一整天

tetralogy = one satyr play + trilogy (three tragedies)

* 早期所有劇的故事都是有關 Dionysus，後來故事情節才漸漸複雜，從神話中找人物來扮演 (多選家族及國王)，與當時時代背景相關。

希臘悲劇的結構：

- 1 · 開場白(Prologue)：先由一個演員 (歌隊中一人) 將主題場景時間空間都設定好。
- 2 · 歌唱隊進場(Parodos)：歌唱隊從兩旁進場，一邊唱歌一邊講話 (銜接開場白)。
- 3 · 場景(Episode)：開始動作，以歌唱隊的進出作為分場 (有別於現在用布幕的劇場)。
- 4 · 歌唱隊評唱(Stasimon)：歌唱隊針對演員做出理性或感性的評論。
- 5 · 終場及歌唱隊退場(Exodos)

希臘建築

接下來介紹建築，課本從 71 頁開始，一般的建築，只是為了安頓身體而提供生活所需的一個位置，身體安頓後就是需要安頓心靈，神殿就是為了安頓心靈的空間藝術，自己的住家穩定了以後，人們會在追求美，美就是要安頓精神的，讓心靈有地方寄託，有個歸屬的空間，神殿是希臘人安頓「神明」的地方，是「神」住的地方，我們每個人住在自己的家，神，住在神殿裡，住在山上，也就是身體在(山)下，但精神卻在(山)上，一個崇高、理想的地方，而希臘神殿的形象，(課本 71 頁)慢慢到了羅馬，創造出圓頂(dome)的形式，希臘神殿的形象是：人頭頂著祭品祭拜神明，柱子是人的形象，神殿的山型牆(pediment，或三角牆，就代表著祭品)，羅馬時代開始發展成圓頂(dome)、拱頂(vault)和大會堂(basilica) 三種新的空間形式，圓頂和拱頂是因為羅馬人心中的神是住在天上的，而天是圓的，形成了圓頂，而地面，是方的，天圓地方，空間是四方的，羅馬的神殿有兩種精神，一種是往上仰望的，大會堂四四方方的，空間規劃代表人對事物的理性規則。柱子的形式有 Doric, Ionic, Corinthian 三種樣式。在希臘化時代比較流行，課本 71 頁是宙斯神殿正面的形狀，象徵著古典精神 classical idea，象徵秩序、平衡，從比例、對稱中都可以看到它的平衡，在課本上畫一下會比較容易了解，柱子與柱子的距離的是

一，而門眉距離是也是一，柱子是高度是 2.5，整個來看是 1 比 5，中軸是左右各 3 根柱子，門眉是左右對稱，神殿現在只剩下一些斷了的柱子，宙斯神像應該擺中間，山型牆上也有很多的浮雕，順著山型牆的斜度雕朔出不同姿態的雕像，左右對稱，但姿態又有所不同。

宙斯神殿東邊有一個山形牆，西邊有一個山形牆，東邊的山形牆的雕像是以宙斯為主神，西邊則以阿波羅為主，宙斯代表「公正」阿波羅代表「理性」。接下來我們來看雅典的衛城，剛剛所說的宙斯神殿，它不是在雅典的衛城，而是在 Olympia。那現在我們介紹的是在雅典的衛城。雅典的衛城裡面有很多座神廟(它的平面設計圖在 p.72，課本上面在第三章的最前面，就是這個衛城的俯看圖)，這是後來十九世紀藝術家的想像圖。也許十九世紀這些神殿都還在。現在的雕像都不見了，建築物也保留著殘缺的遺跡模樣。希臘神殿經過了很多歷史的洗禮。最大的文化的轉捩點，就是基督教的興起。基督教成為文化主流時，這些神殿就視為異端邪教的證據而被破壞掉了。那慢慢的基督教跟這些異教要慢慢融合起來，因為基督教真正深根在希臘，並不是在中東。耶蘇基督是中東人，但是基督教蓬勃是從希臘開始，但要在那邊宏揚，他必須融合當地的宗教，慢慢地神殿的某些形式也會被保留下來。破壞了一些也保留了一些，每經過一次戰爭，就有一次的洗劫，最近的最大的破壞就是一、二次世界大戰。現在的希臘還是一個國家，跟以前的是一種城邦政治比較不一樣。既然有一個國家那他就有足夠的財力、物力和文物資訊，把這些神殿都恢復起來，為什麼希臘政府不把它恢復成原來的樣子呢？為什麼就是要保留這個樣子？有些神殿上面的雕像，都被偷、被搶，所以現在的有些東西是在羅浮宮，在美國大都會，在很多地方的博物館，這些都有辦法再複製，而且複製的都會比原來的還好看，會比較完整，那為什麼不把它復原？仔細想：如果復原之後，你對這個地方會有怎樣的想像？第一個：

因為它是神殿，復原後，必須要有人使用、那個宗教要繼續在那裡使用，可是那個宗教對我們一般人來說已經是一種「神話」、故事而以。那還有宗教，只是宗教的祭典已不在這個地方，以前的宗教祭典是從山腳下，慢慢地走上來，所以這個神殿蓋的很高，由下往上走是一種崇高的朝聖經驗。那現在從下往上看只有殘缺的經驗，難道沒有民主自尊心，為什麼要留下這個殘缺呢？這個就跟「米羅的維納斯」為什麼要讓他殘缺留在我們的印像當中一樣。為什麼我們不喜歡完整的？我們推論它本來是完整的，現在看到的是片段，它既然曾經是完整，為什麼不把它變成完整的，而要保留它的殘缺？不是技術的問題，財力、物力也不是問題，而是意識形態的問題，覺得應該要這樣子。這樣子

有什麼好處?現在這個地方被當做是歷史的古蹟，如果把它復原起來，也不能復原太多，要保留它歷史的面貌，要保留歷史殘缺的面貌，因為殘缺你才知道它曾經完整，之後又歷經摧殘破壞。

如果你看到它是完整，就不知道它也曾經殘缺。我們看到它殘缺就會知道它曾經完整，但因為你希望它完整不要殘缺，如果現在是完整就不了解它曾經殘缺，也會變成殘缺。所以現在爲了讓大家知道過去的歷史，從這個殘缺的模樣來察覺戰爭的威脅，和意識形態的衝突。當我們在欣賞的時候我們要有辦法透過各種的媒體和考古的遺物去想像原來的樣子，因為當我們知道原來的樣子才了解當初爲什麼要建造這個建築。現在的雅典衛城是單色的但是它原先其實是彩色的。

雅典衛城是當時的領導者挪用 Delian League 德里安聯盟的公款所建造的，難道當他建造神殿時不怕人民反抗嗎?蓋這神殿到底有什麼好處?對於其他小島國來講是沒有好處，對於雅典來說則是宣揚國威建造雅典文化，其實事實上已經開始在建造雅典帝國。雅典的民主制度也是在這個時期。這個時候帝國並未形成。帝國是在羅馬人時做起來的。那爲什麼會有帝國的觀念呢?從歷史上來看跟波斯帝國戰爭的時候雅典人就開始有帝國的觀念，他們發現爲什麼波斯可以到處侵略別人?因爲它國家強盛是統一的帝國形式，所以慢慢的他們也覺得好像如果他們的國家很強的話就可以不被欺負，甚至可以欺負別人，所以 Pericles 做這種事情挪用很多國家的公款需要有相當大的決心和相當大的民心的支持。這是有好有壞的，因爲在講到文化史時會覺得雅典是一個文化的奇蹟，因爲它的文學、藝術、雕塑、音樂都是在這五十年當中形成的，但講到政治，這些文化就卻是雅典人要背負的十字架。

當克里斯在建造帕特農神殿時就開始遭受週遭島國的抗議了，慢慢的人民也開始抗議，因爲有一些比較保守的人認爲神殿上不應該有一般人的形象，因爲它在神殿上面門楣的地方裝上凡人模像。山形牆的地方應該是神的故事，但是 Pericles 卻讓雕塑家安上雅典士兵軍人的故事。甚至有人說上面有克里斯的形象在上面，所以保守的人士就開始批判 Pericles。當神殿建造完之後國家也就亂了，斯巴達聯合周遭的島國跟雅典抗爭。當我們看到歷史文物輝煌的地方往往它背後的政治社會的背景是剛好相反的。大家如果有機會到歐洲參觀，比較漂亮的建築物通常設該建築物那時候的政治背景都蠻混亂的。藝術品往往是在混亂的政治環境之下創造出來的。帕特農神殿有幾個特別的地方，第一柱子不是直線因爲它很高不易找到這麼高的原石，所以它是用拼湊的，像輪子一圈

一圈套起來，運用石頭屋頂的重量壓下來，當中有一個鐵的支柱在裡面，因為這麼大的一個雕像，站在它旁邊的感覺有壓迫感，如果這個柱子是一樣的粗細，它的直徑估計有兩公尺，如果從下往上看，視覺會覺得柱子上面比較細下面比較粗，離我們眼睛愈遠的東西會覺得愈來愈小，你會感覺神殿會垮下來，為了解決心理的錯覺，所以建築師就把柱子設計成中間是胖的下面比較瘦，這樣的設計個好處，當你站在下面的時候，經由眼睛的錯覺會感覺柱子是直的。同樣的，地面也不是平的是凸的，如果地面是平的，這麼重的建築，應該會覺得地面會陷下去，好像會地震，因為走路的時候眼神會移動，看到建築物在視覺上的變化會感覺它在移動。這個地基不是平面的，是建在山上的，所有的建築物的平面不是同一個平面。第二個，它的地板是凸面的(convex)，中間粗兩頭細的做法叫做 entasis。再來看到課本有一些未成蹟的神殿，除了帕德嫩神殿，有一些細節的說明。

看到 75 頁 Erechtheum 這個神殿的位置是在帕德嫩神殿的右後方，這個神殿是按照斜坡蓋上來的，所以帕德嫩神殿的地基比較平，Erechtheum 這個神殿地基不平是階梯狀的，跟淡江大學的建築物比較接近，地基是在山坡上的，所以它必須符合這樣的地基來建造。第二個，看到它的柱子是神殿最早的柱子，它是用人的形體。因為它用人的形體，又是用女性的，所以這叫，往往會覺得柱子應該用男性的，但這裡不一樣，是用女性的身體支撐，所以在這時候的文化，這種想像不是讓人覺得只有男人才能當作神殿的棟樑，女人也可以。不同的時代有不同柱子的概念，在巴洛克時代，如果大家到歐洲去參觀，有的柱子是用奴隸的形象，不是用英雄的形象，所以要支撐那個國家的勞力要用奴隸，所以不同時代它的表達方式也不一樣。所以在這邊是用女性，在這個時候是蠻特別的。

古典主義的傳承

接下來，我們在這個地方做一個簡單的歸納，我們現在講說西方的文化主要是基督教文化和希臘羅馬文化這兩大主流構成的，當然還有其他支流，但通常是講這兩大主流，那古典精神的傳承這邊列出了一些藝術風格的術語，黃色的部分就是屬於古典精神的，大家會看到古典精神是在什麼時候會出現的，我就直接的、一一的描述一下。希臘之後它的政權就交給羅馬，那羅馬是繼承希臘的文化，所以它是希臘古典文化，羅馬帝國之後它就變成拜占庭，那這個時候開始基督教文化興起，所以到中世紀伸權主義，它們是以基督教神的觀念來看世界，那這個時期的風格有三種：拜占庭、仿羅馬、哥德。

那這三個在一起比較共通的是比較出世的精神，用神的角度來看社會，比較注重情感的抒發，這三個之間也有風格的差異，下學期會上到，哥德式繼續，之後就是文藝復興。文藝復興當然就是復興希臘羅馬的文化，復興自己的文化地位是在希臘，他們認為之前的中世紀文化沒落了，站在恢復本土的角度來講，以前的文化叫做沒落，那現在要復興過去祖先的東西再發表出來，發表出來之後也要有些新的貢獻，這叫做再生希臘羅馬文明，這樣的精神再慢慢發展成三種風格：文藝復興、風格主義、巴洛克。

Roman

Byzantium → Romanesque → Gothic

Renaissance → Mannerism → Baroque

Rococo

Neoclassicism

Romanticism

Modernism (Impressionism, Expressionism, Symbolism)

Postmodernism

到了巴洛克就是十七世紀了，十七世紀就是在地理大發現之後，各國海外殖民的活動。這是一個戰亂的時代，文藝復興時代是一個戰亂的時代，慢慢的大概有八十年左右，是一個比較穩定的時代，這時候的風格就變成了洛可可，洛可可是一個比較情緒化的，比較注重發洩情感的，然後又會覺得發洩情感是不莊重，世界是需要有秩序的，這時候新古典主義出現了，新古典主義是到十八世紀末開始的，直到新古典主義到一個極端又會覺得太枯燥乏味，變成浪漫主義，比較注重情感，浪漫主義的發展就比較複雜了，因為已經開始進入到現代，這時候世界的變化跟以前不一樣，變化非常快。以前的風格的演變大部分都是以百年來計算，從現代主義開始，大概每十年另一個風格就出現了，現代主義大概在 1880~1900 年之間，在第一次世界大戰之前，也許還可以延伸到第一次世界大戰之後，但從第一次世界大戰之後，這個風格就慢慢地有不同的路線出現了，又有一種想要恢復到古典精神的欲望，這時候就是後現代主義，我們生活在後現代主義的時代裡，我們喜歡有秩序，但不是那種很古板的秩序，我們希望是比較浪漫一點的。你會發現這古典和浪漫的傳承，都是隔代遺傳，古典之後都是比較浪漫的，浪漫之後又會比較古典，西方的文明大致都是古典、浪漫這兩種精神在相互蕩漾。當然每一個時期都

還有每一個時期的個別特徵，那我現在講的都只是大的特徵，這個學期最重要的就是掌握古典精神是什麼，古典精神是怎麼樣演變出來的，還有不要忘記，我們這個學期一開始講的女神精神的傳承，女神精神的傳承在古典精神建立起來的時候就沉到地底下去了。浪漫主義比較興起的時候，女性的精神才比較活躍。但是古典主義時期，女性通常是比較被壓抑的，只在浪漫主義的時代，女性精神才比較強調。

錄音帶整理:

第七組

劉家臻 494011140

陳怡如 494011710

邱穎岑 494010936

陳子馨 494011710

邱羽芬 494010571

林筱勻 494010735

高雅婷 494010845

郭慧如 494011470

鄭曉茜 493521289

程孟茹 494010969