

藝術的故事

THE STORY OF ART BY E.H. GOMBRICH

E. H. Gombrich 原著 永續社編譯

導言-關於藝術和藝術家

第一章 原始藝術

第二章 西方古文明藝術

第三章 希臘與愛琴海文明

第四章 古希臘美學

第五章 古羅馬藝術

第六章 羅馬帝國的衰退

第七章 同時期的東方文明

第八章 中世紀歐洲

第九章 仿羅馬式風格

第十章 哥特式建築

第十一章 中世紀後期

第十二章 文藝復興即將萌芽

第十三章 文藝復興興起

第十四章 北方文藝復興

第十五章 義大利的文藝復興

第十六章 文藝復興的威尼斯學派

第十七章 北方文藝復興盛期

第十八章 文藝復興晚期矯飾主義

第十九章 巴洛克風格

第二十章 荷蘭巴洛克

第二十一章 義大利巴洛克

第二十二章 巴洛克至洛可可

第二十三章 理性主義時代

第二十四章 理性主義與浪漫主義

第二十五章 十九世紀印象派

第二十六章 工業化與後印象派

第二十七章 二十世紀現代潮流



第三章 希臘與愛琴海文明

希臘地區，西元前七至五世紀

正是在偉大的綠洲，那裡的陽光殘酷地燃燒著，只有河流灌溉的土地才能產出可食用的果實，在那裡，在東方暴君的統治下，創造了最初的藝術風格，幾千年來幾乎沒有變化。其生存條件與這些帝國接壤的海洋地區的氣候較為溫和的地區、東地中海的許多大大小小的島嶼以及希臘和亞洲半島的鋸齒狀海岸的情況有很大不同。次要的。這些地區不受統治者管轄。它們是勇敢的水手和四處遊蕩的海盜首領的藏身之處，他們因貿易和海上襲擊而在堡壘和沿海城鎮中堆積了大量財寶。這些領土的主要中心最初是克里特島，當時克里特島的國王富有而強大，足以派遣大使前往埃及，其藝術甚至在這個國家也留下了深刻的印象。

目前尚不清楚是哪些人統治克里特島，克里特島的藝術在希臘大陸，尤其是邁錫尼被複製。我們只知道，大約在公元前一千年，來自歐洲的好戰部落深入崎嶇的希臘半島和小亞細亞海岸，與當地的原始居民作戰並擊敗了他們。僅在談論這些戰鬥的歌曲中。一些被長期戰鬥摧毀的輝煌和美麗的藝術得以倖存，因為這些歌曲是荷馬史詩，而新來者是希臘部落。

在他們統治希臘的最初幾個世紀裡，這些部落的藝術相當僵化和原始。這些作品中沒有任何歡快的克里特風格。他們的剛性甚至似乎超過了埃及人。他們的陶瓷上裝飾著簡單的幾何圖案，只要需要表現場景，就將其融入這幅嚴格的畫作中。例如，**圖 46** 再現了對一個人的死亡的哀悼。他躺在棺材裡，兩邊的人物都把手舉到頭上，這是幾乎所有原始社會都慣用的哀悼儀式。



圖 46 為死者哀悼，公元前 700 年希臘幾何風格花瓶，高 115 公分。

圖 47 阿爾戈斯的波呂墨得斯，克萊奧比斯和比頓兄弟，B.C. 615-590 大理石，218 x 216 cm。

這種對簡單和清晰分佈的熱愛似乎已經融入了希臘人在遙遠的時代引入的建築風格，令人驚訝的是，這種風格仍然存在於我們的城鎮中。圖 50 顯示了一座古代風格的希臘神廟，其銘文對應於多立克部落。以儉樸著稱的斯巴達人就屬於這一類。事實上，這些建築物中沒有任何不必要的東西，至少沒有任何事物是我們看不到或不相信其用途的。這些寺廟中最古老的可能是用木頭建造的，只不過是一個用柵欄圍起來的小隔間，裡面放著神像，周圍還有堅固的支柱來支撐屋頂的重量。西元前 600 年左右，希臘人開始用石頭模仿這些簡單的結構。木支柱變成了支撐堅固的石橫樑的柱子。這些橫樑被稱為楣梁，而位於柱子上的橫樑稱為柱頂。上部仍能看到舊道具的痕跡，似乎顯示樑的終止。這些末端標有三個切口，這就是為什麼希臘人稱它們為三字形，意思是三道切口。它們之間的空間稱為牆面。這些明顯模仿木結構的原始寺廟的令人驚訝之處在於整體的簡潔與和諧。如果建造者使用的是簡單的方柱或圓柱，那麼這座建築就會顯得笨重而簡陋。相反，他們嘗試塑造柱子的形狀，使柱子向中間稍微凸出，向兩端逐漸變細。結果是它們看起來很靈活，就好像屋頂的重量稍微壓縮了它們，但沒有使它們變形。看起來他們就像是活生生的人，輕鬆地搬運自己的重擔。儘管其中一些寺廟規模宏大、氣勢宏偉，但它們並不像埃及的寺廟那樣龐大。在它們面前，人們會感覺到它們是由人類建造的，也是為人類建造的。事實上，希臘人並沒有受到奴役或可能奴役整個民族的神聖法律的負擔。希臘部落定居在幾個小城市和沿海城鎮。這些小社區之間存在著許多競爭和摩擦，但沒有一個能主宰其他社區。

在這些希臘城邦中，阿提卡的雅典成為藝術史上最著名、最重要的城邦。最重要的是，整個藝術史上最偉大、最令人驚訝的革命就是在其中發生的。很難說這場革命是什麼時候開始的。也許大約在公元前六世紀希臘建造第一座石廟的同時。我們知道，在此之前，古代東方帝國的藝術家們努力保持一種特殊的完美。他們力求盡可能模仿祖先的藝術，嚴格遵守他們學到的歷史悠久的規則。當希臘藝術家開始用石頭雕刻時，他們是從埃及人和亞述人停止的地方開始的。圖 47 顯示他們研究並模仿了埃及模特，並向他們學習如何塑造年輕人的直立身材，以及指示身體的分割和將身體連接在一起的肌肉。但這也證明了製作這些雕像的藝術家並不滿足於遵守一個再好的公式，他開始自己進行實驗。

顯然，他有興趣發現膝蓋到底是什麼樣子。也許他並沒有完全成功。也許這些雕像的膝蓋比埃及雕像的膝蓋更沒有說服力，但事實是，他決定擁有自己的願景，而不是遵循古老的處方。這不再是代表人體的實用形式的問題。每個希臘雕塑家都想知道他必須如何表現某個身體。埃及人的藝術以知識為基礎。希臘人開始使用他們的眼睛。這場革命一旦開始，就沒有停止。在他們的工作室中，雕塑家們獲得了表現人物的新想法和新方法，每一項創新都受到其他人的熱切接受，並添加了自己的發現。人們發現了雕刻軀幹的方法；另一位發現，如果雕像的腳沒有過多地著地，那麼雕像會顯得更有活力。第三個人發現，只需將嘴巴向上彎曲，使其看起來在微笑，就可以使臉部煥發活力。當然，埃及的方法在很多方面都更安全。希臘藝術家的經歷多次遭遇挫折。這種微笑可能看起來像是一種憤怒的鬼臉，或者不那麼僵硬的姿勢可能會給人一種受影響的印象。但希臘藝術家並沒有輕易被這些困難嚇倒。他們已經走上了一條沒有回頭路的路，畫家們緊跟在後。我們對他們的作品了解並不比希臘作家告訴我們的更多，但值得注意的是，許多畫家在他們的時代甚至比雕塑家更重要。我們要對希臘繪畫有一個模糊的了解，唯一的方法就是觀察他們陶瓷的裝飾。這些彩繪容器通常被稱為花瓶、玻璃或花瓶，儘管它們通常不是用來放置鮮花的，而是用來儲存酒或油的。這些器皿的繪畫成為雅典的一個重要產業，這些作坊中僱用的卑微工匠和其他藝術家一樣渴望將最新的藝術發現引入他們的產品中。在公元前 6 世紀繪製的原始花瓶中，我們仍然可以找到埃及方法的痕跡（圖 48）。

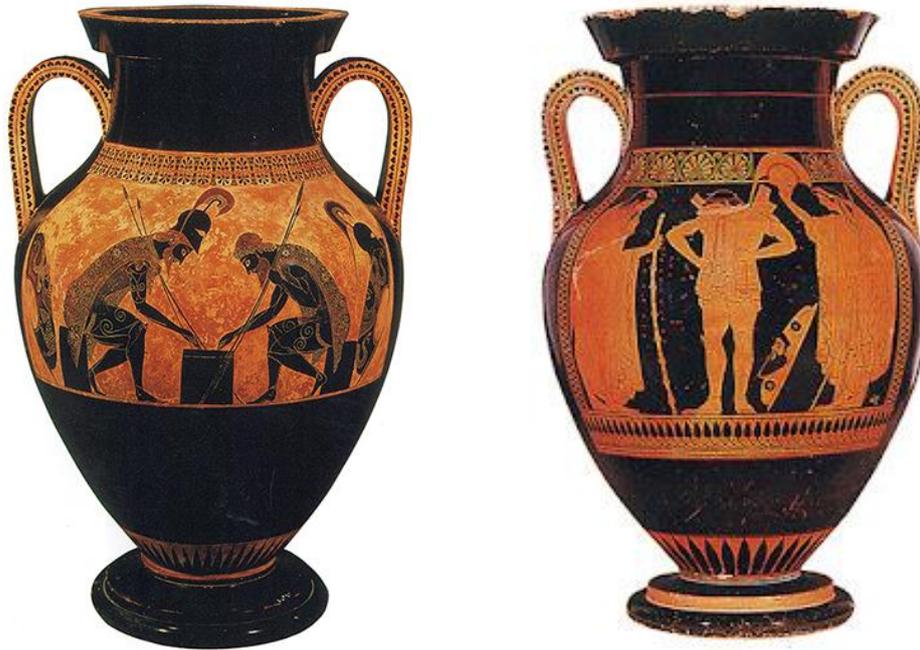


圖 48 阿喀琉斯和阿賈克斯玩骰子，西元前 540 年「黑色人物」風格的花瓶，署名 Exekias，高 61 公分；梵蒂岡伊特魯裡亞博物館。

圖 49 戰士束緊盔甲，西元前 510-500 年「紅色人物」風格的花瓶，由恩特米德簽名，高 60 公分；慕尼黑前國家收藏與雕刻館。

根據荷馬的記載，其中一位英雄阿喀琉斯和埃阿斯在他們的帳篷裡玩骰子。兩個人物的側面和眼睛仍然像從正面看一樣；但他們的身體不再以埃及方式繪製，手臂和手的位置如此精確和僵化。顯然，畫家一直在努力想像兩個人以那樣的態度面對面的情況到底會是什麼樣子。他並不擔心只露出阿喀琉斯左手的一小部分，而將其餘部分隱藏在肩膀後面。他放棄了他所知道的屬於現實的一切都應該被展示的信念。一旦這個古老的規範被打破，當藝術家開始相信他所看到的東西時，真正的崩潰就發生了。畫家們做出了最偉大的發現：透視法。這是藝術史上的一個重大時刻，大約在公元前 500 年之前，藝術家們在歷史上第一次冒險畫一隻從正面看的腳。在流傳至今的數千部埃及和亞述作品中，從未發生過這樣的事。

一個希臘花瓶（圖 49）顯示了這個發現是多麼令人自豪。我們在他身上看到一位戰士正在調整他的盔甲以進行戰鬥；他的父母雙方都幫助他，並可能給他很好的建議，但他們的形象仍然是嚴格的。在中央，年輕人的頭部也以輪廓出現，我們觀察到畫家並沒有太容易地將這個頭部裝入從正面看的身體中。同樣，右腳也是以「安全」的方式繪製的，但左腳似乎被縮短了：我們可以看到它的五個腳趾是一排五個小圓圈。糾纏於這樣一個小細節似乎有些誇張，但這無異於古代藝術已經死亡並被埋葬了。這意味著藝術家不再打算將所有內容都包含在繪畫中最清晰可見的方面，而是考慮到他觀看物體的角度。而旋即，腳下，他就展現了這一幕的意思。他

畫出了年輕武士的盾牌，不是我們想像中的那種，也就是圓形的，而是從側面看，好像是靠在牆上的。

但當我們看到這幅畫和前一幅作品時，我們意識到埃及藝術的教訓並沒有被簡單地拋棄和克服。希臘藝術家試圖盡可能清晰地描繪人物輪廓，並在不破壞其外觀的情況下盡可能多地包含他們對人體的了解。他們仍然喜歡堅實的輪廓和平衡的繪圖。他們遠非試圖複製他們一眼所見的自然。舊的公式，即人類表徵的正式類型，隨著它在幾個世紀中的發展，仍然處於其起點。只是他們不再認為它的每一個細節都是神聖的。

希臘藝術的偉大革命，自然形式的發現與透視法，發生在這個時代，同時也是人類歷史上最非凡的時期。在這個時代，希臘城市開始質疑古老的傳統和傳說，不帶偏見地探究事物的本質，我們今天所理解的科學和哲學在人類中出現，而戲劇開始發展，誕生於為紀念狄俄尼索斯而舉行的儀式。然而，我們不能假設當時的藝術家被算作城市的知識分子階層。管理其事務並在市集上無休無止地爭論的富有的希臘人，也許還有詩人和哲學家，大多認為畫家和雕塑家是低等人。藝術家靠雙手工作並謀生。他們留在鑄造廠裡，渾身是汗水和煙灰，像普通工人一樣辛苦勞作，因此，他們不被視為希臘社會的正式成員。然而，他對城市生活的參與比埃及或亞述的工匠要大得多，因為大多數希臘城市，特別是雅典，都是民主國家，那些被富有的勢利小人鄙視的卑微工人在一定程度上是被允許的。、參與政府事務。

雅典民主達到最高水準的時期，也是希臘藝術達到最大發展的時期。雅典拒絕波斯人的入侵後，在伯里克利的指導下，被波斯人毀壞的建築開始重新建造。西元前 480 年，位於雅典聖岩衛城的神殿被波斯人燒毀和洗劫。現在，它們將由大理石建造而成，具有前所未有的輝煌和高貴（圖 50）。



圖 50 Ictinus，雅典衛城帕德嫩神廟，西元前 450 年多立克柱式神廟。

伯里克利並不是一個勢利小人。古代作家說他對待當時的藝術家是平等的。他委託建築師伊克提努斯設計神廟的計劃，而雕刻眾神的雕像並為神廟裝飾提供建議的雕塑家是菲迪亞斯。

菲迪亞斯的名聲是基於已不存在的作品。但嘗試想像它們會是什麼樣子非常重要，因為我們太容易忘記希臘藝術當時的用途。我們在聖經中讀到先知們對偶像崇拜的攻擊，但我們通常不會將這些話與任何具體的想法聯繫起來。還有許多其他段落，例如耶利米書 (10, 3-5) 中的以下段落：

因為外邦人的風俗是虛空的：一塊森林裡的木頭，是師傅用斧頭砍下來的，用銀和金裝飾它，用釘子和錘子敲打它，使它固定，這樣它就不動。他們就像黃瓜稻草人，甚至不會說話。他們必須被運輸，因為他們不會走路。不要害怕他們，他們無善無惡。

耶利米想到的是美索不達米亞的偶像，由木頭和貴金屬製成。但他的話也同樣適用於菲迪亞斯的著作，這些著作是在先知時代之後幾個世紀才完成的。當我們沿著保存在大型博物館中的一排排屬於古典文物的白色大理石雕像行走時，我們常常忘記了其中有《聖經》中提到的那些偶像：人們在它們面前祈禱，它們的祭品被帶入其中。奇怪的咒語，成千上萬的信徒能夠帶著希望和恐懼接近它們，因為對於那些人來說，先知的雕像和雕刻的圖像同時也是神。古代世界幾乎所有著名雕像都消失的真正原因是，在基督教勝利之後，打破每一個可憎神的雕像被認為是一種虔誠的義務。在大多數情況下，我們博物館中的雕塑只是二手複製品，是在羅馬時代為收藏家和遊客製作的，作為紀念品以及花園和公共浴室的裝飾品。

我們必須感謝這些副本，因為它們至少讓我們對希臘藝術最著名的傑作有了一些了解；但如果我們不發揮想像力，這些蒼白的模仿也會造成嚴重的傷害。在很大程度上，他們造成了一種普遍的觀念，即希臘藝術缺乏生命，冷漠無味，其雕像具有石膏的外觀和表現力的空虛，讓我們想起過時的繪畫學院。例如，菲迪亞斯為帕德嫩神殿製作的帕拉斯·雅典娜偉大神像（圖 51）的唯一例子似乎並不令人印象深刻。我們必須注意古代的描述，並試著想像它可能會是什麼樣子：一個巨大的木像，高約十一米，像一棵樹，完全覆蓋著珍貴的材料：盔甲和駐軍是用黃金製成的；皮膚，象牙。盾牌和鎧甲的其他地方也充滿了明亮而雄渾的色彩，更不用說那雙由璀璨的寶石製成的眼睛。女神的金色頭盔上伸出了獅鬃，盾牌內側盤繞著的一條大蛇的眼睛也毫無疑問地刻著兩顆閃閃發光的石頭。進入寺廟後，突然發現自己與那座巨大的雕像面對面，一定會產生一種令人恐懼和神秘的景象。毫無疑問，它在某些方面幾乎是原始和野蠻的，仍然將此類圖像與先知耶利米所宣揚的古代迷信聯繫起來。但到了那個時候，那些將諸神變成雕像中的可怕惡魔的原始觀念就不再是最重要的了。帕拉斯·雅典娜，在菲迪亞斯眼中，以及他在雕像中代表的她，不僅僅是一個簡單的偶像或惡魔。根據所有的證詞，我們知道這座雕塑有一種尊嚴，讓人們對他們的神的性格和意義有不同的看法。菲迪亞斯的雅典娜就像一個偉大的人。它的力量不在於它的神奇魅力，而在於它的美麗。當時有人指出，菲迪亞斯為希臘人民帶來了新的神性概念。



圖 51 菲迪亞斯，雅典娜帕特諾斯。西元前 447-432 年羅馬大理石複製品，木質、黃金和象牙材質，高 104 公分；雅典國家考古博物館。

圖 51A 赫拉克勒斯舉起天空。西元前 470-460 年 奧林匹亞宙斯神殿的大理石牆面，高 156 公分；考古博物館，奧林匹亞。

菲迪亞斯的兩件偉大作品，他的帕拉斯雅典娜和他著名的奧林匹亞宙斯雕像，已經徹底消失了，但安裝它們的神廟仍然存在，而且還有菲迪亞斯時代的一些裝飾。奧林匹亞神廟是最古老的。也許它開始於公元前 470 年左右，完成於公元前 457 年之前。門楣上的空間（牆面）體現了赫拉克勒斯的功績。圖 51A 展示了赫斯珀裡得斯蘋果的情節。這是他自己不願意也做不了的工作。赫拉克勒斯懇求肩上扛著天空的阿特拉斯幫他做這件事，阿特拉斯同意了，條件是赫拉克勒斯同時承擔起他的重擔。在這幅浮雕中，阿特拉斯帶著金蘋果返回給赫拉克勒斯，赫拉克勒斯在巨大的負擔下直立。雅典娜是他所有成就的狡猾合作者，她在他的肩膀上放了一個枕頭，讓他更容易忍受。雅典娜的右手中又多了一把金屬矛。總的來說，主題的表達非常簡單和清晰。我們認為，藝術家仍然更喜歡表現人物的直立姿態，無論是正面還是側面。雅典娜面向觀眾，只有她的頭偏向赫拉克勒斯。從這些數字中不難看出統治埃及藝術的規範的長期影響。但我們注意到，這些雕像的宏偉、莊嚴、寧靜和力量也源自於對古代規範的遵守。這些已經不再構成限制藝術家自由的遺產。舊觀念認為展示身體的結構（可以說是它的主要鉸鏈，以幫助我們實現整體的排列）非常重要，這促使藝術家利用肌肉和骨骼的解剖結構，並雕刻出令人信服的人物再現，即使在衣服的遮蓋下也清晰可見。事實上，希臘藝術家使用服裝來表示身體的

這些主要部分的方式揭示了他們對形式知識的重視。正是這種遵守規則與自由之間的平衡，使得希臘藝術在後來的幾個世紀中受到如此推崇，藝術家們轉向其傑作尋求指導和靈感。

希臘藝術家經常受委託從事的工作類型可能幫助他們磨練了對運動中的人體的了解。像奧林匹亞那樣的神殿周圍環繞著獻給眾神的勝利運動員的雕像。對我們來說，這似乎是一個奇怪的習俗，因為無論我們的運動員多麼受歡迎，我們都不認為他們必須雕刻自己的肖像，將其獻給教堂，以感謝上屆比賽的勝利。但是，希臘人組織的偉大體育運動，其中最著名的當然是奧運會，與我們現代的比賽有很大不同。它們與人們的信仰和宗教儀式有更多的聯繫。參加比賽的人不是運動員或業餘愛好者，也不是專業人士，而是希臘主要家庭的成員，這些比賽的獲勝者被視為是眾神賜予勝利禮物的人，人們懷著恐懼的目光。最初舉辦這類比賽就是為了獲得這種美德，也是為了紀念，也許是為了延續這種神所賜予的恩典標誌，為此，勝利者委託當時最著名的藝術家製作了他們的肖像。

在奧林匹亞進行的發掘發現了大量雕像所在的基座，但這些基座已經消失。它們大多由青銅製成，可能是在中世紀金屬變得稀缺時重新鑄造的。只有在德爾斐才發現一尊這樣的雕像，即一位戰車禦者的雕像（圖 52），其頭部複製在圖板 54 中。它與人們在只看到複製品時就可以輕鬆形成希臘藝術的一般觀念截然不同。在大理石雕像中，眼睛往往顯得空洞無表情，在青銅頭像中，眼睛也空洞無物，但他們的眼睛卻被彩色寶石標記著，就像當時的情況一樣。頭髮、眼睛、嘴唇都鍍上了淡淡的金色，使整個臉龐顯得豐富而活潑，卻絲毫不顯得花俏粗俗。我們注意到，藝術家並沒有試圖模仿真實的頭部及其所有缺陷，而是從他對人體形態的了解中獲得了它。我們不知道戰車禦者的雕像是否與其模型相似；它可能看起來不像我們意義上的它，但它構成了一個令人信服的人類形象，具有奇妙的簡單和美麗。

像這樣的作品，甚至連古典希臘作家都沒有提及，讓我們思考我們失去了多少最著名的運動員雕像，例如雅典雕塑家邁倫的《鐵餅投擲者》（The Discus Thrower），可能屬於菲迪亞斯同一代。雕像的多個複製品已被發現，至少可以讓我們對它是什麼有一個大致的了解（圖 53）。這位年輕運動員正準備投擲重鐵餅。他彎下腰，將手臂向後擺動，這樣他就可以用最大的暴力將其扔出。下一瞬間，他會向前踏出一步，放手，身體一轉，推動投擲。這種態度似乎很自然，以至於現代運動員都將其視為典範，並試圖向其學習希臘準確投擲鐵餅的風格。但事實證明這並不像他們想像的那麼容易。他們忘了邁倫的雕像不是體育紀錄片的劇照，而是希臘藝術作品。確實，如果我們仔細觀察就會發現，米龍主要是透過對非常古老的藝術方法進行新的改編來實現他令人驚訝的運動感。站在雕像前，只看它的輪廓，我們突然意識到它與埃及傳統的關係。和埃及人一樣，邁倫向我們展示了從正面看到的軀幹、腿和手臂的側面；和他們一樣，他根據人體各部位最具特徵的面向來呈現人體。但到了他手裡，那個陳舊、破舊的配方卻變得完全不同了。他沒有將所有這些方面以一種令人信服的僵化姿勢組合在一起，而是尋找一種真實的模型來放置類

似的姿勢，從而對其進行調整，使其看起來像是運動中身體的自然表現。它是否對應於最方便的投擲動作並不重要。關鍵是米隆征服了運動，就像他那個時代的畫家征服了空間一樣。

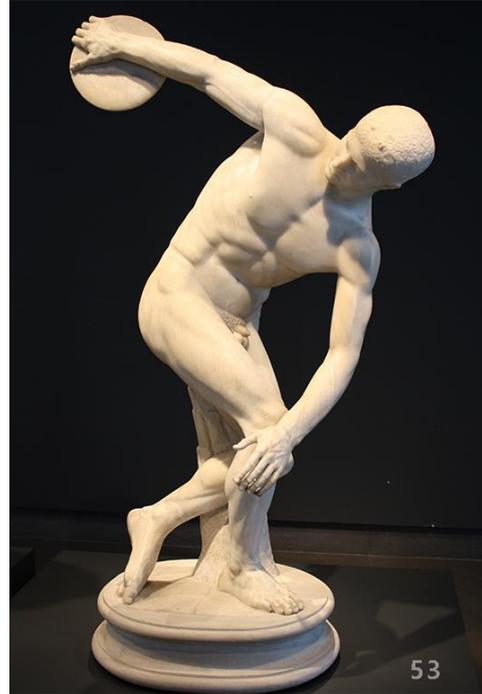


圖 52 一位車輪戰車手的青銅雕像的頭。希臘德爾斐 Delphi 發現。約 B.C. 470 製作。

圖 53 鐵餅投擲者(Discobolos)。根據 Myron 的青銅雕製作的羅馬大理石複製品，約 B.C. 450。

這些作品，甚至在古典希臘作家的著作中都未被提到，提醒我們在這些運動員雕像中最有名的人物中，例如雅典雕塑家米隆的'投擲鐵餅者'，我們一定失去了什麼。這個作品的各種副本已經被找到，至少讓我們對它的外貌有一個大致的印象(圖 53)。這位年輕的運動員被描繪在他正要投擲重物的時刻。他已經彎下腰，向後擺動手臂，以便能夠更有力地投擲。下一刻，他將轉身投擲，並在身體的旋轉中支持投擲。這種姿態看起來如此令人信服，以至於現代運動員將其視為模範，並嘗試從中學習準確的希臘風格投擲鐵餅。但這證明不如他們希望的那麼容易。他們已經忘記了米隆的雕像不是運動片中的'靜止'，而是一個希臘的藝術作品。事實上，如果我們仔細觀察它，我們會發現米隆主要是通過對非常古老的藝術方法的新適應來實現其驚人的運動效果。站在雕像前，只想著它的輪廓，我們會突然意識到它與埃及藝術傳統的關聯。就像埃及人一樣，米隆把軀幹呈現在正面視圖中，腿和手臂呈側視圖，就像他們一樣，他將人體的最具特色的部位的最具特色的觀點組成了一個人的圖像。但在他的手下，這個古老且過時的公式已經變成了完全不同的東西。他沒有將這些觀點拼湊成一個僵硬姿勢的令人信服的肖像，而是要求一個真實的模特採取類似的姿勢，並將其調整為看起來像是一個動態的人體的令人信服的模範。這是否符合投擲鐵餅最適合的確切運動幾乎不相關。重要的是，米隆像他那個時代的畫家一樣，征服了運動和空間。

在所有傳世的希臘原作品中，帕德農神殿的雕塑或許以最奇妙的方式反映了這種新自由。帕德農神殿(圖 50)在奧林匹亞寺廟完成後約二十年建成，而在這短暫的時間內，藝術家們在解決具有說服力的表現問題上變得越來越熟練。我們不知道是誰創作了這座寺廟的裝飾，但由於菲迪亞斯創作了神龕中的雕像，所以很可能他的工作室也提供了其他雕塑。

圖 54 和圖 55 顯示了圍繞建築物在屋頂下運行並代表女神的莊嚴節日期間的年度遊行的長帶或腰飾的碎片。在這些慶典期間總是有遊戲和體育展示，其中之一就是駕駛戰車並在四匹馬奔馳時跳上跳下的危險壯舉。圖 54 中展示了這樣的表演。一開始可能很難在這個第一個碎片上找到方向，因為浮雕受到了嚴重的損壞。不僅表面的一部分已經損壞，而且整個顏色也消失了，這可能使這些圖像在濃烈的彩色背景上鮮明地顯示出來。對我們來說，優美的大理石的顏色和質地是如此美妙，我們絕不希望將其塗上油漆，但希臘人甚至會用強烈對比的顏色(如紅色和藍色)來油漆他們的寺廟。但是，無論原始作品中還剩下多少，總是值得嘗試忘記不在那裡的東西，純粹為了發現留下的東西的喜悅。我們碎片中首先看到的是馬，有四匹，依次排列。它們的頭部和腿部保存得足夠完好，可以讓我們對藝術家巧妙地展示了骨骼和肌肉結構的能力有所瞭解，而不讓整體看起來僵硬或乾燥。很快我們會發現人物也必須是如此。從留下的痕跡中，我們可以想像出他們自由運動的樣子以及他們身體的肌肉是多麼清晰可見。遠近法不再對藝術家構成巨大的問題。盾牌上的手臂被輕鬆自如地繪制，頭盔的飄動飾物和被風吹動的外套也是如此。但是，所有這些新發現都不會讓藝術家"失去自我"。無論他有多享受佔領空間和運動的征服，我們並不覺得他渴望展示自己的 ability。儘管這些群體變得更加活躍和有生氣，但它們仍然很好地融入了莊重遊行的佈局。他保留了一些藝術安排的智慧，這種智慧源於希臘藝術從埃及和大覺醒之前的幾何圖案訓練中獲得的。從那個偉大時期開始，每一件希臘作品都展示出了在分佈圖中的智慧和技巧，而正是這種平衡感使得像圖 56 這樣的簡單墓碑成為一件偉大的藝術品。浮雕展示了被石頭埋葬的赫西索，就像她在生活中一樣。一名女僕站在她面前，並提供一個箱子，她似乎從中選擇了一件珠寶首飾。這是一個寧靜的場景，我們可以將其與埃及圖坦卡門坐在寶座上，他的妻子正在調整他的領帶的埃及代表作品進行比較(圖 39)。埃及作品在輪廓方面也非常清晰，但儘管它來自埃及藝術的一個特殊時期，它仍然有些僵硬和不自然。希臘浮雕已經擺脫了所有這些尷尬的限制，但它保留了不再是幾何和角形而是自由和放鬆的安排的清晰度和美麗。上半部分由兩個女人的手臂的曲線框定，這些線條在凳子的曲線中得到回應，赫西索的美麗手變成了關注的中心，裙子圍繞著身體的形狀流動-所有這一切結合在一起，產生了只有在希臘藝術的第五個世紀才出現的簡單和諧。



圖 54 查塔爾人 Chartoreers. 大理石樓梯腳手架的局部放大。約 B. C. 440。

圖 55 從帕特農神殿大理石樓梯腳手架上的騎馬者行進的局部放大。約 B. C. 440。



圖 56 赫格索 Hegeso 的墓碑，約 B. C. 420，雅典博物館。

圖 57 希臘雕塑師的工作室。左邊：青銅鑄造廠，牆上有草圖。右邊：一個人在無頭雕像上工作，頭部放在地上，來自希臘碗。約 B. C. 480。



圖 58 收集花朵的少女，來自希臘斯 Stabiac 神廟. 的壁畫，A. D. 一世紀。

圖 59 希臘雕刻家普拉克作品：希臘神話赫爾墨斯 Hermes 的頭部，圖 62 的局部。