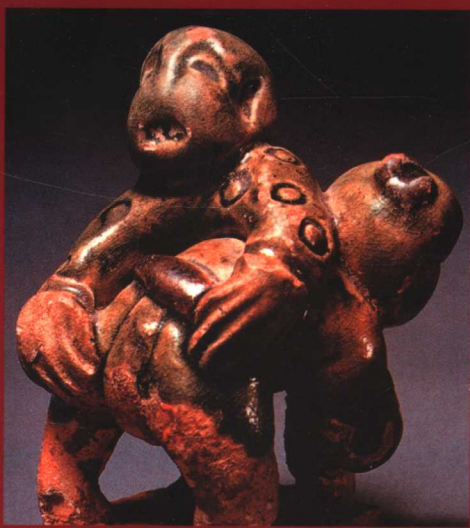


中国玩具艺术史

ZHONGGUO WANJU YISHUSHI



王连海 著

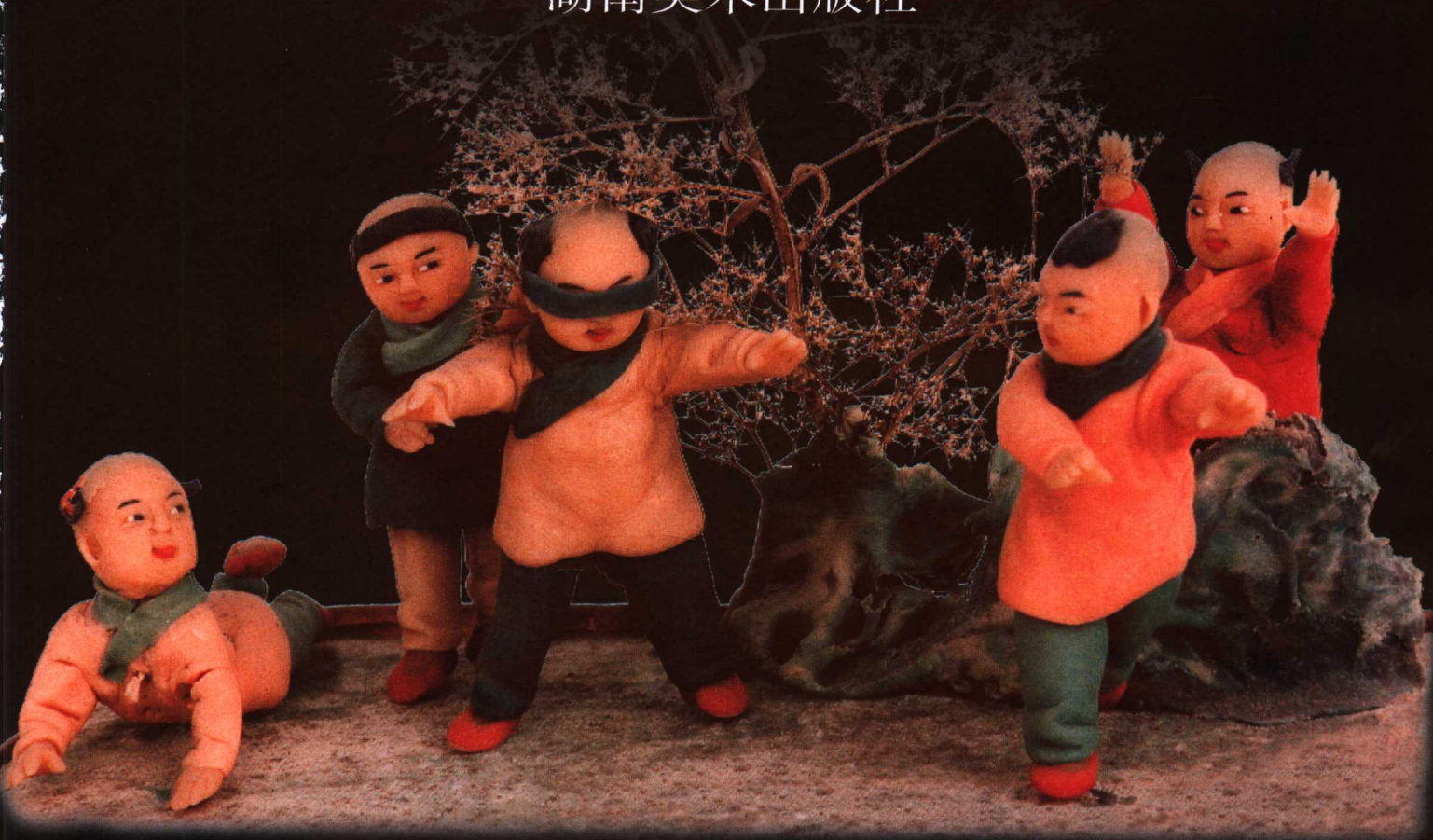
湖南美术出版社



中国玩具艺术史

王连海 著

湖南美术出版社



图书在版编目 (C I P) 数据

中国玩具艺术史 / 王连海著. —长沙: 湖南美术出版社, 2006

ISBN 7-5356-2436-7

I. 中... II. 王... III. 玩具-历史-中国
IV. TS958-092

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第021141号

中国玩具艺术史

著 者: 王连海
责任编辑: 左汉中
责任校对: 李奇志 徐 盾
封面设计: 谢琼梅
版式设计: 郁 涛
资料整理: 肖汉元等
经 销: 湖南省新华书店
印 刷: 深圳华新彩印制版有限公司
出版发行: 湖南美术出版社 (长沙市东二环一段622号)
开 本: 889 × 1194 1/16
印 张: 14
2006年8月第1版 2006年8月第1次印刷
印 数: 1--2000册
ISBN 7-5356-2436-7/J · 2243
定 价: 98.00元

【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-4787105 邮编: 410016

网址: <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题, 请与印刷厂联系调换。



目 录

概 说 (4)

第一章 先秦篇

塑形玩具 (8)

- 一、史前陶玩具 (8)
- 二、陶球与石球 (10)
- 三、夏、商、周陶玩具与泥玩具 (11)
- 四、青铜玩具 (12)

围棋 (14)

六博 (15)

拨浪鼓 (17)

第二章 汉魏篇

塑形玩具 (20)

围棋 (22)

六博 (24)

弹棋 (28)

花灯 (31)

风筝 (33)

投壶 (35)

第三章 隋唐篇

塑形玩具 (38)

围棋 (41)

花灯 (45)

风筝 (47)

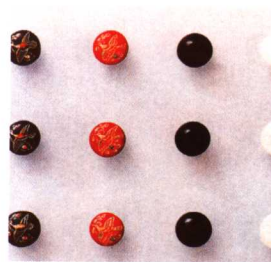
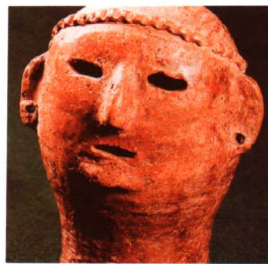
彩选格 (48)

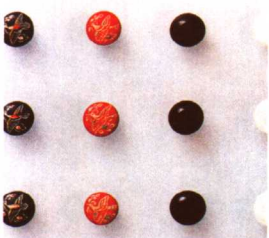
双陆 (49)

投壶 (52)

花式糕点 (53)

草编粽子 (54)





第四章 宋元篇

塑形玩具 (56)

- 一、磨喝乐 (56)
- 二、南宋泥人 (57)

围棋 (59)

象棋 (60)

七国棋 (64)

花灯 (65)

风筝 (68)

选仙格与宵夜图 (69)

双陆 (70)

- 一、双陆与《谱双》 (70)
- 二、辽代双陆 (72)
- 三、元代双陆 (72)

投壶 (73)

拨浪鼓 (75)

骰子 (77)

燕几图 (78)

《货郎图》 (80)

节令玩具 (85)

第五章 明清篇 (上)

惠山泥人 (87)

- 一、历史沿革 (87)
- 二、粗货的主要品种 (91)
- 三、惠山泥人的工艺 (92)

虎丘耍货 (94)

虎丘塑真 (96)

兔儿爷 (97)

花灯 (101)

- 一、宫廷元宵 (101)
- 二、灯市 (103)
- 三、灯笼锦 (104)
- 四、张岱与花灯 (105)
- 五、明清灯品 (106)
- 六、《升平乐事图》 (110)

风筝 (112)

- 一、明清风筝拾零 (112)
- 二、《红楼梦》中的风筝 (114)
- 三、关于《南鹞北鸢考工志》 (116)

爆竹 (118)

烟花 (122)

蝶几图 (126)

七巧板 (128)

益智图 (131)



九连环 (133)

第六章 明清篇 (下)

万历百子衣中的玩具 (136)

一、百子衣正面的玩具 (137)

二、百子衣背面的玩具 (140)

三、结语 (142)

围棋 (145)

双陆 (148)

投壶 (150)

百官铎与升官图 (152)

九九消寒图 (156)

斗草 (160)

羊拐 (162)

空竹 (164)

毽子 (166)

面人 (168)

琉璃喇叭和扑扑瞪 (170)

明清货郎图 (172)



第七章 传统民间玩具

泥玩具 (178)

一、北京泥玩具 (179)

二、河北泥玩具 (181)

三、河南泥玩具 (183)

四、陕西泥玩具 (187)

五、山东泥玩具 (190)

陶瓷玩具 (195)

一、陶模子 (196)

二、陶瓷玩具 (199)

布玩具 (201)

一、布娃娃 (201)

二、布老虎 (202)

三、香包 (204)

竹木玩具 (208)

一、山东木玩具 (208)

二、各地竹木玩具 (210)

其他材质玩具 (214)

参考文献 (218)

后 记 (220)



概 说

一、关于玩具的起源

中国玩具的历史久远,可以追溯到原始社会甚至于更早的时期。对中国原始社会文化遗存中那些具有玩具功能的实物,应当看作是玩具的早期形态。考古发现证明,在距今6000~10000年前的新石器时期就已出现了原始玩具。

但是,玩具是在什么情况下产生的?是怎样产生的?一直是困扰研究者的问题。根据人类学、社会学的研究成果,可以知道玩具的诞生与人类的游戏活动关系密切。因而,把游戏的起源与玩具的起源结合在一起考察,无疑是正确理解玩具起源的主要途径。

中外研究者在探讨艺术起源问题的过程中,都曾对游戏的起源问题做出过判断性的结论。

德国诗人席勒认为,人类在现实生活中不可避免地要受到精神与物质两个方面的束缚,在这两种束缚中常常失去理想的自由,人们就设法利用剩余的精力创造一个自由的世界,这就是游戏。这种创造性的活动,产生于人类的本能。

英国哲学家赫伯特·斯宾塞对席勒的观点作了进一步补充,他认为,人类在完成维持和延续生命的主要使命之后,尚有剩余的精力存在,这种剩余精力的发泄,就是游戏,这种游戏并没有功利的目的。

德国生物学家谷鲁司继承了上述学说,并有所修正,指出,游戏并不是没有目的的活动,不是与实用生活无关的活动,而是为将来生活实践做准备。例如小猫抓纸团是在练习捕鼠;小女孩给木娃娃喂饭是在练习将来做母亲;男孩子在一起做打仗的游戏,则是在练习战斗的本领。

中国学者则认为,游戏是人类物质生活得

到相对满足时产生的一种有意识的娱乐活动;它依赖于生产力的提高和物质生活条件的相对稳定。游戏是劳动的插曲,游戏的内容是对过去劳动成果的肯定。中国史前文化遗址中发现的陶球与石球,说明游戏的器具可以直接来源于生产工具。因此,游戏是劳动的产物。不仅是人类在改造自然、改造自身生活的进程中用以调节节奏、获得休息的手段,同时也是对未来劳动的准备。

俄罗斯的普列汉诺夫也曾说过:“游戏是劳动的产儿,劳动在时间上必然是先于游戏的。”游戏就像一条强有力的纽带连接在劳动行为与玩具之间,这一现象又成为玩具起源的重要基础。

玩具的产生不是孤立偶然的现象,是在人类长期的、多种的社会活动的基础上,对社会生活做出的反映。玩具是为了适应人类的生产生活需要而被创作出来的娱乐器具。这种创作活动不只发生在原始社会时期,不仅创造出原始玩具,而且随着人类社会的发展在不断地发生、发展,科学技术与人类的审美理想都对玩具的产生发挥着决定性的作用。

对历史的考察证明:人类所创造的多种材料几乎都曾充当玩具的基本材料;凡是生产的技术,也都为玩具所利用,在形态上代表着当时的生产力的水平。审美的理想也在玩具中得以体现,因此,玩具都具有赏心悦目的特征。

二、关于玩具的分类

历史上的玩具花色品种繁多,制作工艺多样,材料也几近庞杂,几乎各种材质都可以被用来制作玩具。玩具的功能也比较复杂,常常见



一种玩具同时具备多种功能的现象。因此,不同的研究角度或不同的应用需要就形成了不同的划分标准,从而得出不同的分类结果。较为常见的分类方法是以玩具的主要功能特征为分类依据,大概分为七大类:一、节令玩具,二、观赏玩具,三、音响玩具,四、益智玩具,五、健身玩具,六、实用玩具,七、其他玩具。

节令玩具,指特定节日中的应时玩具,通常具有较强的时间性,与民俗活动紧密结合,是民俗活动的重要组成部分。节令玩具主要包括:元宵节的花灯,春节的鞭炮、烟花,端午节的香包、布老虎,中秋节的兔儿爷,清明节的风筝,冬至的“九九消寒图”等等。

观赏玩具,指那些以装饰环境渲染气氛为主要功能的玩具。通常只有较单纯的装饰意义,并侧重于对内容的刻画,还具有一定的认识意义和教育意义。观赏玩具主要包括:各种材质的雕刻玩具和塑形玩具,如木雕、果核雕、石雕、泥人、面人、塑真等等。

音响玩具,指可以发出声响的玩具,具有较强的娱乐性,适宜于低龄儿童。主要包括:空竹、扑扑噔、喇叭、拨浪鼓、摇叫、小乐器、各种材质的哨子等等。

益智玩具,指以启发智慧、刺激大脑活动为主要功能的玩具,具有较强的逻辑性、数理性和竞技性、娱乐性。主要包括:六博、弹棋、双陆、七巧板、九连环、益智图、骰子等等。

健身玩具,以户外活动器具为主,含有当代体育器械的特征,对人体有锻炼作用,并具有娱乐性和竞技性。主要包括:投壶、蹴鞠、跳百索、毽子、秋千等等。

实用玩具,指具有生活实用功能的玩具。这类玩具除用来娱乐游戏之外,尚可发挥服饰、卧具、食品、用具等功能。包括:布老虎、虎头枕、糖人、面花、荷包等等。

其他玩具,指无法归入上述六类的玩具。

三、先秦玩具

已知中国的史前玩具以塑形玩具居多,又以

陶质、石质、木质的材料居多,但是,不能排除其他材质玩具的存在。例如,纤维材料、兽皮材料、羽毛材料等不同材质,都有可能史前充当过制作玩具的材料。

已经发现的史前遗物,最突出的成就是塑形能力。玩具的造型记录了那时候人类的观察力与表现力。塑形玩具的内容多是与当时生产活动密切相关的事物,人、鱼、鸟、猪、狗是出现率最多的,灰陶双连环与带孔陶球是史前玩具的代表作,记录着当时所能达到的最高工艺水平——能活动变化的性能,是人类审美理想的结晶。

商代以来出现的青铜玩具,应是那时社会上层的产物。虽然已发现的青铜玩具数量不多,但以当时最为先进的材料、工艺制作玩具已成为事实。

围棋、六博、投壶都在战国时期基本完成,是文人士大夫阶层的重要玩具,象棋也萌生于此时。这些玩具,明显地带有益智功能,都是此期社会生活对玩具的影响所致。

四、汉唐玩具

两汉至南北朝,塑形玩具彻底成熟了。“泥车瓦狗”成为此时期塑形玩具的代名词,并一直被后代沿用。已发现的陶瓷玩具数量极多,大约是陶质或瓷质不易毁损的缘故,并不能证明其他材料的玩具不发达。已知的史料可以证明:汉代的木玩具、布玩具都至少具备了雏形。

独特的弹棋为汉代所创,虽然不能彻底明白其形制,却可以知道,弹棋是一种类似球类游戏的棋戏,魏晋时期鼎盛一时,唐代略有改进,却逐渐消亡,最终消失的原因尚不能确指,但自唐以后成为绝响当是事实。关于风筝的确凿史料也出在南北朝,因此,此时是风筝起源时期的可能性最大。此间观赏性灯具一定发达,正月十五燃放花灯也偶有发生,这是后世繁华的灯彩的准备时期。

唐代的彩塑成就极高,手捏成形与模印成形都相当成功,在泥胎上施彩绘的技法也非常娴熟,并且出现了极富乡土气息的彩塑,与当代民间彩塑如出一辙。



唐代节令玩具有花灯、风筝、草编粽子。唐代元宵节燃放花灯的习俗大致形成，皇帝也参与元宵赏灯，开始出现鳌山。花灯的品种与数量都达到空前的程度。风筝一词也出现在唐朝，因风筝上拴挂琴弦发声而得名。草编粽子发现于唐代遗物中，可以证明民间用于端午节的彩线编结的粽子，至少源于唐代。唐代双陆与投壶的实物都在日本正仓院收藏，其精美的形态与精致的工艺证明了这两种贵族玩具在当时的重要性。房千里首创彩选格，为后世“升官图”开创了先河。

五、宋元玩具

宋元时期市井文化发达，商业繁荣，为玩具的生产流通提供了广阔的背景。此时期玩具品种较为丰繁。以节令玩具磨喝乐为代表的塑形玩具为历代所称颂，磨喝乐带动了两宋民间彩塑的发展，苏州、杭州、鄞州的泥人都有出色表现。镇江出土的泥孩儿代表了此时期的塑形水平。

两宋时出现了专门记述益智玩具的《燕几图》和专门记述双陆的《谱双》，这两部玩具专著的出现标志着玩具在此时的文化地位得到了提升。

两宋的绘画作品中出现了较多的反映儿童生活的内容，被统称为“婴戏图”。图中的玩具形象与文字史料共同记录着当时的玩具情况。其中最具有代表性的当属李嵩的《货郎图》，图中描绘了多种玩具，如今可辨识的就有数十种，其中风筝、拨浪鼓、风车、扑扑噔等民间玩具，流传至今仍然不辍。

宋人《观灯图》中的花灯形象也是珍贵的史料，不仅提供了花灯的式样、花色资料，而且还描绘了精详的走马灯。可知宋代元宵节的花灯必定丰富多彩。

两宋的节令玩具以“门外土仪”、“湖上土仪”中的玩具最为丰富，食品玩具、塑形玩具、活动发声的音响玩具和各种材质的观赏性玩具都占据了稳定的地位。

六、明清玩具

明清两代的玩具史料相对充实，文献记载多

见于文人的笔记丛书中。玩具的形象资料除绘画作品外，尚可见于雕刻、陶瓷、刺绣、漆器等多种工艺品的装饰纹样中。明定陵出土的“万历百子衣”是此类工艺品的代表。百子衣中出现的玩具与同期的文献记载大多吻合。玩具实物除出土的文物外，尚有传世品存在。

明清塑形玩具以江苏无锡惠山泥人中的粗货为代表，体现着彩塑玩具的成就。其次，全国各省市的地域特色鲜明的民间玩具也大多形成于明代以近。民间玩具的节令性和地域性又与各地民间习俗保持着紧密的联系，因此，玩具的文化意义就更高了。

明清两代的风筝、花灯、烟花、爆竹、兔儿爷等节令玩具都得到了空前的发展，成为民俗活动中的重要内容。七巧板、九连环等益智玩具也冲出了文人士大夫阶层的局限，流传更为广泛，成为妇孺皆知的民间玩具。空竹、毽子、羊拐、扑扑噔等特色玩具在清代都完成了最终的定式，占据了其成熟与稳定的历史地位。

第一章

先秦篇





塑形玩具

一、史前陶玩具

新石器时代的文化遗物中,已经发现了为数众多的陶塑造型,主要是人与动物的形象,这些陶塑都经过了焙烧而呈陶质,唯其如此,才得以保存至今,是考察原始雕塑的珍贵资料。

较早的实物有以下几件较为重要。①1978年河南密县发现的裴李岗文化类型的陶塑人头,呈灰黑色,高3.6厘米,宽3.1厘米,额头突出,眼窝深陷,鼻圆而扁,似有怒容。成形年代距今约七千年。②1967年甘肃天水柴家坪出土的仰韶文化类型的陶塑人面,高25.5厘米,宽16厘米,夹沙泥质红陶,器表有浅薄的褐色陶衣,出土时大部脱落。人面额窄平,似有一排隆起的短发。眉毛细长,双眼镂空,鼻梁窄直,嘴微张,似有言说。两耳垂有穿孔,当是为佩戴耳饰而设。面颊宽平突出,略具蒙古人特征。通过这件陶塑可以窥见当时雕塑技能的水平。面部五官的塑造皆准确而生动,综合运用捏、塑、雕、镂技术,增强了雕塑艺术的表现能力。③现藏瑞典国立东方博物馆的“人头形陶器盖”的残片,属马家窑文化半山类型,出土于甘肃省境内。共三件,形象近似,一件头顶发型呈三角,双目与口皆做镂空处理,表面用黑色描绘须髯与面纹;另一件头顶无角,双耳有孔,面纹简单,须纹、眼纹明晰。这两件人头造型,均为器物盖的盖纽,出于功用的考虑而雕成近球形,以便抓握、提拿。在这里,雕塑与彩绘结合共同完成塑造,是彩塑工艺的源头。

以上列举的几件原始雕塑,尚无确凿理由断定为玩具,但是,却透露了创作者的艺术才能和审美理想,其中所包含的自娱或娱人的功能则无可置疑。

娱乐功能更为鲜明的陶塑作品有如下几件。

①1974年浙江余姚河姆渡文化遗址出土了一只陶猪,高4.5厘米,长6.3厘米,手捏成型,短腿长嘴,腹部宽肥下垂,作疾走状。造型准确,形态生动。有论者认为,这是对当时家猪的写照。其形态中所含的观赏、把玩功能已十分明显。

②屈家岭文化遗址出土的陶鸟、陶鸡、陶猪。

③更为精彩的捏塑造型见于湖北天门县发现的属于龙山文化类型的陶人与陶动物。陶人中有一坐人形,长颈,宽肩,头顶有发髻,耳鼻



新石器时期·陶塑头像·甘肃天水出土(左)、新石器时期·陶塑人头形器盖·陕西洛南出土(右)



突出，双肩下垂，小臂前伸，双手持握一横物置腹前，正在劳作。又有一跪坐人形，双臂交于腹前，两手握一件齿状物，头面简洁，双耳与发式明确，面颊稍仰。同出的动物造型有陶象、陶龟、陶鸟、陶狗多种。陶鸟皆长尾，站立，尾部两向分开；狗抬着头，竖着耳，头向右侧扭转，似有所见。狗的身上还站着一只短尾小鸟。

这几件作品均为手捏成形，可以清楚地看出手指捏压的痕迹，与今天民间手捏泥玩具极其相似，玩具性能十分明显。尤其可贵的是，形体上所表现的动态感觉，陶狗的转头观望、陶鸟的昂首、陶人的危坐，无不反映了作者对人物动物神情态势的把握。

④红陶小屋。红陶小屋高8.3厘米，江苏邳县大墩子文化遗址出土。因出自墓葬，而被确定为墓主随葬的私有财产的象征，但不应排除其作为玩具的可能。小陶屋方形，四面攒尖顶，四周出

檐，一面开门，三面开窗。屋顶的四面与墙外均刻有阴文的狗的图案。小巧精练，生动有趣，或许是墓主生前观赏把玩的器具。小陶屋的史学价值很高，提供了当时居住建筑的立体形象。屋外面的狗纹，大约是用狗防护居室安全的记录，证明新石器时期的狗已经由人工豢养，成为人类的朋友与助手。

⑤蛙头小陶篮。小陶篮呈椭圆形，有提梁。篮口两端的外侧各刻划两只眼睛和宽而长的大嘴，极似蛙，故名“蛙头小陶篮”。篮口最阔处14厘米，窄边10厘米，与同期小陶器相比，仅发现过规模相近的“颜料盒”，用于盛装彩绘的颜料。这个小陶篮有可能也是盛装颜料的容器，但是不能排除其玩具的功能。

⑥红陶双连环。这副红陶双连环，应是新石器时期最典型的玩具，不可能有别的用途。陶环的内径3.8厘米，外径6.2厘米，环的断面为圆



新石器时期·陶猪·浙江河姆渡出土(上)

新石器时期·陶塑人形·湖北天门出土(下)



新石器时期·红陶小屋·
江苏邳县出土



新石器时期·蛙头小陶篮



新石器时期·红陶双连环·陕西临潼出土

形,直径约1.5厘米。双环的表面满布剔刻的短直线纹,显然为了装饰的目的。这件双连环出土于陕西临潼姜寨遗址,属仰韶文化姜寨二期类型。两个圆环扣连在一起,不能开解,可供把玩。双连环的娱乐功能比陶球更明显,环的内面有明显的磨损痕迹,应是两环相互摩擦所致,说明这副环曾经做过多次转动。后世的环类玩具,尤其是金属环玩具极为丰富,最终发明了九连环、花篮环。这件史前的玩具可谓环类玩具的始祖,证明着在未有金属以前,环类玩具已经制造成功。

⑦鱼形玩具。浙江河姆渡文化遗址出土了两件鱼形玩具,一为陶质,一为木质。陶鱼高2.2厘米,后半部已残,残长4.5厘米,这条鱼的嘴、眼比较突出,张嘴、瞪眼作吞水状。腹下有鳍,仿佛正在用力划水。通体阴刻圆圈纹,表示鱼鳞。又用两道阴刻波纹表现鱼鳃。木鱼高3.5厘米,长11厘米,木质圆雕。周身刻圆窝,象征鱼鳞,阴刻弧线表示鱼鳃。木质现已剥蚀,原物一定更为精致。从河姆渡遗址中出土的木船、船桨等遗物中可知当时的渔业生产一定发达。鱼作为劳动成果,一定广受重视,陶鱼和木鱼的出现就是证明。

二、陶球与石球

在新石器时期文化遗址中,多次发现陶球与石球。以西安半坡出土的石球最为著名。西安



新石器时期·陶鱼·浙江河姆渡遗址出土

半坡为原始氏族公社部落遗址,当时正处于发达的新石器时期,相当于母系公社繁荣时期。石球发现于儿童墓葬中,墓主是一个约三四岁的小女孩,在遗骨下腿骨左侧,发现了直径约2厘米的石球三枚。这些石球是把石料敲打成胚形之后,经过研磨制成的。在当时的生产条件下,可谓精工制作的工艺品。经鉴定,为儿童玩具。石球作为狩猎工具的投掷器或“飞球索”是有效的武器,曾在新石器时期遗物中多次发现。但半坡儿童墓葬中的石球,体量较小,若作为投掷弹丸似不堪用,应为儿童玩具无疑。球类玩具与投掷弹丸之间存在着紧密的联系。最早的弹丸,可能受到自然界的鹅卵石的启发,球体弹丸具有很高的准确性。但是这种石质的投掷器在不狩猎时,却可滚动、移动,于是趣味性就产生了。球体的娱乐功能被认知后,有意识地制造球体供儿童游戏,就成为可能。事实上,直到今天,球体依然是孩子们喜爱的玩具。

灰陶球发现于陕西临潼姜寨遗址,属姜寨二期类型,直径约3厘米。将陶土抻揉成圆球,晾干磨光表面而后焙烧。球体表面润滑而有光泽,是玩弄后留下的痕迹。陶球的出现,再次证明了制作球形玩具已是有意识的创作行为。

彩陶球与红陶球也属于新石器时期的遗物,发现于湖北京山县屈家岭文化遗址。这些陶球与姜寨二期的陶球相比,工艺更复杂更精湛,



娱乐性也更强。出现了空心的陶球，内部装有石粒，摇动时可发声。陶球表面有孔洞，与内部相通。孔洞之间由剔刻的斑点组成线状花纹，每三个孔洞构成一个大三角形，内部又划分为三个小三角形。另有一枚陀螺形陶球，表面依然有剔刻纹，形状极为特别，下端尖圆，上端平圆，中间略呈圆柱体，与后世的陀螺极其相似。虽然没有证据表明，这个陀螺般的陶球具有更为丰富的娱乐功能，可以想像，这些中空而有洞的陶球，除了滚动、旋转之外，还有可能通过孔洞穿上绳索，吊悬旋转，那样就更好玩了。

已出土的原始社会的塑形作品还多。这些形象告诉后人，在距今七千年至六千年的时候，塑形艺术已经取得成功，并成为当时普遍的存在。后世彩塑艺术、彩塑玩具都是在此基础上发展起来的。

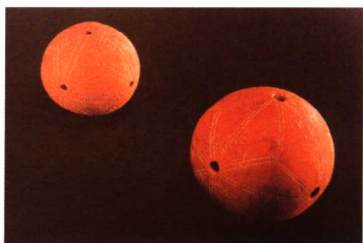
三、夏、商、周陶玩具与泥玩具

夏商周三代的塑形成就显著，已发现的商代陶俑品种繁多，有陶人、陶猪、陶狗、陶鸡、陶虎等等。陶虎出土于四川成都，高8厘米，长16.7厘米，手捏成形，虎身颇长，头大眼圆，口大张，短尾，四肢粗短有力，眼睛贴塑而成。虎身满布刻线，象征着皮毛与花纹。手法简率，貌似仓促，而实际熟练轻松。

西周至战国的陶塑造型，较前代有显著变化。首先，题材有所拓展，不论人物与动物



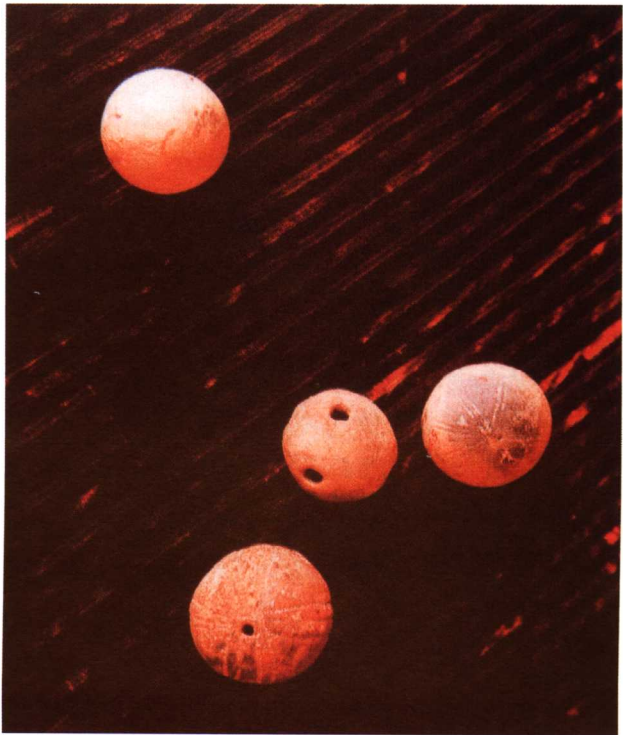
新石器时期·石球与陶球·西安半坡博物馆藏



新石器时期·红陶球·湖北京山出土



新石器时期·木雕鱼形·浙江河姆渡出土



新石器时期·彩陶球·湖北京山出土



均更加丰富。其次，造型更加讲究，人物的装束、发式、佩饰均有精细刻画。动物造型也愈见精准。再次，模印成型的作品开始增多，运用模范提高了塑形的效率。虽然此间发现的陶塑仍以殉葬器物居多，但其审美意识却通过对人物身份、服饰甚至表情的塑造显现得更加鲜明，观赏价值不断提高，令人赏心悦目的作品时有发现。雕塑工艺作为一项艺术活动已当之无愧。

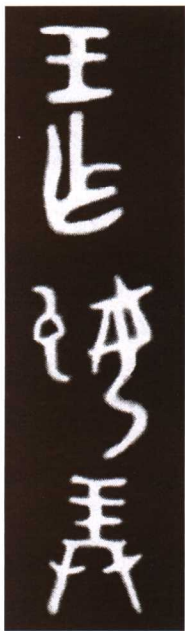
除了陶塑之外，可视为玩具的造型，还有泥偶与木偶。文献中的记载有两则。《战国策》中关于土偶人与木偶人对话的故事最为著名。《战国策·齐三》说：“有土偶人与桃梗相与语，桃梗谓土偶人曰：‘子，西岸之土也，挺子以为人。至岁八月，降雨下，淄水至，则汝残矣。’土偶曰：‘不然。吾西岸之土也，土则复西岸耳。’”^①另一则见于《战国策·赵一》，基本情节大同小异。这两则故事都是苏秦讲的，目的在于用寓言故事劝谏孟尝君不要轻举妄动。苏秦将土偶与木偶拟人化，说明当时的土偶、木偶一定是普遍存在的事物。有理由认为：土偶人与桃梗人都在日常生活中发挥着特定的民俗作用，其审美价值与娱乐功能不言而喻。

战国时期的关于女娲抟土造人的传说，也应视为泥塑活动的曲折表现。《太平御览》引《风俗通》说：开天辟地，未有人民，女娲抟黄土做出了人形遂变为人。后来，女娲累了，就用粗绳子蘸了泥水，甩出泥点子，泥点子也变成了人。现在的富贵荣耀的人，就是黄土造的人；贫贱平庸的人，就是用绳子甩出来的人。^②这则故事在今本《风俗通》中未收，只见于《太平御览》引文，流传却非常广泛。至少可以说明，在《风俗通》成书之前，这传说已经成形，抟土造人的情节，一定有现实的依据，也就是说，那时，一定有用泥土塑造人形的创作活动。

四、青铜玩具

商代，中原地区的青铜制造技术，已经进入鼎盛时期，礼器、酒器、乐器、兵器、食器和装

饰器等用具均利用青铜制造而成，此时，理应出现青铜玩具。果然，安阳小屯殷墟发现了一件青铜质的玩具，那是一个小盒子的盖子。横宽仅4.5厘米，略呈“工”字形，两侧的缺口是与盒子提柄或双耳契合的预留，盒盖中央有桥形纽，以便提拿开合，外面阳纹线条的夔龙与夔凤构成“回”字形装饰而围绕在纽的周围，想见通体应是精致美观的小盒子。青铜盖里面有阴刻篆书“王弄（妣）作”四字铭文。（妣）是一位小女孩的名字；“王”可能是“王父”的省称，即祖父的意思。四个字的大意可以理解为：“祖父制作，供



商·青铜盒盖及铭文



西周·铸铜马形饰



(妣)儿把玩。”虽然盒子已失,仅存此盖,但其玩具特征可确定无疑。这是一个长辈赠送给儿孙晚辈的礼物,其家庭背景应属王室亲眷或贵戚家族。

稍晚的青铜玩具见于西周。1958年内蒙古宁城小黑石沟出土了一组青铜质马形饰物,小马均取侧面造型,做伫立状,抬头,竖耳,垂尾,张嘴,背面左右有竖纽,分别塑造马的左右侧面,结构相同。背面的纽说明这些小马可能在服饰或配饰中发挥过作用。其造型小巧,形象可爱,审美趣味极浓,其娱乐性不可忽视,可以视为实用性玩具。

1956年,河南洛阳出土了两匹青铜小马,也是西周遗物。小马四腿粗壮而短,马蹄宽大。虽然锈迹斑驳,仍不掩其生动有趣的风采。这两匹小马,既无容器功能,又无附件功能,是独立的立体造型,很可能也是当时供把玩的玩具。



西周·小铜马·河南洛阳出土

【注释】

①《战国策·齐三》辽宁教育出版社1997年3月版,第76页。

②《太平御览·卷七八》中华书局1960年2月版,第365页。



围 棋

围棋作为中国传统棋种，至迟在春秋时代已经具备了完整的形态。起始发生的年代应当更早。世有“弈始于黄帝”、“尧造围棋”、“舜作围棋”、“夏人乌曹作围棋”等种种传说，均无法作为确凿的论证，只能视为前人对围棋起源的推测。

最初，围棋名“弈”，也写作“奕”。其实，奕的本意是“大”、“光明”，但在古人的记录中却常常与弈混用。作为名词，弈就是围棋；但是也可以作动词，表示“下围棋”。

可确信的有关围棋的最早记述均出自战国时期，又以《孟子》中关于弈秋传艺的故事最有名。弈秋是战国时的围棋高手，他教两个人下棋，其中一人专心致志，认真听讲；另一个人虽然表面在听，心里却一直认为可能有大雁即将飞过来，总想着用弓箭射杀大雁，虽然他与前一人共同学艺，所学却远不及前者。^①这则故事以其生动的比喻与深刻的劝诫意义，通过两人共同向弈秋学弈而收获不同的事实，告诫人们从事学业必须专心致志。此文曾作为古文经典选入小学课本。文中的弈秋，可能是虚拟的人名，代表着当时的国手；也可能是因棋艺高超而取的艺名。后世遂以弈秋为围棋国手的代称。这则故事说明：当时，“以棋局取誉”已经成为被社会认同的事实。

《论语》中也留下了孔子对围棋的评判，子曰：“饱食终日，无所用心，难矣哉。不有博弈者乎？为之犹贤乎已。”孔子以为：从事弈棋的人终将贤于饱食终日无所用心的人。后人据此得出的

结论是：圣人并不主张大家都去下围棋，而是以此强调，无所用心的人比下围棋的人更糟糕。^②

战国时期，围棋普遍流行，可以在先秦古籍中寻见许多线索，政治家常以棋势比喻形势，兵家则以棋局形容战事。并以棋事比喻人的行为，评价人的品格。《左传·襄公二十五年》记载，大叔劝谏卫献公时说过这样的话：“今宁子视君不如弈棋，其何以免乎？弈者举棋不定，不胜其耦。而况置君而弗定乎？”^③“举棋不定”作为成语，一直沿用到今天。《淮南子》中也说：“行一棋不足以见智，弹一弦不足以见悲。”^④此时围棋的形式制度未见实物，但从汉代的石刻围棋盘推测，战国时的棋盘不会高于十七道。

【注释】

①《孟子·告上》，上海古籍出版社1987年3月版，第88页。

②《论语·阳货》，朱熹注，上海古籍出版社1987年3月版，第76页。

③《春秋左传》，辽宁教育出版社1997年3月版，第224页。

④刘安《淮南子·说林训》，《百子全书》，浙江古籍出版社1998年8月版，第880页。