

从“杂技”到“游戏毫端”： 张宏《杂技游戏图》题名考释

谢璐瑶

西安美术学院艺术人文学院，陕西 西安

收稿日期：2026年9月11日；录用日期：2026年10月2日；发布日期：2026年10月14日

摘要

张宏《杂技游戏图》题名中的“杂技”与“游戏”并非随意标举，而是晚明文化的重要概念。本文梳理“杂技”自汉代百戏混沌，经魏晋分化、唐宋商业化专业化，至元明文人审美介入的演变。继而从文人观念与明代民间图景来阐释“游戏”。张宏以职业画家身份援引文人游戏观，同时命名体现世俗游乐内容与自身非功利创作姿态，在雅俗交融中完成文化定位，题名因此成为晚明市井生活与文人趣味互渗的艺术表达。

关键词

张宏，《杂技游戏图》，杂技，游戏

From “Acrobatics” to “Play at the Brush Tip”: A Study of the Title of Zhang Hong’s Acrobatics and Games

Luyao Xie

School of Art Humanities, Xi’an Academy of Fine Arts, Xi’an Shaanxi

Received: September 11, 2026; accepted: October 2, 2026; published: October 14, 2026

Abstract

The terms “acrobatics” and “games” in the title of Zhang Hong’s Acrobatics and Games are by no means arbitrary labels; they are important concepts in late Ming culture. This article traces the evolution of “acrobatics” from the undifferentiated *baixi* of the Han dynasty, through its differentiation during the Wei and Jin periods, its commercialization and professionalization in the Tang and Song,

to the intervention of literati aesthetics in the Yuan and Ming. It then interprets “games” from the perspectives of literati thought and Ming popular imagery. As a professional painter, Zhang Hong invokes the literati conception of play; at the same time, his title reflects both the content of popular entertainment and his own non-utilitarian creative stance. In this blending of the refined and the popular, he achieves a cultural positioning. The title thus becomes an artistic expression of the mutual permeation of late Ming urban life and literati taste.

Keywords

Zhang Hong, Acrobatics and Games, Acrobatics, Games

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

张宏(1577~1652 后)是晚明吴门画派后期的重要职业画家,其《杂技游戏图》卷现藏北京故宫博物院,纸本墨笔,纵 27.4 厘米,横 455.6 厘米,绘有二十余组人物场景,是明代少见的风俗人物长卷。然而,长期以来学界对张宏的研究多集中于其纪游山水与园林图册,对《杂技游戏图》的专题讨论相对有限。

在已有研究中,詹丽均《张宏〈杂技游戏图卷〉中的民俗艺术研究》[1]从民俗学视角切入,系统梳理画中跳灶王、走方郎中、耍猴戏、斗纸牌等吴地民俗活动,为理解画卷的民俗内涵提供了扎实的基础。俞越《〈杂技游戏图〉——张宏笔下的太平欢乐》[2]则提出不同见解,通过“跳灶王”所持春幡、“冬抄”款识及新年开赌习俗等证据,论证该图并非单纯的风俗记录,而是与明清“欢乐图”传统密切相关的岁末节令画。两文一重民俗事项的还原,一重节令属性的判定,均有裨益,但均未将题名中的“杂技”与“游戏”作为核心概念加以考释,也未追问张宏以“游戏毫端”命名背后的文化逻辑。

本文在既有研究基础上,将分析重心从画面内容转向题名概念。通过梳理“杂技”自汉代百戏至元明文人审美介入的语义演变,考释“游戏”在晚明文人创作论与民间娱乐生活中的双重意涵,并结合走索图的构图、笔墨与人物安排,论证“游戏”心态与“雅俗交融”如何落实于图像层面。本文旨在为张宏研究提供概念史与图像互证的新路径,并揭示晚明市井生活与文人趣味的互渗。

2. “杂技”渊源考

图名中“杂技”一词,“杂技”之“杂”,在汉语语境中具有“多样、混杂”[3]之义,强调其表演形式的多元性与综合性。“技”则指“技艺、技巧”,强调技术层面的高难度与专业性。杂技历史源远流长,其概念内涵历经演变,至晚明时期已形成较为稳定的文化意涵。追溯这一词语的历史谱系,不仅有助于理解《杂技游戏图》图名的命名逻辑,更可揭示张宏着墨最多、占比最大的走索图的文化渊流。

(一) 汉代:杂技的初现

《简明不列颠百科全书》将杂技定义为“包括跳、身体技巧和平衡动作,较晚时又使用长杆、独轮自行车、球、桶、绷床及吊架等器械”[4],显然,在现代的语境中,“杂技”高度强调身体技巧的纯粹性与器械辅助的专业化,其指向是一种从综合性表演艺术中独立分化出来的专门门类。然而,回溯到汉代却又不尽相同的阐释。

汉代的杂技体系，恰恰是上述分化尚未发生之前的混沌整体。汉代所指的“杂技”是一门高度综合的伎艺总称，其内部边界模糊，类型庞杂，凡属娱乐性表演皆可纳入其下，包括角力竞技、歌舞表演、幻术变化、驯兽展示等等层面。班固《汉书》“文颖曰：‘名此乐为角抵者，两两相当角力，角技艺射御，故名角抵，盖杂技乐也。巴俞戏、鱼龙蔓延之属也’”[5]可见，男性射箭、骑马的力量对决属于杂技范畴。此外，“巴俞戏”“鱼龙蔓延”亦包含在内。

“巴俞之人刚勇好舞……因名巴俞舞。”[6]，显然，巴俞戏指的是某种表演性的舞蹈。而“鱼龙蔓延”则为“颜师古曰：炫耀之物眩人也。眩，相诈惑也，读与幻同。其术本从西域来”[7]，可以看出，鱼龙蔓延是带有幻术变化性质的大型表演。

汉代体系中的杂技，是以奇观而非技巧为主导的。换言之，汉代杂技的核心价值在于制造令观者骇异叹服的视觉奇观效果，这种奇观可以来自身体技巧的走索、顶竿，也可以来自鱼龙自然蔓延的幻术变化，并无严格的类型区分意识。而现代杂技强调“技”的专业性、排除幻术的现代分类逻辑。因为幻术在现代的分类中归属于魔术一类，因此，杂技的概念存在根本性的差异。

杂技作为一个专指肢体技巧表演的独立概念，尚需经历此后漫长的历史分化过程，方能逐步成形。这一历史起点，构成了理解后世杂技概念演变乃至理解晚明《杂技游戏图》走索图像的最深远历史背景。

(二) 魏晋南北朝：散乐的整合与杂技的细化

如果说汉代百戏是以奇观为叙事逻辑的伎艺混沌整体，那么魏晋南北朝时期则是这一整体开始出现内部分化的关键过渡阶段。这一时期，散乐概念的兴起与杂伎名目的出现，标志着对杂技类表演的分类意识已初步萌生。

“散乐”之名，见于《晋书》：“散乐，历代有之，非雅正之声也……杂技之属，皆是也。”[8]这段表述在概念史上具有双重意义：其一，“散乐”被明确界定为“非雅正之声”，这意味着它在礼乐体系中已被划归为“俗”的一侧，与宫廷雅乐形成对立；其二，“杂戏之属，皆是也一语”，将“散乐”与“杂技”并称，说明两个概念此时仍高度重叠，尚未形成清晰的层级关系，但“杂技”作为一个具有一定独立性的类别标签，已开始从“散乐”的宽泛范畴中浮现出来。

更为关键的变化，见于北齐《魏书》“诏太乐、总章、鼓吹增修杂伎，鹿马仙车、高绠百尺、长超、缘橦、跳丸、五案”[9]可见杂技的具体门类，虽延续汉代杂技的划分，但是进一步将、长超、缘橦、跳丸划分入内，舞蹈类的表演已不再所属杂技范畴。所谓“高绠百尺”指的便是百尺长绳上行走，即高空走索。

这一时期的分类调整，本质上是“技”的独立性逐步凸显的过程，原先被包裹在综合性奇观表演中的肢体技巧，因其技术属性的特殊性，开始被单独归置。

(三) 唐宋：杂技表演的多样化与商业化

到了唐宋时期，城市公共娱乐空间不断发展，瓦舍勾栏作为专门的演艺场所应运而生，为杂技表演提供了稳定的商业化演出场地，杂技类表演项目层出不穷。也推动着杂技向着更贴近市民需求的多样化方向发展。《东京梦华录》记载了各类杂技表演，“苏十、孟宣，筑毬，尹常卖，五代史，刘百禽，虫蚁，杨文秀，鼓笛，更有猴呈百戏，鱼跳刀门，使唤蜂蝶，追呼蝼蚁”([10], p. 6)可知，杂技包括说书、表演筑球，驯兽、鼓笛，还有猴子表演等等种类。

宋代的杂技表演彻底完成了从宫廷礼仪娱乐向城市商业表演的身份转型。《东京梦华录·卷五》详述北宋东京勾栏瓦舍中的表演：“元宵正月十五日……十余里击丸蹴鞠，踏索上竿，赵野人倒吃冷淘……游人已集御街”([10], p. 3)这意味着走索表演在宋代已是民间常见的商业化表演节目，而非附属于宫廷礼仪或皇亲贵族的专属娱乐，已经进入市井勾栏，成为面向普通市民售卖的日常娱乐项目。《武林旧事》

“诸色伎艺人”[11]序中，记录了专门从事杂技表演的艺人姓名，说明此时走索已经发展为拥有稳定从业

人员、成熟表演模式的专门职业。

这一时期，杂技概念的指向进一步向肢体技巧聚拢，原先包含在内的幻术、歌舞等类型进一步分离，走索作为经典的肢体类杂技项目，在表演形式上愈发成熟。《法苑珠林》记载绳伎的表演片段，“王为汉人设五女戏。其五女传弄三刀，加至十刀。又作绳伎，腾虚绳上，著履而掷，手弄三仗刀楯枪等”[12]这段描写细致呈现了唐代走索表演的形态，表演者不仅能在悬空的绳上稳定行走，还可在绳上完成掷刀、握持兵器等高难度动作，对身体平衡能力与技巧熟练度要求极高，足见唐代绳伎已发展出相当成熟的表演技法。

(四) 元明：文人书写的介入与杂技游戏图的文化基础

元代统治者虽然对民间各类伎艺活动实行了较为严格的管控政策，限制其自由发展，但与此同时，对于那些具备实用价值或可服务于官方需求的技艺人才，仍给予了一定程度的认可与吸纳。正如《礼记集说》所载：“百工，众杂技艺也……有技艺之能，足以供官之役使，故遂因其能而以廩给食养之。”[13]这句话明确指出，所谓“百门”指的是种类繁多、形式各异的民间杂艺，其中凡是有特殊技艺、能够为官府所用者，朝廷便会依据其所长，提供粮饷或生活保障，予以供养，使其专事技艺，服务于官方事务。

进入晚明，商品经济的发展推动市民文化空前繁荣，各类民间杂技表演深度融入城乡日常娱乐生活，江南地区更是民间伎艺演出最为活跃的区域。走索表演作为当时民间杂技中极具视觉吸引力的代表性项目，频繁出现在城乡庙会、节庆集会之中。与此同时，晚明文人开始以审美化的眼光重新打量这一世俗技艺。明代文人以《走索》为题，写下“绒索为桥跨彩虹，步从平地上虚空。神女踏波行洛浦，素娥辞月下蟾宫。”[14]这首诗将原本世俗的民间技艺赋予了仙姿神韵的文人审美意趣，说明走索在晚明不仅是民间喜闻乐见的娱乐项目，也已进入文人的书写视野，获得了文人阶层的审美认同。

由此，“走索”在晚明同时拥有了两重文化身份。于市井，它是商业化演出场所中最具视觉冲击力的专业伎艺。于文人，它是可以寄托审美想象与雅俗沟通意趣的书写对象。张宏久居吴中，对民间市井娱乐生活极为熟悉，走索表演的现实图景为其创作《杂技游戏图》提供了直接的观察来源。

而晚明吴门画派继承前代文人关注世俗生活的创作传统，文人审美与市井题材赋予了这幅以走索为核心的《杂技游戏图》以时代的合法性与文化的深度。

3. 游戏考

“游戏”一词，在汉语语义的演变脉络中，始终携带着丰富而复杂的层次。它既可泛指人类嬉戏玩耍的本能冲动，也能指向某种有规则的竞技博弈，更在晚明的文化语境中升华为一种人生态度与创作哲学。《杂技游戏图》引首处，颜苓所题“游戏毫端”四字，并非随手拈来的偶然之举，而是在“游戏”一词的多重语义之间，完成了一次精准而深思熟虑的文化定位。

要理解“游戏”在晚明文人语境中的文化分量，首先需要厘清这一词语在文人意象里的特殊位置。晚明是一个文人自我意识急剧扩张的时代。商品经济的繁荣带来了市民社会的兴起，士人阶层面临空前的身份焦虑。一方面，功名仕途的竞争日趋激烈，而另一方面，世俗娱乐文化的渗透又模糊了雅俗的边界。在这一时代背景下，“游戏”被部分文人赋予了更积极、更主动的文化内涵。它不再是与正业相对的消遣，而是一种拒绝功利、从容自在的人生哲学的表达。

沈周“东坡先生好游戏，壁上写竹如写字”[15]一语，托苏轼之名道出的正是这层意思游戏，意味着摆脱功利驱动，以随兴所至的姿态从事艺术创作，以“写字”的日常性来消解“写竹”的刻意意味，正是将技艺的高超化融入日常的从容之中。张萱所谓“夫文人游戏笔墨”[16]，亦是同一逻辑。“游戏”是文人与笔墨之间的关系，是技艺成熟之后的自然流露，而非随意敷衍。

就此而言，张宏以“游戏”名其画，首先是对自身创作姿态的一种自我表述。这幅作品并非承载道德教化的宏大叙事，而是画家在面对市井生活时乘兴挥写、随性记录的产物。“游戏”二字，既是对画面内容属性的点明，也是对画家创作心态的坦诚披露。

若仅将“游戏”理解为轻松随意，则未免失之浅表。唐志契《绘事微言》中“游戏三昧”的提法，为这一词语注入了更深邃的创作内涵。唐志契在写意篇中，云“习学纯熟，游戏三昧，一浓一淡，自有神行神到，写不到乃佳”[17]，揭示的是绘画创作的一种辩证境界。真正的自由，必须以高度的技艺修炼为前提，而技艺的最高呈现，反而是使技艺本身消隐，化为自然天成的流露。“游戏”在这里并非轻率，而是深通之后的从容，即所谓游刃有余的状态。“三昧”原为佛教修行概念，指心神专注、杂念止息的定境，借指某一领域的精髓与奥妙。将“游戏”与“三昧”并置，恰恰说明这种看似轻松的创作状态，背后实则是长期修炼后的精神自由。

“游戏”的另一重语义，指向的是更接地气的民间娱乐生活。谢肇淛《五杂俎》中“四度灯市，日日游戏”[18]的表述，将“游戏”落实为城市节庆空间中，百姓共同参与的公共娱乐活动。这里的“游戏”不再是文人书斋中的个体心态，而是市井百姓所生活的社会空间的集体氛围。张宏这幅长卷所描绘的，是民众围聚观赏、同乐共嬉的热闹场景。

在晚明的语境中，文人的游戏心态与民间的游戏活动，在这幅作品中实现了奇妙的融合。画家以游戏之笔墨，写民间之游戏场景，既契合了文人摆脱功利的创作追求，又如实呈现了世俗生活的本来面貌。张宏《杂技游戏图》所描绘的，正是这样一个具有强烈公共性的娱乐场景。长卷展开，郊野旷地上一群观众围聚，注视着走索表演者在高空腾挪跃动。除核心的走索杂技外，画面中还穿插有村童闹学、艺人耍猴、斗叶子牌等多处场景。这些内容共同构成了一幅晚明民间休闲生活的全景图，其本质是一场城乡民众共同参与的公共游乐活动。

张宏的处境恰恰是复杂的。他以职业画家的身份维持生计，却又深受吴门文人画风尚的熏染，在工细写实与文人笔墨趣味之间寻求平衡。以“游戏”名其作，是他向文人趣味靠拢的一种表态，这幅作品不是为了谋利而作的应酬之作，而是画家面对市井生活时自然生发的审美记录。“游戏”二字，为这幅出自职业画家之手的作品披上了文人趣味的外衣，完成了一次身份认同上的自我建构。

综合以上分析，“游戏”在《杂技游戏图》题名中所承载的，是至少两个层面上彼此交织的意涵。其一，它点明了画面内容的民间休闲属性，将整幅长卷所呈现的走索、耍猴、斗牌等世俗娱乐场景归纳为一种公共游乐氛围；其二，它揭示了画家创作时的文人心态，隐含着随兴而为、不求功利的轻松姿态记录眼前世界的创作意图。

这两重意涵并不彼此割裂，恰恰相反，它们共同构成了一个内在统一的逻辑。正因为画面内容本身是一场“游戏”，画家才能以“游戏”的心态来描绘它。而画家以“游戏”的创作状态介入，又赋予了这些世俗场景一种超越日常记录的审美性质。

4. 图像与文本的互证：走索表演与“游戏”意涵

在《杂技游戏图》中，走索表演占据了画面的绝对视觉中心，也是张宏着墨最多、刻画最为精微的段落(图1)。通过图像细节的分析能有效使前文的文本考证与图像证据形成互文，直观地揭示游戏心态与雅俗交融如何在图像层面得以落实。

从构图与场景布置来看，张宏采取了以虚写实的开放式结构。画面背景大面积留白，未作繁复的环境铺陈，仅在左侧以几根交叉的木杆撑起一根横跨的长索，将走索艺人悬置于半空的视点之上。这种极简的布景去除了空间的压迫感，将观者的注意力完全导向人物动态与群体互动。走索艺人双臂横持长杆，身体微倾，在悬空绳索上稳步前行的姿态，画面气息通透疏朗。这种从容的空间排布，正是文人画计白

当黑的审美趣味在风俗画上的投射，暗示了画家面对嘈杂市井时从容不迫的观察者姿态。

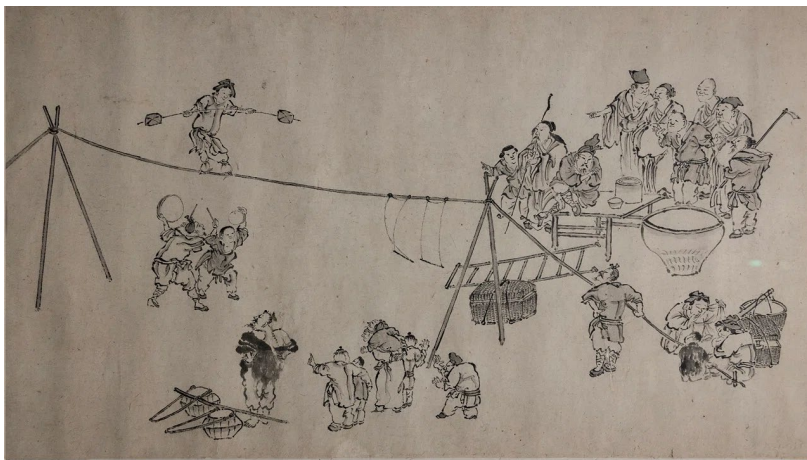


Figure 1. Tightrope walking from Zhang Hong's *Acrobatics Painting*
图 1. 《张宏杂技图》走索

在笔墨技法与人物描摹上，张宏展现了职业画家深厚的写实功底与文人写意精神的完美结合。画面中人物衣纹的勾勒线条流畅而富有顿挫，既有院体画工细写实的骨法，又极具吴门画派书写性的写意特征。左侧走索者身体重心的精准把控、衣袂随风飘动的轻灵，与下方观众的动态形成呼应。画面右侧，围观群众被刻画得栩栩如生。有戴巾子、长袍的文人雅士端坐椅上，神态悠然；有短衣帮的市井平民或蹲或立，甚至指手画脚；底部的孩童聚精会神地观看，以及画面中穿插的耍猴、斗牌等场景，无不透露出一种鲜活的生活气息。张宏捕捉这些转瞬即逝的动态，笔触却极为松弛，毫无刻意雕琢之痕，正是前文所论“习学纯熟，游戏三昧”的呈现。

更为关键的是，人物布局的群像组合直观地实现了雅俗交融的文化图景。画面中围观走索的人群，既有衣着考究的文士，也有粗布短褐的农夫商贩。不同阶层的人物在同一个“游戏”空间内共享世俗娱乐，视线共同汇聚于高空的走索者。这种将文人审美与市井题材置于同一场域的处理方式，恰恰印证了张宏以“游戏”名画的用意所在。他并非以居高临下的姿态记录民间百态，而是以“游戏毫端”的随兴心态，将自己也代入到这场公共娱乐之中。张宏以职业画家的身份，用精妙绝伦的笔墨技法托底，用文人写意的心态挥洒，使得画面既保留了对市井走索表演的如实记录，又赋予了其超越日常的审美特质。图像与文本在此达成高度统一，“游戏”不仅是题名中的概念，更是这幅画作从构图到用笔、从人物到气韵的涵化。

5. 结语

“杂技”与“游戏”在《杂技游戏图》题名中的并置，是晚明文化两条脉络的交汇。从汉代百戏的混沌整体，经魏晋技艺分离、唐宋商业化与专业化，至元明文人审美介入，“杂技”最终使走索获得独立文化身份；而“游戏”在晚明既指技艺纯熟后的从容心态，亦涵盖民间公共娱乐，更成为文人标榜非功利创作的文化修辞。

两个概念在张宏笔下的相遇，使题名同时完成了对画面世俗内容与画家创作姿态的双重命名。张宏以职业画家之身借用文人“游戏”话语，既如实概括市井娱乐场景，又自觉向吴门趣味靠拢。这种张力恰恰构成作品最耐人寻味之处：它既非纯粹的文人墨戏，亦非朴素的市井记录，而是雅俗边界流动、文人趣味与世俗生活互渗的景观。

参考文献

- [1] 詹丽均. 张宏《杂技游戏图卷》中的民俗艺术研究[J]. 大众文艺, 2024(10): 35-37.
- [2] 俞越. 《杂技游戏图》——张宏笔下的太平欢乐[J]. 美术教育研究, 2024(1): 19-21.
- [3] 吕叔湘, 丁声树. 现代汉语词典[M]. 北京: 商务印书馆, 1978: 380.
- [4] 刘尊棋, 弗兰克·吉布尼, 等, 编. 简明不列颠百科全书[M]. 北京: 中国大百科全书出版社, 1985: 111.
- [5] (东汉)班固撰, (唐)颜师古, 注. 汉书[M]. 百衲本: 22.
- [6] (宋)王应麟. 乐舞[M]玉海: 卷一百七. 四库全书本: 18.
- [7] (汉)桓宽, 撰, (明)张之象, 注. 明张之象注[M]盐铁论: 卷八. 四库全书本: 16.
- [8] (唐)房玄龄. 礼中[M]晋书: 志第十. 百衲本: 4.
- [9] (北齐)魏收. 志第十四·乐五[M]魏书. 百衲本: 5.
- [10] (北宋)孟元老. 元宵[M]东京梦华录: 卷之六. 汲古阁本: 3.
- [11] (南宋)周密. 诸色伎艺人[M]武林旧事. 16.
- [12] (唐)道世. 日月篇第三[M]法苑珠林: 卷四. 高丽藏本: 8.
- [13] (元)陈浩. 王制第五[M]礼记集说: 卷第四. 刊本: 20.
- [14] (明)朱朴, 撰, (明)朱彩. 西村诗集: 补遗[M]. 四库全书本: 6.
- [15] (明)沈周撰, (明)华汝德, 编. 石田诗选: 卷八[M]. 四库全书本: 12.
- [16] (明)张萱. 苍梧寄生酒[M]疑耀: 卷五. 四库全书本: 4.
- [17] (明)唐志契. 画尊山水[M]绘事微言: 卷下. 四库全书本: 12.
- [18] (明)谢肇淂. 五杂俎: 卷之三[M]. 明刻本: 48.