

# 糖塑技艺传承人秦艳霞 指尖翻飞中的甜蜜魔法

宁夏民间文艺家协会  
银川市新闻传媒中心 联办

在镇北堡西部影城，一缕焦糖的甜香总能在古早的街巷间氤氲开来。银川市非物质文化遗产糖塑项目代表性传承人秦艳霞站在古色古香的摊位前，手中麦芽糖随着指尖翻飞渐次舒展，不过一会儿工夫，一只活灵活现的糖塑小兔子便跃然竹签之上。围观的游客们屏息凝神，看着这位80后非遗代表性传承人将传统糖艺化作指尖芭蕾。当现代文旅景区与传统手工艺相遇，当童年记忆与时代创新碰撞，秦艳霞用光阴书写着糖塑技艺的传承密码。

记者 李尚

本版图片均由受访者提供



秦艳霞在为小朋友捏糖人。

连年有余。



凤凰起舞。

D

甜蜜的温度与生命的张力

秦艳霞的作品辨识度极高，既保留了传统糖塑的神韵，又注入了现代审美。她大胆运用红、绿、黄等彩色，通过巧妙地搭配组合，创造出醒目和谐的视觉效果。最大的创新是用气泵代替传统嘴吹。“卫生问题曾经吓退很多顾客，特别是小朋友的家长。”秦艳霞解释道。气泵不仅解决了卫生顾虑，更让游客能亲手体验吹塑乐趣。工作室里，游客在指导下自己控制气泵吹出糖泡，秦艳霞则协助塑形，共同完成作品。

短视频成为秦艳霞传播糖塑的新阵地。她的账号里，熬糖的晶莹剔透、吹塑的神奇变化、成品的精妙细节都被镜头捕捉。一条条制作过程视频获得不少点击，网友惊叹“这不是魔术是什么？”

如今，秦艳霞的工作室成了影城里最甜的打卡地。当游客举着糖塑拍照时，这位非遗新传人知道：糖塑的江湖，从来不止于方寸之间的吹拉扯捏，更在于让千年技艺在当代语境下，永远保持着甜蜜的温度与生命的张力。



秦艳霞

A

孩童时光里的「魔法」

在工作台前，几名学员围着桌子，目光紧锁双手中的麦芽糖。加热至柔韧的麦芽糖在掌心“跳舞”，像被施了魔法的琥珀，随着指尖有节奏地提拉，糖丝渐渐勾勒出小动物的轮廓。“注意手腕的巧劲，糖温降到45摄氏度时最易塑形。”秦艳霞边讲解边将竹签轻轻旋入糖体底部，学员们纷纷效仿。

“糖塑是门有温度的手艺。”秦艳霞笑着握住一位学员的手腕，带着她感受糖体在指缝间游走的韵律。当第一只糖兔在学员手中诞生时，周围都是鼓励的笑声。这让大家想起儿时巷口的糖人摊，“那时总攥着五分钱硬币，眼巴巴看老师傅吹出会转圈的糖风车，现在自己动手才懂这甜蜜背后的功夫。”

糖塑是孩童世界里最珍贵的魔法。在物质尚不丰裕的年代，吹糖人的竹扁担挑着整个童年的甜蜜期待。当吆喝声在巷口响起，孩子们便捧着攒了许久的硬币飞奔而去，看艺人从糖锅中挑起金黄糖浆，三两下吹成活灵活现的动物或者人物。那些舍不得下口的糖人，在阳光下折射出彩虹般的光晕，舔舐时融化的糖浆裹着麦芽香，在舌尖化开整个童年的记忆。

B

祖孙的接力传承

秦艳霞与糖塑的缘分，始于爷爷的手艺。1989年出生的她，在年幼时，常站在旁边，看老人用铜勺舀起琥珀色糖浆，在它完全凝固前，捏出各种各样的小动物。“爷爷说糖塑是流动的雕塑，糖温就是艺人的第二双眼睛。”那些在糖香中浸润的傍晚，爷爷会手把手教她诀窍，让她对这门古老技艺生出天然的亲近。

“别家孩子要糖人，我是自己做糖人。”秦艳霞笑着说。当其他孩子眼巴巴等着大人买糖塑时，她已经能熟

练地取糖、揉捏、塑形。爷爷制作传统的人物和动物造型，而小艳霞却觉得这些形象太过简单，开始尝试创作更复杂的小动物。

真正让秦艳霞决心投身糖塑传承的，是在2017年，她带着改良后的糖塑配方入驻镇北堡西部影城，在古堡的飞檐下支起了摊子。从街头担子到固定展馆，糖塑艺术的传承有了新起点。她成为非遗代表性传承人后，开始系统整理家族传承三代的糖塑技艺，并思考如何让这门古老手艺焕发新生。

C

指尖上的神奇舞蹈

糖塑制作始于熬糖，这是决定作品成败的关键。“熬糖是功夫活，需要经验和耐心。”秦艳霞介绍，糖液需加热至180摄氏度，去除杂质，反复拉制至金黄透亮。

原料熬制完成后，真正的创作才开始。秦艳霞指尖轻旋，一块温热的糖团便在案板上跳起圆舞曲，揉、搓、压、拉间，糖球渐渐鼓起浑圆的肚腹。但见她中指精准地压出凹槽，糖管随着臂膀的舒展渐次拉长，在即将断裂的临界点突然收势，糖壁薄如蝉翼却韧性十足。当气泡在竹签牵引下缓缓膨胀，她的双手化作蝴蝶穿花：拇指与食指捏出昂扬的马首，无名指勾出飘逸的鬃毛，竹刀斜挑出飞扬的马蹄，不过三

两分钟，一匹筋骨毕现的糖塑小马已然跃然板上——前蹄腾空似要嘶鸣，马尾卷曲带着风的气韵，连睫毛都以糖丝雕琢得根根分明。

“吹和扯是糖塑的核心技巧。”秦艳霞边示范边讲解。黄褐色的饴糖在艺人手中越扯越活；本色糖稀越扯颜色越淡，能变成淡黄或乳白色；加了食用色素的糖则越扯越“出色”。不同色彩的糖稀经妙手搭配，可创造出千变万化的效果。工具在秦艳霞手中仿佛有了生命。木梳压制铠甲纹路，竹签挑出眉眼鼻孔，剪刀裁出鬃毛指爪。最妙的是她为狮尾、凤翅装上微型弹簧，作品瞬间灵动起来。“糖塑要‘活’，才有精气神。”