

水车·车水·“万人车水入东海”

回老家探亲时，见四合院上间的横梁上，搁置着我家旧时的水车车厢，房角落里还藏有车头等残缺不全的水车部件。这些水车，曾与我同甘共苦，伴我走过了互助组、人民公社化时期艰苦的抗旱历程；见到它，又使我想起了许多车水的如烟往事。

旧时，农田灌溉没有现代机械设备，而是用水车将江河里的水车到田里灌溉庄稼，车水是农家一项最原始、最劳累、最无奈的农活。

建国初期，田产属私有，一家的水田不可能连在一起，像我家的水田，东一块西一块的，靠近江河的称“驻河头田”，靠江河之水灌溉；远离江河的称“里垟心田”，靠水塘之水灌溉。逢旱天，这块田的水车好了，又要将水车搬到另外的田里去，如果长时间不下雨，就要遭受天天车水之苦。

水车，是我国古老的农业灌溉工具，车水是祖先在长期的农耕活动中创造出来的高超劳动技艺。相传水车起于汉，经三国诸葛亮改造在蜀国推广，故称“孔明车”，隋唐时广泛使用，至今已有1700余年的历史。

温岭的水车分为足踩和手牵两种类型。足踩的根据水的深浅又分为丈二、丈四、丈八、二丈等车型，并配有两人、三人、四人车头；手牵的称牵车，长度不足一丈，适合浅水用。水车全部用木材造就，结构复杂，部件多，由车架、车码搭、车头（车轴）和车厢四大件组成。车架是插入水中搁置车厢用的，上有绞索，可升降。车码搭有一对，是用来搁置车头和悬挂车杠的。车头用粗木造就，上面装有车槌（足蹬），车槌呈圆形，长约15公分，宽不过10公分，每个站位有四个，按照一定角度分别安放。车头中间是一个大车盘，上有大齿轮，车头两端安放在车码搭的凹槽处，便于转动。车厢类似管道，中间有一节节装有车板（叶子）的车骨，最后端有一个小的木齿轮，车骨通过后齿轮与车头上的大齿轮形成闭合，人力连续的踩踏车槌，车板就会在车厢中连续提水，这就是“水车”的工作原理。

水车的安装技术性高，且十分麻烦。先把车架插入水中，再将车身放在车架间，人从车身沿到水面，调动车架上的绞绳，使车身的斜度适当，让下车口刚吃着水。然后，人沿回到岸上，将上车口对着灌水沟，并用烂泥在它的左右两侧及下方封实，不让车上来的水漏回到塘里。接着将车头对准上车口，车头轴两端搁在两旁的车码搭上，并把车身上的车场拉出来，盘绕在车头上，车场两端连接住，方可推动车头杆上的车槌，并试转几下，若车头的位置高了，车场上的叶板贴不到车肚，水启不上来；若是车头位置低了，叶板要刮着车肚，就拉不动了。高低适当之后，才将车杠（大竹杠）横系在两旁的车码搭柱子上。这样，才算手续完备，可以车水了。

我是在8岁刚上小学时学车水的。我父亲认为，车水是种田人的基本生活，农家子弟必须要



李善士作《晴收雨种图》局部，画中有足踩和手牵两种水车。

会；再说，小孩子手脚灵巧，容易学会。

第一次是在三人车头上学车水的，两旁是叔父和堂兄，我在中间，父亲站在我的对面保护。车头转得很慢，我的两手抓住竹杠，将身子重力全落在杠上，眼睛看着脚板踩在转过来的车槌上。由于太紧张，一脚踩空，身子挂在竹杠上悬空荡（温岭人称“钓鳗”），这时，父亲及时把我抱下来，说不过“钓鳗”这一关，车水是学不会的。果真如此，在父亲的鼓励下，我经数次“钓鳗”后，就学会了。

打从不“钓鳗”后，慢慢的，眼睛也不用看车槌了，但双脚像在地上走路一样，身体直立，用力不是向后，有时甚至向前——打倒车。在大人们的指点下，才将身体弯成弓形，屁股向后倾，力点用在车轴转向95度上，大家齐心发力，车轮很快就能转动起来。

车水是农民一项最苦最累最单调的吃力生活，特别是七、八月份，红猛日头高照，田水蒸发快，遇天旱就要天天车水，有时把脚底都车肿了。车水时，上身赤裸，下身穿条裤衩，头上戴顶簪帽，汗流浹背在烈日下烘烤。我家还好，头上架起一顶遮阳布，就好多了。车水很少休息，一上午也就两三次，只有下午吃接力（点心）时，才有较长时间的休息机会。为了减轻车水时苦累单调的感觉，我们时常以唱山歌、讲笑话等办法予以排遣。

最令人难忘的，是在上世纪50年代末的一次“万人车水入东海”行动，但这次车水并非抗

旱，而是抗洪。1959年9月初的一次台风，使新河、泽国等地的大片农田被淹，由于金清水系排涝不畅，为保苗保收，温岭县委决定实施“万人车水入东海”活动，组织新河和泽国公社（人民公社）万余青壮年社员参加这一行动。当时在“战天斗地，人定胜天”思想的鼓舞下，大家积极参与，士气高昂，自带干粮，抬着水车来到永安，在近海处摆开战场。万人合力，万车齐发，歇人不歇车，不分昼夜干。晚上每架水车上悬挂的风灯照得大地一片通明，场面十分壮观。车轴的咿呀声和流水的哗哗声，交织成一支绝妙的劳动合奏曲。其时，我带的干粮是“番薯圆”（未长成的番薯，因水淹给挖掉），腻口，餐餐吃这个，又无蔬菜，实难下咽。我们的睡觉也不分昼夜，歇下来，累了就躺在地上睡一会儿，既无席子，更无枕头和被褥。最难熬的还是夜里的蚊子，又大、又多、又凶，我们一边车水，一边还得用簪帽挥赶蚊子。我生来少气薄力，在高度困倦之下，尽管蚊子猖獗，也顾不了许多，倒头便睡，耳旁蚊子的嗡嗡声和水车的轰鸣声，都阻挡我的瞌睡虫。一觉醒来，见身上的暴露部位，全是蚊子叮咬留下密密麻麻的小红点，体无完肤，浑身奇痒。

往事不堪回首。数十年弹指一挥间。如今，随着科技的发展和社会的进步，水车早已被抽水机取代，车水只是在老人心目中，留下一段难以磨灭的历史记忆。

休渔时节



陈学斌作

生活语丝

林颐/文

愚竹和匠人

有一根竹子，不停地尖声抱怨，想要阻止匠人在它身上凿洞。匠人手里拿着尖锐的刀子，不停地削刻，并不听那竹子的诉苦声。他要用竹子做一支箫，不能中途停止。他对竹子说：“你这根愚笨的竹子，你身上若没有这些洞，你不过是一根普通的竹子而已，这些洞好像是使你受伤，但它们会使你成为一支箫，从你身体里发出来的声音，将使许多人的心灵得到温暖。我的削刻正是成就你，使你成为有价

值有用途造福世界的乐器啊！”每一种有弦的乐器，其弦松了，就奏不出声音来。你需要奏哪一种调，就得把弦转紧到合于那个音阶，否则就不能入调，不能奏出美妙的乐音。

纵观历史，每一位伟人，每一项成功，其背后都藏了许多失败的经验、苦闷与辛酸，饱尝人间苦涩、羞辱与折磨。论其事迹，也必得经过一

连串的失败，因为成功是属于最后一章的。

有一句名言：“一粒麦子不落在地里死了，仍旧是一粒。若是在地里死了，就结出许多粒来。”要让生命更具意义，往往是要付出代价的，就好比瓷器上的画，必须要经过火烧，才能永久存留；山岭上的香柏树，必须经过疾风的摇动，才会扎根更深；麦子必须磨碎，才能做成面包；泥土必须耕耘，才能适于下种；圣哲之所以能成果，也要经过一桩桩艰难才能有成的，甚至是由血汗生命编织成的。

试想：这一根竹子的过程，不就是如此吗？要有所成就，先要经受斧钺加身百般雕琢。明白此理之后，在人生的旅途上，即使碰上墙壁、踢到石头，别气馁、别灰心。黎明之前的一刻，正是我们即将成功的时刻，只有身处患难之中仍不变其志不改其心，才能走上光明成功的大道。

开卷有益

方将荣/文

读书漫谈

我读的书也不多，粗略翻过的也就数万，家里藏的也就几千册，至于反反复去揣摩学习的就更少了。大部分书都不用太精读。读书只为三项功能：一则明理；二则娱情；三则增识。凭我粗浅的学问和见识，对于读书真是不敢乱讲的，只是提些浅薄的意见，或能对初学者有所帮助。

用来明理修德的书实在是不太多。古代的经书典籍，像《圣经》、《古兰经》、《易经》以及佛经等，都是可以当此功用的。历代哲学家、伦理家的著作也都是可以使人明智的。读之后，能否记住书中具体的语句倒是次要的，重要的是，要从中接受先贤言行的熏陶，通晓基本的道理，借此类推，能够明辨是非就行了。

娱情的书莫过于诗歌、小说、散文了。叶芝的诗像酒一样让人沉醉，弗罗斯特的诗像一泓清泉，读陶渊明的诗如品茶，辛弃疾的词充满豪情，李清照、纳兰性德的词百转悱恻。小说中，普鲁斯特的《追忆逝水年华》洋洋洒洒如行云流水；哈代的《苔丝》用语精当，读之如诗；福楼拜的《包法利夫人》不可轻易增减一字；马尔克斯的《百年孤独》结构精巧，引人入胜。散文中，梭罗远谈脱俗；爱默生雄辩率性；蒙田明智练达；培根谨严简约；罗素开阔宏大；林语堂幽默明理。它们都风格迥异，读来爱不释手。此时娱情，书中的情趣韵味最为重要。这是文艺家的难处。写诗作文并非难事，凑字将韵人人都可以教会。难就难在平易的词句透出韵味来，就像袁枚说的要有性灵才是。这恐怕非锤炼心性所难以学习的。

至于用来增识的，专业的书多多读读，对于指导工作都有好处。另外，多多学习历史，再到各地旅游考察地理风情，或许是增长见识的更好途径。

读书最重要的是择书。读书不讲品味与格调是最为有害的。大凡读了不少书之后，一定要学会择书，就像交友，明了了一定的世情，应该知道什么样的朋友该交，什么样的朋友不该交。人只要有了阅读的品味，就可以不断地向水平高的作者讨教，见贤思齐，广纳精华，站在巨人的肩膀上，人不成为大家都难。另外，读书也要讲究缘分，读一本书方知世上还有另外一本书，才想着去结识它，就像是朋友间的引荐，越交越多。有些书懒得去翻它，是因为缘分未到。或者是它与自己的阅读趣味相去甚远，难以融入它的字里行间；或者自己的阅历还未到，读它不能有深切的体会，难以爱上。

是故，读书须先有缘，缘后再识，识后若能相爱，便读它如醉如痴，越读越爱，越爱越读，最后好像与书融为了一体。此时，你的水平、识见与作者也就接近了。

阁楼读书会活动预告

新诗品读会。各人推荐一两首新诗，谁推荐，谁负责赏析。可以自带诗集或打印稿，也可将诗发在阁楼读书会的QQ群里，现场将播放投影。

主持：@慕毅飞

时间：6月30日（周日）14时

地点：@昂志范聚乐部（温岭市区北山）二楼

推介者优先获得2013东海诗歌节“石魂海魄·诗意苍茫”诗歌音乐朗诵会的门票。

本版欢迎来稿

邮箱：kunqu@126.com