



設計面面觀兼談日本日展發展概況

堀友三郎先生演講紀實

記錄整理 黃淑真

講題：設計面面觀兼談日本日展發展概況

講師：堀友三郎先生

日期：民國89年9月26日（星期二）

上午9：00—12：00

地點：本所陳列館四樓簡報室

翻譯：大葉大學賴瓊琦教授

參加人員：本所同仁及相關工藝家



同仁們仔細聆聽演講的情景

【前言】

我是剛剛承蒙賴先生介紹的堀友三郎，染色工藝是我一直專業從事的工作。2000年的「台灣921集集大地震」，我在日本迅速得知消息，了解台灣受到相當大的災害。黃淑真小姐留日期間曾經是多摩美術大學我任教課程的學生，她回國後就職於草屯地區的國立台灣工藝研究所。草屯地區在災害中受創嚴重，大家非常擔心此地的狀況，謹在此先跟各位致上我的慰問之意。

此次，藉由來台遊歷的機會，受邀順道前來與各位聊聊個人學習染色工藝的心路歷程及現今日本日展發展概況。由於沒有帶來太多的實物及幻燈片輔助說明，還請各位見諒。

【學習歷程與心得】

染色是我的本行，年輕時創作、參加比賽、再創作、再參加比賽是我的人生目標。60歲時，多摩美術工藝大學邀請我到學校教書，所以60歲我才開始教書生涯。

30歲之前，我經常舉辦自己的個展或者參加小型團體展。經過一陣子發覺這樣的學習沒有太大的進步，轉以參加大型展覽會為努力發展方向，希望藉由更多人的建議與批評，刺激自己更上一層樓。

年輕自我創作的時候，要求自己就可以了。後來，到學校教書面臨了必須指導學生該注重的觀念。我對學生的要求不多，不管是染

織、陶藝或金工，我認為最主要的就是把形體適切地表達出來。而形體掌握的第一要件就是需要靠素描功力的累積，即藉由素描過程去體驗形體。

譬如以陶藝來說，在日本瀨戶燒、有田燒、志野燒、清水燒...等均為有名的陶瓷品，倘若沒有繪畫能力的人，在器物上加飾畫上去的東西看起來就是死板板的。當今日本有幾位人間國寶以技術的精純熟練聞名，然而卻不擅長繪畫，其創作品在藝術價值上就會略遜一籌。所以鼓勵各位，還是要多多畫素描。

如今，電腦與影印機大行其道。過於依賴先進科技產品看似方便，我個人卻覺得那真正妨礙了好的作品創作。因為，會畫畫的人畫的一條線跟不會畫畫的人所畫的一條線，感覺是不一樣的。由於影印機的便利，學生在設計作品時很容易利用它來代替放大、縮小的工作，然而原圖在經過影印放大後看起來就是鬆鬆散散的，比例不太對勁。在工藝的領域裡，手工與機械的差異就在於作品能否感動人們的心，在此鼓勵各位要多多動手畫畫，素描功力的提升絕對有助於各位將來的工藝創作。

我的專業與興趣是染色工藝，跟染色相關的技術、訊息都得不斷學習。所以，包括刻紙型、蠟染、繪染——等。舉凡與染色工藝相關者均需涉獵。30年前第一次來台灣時，到花蓮太魯閣參觀大理石工廠，說起來也許有點失禮，

當時覺得這麼好的材料應當要有更好的設計才對。也許大家會想問，設計能力該如何培養？最基本的要訣是多動手畫畫。素描要天天畫，把基本能力紮實培養起，才能夠當一位出色的設計師，有好的設計才會有好的產品。

設計要精不要多，去除多餘把最精簡的部分留下來，如何達到這樣的境界就是多畫，畫多了自然能體會其中的精妙。設計力包含色彩計畫與圖案設計的能力，從事單純的技術工作較難培養設計力及感動力。

再談染色，早期日本的染色工藝多應用於日常生活必需品中，尤以和服的染製為多。現今穿和服的人減少了，所以將染色技藝應用於染製和服上的機會也相對減少。長久以來，我都是利用染色的各項技術進行創作，與傳統染色職人所做作品有所不同。至於和服的穿著，在當今日本社會僅剩年節、婚喪喜慶、女大學生的畢業典禮或是謝師宴上得以窺見。一般人雖仍有「和服即國服」的觀念，卻也不得不思考其穿著上的不便及昂貴的價錢。因為和服的配件多，從裡到外，少說也需花費十萬元左右，若是出自名家的作品，那就更無從估算其價值。

植物染色（草木染）在日本發展甚早，歷經各個年代的變化，早已有多樣貌的呈現。植物染色應該是很堅牢的，因為自古流傳至今的染織出土文物，仍可見保存完整的華麗色彩。這悠關媒染劑添加的適當與否，與染色次數的多與寡，從前的人日日染、月月染週而復始，甚至花一整年的時間染得一種顏色。與今日簡約的手法相較，一次染與多次染的顏色效果是可以用人眼判斷出來。廣泛地取材，師法大自然的一花一木親自動手創作，即可不斷地加強、提升設計能力。

【日展概況介紹】

我是在30歲的時候才開始參加日展。想在日展中入選是件非常困難、不容易的一件事。

今年我已76歲，離首次參展已將近半個世紀。

「日展」是日本美術工藝領域中最大且是一綜合性的展覽會。日展源起於明治40年（1907）原名為「文部省美術展覽會」，簡稱「文展」；其後於大正8年（1919）創設「帝國美術院」更名為「帝國美術院美術展覽會」，簡稱「帝展」。昭和10、12年（1935、1937）時再次進行改組，重回「文展、新文展」名稱。戰後，昭和21年（1946）改為「日本美術展覽會」，簡稱「日展」。昭和33年（1958）設立社團法人日展正式成為民間團體，並舉辦改制後的第一屆日展，爾後昭和44年（1969）進行最後一次的改組至今。

日展募集作品包括：西畫、日本畫、工藝、雕刻、書法5大項目。工藝部門又包括：染織、金工、皮革、漆藝、日本人形、陶藝等項目。審查時，為避免產生遺珠之憾，每一部門單獨作業、分開審查，真正好的創作均有機會入選。以平成12年（2000）第32屆日展為例，參與競賽總件數為12,730件。入選件數為2,175件，堪稱規模龐大。歷年的入選作品均於東京上野美術館做定期展出，並舉辦全國性的巡迴展。單是東京上野美術館展場，年年吸引20萬以上的參觀人潮。

關於日展的選拔方式，就工藝部門而言，審查委員有15位。審查時，15位在各個工藝領域中的翹楚委員們會聚集在一起審查，並針對各人專長給予相關作品較深入的評論，再透過投票表決入選作品。而特選及各項大獎就從入選作品中再遴選出。我在日展當審查委員時的審查基準是，首先看形體，形體跟設計的一致性與完整度表現的如何？依次評其素材的應用、裝飾...等。近年來發覺有一些年輕人很喜歡做大作品，並在作品上加了過多的裝飾，結果產生形體與設計互不搭配的反效果。

今日，日本工藝界的兩大展覽盛事，非「傳統工藝展」與「日展」莫屬。「傳統工藝展」，主要以保存傳統工藝的技術為考量，著重

技術面的呈現。「日展」則較注重個人創意的呈現。

【問題與回答】

「問題1」

如何從事設計，在台灣設計歸在理工學院內，其合理性是否得重新思考？

就我所知，以台灣建築系為例，東海大學對素描即非常注重，即使是工學系統，同樣應注重繪畫能力的養成，入試時需加考術科，像日本多摩美術大學也有工業設計系，也考繪畫。染色與工業設計的配合應用頗多如：汽車設計的內裝、座椅圖案、色彩等均與染色工藝息息相關。具工學系統背景的設計師，仍應具備素描繪畫方面的能力。至於，文科系統如平面設計、文字工作者，更應用心體會繪畫的奧妙。日本上野的國立東京藝大著重於藝術發展，而國立千葉大學設計系則是工學體系，至於多摩美術大學則兩者並重。工藝設計相關科系絕對不應在工學系統底下發展。

「問題2」

藝術的創作是要忠於自己的感覺，亦或以先讓別人感動為考量？

創作除應讓自己感動外也要能感動別人，如果無法將感動傳達給觀者的話，那麼作品本身大概是還不夠好吧！創作好的作品發表，達到感動、淨化人心的效果，對作者而言也是一種鼓舞。此外了解並注重自己的個性也很重要。以梵谷為例，他相信若自己的作品很容易被別人了解，會變得沒有自己的個性，並導致無法引起他人共鳴，梵谷堅持並忠於自己的信念，即便在去世之後，別人仍未了解或欣賞他。

此外，像學生拿草圖與老師討論，老師們總會給予意見與指點，不同的老師有不同看法，學生會變得不知該接受哪一位老師的建議，若照單完全接受勢必造成思緒上的混亂，

此時最好的方式是：「這些批評與指點，你能夠接受的、能認同的，就接受；倘若你自己都無法同意的，就不要隨意強加進去，否則即會失去個人風格」（接受你能接受的，改變你能改變的）

「問題3」

請問老師如何找尋創作主題？

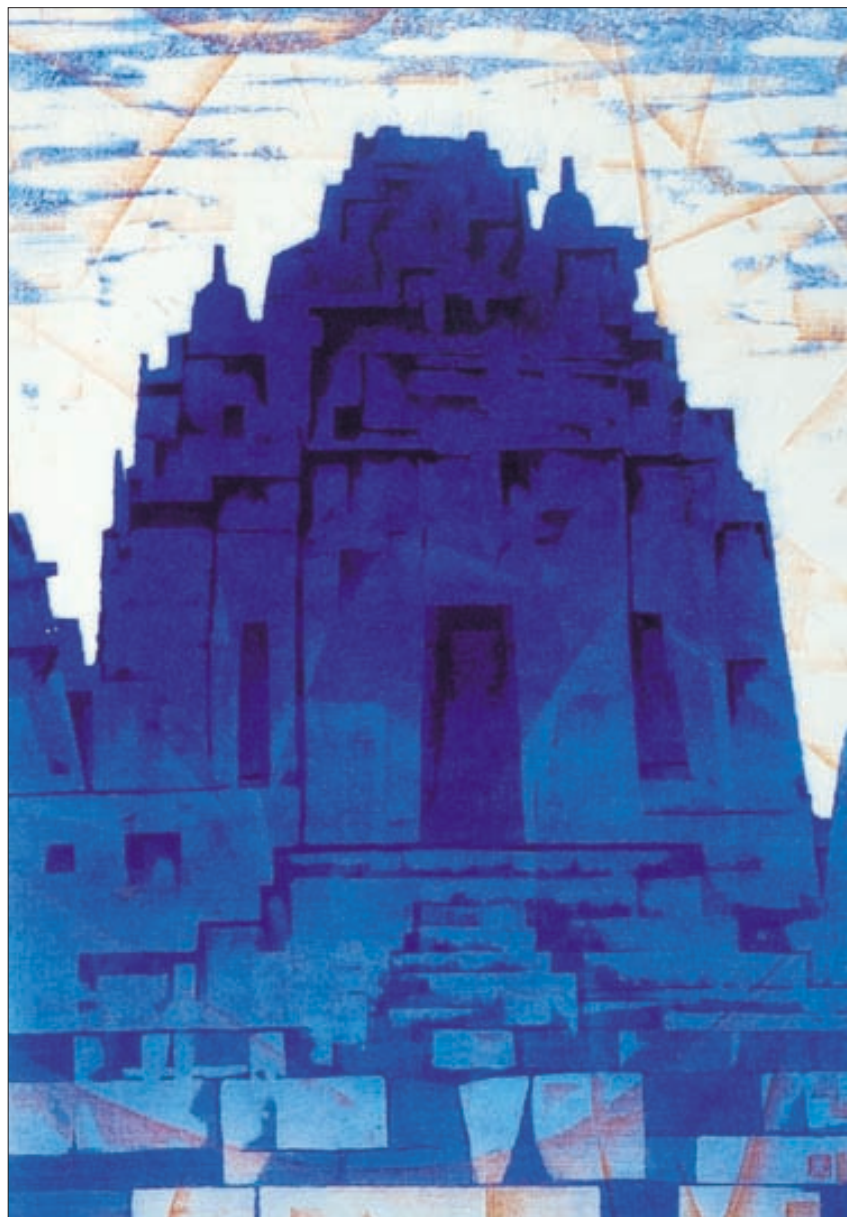
許多學生會在一開始時就抄襲延用現成的東西，那是不對的。設計的出發點應該是經由自己的實際體驗、接觸後，啟發內心的感受、感動，「感動」是設計的出發原點。然而感動是何物？對一切萬物產生一種“愛”的感覺，並隱隱然在內心產生震撼。這樣的感動才畫得出東西，此時就是不起眼的一草一木，也能勾勒出優美的線條。請各位試試利用到戶外寫生做畫時找尋靈感，看到感動的事物就畫，假使沒有感動，也應勉強畫幾張當做練習。

「問題4」

日本各大展覽展出時，政府方面是否給予補助？

日本各民間美術團體，包括日展，會員都得自籌經費辦展覽，政府方面沒有任何的補助。錢的來源之一是繳交會費，會員若有五、六百個人，一年繳三萬元日幣（台幣約一萬元），全年就有五、六百萬的經費可供運作。比賽、參展出品時，也得繳錢。比方參加日展，每人只能提交一件作品，審查費為一萬元日幣。以平成12年（2000）的第32屆日展為例，參與競賽總件數為12,730件，即有高達上億日元的審查費用收入。

在日本具聲望、地位的美術團體，想要成為其會員並不容易，得多多參加展覽，入選次數多了資格具備了，才能成為會員。日本雖標榜文化國家，但對文化預算的支出卻很少，文化預算僅佔全國總預算的0.2%。



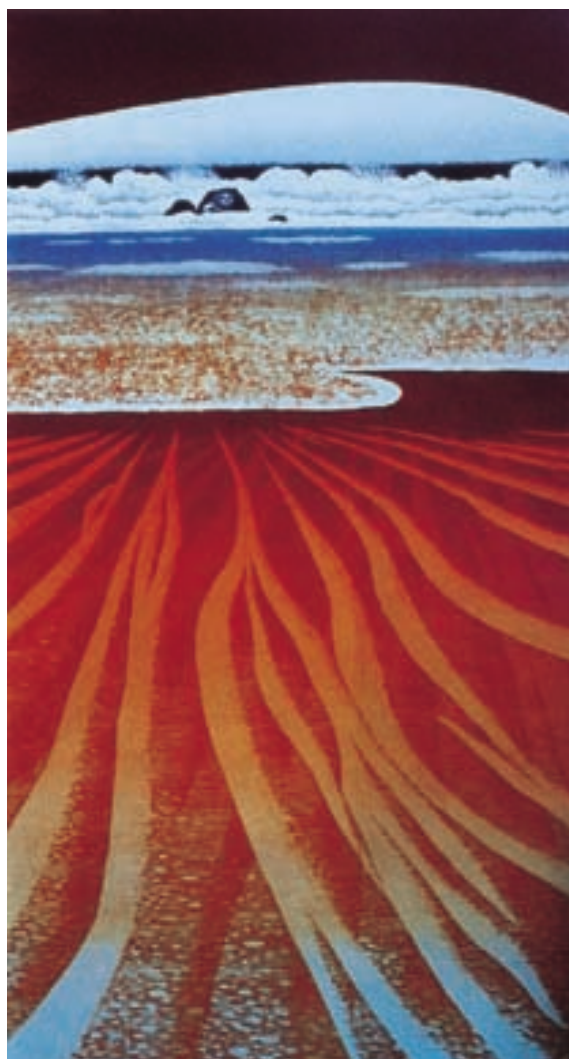
1973年創作的「遺跡」作品



1982年狗年時所刻紙型



1980年創作的「鶴」



1973年創作的「滿潮」作品



1979年創作的「鳥的家族」屏風



以竹筍為題材描寫後轉換為紙型設計稿



以曇花為題材描寫後轉換為紙型設計稿



以蠟染工具為題材描寫後轉換為紙型設計稿



以蝦、烏賊等海產物為題材描寫後轉換為紙型設計稿

附註：近年與陶瓷廠商合作將類似本頁四圖的設計稿轉換為瓷盤上的紋飾加工開發成為實用商品

「問題5」

老師是否很堅持下工夫的藝術表現？因為現代有些年輕人創作功夫下得不深，卻同樣能在大型展覽會或國際舞台上受到相當的肯定，是不是要以開放的心接受這樣的改變？

因為時代潮流的變遷不得不如此，雖不能斷說那是絕對的好或不好，但就作品本身是否可源遠流傳下來的觀點來看，沒有下過真功夫的作品，其所蘊含無形的價值感及內涵必定不一樣，我個人並不鼓勵這樣的創作方式，但以現在的潮流來說，似乎也不能太否定這樣的作品。新舊交替是當今時代的潮流，以佛像為例已有幾百年、千年的發展歷史，這些古文物今日看來還是滿有新意，當感覺真正融入作品中時，雖然年代久遠了，還是會有歷久彌新的感覺，我想強調的是真正下過功夫的作品，是不會被時代淘汰的。

【堀友三郎先生重要簡歷】

1945年（昭和20年）多摩帝國美術學校染色科畢業（現多摩美術大學）
1956年（昭和31年）以「瀨戶的潮汐」初次入選日展（此後每年出品參展）
1961年（昭和36年）獲日展免審查資格
1984年（昭和59年）擔任日展評議員
1995年（平成7年）多摩美術大學屆齡退休續擔任多摩美術大學客座教授
2000年（平成12年）于大阪、名古屋舉辦個展獲頒四等瑞寶勳章
著作：「堀友三郎丸紋圖案集」、「糊染的裱板制作」

【後記】

睽違30年，生涯中第二次的遊台行程中，研究所很榮幸的邀請到日本染色工藝家堀友三郎先生，為我們做一簡短精闢的演講。堀友三郎先生是筆者留日期間，學習染色工藝的啟蒙恩師，老師一絲不苟的教學態度、創作精神與對投機取巧學習行為的深惡痛絕，令人印象深刻，其嚴以律己的身教、言教影響我至深。此次，恩師同時帶來集結他多年素描畫作編印成的「堀友三郎丸紋圖案集」、「多摩美術大學退職記念展畫冊」等書籍，惠贈給本所資料中心。謹此致謝。🙏