

制作概要

フライフィッシングの模擬餌に似たもので、輪ゴムにシズ（釣具の小さい鉛の重し）を付け、それに木綿糸を長く垂らしてトンボを捕る遊びがある。その輪ゴムを空に向かって放つと、トンボが何かの虫と勘違いして寄ってくる。そして、長い糸に絡まって落下するというものである。

こんな単純な仕掛けを、誰が、いつ考えついたのかと興味は尽きない。

現在のおもちゃはハイテクものから素朴な木製のものまで多岐にわたるが私の想像力を駆り立てて止まない。わずかなアイテムで工夫さえすれば、時空間を演出する玩具に変化するのだ。

今回の制作の「TOY for kids」シリーズも子供の玩具をイメージしている。

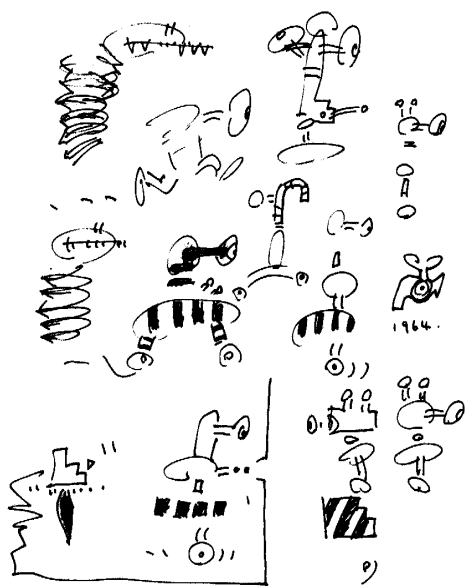
単純な形状に円を感じさせる形状を接するだけでコマのある玩具の形に変化する。これは一種のコラージュ的な手法であり、創作上の“あそび”でもある。

玩具のもつ抽象的要素を抽出し、画面上の表現段階で少し具現化を図り、かつ、コンピュータ処理により劣化させた人工的形態に変化させる。これに彩色することで単体のイメージの固定化を図った。

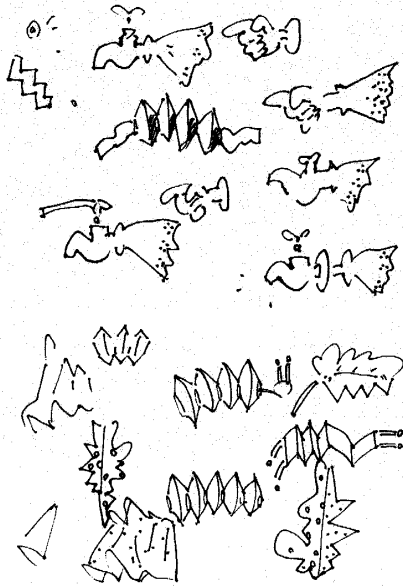
これらを画面上に配置することで、視点の誘導を促し、空間内で自由に動き回るようなイメージを与える。

空間の表現においてはファンデーションの上にあたかも筆で描いたようにstrokeをシルクスクリーンで刷り重ねることによって平面を構築した。このことは、実空間（現実はどこかで経験した空間）を嫌い人為的空間を意識し、敢えて間接法の技法を取り入れた。

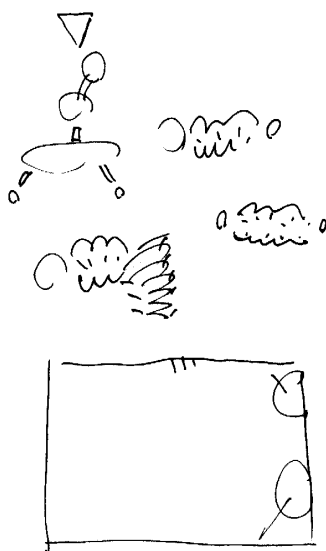
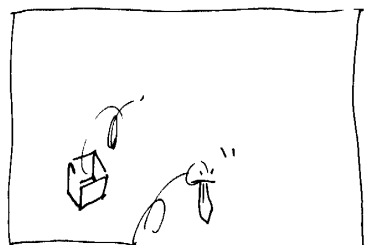
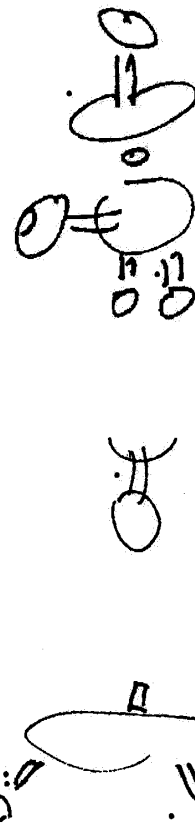
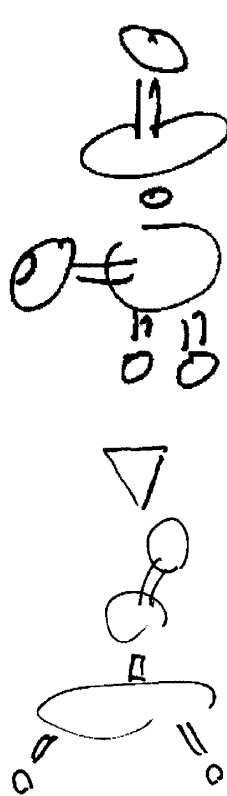
中馬 泰文
「TOY for kids」
中馬泰文個人展
番画廊(大阪)



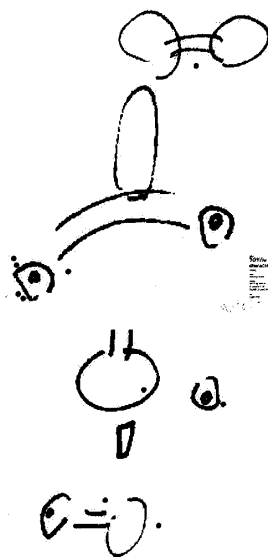
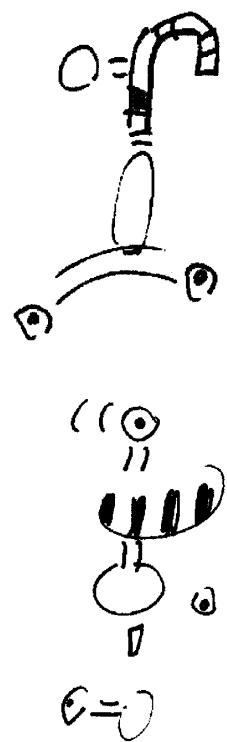
イメージをランダムに表現する。



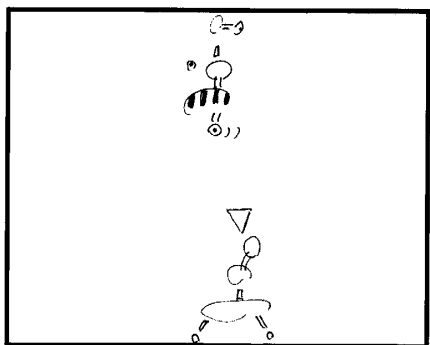
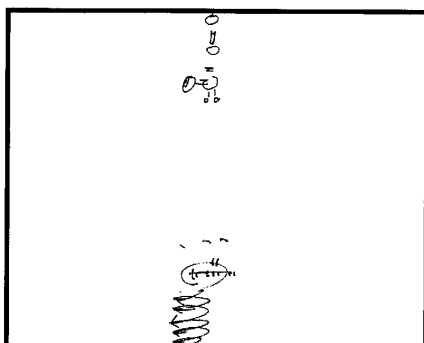
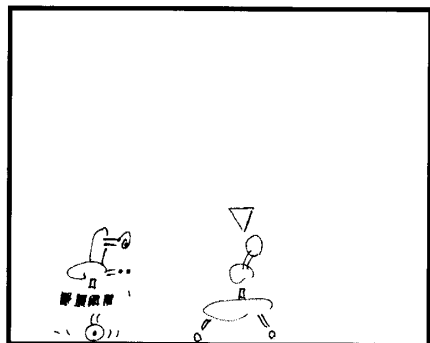
イメージスケッチをコンピュータ処理



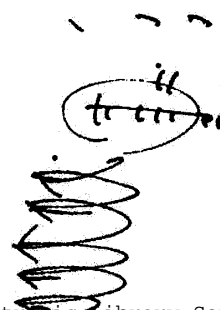
スケッチより抽出したキャラクターをコンピュータ画像（劣化画像）に変換。

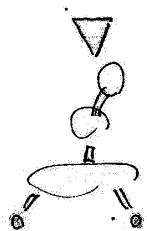
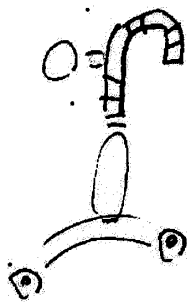
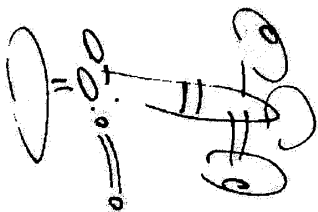


玩具の特質を抽象化すべく、イメージを探る。



仕上がり画像を想定し、構図設定。
CG処理でイメージを確認する。





中馬 泰文

TOY for kids-2

2005年

1620×1303mm

水性樹脂絵具・シルクスクリーン・CG・帆布

「中馬泰文個人展」 番画廊 (大阪)

中馬 泰文

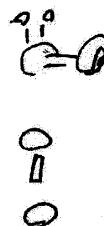
TOY for kids-1

2005年

2273×1818mm

水性樹脂絵具・シルクスクリーン・CG・帆布

「中馬泰文個人展」 番画廊 (大阪)



中馬 泰文

TOY for kids-3

2005年

1620×1303mm

水性樹脂絵具・シルクスクリーン・CG・帆布

「中馬泰文個人展」 番画廊 (大阪)