

プレイ ルール

デザイン学科 松本健一 MATSUMOTO Kenichi



「ルール」という言葉には不自由な印象を持つ人もいるかもしれませんが、デザインをする際に、ルールを持たせることによって、より広がりのある表現が可能になったりもします。それはグラフィックデザインの面白さの一つだと思います。

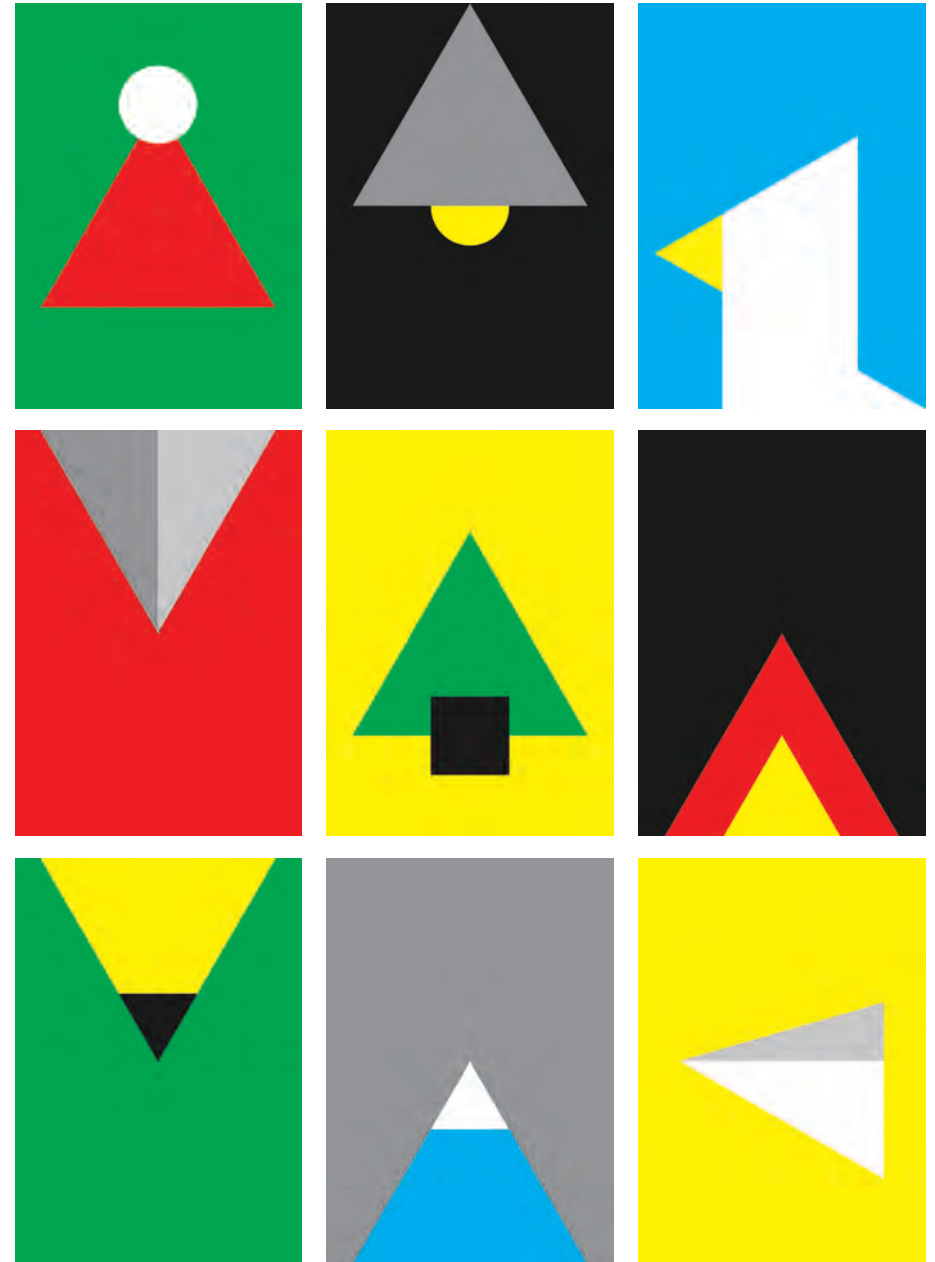
展示作品は、同じサイズの正三角形をベースにして、ごく単純なルールで、最小限の形と色を用いて表現の可能性を探った結果です。ルールの中で遊ぶような感覚でデザインをしました。

様々なデザインを見るときに、その背景にはルールがあることを意識すると、違った面白さが見えてくるはずです。



グラフィックデザイナー／アートディレクター

1980年東京都出身。多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業後、デザイン制作会社を経て2013年に独立し、MOTOMOTO inc. を設立。グラフィックデザインを軸に、広告、CI・VI、サイン計画、パッケージなど横断的にクリエイティブを手掛る。主な受賞は、ONE SHOW DESIGN BRONZE、ADC YOUNG GUN 8 選出、日本タイポグラフィ年鑑 グラフィック部門ベストワーク、グッドデザイン賞等。



## Play Rule

Department of Design MATSUMOTO Kenichi



The word 'rule' may sound restrictive to some people, but when designing, rules can result in further development of expression. That is one of the attractions of graphic design.

The exhibited work explores the potential of expression using minimal shapes and forms according to simple rules on the base of an equilateral triangle. I designed it with the sense of playing within rules. When you are designing, you may find another side to your work if you are aware that there are rules in the background.



Graphic Designer / Art Director

Born in Tokyo in 1980. After graduating from the Department of Graphic Design at Tama Art University and working for a design production company, he went independent in 2013 and established MOTOMOTO inc. With a focus in graphic design, he is involved in creative work spanning advertising, CI/VI, sign planning, and packaging. Major awards include the One Show Design (Bronze), selection for ADC Young Guns 8, Best Work in the Graphics section for the Japan Typography Association's Applied Typography almanac, and Good Design Award.

