

創作について

瀬戸氏は、自身の木彫人形について、彫刻的要素と絵画的要素をそなえた立体造形であり、人形という工芸美術のジャンルに属すものとしています。どの角度からも鑑賞され得るという「立体性」を重視し、自身の作風を確立させました。

特に、人形の印象を大きく左右する顔の表現について、喜怒哀楽などの特定の感情や状況を直接的に表現するのではなく、それらを象徴的なものとして、鑑賞者誰もが共感できる表現を目指しました。

創作については「こうしなければならない」といった法則はないとし、自分が持つ感性の確固とした形を発見して造形表現をこころみることが大切と述べています。