





プロセス 採石場見学や大谷地区でのリサー チをし、着色などの実験や立体ス ケッチを行った。アイテムを絞ら ずに制作することで作為のない、 素直な造形を目指した。



工具にゆだねたテクスチャー 石の表面加工のバリエーションは 少ない。ディスクグラインダーで 撫でるように削ると、ワッフルの ような表情になった。経年変化も 楽しめると考える。