


TECHNO_lithic

DIGITAL STONE PROJECT
Exhibition catalogue

2023

DIGITAL
Stone Project IX
2023 

 Digital Stone Project

Garfagnana
innovazione 



TECHNO_lithic

DIGITAL STONE PROJECT
Exhibition catalogue

2023



DIGITAL
Stone Project IX
2023

Contents

Introduction	page	5
Garfagnana Innovazione	page	6
Digital Stone Project		
Tradition and innovation	page	7
Patrick Donald Bermingham	page	9
Claudia Dietz	page	11
Travis Donovan	page	13
Doras	page	15
Jon Isherwood	page	17
Simona Lombardi	page	19
Helena Lukášová	page	21
Kailey Maher	page	23
Yuan Mu	page	25
Mary Neubauer	page	27
Godshand Owusu-Appiah	page	29
Alicia Proudfoot	page	31
Namita Purohit	page	33
John Rainey	page	35
William Ransom	page	37
Chris Sancomb	page	39
Sumit Sarkar	page	41
Michael Searle	page	43
Aaron T. Stephan	page	45
Jeremy Tarr	page	47
Ashley Zelinskie	page	49
Sponsorship or grants –		
University affiliations	page	50
Special thanks	page	51



Introduction

Techno-Lithic: an exhibition of marble sculptures made with digital technologies by international artists.

This exhibition presents the work of twenty-one international artists who participated in a sculpture residency in Gramolazzo, using local marble and digital technologies to create innovative sculptural forms. A historical center for marble production, Gramolazzo is today home to the most advanced technologies in artistic stone carving. Through a unique collaboration between the American **Digital Stone Project (DSP)** and the Tuscan **Garfagnana Innovazione (GI)**, artists from around the world spent one month in Gramolazzo working with 3D imaging and robotic carving machines to create sculptures using ancient stone quarried in the region.

Techno-lithic includes works that take abstract data as a starting point, coding it into form, and then pushing its definition and refinement into complex works carved in marble. Cosmic events, gravitational waves, the molten core of the earth, are among the themes explored by the artists. The interactive nature of the digital design process offers new possibilities to overlay and collage imagery together, allowing abstract and immaterial narratives to reveal surprising material shapes in the carved marble. At the other end of the spectrum are artists using stone as a means of exploring new forms of figuration that challenge traditional contexts. The capacity of modeling in virtual space using a digital modeling program has prompted a contemporary overlay and inflection to classical forms.

Techno-Lithic è una mostra di sculture realizzate con tecnologie digitali da artisti internazionali.

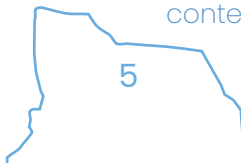
L'evento presenta il lavoro dei ventuno artisti internazionali che hanno partecipato alla nona edizione del workshop "Digital Stone Project", utilizzando il marmo locale e le tecnologie digitali per creare forme scultoree innovative.

Centro storico per la produzione del marmo, Gramolazzo è oggi sede delle più avanzate tecnologie per la scultura artistica della pietra.

Grazie alla collaborazione unica tra l'associazione no-profit **Digital Stone Project** e **Garfagnana Innovazione s.r.l.**, artisti di tutto il mondo hanno trascorso un mese a Gramolazzo, lavorando con modelli 3D e robot ed apprendendo le tecniche tradizionali di finitura, per creare sculture utilizzando i marmi estratti localmente.

Techno-lithic include sculture che prendono come punto di partenza dati astratti, li codificano in forme e poi ne spingono la definizione e la raffinatezza in opere complesse scolpite nel marmo. Eventi cosmici, onde gravitazionali, il nucleo fuso della Terra sono tra i temi esplorati dagli artisti. La natura interattiva del processo di progettazione digitale offre nuove possibilità di sovrapposizione e collage di immagini, permettendo a narrazioni astratte e immateriali di rivelare sorprendenti forme materiali nel marmo scolpito.

All'altro capo dello spettro ci sono gli artisti che usano la pietra come mezzo per esplorare nuove forme figurative che sfidano i contesti tradizionali. La capacità di modellare nello spazio virtuale, utilizzando un programma di modellazione digitale, ha portato a una sovrapposizione e inflessione contemporanea delle forme classiche.



Garfagnana Innovazione

Garfagnana Innovazione started as a project in 2011 on the initiative of the municipality of Minucciano, with the aim of developing the processing chain in the stone sector of Garfagnana and improving the system of local processing of the extracted materials. The main marble quarrying companies of the area are members of Garfagnana Innovazione: Cooperativa Apuana Vagli, Acquabianca Marmi, Cave Focolaccia, Bianco Royal and Stone One. The headquarters of Garfagnana Innovazione is inserted in an area of high environmental value, we are in fact in the natural park of the Apuan Alps, near the lake Gramolazzo and adjacent to the historical center of the town. Thinking about this initiative as a tool that could lead to an increase of employment and development for the entire area of Garfagnana, a path has been taken towards high technology applied to the processing stone. In this context, highly qualified personnel was employed and it has allowed to achieve the conditions of development and collaboration with other stakeholders to undertake, with Garfagnana Innovazione, the creation of a short chain able to combine and enhance advanced technologies with manual skills and traditional expertise in the processing of marble. In the center there are 10 equipped areas, which cyclically for a period of three years are transferred to new companies of the stone and crafts sector in order to facilitate and encourage the establishment of businesses. The services offered by Garfagnana Innovazione are highly innovative in research and consulting of stone materials, in the most technologically advanced processing and in accuracy and finish of the products.

Garfagnana Innovazione nasce come progetto nel 2011 su iniziativa del Comune di Minucciano, con l'obiettivo di sviluppare la filiera della lavorazione nel settore lapideo della Garfagnana e di incrementare il sistema di trasformazione locale dei materiali estratti. Garfagnana Innovazione conta come soci le maggiori aziende di estrazione del marmo del territorio: Cooperativa Apuana Vagli, Acquabianca Marmi, Cave Focolaccia, Bianco Royal and Stone One. La sede di Garfagnana Innovazione è inserita in un contesto territoriale ad alto pregio ambientale: ci troviamo infatti nel Parco Naturale delle Alpi Apuane, in prossimità del lago di Gramolazzo e nelle adiacenze del centro storico del paese. Nel pensare a questa iniziativa come strumento che potesse portare ad un incremento di occupazione e sviluppo per l'intera area della Garfagnana, è stata percorsa una strada rivolta all'alta tecnologia applicata alle lavorazioni dei lapidei. In questo ambito è stato impiegato personale altamente qualificato che ha permesso di creare condizioni di sviluppo e collaborazioni con altri soggetti interessati ad intraprendere con Garfagnana Innovazione la realizzazione di una filiera corta capace di conciliare e valorizzare tecnologie avanzate ad abilità manuali e competenze tradizionali nelle lavorazioni del marmo. Presso il centro sono infatti presenti 10 spazi attrezzati che ciclicamente, per la durata di un triennio, vengono assegnati a nuove aziende del settore lapideo e artigianale al fine di facilitare e favorire l'avvio delle attività imprenditoriali. Ad oggi i servizi offerti da Garfagnana Innovazione sono altamente innovativi, sia nella ricerca e consulenza dei materiali lapidei, sia nelle lavorazioni tecnologicamente avanzate, sia nell'accuratezza e finiture dei prodotti realizzati.

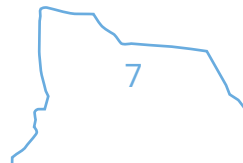
Digital Stone Project



The **Digital Stone Project (DSP)** is a Not-For-Profit technology organization based in the USA that serves artists, architects, designers and the public at large by providing them with the means and knowledge necessary to realize innovative three-dimensional works of art using digital technologies. The DSP bridges art and technology by offering state of the art opportunities for digital application, research, and experimentation. We encourage collaboration, embrace innovation and research, and we help artists and educators achieve the highest level of creative expression using 3D technology.



Il **Digital Stone Project (DSP)** è un'organizzazione tecnologica no profit americana al servizio di artisti, architetti e designer che ha come obiettivo quello di fornire loro le conoscenze necessarie per realizzare innovative opere d'arte tridimensionali utilizzando la tecnologia digitale. Il DSP è un ponte tra tecnologia ed arte che offre l'opportunità di realizzare quest'ultima tramite applicazione digitale, ricerca e sperimentazione, incoraggiando la collaborazione, l'innovazione e la ricerca, ed aiutando gli artisti e gli educatori a raggiungere i più alti livelli di espressione creativa tramite l'utilizzo di tecnologia 3D.





Patrick Bermingham

XXI Century Woman

Dimensions: H 37 W 37 D 37 cm

Material: Grigio Bardiglio

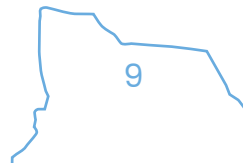


Patrick Bermingham's work has been recognized for its elegance, simplicity, depth of thought, clarity of purpose and constructivist approach. He has experience working in a variety of materials, from paper, terracotta, wood, forged steel, stone and bronze. Exhibitions from 1974 to 2023 including: St Martin's School of Fine Art; MASS MOCA; Art Gallery of Burlington's Moonglade; Art Gallery of Burlington's No Vacancy; Cross Mackenzie Gallery, Washington DC; The Artist Project, Toronto; The Beckett Gallery, Hamilton, On; European Cultural Center, Personal Structures; and Time Space Existence Exhibition at the European Cultural Centre, Venezia, Italy. The Florence Biennale 2021. Recently a commission for the City of Pickering, ON, Canada, "One Horsepower".

"I chose a **XXI century woman** – standing strong and upright in a relaxed posture. It is both female and male, clothed and naked at the same time. The flat angular planes create a strong architectural language that articulates the pose. The result in marble is a classical subject translated into a very modern language. This has resulted in a wonderful marriage between classical material modern subject and technology". Bermingham studied Sculpture at St. Martins School of Fine Art, in the UK, where his instructors included Tim Scott, Phillip King, Francisco Gazitua, and Sir Anthony Caro.

Il lavoro di **Patrick Bermingham** è stato riconosciuto per la sua eleganza, semplicità, profondità di pensiero, chiarezza di intenti e approccio costruttivo. Ha accumulato esperienza di lavoro in diversi materiali, dalla carta alla terracotta, dal legno all'acciaio forgiato, dalla pietra al bronzo. Ha tenuto numerose mostre dal 1974 ad oggi, tra cui: St Martin's School of Fine Art; MASS MOCA; Art Gallery of Burlington's Moonglade; Art Gallery of Burlington's No Vacancy; Cross Mackenzie Gallery, Washington DC; The Artist Project, Toronto; The Beckett Gallery, Hamilton, On; European Cultural Center, Personal Structures; e Time Space Existence Exhibition presso il Centro Culturale Europeo, Venezia, Italia. Biennale di Firenze 2021. Recentemente ha ricevuto una commissione per la città di Pickering, ON, Canada, "One Horsepower".

"Ho scelto una **donna del XXI secolo**, forte ed eretta in una postura rilassata. È sia femminile che maschile, vestita e nuda allo stesso tempo. I piani angolari piatti creano un forte linguaggio architettonico che articola la posa. Il risultato nel marmo è un soggetto classico tradotto in un linguaggio molto moderno. Il risultato è un meraviglioso connubio tra materiale classico, soggetto moderno e tecnologia". Bermingham ha studiato scultura alla St. Martins School of Fine Art, nel Regno Unito, dove tra i suoi insegnanti figuravano Tim Scott, Phillip King, Francisco Gazitua e Sir Anthony Caro.





Claudia Dietz

Creature Feature – Dotty Quietscher

Dimensions: H 63 W 29 D 29 cm

Material: Bianco Carcaraia



Claudia Dietz is an experienced stone sculptor and has studied fine arts with an emphasis on sculpture at the State Academy of Fine Arts in Stuttgart, Germany. In her work you will find a purist and archaic influence. Her metamorphoses in stone appear lively and curious with nature always in the center. A significant role is always played by the ironic-humorous undertone, that can be discovered well, in her best-known work cycle “Krümmertierchen”.

Many of her sculptures are in public, private and museum collections and sculpture parks around the world, including Spain, France and the United States. Her work has been featured in both national and international press.

In addition to participating in international residencies, Dietz also offers an international artist-in-residency program at her studio in Eberdingen, Germany since 2016. The work “**Creature Feature Dotty Quietscher**” shows the Dotty once more in one of its many forms. The Dotty is kind of a signature form or creature, which appears in many places around the world and each time in a slightly different appearance, varying in material, size, color and surface. Normally it comes alone but this time the Dotty appears in a group of 4, supporting each other and building a tower.

Claudiadietz.com

Instagram: kruemmertierchen

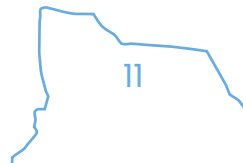
Claudia Dietz ha studiato belle arti con indirizzo scultura presso l'Accademia di Stato di Belle Arti di Stoccarda, in Germania. Nelle sue opere si trova un'influenza purista e arcaica. Le sue metamorfosi scultoree in pietra appaiono vivaci e curiose con la natura sempre al centro della scena. Un ruolo significativo è sempre svolto dall'aspetto ironico-umoristico, che si può scoprire bene nel suo ciclo di opere più noto, “Krümmertierchen”.

Molte delle sue sculture sono presenti in collezioni pubbliche, private, musei e parchi di scultura in tutto il mondo, tra cui Spagna, Francia e Stati Uniti. Il suo lavoro è stato pubblicato in stampa nazionale e internazionale.

Oltre a partecipare a residenze internazionali, a partire dal 2016 Dietz offre anche un programma di residenza per artisti presso il suo studio di Eberdingen, in Germania. L'opera “**Creature Feature Dotty Quietscher**” mostra ancora una volta Dotty in una delle sue molte forme. Dotty è una sorta di forma o creatura emblematica, che appare in molti luoghi, in tutto il mondo e ogni volta con un aspetto leggermente diverso, variando per materiale e dimensioni, colore e superficie. Normalmente viene raffigurato da solo, ma questa volta il Dotty appare in un gruppo di 4 esemplari, che si sostengono a vicenda costruendo una torre.

Claudiadietz.com

Instagram: kruemmertierchen





Travis Donovan

Drape (Floral)

Dimensions: H 37 W 54 D 37 cm

Material: Bianco Venato Orto di Donna



Travis Donovan is a North Carolina interdisciplinary artist. He is an Assistant Professor and Sculpture Area Coordinator at Appalachian State University in Boone, NC. Donovan employs a range of techniques from traditional casting and fabrication practices to studies in digital fabrication, kinetics, and new media. He explores the relationships between objects, patterns, and utilitarian materials of the American South and their links to identity, masculinity, and fatherhood. Donovan became a North Carolina Artists Fellow after receiving his MFA from the University of North Carolina in 2011. His work has been exhibited at Kennedy Museum of Art, CICA Museum, and The William King Museum. His work has been collected by The Yingge Ceramics Museum in New Taipei City, Taiwan.

Travis Donovan's current project investigates his fascination with embroidery and cross stitched patterns. These are patterns and processes he observed his aunt and other family members use, and although these processes influenced Donovan and his aesthetic appreciation, they were practices that weren't encouraged due to the stereotypical gender expectations placed upon him. His sculpture recreates an embroidered floral pattern he recalls being used on his sister's clothing that he admired from afar. The patterned fabric drapes across Donovan's face, obscuring his features while warping the embroidery design. The distortion that occurs from embroidery to stone is intentional in Donovan's relationship to gendered social standards and to question traditional ideals of masculinity and identity.

Travis Donovan è un artista interdisciplinare della Carolina del Nord. È professore assistente e coordinatore dell'area di scultura presso l'Appalachian State University di Boone, NC. Donovan impiega una serie di tecniche che vanno dalle pratiche tradizionali di fusione e fabbricazione agli studi di fabbricazione digitale, cinetica e nuovi media. Esplora le relazioni tra oggetti, modelli e materiali utilitari del Sud America e i loro legami con l'identità, la mascolinità e la paternità. Donovan è diventato un North Carolina Artists Fellow dopo aver ricevuto il suo MFA dall'Università del North Carolina nel 2011. Il suo lavoro è stato esposto al Kennedy Museum of Art, al CICA Museum e al William King Museum. Il suo lavoro è stato collezionato dal Museo della Ceramica Yingge di New Taipei City, Taiwan.

L'attuale progetto di Travis Donovan indaga sul fascino che il ricamo e il punto croce hanno su di lui. Si tratta di schemi e procedimenti che ha osservato utilizzare dalla zia e da altri membri della famiglia e che, sebbene abbiano influenzato Donovan e il suo apprezzamento estetico, costituivano pratiche non incoraggiate a causa delle aspettative stereotipate di genere riposte in lui. La sua scultura ricrea un motivo floreale ricamato che l'artista ricorda essere stato usato sugli abiti della sorella, e che ammirava da lontano. La stoffa a fantasia si stende sul volto di Donovan, oscurando i suoi lineamenti e deformando il disegno del ricamo. La distorsione che si verifica dal ricamo alla pietra è intenzionale nel rapporto di Donovan con gli standard sociali di genere e mette in discussione gli ideali tradizionali di mascolinità e identità.



Doras

Baroque angel smoking three cigarettes, 3D

Dimensions: H 83 W 43 D 37 cm

Material: Calacatta Oro + Ceppo di Gre



Marc O'Brien (Doras) is a multi-disciplinary artist based in Montréal, QC, whose work is driven by a passion for making art more accessible to the public. He holds a Bachelor of Design in illustration from OCAD University (2012) and has worked for the past decade as an artist and director in film, advertising, publishing, and now public art. As a street artist, he creates murals and installations that draw from his background in illustration and place a strong emphasis on scale, contour, and color relationships. His work often blends historical ornament and iconography with the language of contemporary fantasy to create a rich vocabulary of symbols and characters, inviting the viewer to immerse themselves in an adjacent world as a way to better understand our own.

A Baroque Angel Smoking 3 Cigarettes, 3D is the result of an experimental creative relationship formed between artificial intelligence (AI), robotics and the humanity of an artist's gesture. It is the first piece in a body of work titled "Fear of Angels" which draws emotional parallels between AI and images of Angels, as both (human-conceived) beings with vast knowledge and capabilities, yet with little to no free will. This piece is a semi-satirical exploration of the discomfort attributed to generative AI algorithms in relation to human creativity and artistic labour. As the result of a continuous and imperfect dialogue between human and machine, the sculpture in marble and brass commits itself to permanence as an enduring artifact from an ephemeral time.

<https://dorascreative.com>
Instagram: @doras_creator

Marc O'Brien (Doras) è un artista multidisciplinare con sede a Montréal, QC, il cui lavoro è guidato dalla passione per rendere l'arte più accessibile al pubblico. Ha conseguito un Bachelor of Design in illustrazione presso l'Università OCAD (2012) e negli ultimi dieci anni ha lavorato come artista e regista nel cinema, nella pubblicità, nell'editoria e ora nell'arte pubblica. Come artista di strada, crea murales e installazioni che traggono spunto dal suo background nell'illustrazione e pongono una forte enfasi su relazioni di scala, contorno e colore. Il suo lavoro spesso fonde l'ornamento e l'iconografia storica con il linguaggio della contemporaneità. fantasia per creare un ricco vocabolario di simboli e personaggi, invitando lo spettatore a immergersi in un mondo adiacente come modo per comprendere meglio il nostro.

A Baroque Angel Smoking 3 Cigarettes, 3D è il risultato di una relazione creativa sperimentale tra intelligenza artificiale (AI), robotica e l'umanità del gesto dell'artista. È il primo pezzo di un corpus di opere intitolato "Fear of Angels" ("paura degli angeli") che traccia un parallelo emotivo tra l'IA e le immagini degli angeli, in quanto entrambi esseri (concepiti dall'uomo) dotati di vaste conoscenze e capacità, ma con poco o nessun libero arbitrio. Questo pezzo è un'esplorazione semi-satirica del disagio attribuito agli algoritmi di IA generativa, in relazione alla creatività umana e al lavoro artistico. Come risultato di una continua ed imperfetto dialogo tra uomo e macchina, la scultura in marmo e ottone si impegna alla permanenza come artefatto duraturo di un tempo effimero.

<https://dorascreative.com>
Instagram: @doras_creator



Jon Isherwood

Forever Yours

Dimensions: H 63 W 30 W 30 cm

Material: Rosa Portogallo



Isherwood's Sculpture has been widely exhibited in public and private galleries and Museums in US, Canada, Europe, and China. Including over 30 solo exhibitions, his work can be found in 25 public collections, completed over 30 commissions including 100M Chicago, the Department of Health NJ, the US State department Art in Embassies program in Oslo Norway, and recently exhibited 8 sculptures on Broadway NYC. Isherwood's work has been reviewed in The New York Times, Art in America, Art News, Sculpture Magazine, London Times. He has made personal appearances including WAMC Public Radio, The Culture Show, BBC Television, NYland CBS NY. He has lectured at numerous Colleges and Universities in the U.S, Europe and China. Jon is the President and founding member of the Digital Stone Project.

www.jonisherwood.com

"Why do we give flowers? The act can convey love, celebrate accomplishments, offer comfort in grief, repay hospitality, or simply beautify a space and bring personal joy. Beyond their universal appeal, flowers carry diverse cultural meanings: from the imbued spiritual symbolism of the lotus flower to the holiday tradition of poinsettias, and the association of roses with love. Across time and space, flowers reflect one's connection to community and to one another. Nature gifts us flowers, a spontaneous eruption of beauty that brings joy and wonder, and in return we offer them to one another.

I lavori di **Jon Isherwood** sono stati ampiamente esposti in gallerie e musei pubblici e privati negli Stati Uniti, in Canada, in Europa e in Cina. Con oltre 30 mostre personali, il suo lavoro è presente in 25 collezioni pubbliche, ha completato oltre 30 commissioni tra cui 100M Chicago, il Dipartimento della Sanità del New Jersey, il programma Art in Embassies del Dipartimento di Stato americano a Oslo in Norvegia, ed ha recentemente esposto 8 sculture a Broadway, New York. Il lavoro di Isherwood è stato recensito da New York Times, Art in America, Art News, Sculpture Magazine e London Times. È apparso alla radio pubblica WAMC, al Culture Show e alla BBC Television, NY1 e CBS NY. Ha tenuto conferenze in numerosi college e università negli Stati Uniti, in Europa e in Cina. Jon è presidente e membro fondatore del Digital Stone Project.

www.jonisherwood.com

"Perché regaliamo fiori? Questo gesto può trasmettere amore, celebrare risultati, offrire conforto in caso di lutto, ripagare l'ospitalità o semplicemente abbellire uno spazio e portare gioia personale. Oltre al loro fascino universale, i fiori portano con sé diversi significati culturali: dal simbolismo spirituale del fiore di loto alla tradizione natalizia delle stelle di Natale, fino all'associazione delle rose con l'amore. Attraverso il tempo e lo spazio, i fiori riflettono il legame con la comunità e tra di noi. La natura ci regala i fiori, un'esplosione spontanea di bellezza che porta gioia e meraviglia, e noi in cambio li offriamo gli uni agli altri.



Simona Lombardi

Post fata resurgo

Dimensions: H 110 W 60 D 15 cm

Material: Portoro



Born 1998 in Pietrasanta, Italy a town with a strong vocation for art, stimulated **Simona's** interests toward an education in the field of cultural heritage. Leading her studies to secure a degree in restoration of metal, glass, and ceramic objects at the University of Bologna – Campus of Ravenna where she lived for 5 Years.

For Simona's final thesis project, she restored an artwork belonging to the collection of the International Museum of Ceramics in Faenza that had been damaged during a World War II bombings. Her proximity to Emilia Romagna led her to participate in the recovery operations at the museums where many artworks were damaged, covered in mud due to the very recent flooding disaster.

Simona's descent from a family of marble workers has stimulated and fascinated her, now leading to research and exploration of the material's physical and expressive qualities. This sparked her desire to learn more by participating in the DSP. The work is inspired by tests to evaluate the hardness of materials. It is made of two metal elements, one circular block of Portoro marble (60 cm diameter, 15 cm thickness) and Amsonia Blu flowers. The metal parts represent a press. The press compresses the stone until it breaks. No matter how strong it is, it will crack. Amsonia flower is perennial and it represents strength and capacity of adaptation. Life is tough sometimes. We feel like we are under a press that keeps tightening... Don't give up, collect the pieces and stand up with stronger roots.

È nata nel 1998 a Pietrasanta, una città con una forte vocazione artistica che ha stimolato gli interessi di **Simona** verso una formazione nel campo dei beni culturali. Gli studi l'hanno portata a conseguire una laurea in restauro di oggetti in metallo, vetro e ceramica presso l'Università di Bologna - Campus di Ravenna, dove ha vissuto per 5 anni.

Per il progetto di tesi finale, Simona ha restaurato un'opera d'arte appartenente alla collezione del Museo Internazionale delle Ceramiche di Faenza, danneggiata durante un bombardamento della Seconda Guerra Mondiale. La sua vicinanza all'Emilia Romagna l'ha portata a partecipare alle operazioni di recupero dei musei dove molte opere d'arte erano danneggiate, coperte dal fango a causa della recentissima alluvione.

La discendenza di Simona da una famiglia di marmisti l'ha stimolata e affascinata, portandola a ricercare ed esplorare le qualità fisiche ed espressive del materiale. Questo ha fatto nascere in lei il desiderio di saperne di più partecipando al DSP. Il lavoro si ispira ai test per valutare la durezza dei materiali. È composto da due elementi metallici, un blocco circolare di marmo Portoro (60 cm di diametro, 15 cm di spessore) e fiori di Amsonia Blu. Le parti metalliche rappresentano una pressa. La pressa comprime la pietra fino a romperla. Non importa quanto sia forte, si romperà. Il fiore di Amsonia è perenne e rappresenta la forza e la capacità di adattamento. La vita a volte è dura. Ci sentiamo come sotto una pressa che continua a stringere... Non arrendetevi, raccogliete i pezzi e rialzatevi con radici più forti.



Helena Lukášová

Wetware

Dimensions: H 20 W 30 D 30 cm

Material: Bianco Focolaccia



Helena Lukášová was born in Brno in the Czech Republic. He currently teaches at the Faculty of Informatics of Masaryk University, CS, where he is the head of the Graphic Design and Multimedia Studio. Helena Lukášová holds a Ph.D. at the Academy of Fine Arts in Bratislava from 2005 to 2009. The focus of her studies was digital sculpture. She holds an MA in Sculpture from the Academy of Fine Arts in Bratislava, SK. She also studied and worked at the Johnson Atelier - Technical Institute of Sculpture, N.J. USA, where she witnessed the power of digital fabrication firsthand, an experience that defined her further direction.

The complex structure refers to the merging of digital and biological systems. The ovum - egg is a symbol of immaculate conception, but it is also a repository of genetic information. The title refers to any hardware or software system with a biological component, or systems that function like software and hardware. One of the best examples is the human body. The internal complex structure of a digital model created on a computer is not possible to achieve with robotic milling or handwork in marble. A viable version for physical reality is created. The concept for this piece is to attempt to touch the mystery of life from a spiritual and biological point of view at the same time through the act of creation.

Helenalukasova.com

Instagram: @helena_lukasova_art

Helena Lukášová è nata a Brno, nella Repubblica Ceca. Attualmente insegna presso la Facoltà di Informatica dell'Università Masaryk, CS, dove dirige lo studio di Graphic Design e Multimedia. Helena Lukášová ha conseguito il dottorato di ricerca presso l'Accademia di Belle Arti di Bratislava dal 2005 al 2009. I suoi studi si sono concentrati sulla scultura digitale. Ha conseguito un master in scultura presso l'Accademia di Belle Arti di Bratislava, SK. Ha inoltre studiato e lavorato presso il Johnson Atelier - Technical Institute of Sculpture, N.J. USA, dove ha sperimentato in prima persona il potere della fabbricazione digitale, un'esperienza che ha definito la sua direzione futura.

La struttura complessa si riferisce alla fusione di sistemi digitali e biologici. L'ovulo è un simbolo di concezione immacolata, ma è anche un deposito di informazioni genetiche. Il titolo si riferisce a qualsiasi sistema hardware o software con una componente biologica, o a sistemi che funzionano come software e hardware. Uno dei migliori esempi è il corpo umano. La complessa struttura interna di un modello digitale creato al computer non può essere ottenuta con la fresatura robotizzata o la lavorazione manuale del marmo. Viene creata una versione realizzabile per la realtà fisica. Il concetto di quest'opera è quello di cercare di toccare il mistero della vita da un punto di vista spirituale e biologico allo stesso tempo attraverso l'atto della creazione.

Helenalukasova.com

Instagram: @helena_lukasova_art



Kailey Maher

Ignota Return

Dimensions: H 115 W 25 D 25 cm

Material: Bianco Focolaccia



Kailey Maher (b. 1988) is a visual artist and dreamer of impossibility. She is a second-generation stone carver. In 2022 she received her BFA from the State University of New York at Plattsburgh with a focus on sculpture and ceramics. Her artwork has been shown in numerous group exhibitions, including “NY/VT Artist in Residence at Salem Art Works” at North Main Gallery, Salem, New York and “Floral|Fauna|Fiction” at Wildfire Ceramics Studio, Missoula, Montana. She has also been selected for several grants and awards including William Lee Scholarship Grant by Trendspot, Inc, San Bernardino, California and Albert K. Murray Fine Arts Educational Fund Grant, Adamsville, Ohio. Her artwork is held in the SUNY Plattsburgh Permanent Art Collection in Plattsburgh, New York.

“Pushing against and pulling within, the natural and rhythmic medium of stone, allow for the expression of my form—an undulating essence of consciousness, a beginning and a beginning again.” Maher’s work reflects the effects of time—shaping and reshaping, not in minutes and seconds, but a living lifetime of transformative movements of contractions and expansions intertwined in the nature of self and medium. Maher’s interpretation of the natural world is explored through the language of exchange between nature and her part in it. Right now, she finds herself fascinated with non-linear concepts of time and the rhythmic patterns mimicked in nature, which is not about the allocation of time, but the experience of it.

Kailey Maher (nata nel 1988) è un’artista visiva, sognatrice dell’impossibilità. È una scultrice di seconda generazione. Nel 2022 ha conseguito il BFA presso la State University of New York a Plattsburgh con specializzazione in scultura e ceramica. Le sue opere sono state esposte in numerose mostre collettive, tra cui “NY/VT Artist in Residence at Salem Art Works” alla North Main Gallery di Salem, New York e “Floral|Fauna|Fiction” al Wildfire Ceramics Studio di Missoula, Montana. È stata inoltre selezionata per diverse borse di studio e premi, tra cui la William Lee Scholarship Grant di Trendspot, Inc. di San Bernardino, California e la Albert K. Murray Fine Arts Educational Fund Grant di Adamsville, Ohio. Le sue opere sono conservate nella SUNY Plattsburgh Permanent Art Collection di Plattsburgh, New York.

“Tramite l’applicazione di forze contrapposte, il mezzo naturale e ritmico della pietra, permette l’espressione della mia forma, un’essenza ondeggiante della coscienza, un inizio che si ripete ciclicamente”. L’opera di Maher riflette gli effetti del tempo che si modella e si rimodella, non in minuti e in secondi, ma una vita intera di movimenti trasformativi di contrazioni ed espansioni, intrecciati nella natura del sé e del mezzo. L’interpretazione di Maher del mondo naturale è esplorata attraverso il linguaggio dello scambio tra la natura e il suo ruolo in essa. In questo momento è affascinata dai concetti non lineari di tempo e dai modelli ritmici imitati in natura, che non riguardano l’assegnazione del tempo, ma il rendere il tempo stesso un’esperienza.



Yuan Mu

Well-Suited

Dimensions: H 50 W54 D 52 cm

Material: Breccia Violetta Vagli



Yuan Mu is a computational designer currently working at Nike Innovation. During the days, her design and research is specialized in wearable technology centered around methods of making; in her spare time, she explores creativity through digital media and analog art. As a person who is passionate about art, Yuan is expanding her tools and perceptions through different transactions in life. Before joining Nike, she worked in architecture and visualization offices in Boston and Los Angeles. Yuan holds her Master of Design Studies in Technology from Harvard Graduate School of Design, Master of Architecture from Southern California Institute of Architecture, and her Bachelor of Art History with concentration on Northern Renaissance from University of Arizona with Distinction.

"...And art exists that one may recover the sensation of life... to make the stone stony." - Viktor Shklovsky, *Art as Technique*. This project will integrate different resolutions of geometry by the exploration of tool-path-based design and hand-carving. The aesthetic qualities of the digital form would come from procedural modeling and algorithm generation. The narrative for this concept will also be driven by the constraints of robotic motion, and the limitation of the tool and the craft. Digital fabrication process with the robotic arm can be applied as both making operation and design method. Within this understanding and experience, I intend to combine the two aspects to create geometry with volumetric details that fit into its topology. Conducted by several technical principles, the topological curves will become guidelines to sculpt the texture.

Yuan Mu è una designer computazionale che lavora attualmente presso Nike Innovation. Il suo design e la sua ricerca si specializzano nella tecnologia indossabile incentrata sui metodi di fabbricazione; nel tempo libero, esplora la creatività attraverso i media digitali e l'arte analogica. Come persona appassionata d'arte, Yuan sta ampliando i suoi strumenti e le sue percezioni attraverso diversi tipi di materiali. Prima di unirsi a Nike, ha lavorato in uffici di architettura e visualizzazione a Boston e Los Angeles. Yuan ha conseguito un Master in Design Studies in Technology ad Harvard, Graduate School of Design, Master of Architecture presso il Southern California Institute of Architecture, e la laurea in Storia dell'Arte con specializzazione sul Rinascimento settentrionale, conseguita presso l'Università dell'Arizona con lode.

"...E l'arte esiste perché si possa recuperare la sensazione della vita, per rendere la pietra sassosa". - Viktor Shklovsky, *L'arte come tecnica*. Questo progetto integra diverse risoluzioni della geometria attraverso l'esplorazione di percorsi utensile e la finitura a mano. Le qualità estetiche della forma digitale derivano da modellazione procedurale e generazione di algoritmi. La narrazione di questo concetto passa attraverso i vincoli del movimento robotico e dalla limitazione dell'utensile e dell'esperienza. Il processo di fabbricazione con il braccio robotico può essere applicato sia come operazione di fabbricazione che come progettazione. Sulla base di questa comprensione e dell'esperienza acquisita, l'artista vuole combinare i due aspetti per creare geometrie con dettagli volumetrici che si adattano alla forma. Condotta da diversi principi tecnici, le curve topologiche si trasformano in linee guida per scolpire la texture.



Mary Neubauer

The Earth's Molten Core

Dimensions: H 73 W 73 D 29 cm

Material: Bianco Carcaraia



Mary Neubauer's practice focuses on sculptural manifestations of data streams and public art projects involving interactivity, light, & sound. Positioned at the crossroads of art and science, her work has appeared in exhibitions internationally. She has been a guest artist at the Anderson Ranch Center for the Arts, the Tyrone Guthrie Center, the American Academy in Rome, the John Michael Kohler Arts/ Industry program, the Arctic Circle Expedition, and was a Fulbright Fellow in Cambridge, UK. Mary is a President's Professor of Sculpture at the Herberger Institute for Design and the Arts at Arizona State University.

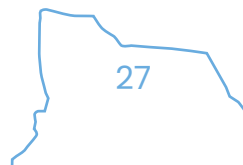
I focus on environmental and geophysical factors through 3D data visualization. Dimensional expressions of the vast numbers that stream into sensors every day can promote new ways of understanding complex information. They suggest a visual, tactile means of expressing long-term patterns, enhance sensitivity to our surroundings, and offer an expanded definition of sculpture. **The Earth's Molten Core** records its rotation as transmitted through a polar satellite. My purpose is to bring awareness of deep cycles in global phenomena in order to enhance sensitivity to invisibly functioning aspects of our surroundings.

www.marybatesneubauer.com

La pratica di **Mary Neubauer** si concentra su manifestazioni scultoree di flussi di dati e progetti di arte pubblica che coinvolgono interattività, luce e suono. Posizionata all'incrocio tra arte e scienza, il suo lavoro è stato esposto in mostre internazionali. È stata artista ospite dell'Anderson Ranch Center for the Arts, del Tyrone Guthrie Center, dell'American Academy in Rome, del John Michael Kohler Arts/ Industry Program, dell'Arctic Circle Expedition ed è stata Fulbright Fellow a Cambridge, Regno Unito. Mary è President's Professor di scultura presso l'Herberger Institute for Design and the Arts dell'Arizona State University.

"Mi concentro sui fattori ambientali e geofisici attraverso la visualizzazione di dati in 3D. Le espressioni dimensionali dei grandi numeri che affluiscono ogni giorno alle reti di sensori possono promuovere nuovi modi di comprendere informazioni complesse. Suggestiscono un mezzo visivo e tattile per esprimere modelli a lungo termine, aumentano la sensibilità verso l'ambiente circostante e offrono una definizione ampliata di scultura. Il nucleo fuso della Terra registra la sua rotazione trasmessa da un satellite polare. Il mio scopo è quello di far conoscere i cicli profondi dei fenomeni globali per aumentare la sensibilità verso gli aspetti invisibilmente funzionanti di ciò che ci circonda.

www.marybatesneubauer.com





Godshand Owusu-Appiah

Mental Emancipation

Dimensions: H 46 - W 76 - D 37 cm

Material: Breccia Violetta Vagli



Godshand Owusu-Appiah, is an MFA student in Metals (Sculpture) at the Herberger Institute for Design and the Arts at Arizona State University, where teaches 3D Core, Jewelry, and Metalsmithing. Before coming to ASU, he received an MFA degree in Jewelry and Metalsmithing from Kwame Nkrumah University of Science and Technology in Ghana. In 2021, he received one of ASU's top scholarships. Godshand created a series of monumental vessels for the 2022 Emerge Festival, a large public event addressing food supply and sufficiency. He recently won the first place GPSA award at ASU's multi-cultural Center exhibition.

Godshand examines how creative thinkers maximize self-potential, addressing how they perceive value while balancing resources. Fascinated by the interplay of surface form and texture, he is recognized for his *repousse* techniques in metal. His work addressing symbolic themes has been exhibited in Arizona galleries and in Ghana. Godshand's stone sculpture addresses mental emancipation, inviting conversation about how we are enslaved by certain perceptions, though having the freedom to balance our thinking. Composed of fused cubes, his sculpture symbolizes balance in judgment.

Godshand Owusu-Appiah è uno studente MFA in Metalli (Scultura) presso l'Herberger Institute for Design and the Arts dell'Arizona State University, dove insegna 3D Core, Gioielleria e lavorazione dei metalli. Prima di arrivare all'ASU, ha conseguito un master in gioielleria e lavorazione dei metalli presso la Kwame Nkrumah University of Science and Technology in Ghana. Nel 2021 ha ricevuto una delle migliori borse di studio dell'ASU. Godshand ha creato una serie di vasi monumentali per l'Emerge Festival 2022, un grande evento pubblico che affronta il tema dell'approvvigionamento e della sufficienza alimentare. Di recente ha vinto il primo premio GPSA alla mostra del Centro multiculturale dell'ASU.

Nella sua ricerca, Godshand esamina il modo in cui i pensatori creativi massimizzano il potenziale di sé, affrontando il modo in cui percepiscono il valore mentre bilanciano le risorse. Affascinato dall'interazione tra forma e struttura della superficie, è noto per le sue tecniche di *repousse* in metallo. Il suo lavoro su temi simbolici è stato esposto in gallerie dell'Arizona e in Ghana. Il progetto attuale di Godshand affronta il tema dell'emancipazione mentale, invitando alla conversazione su come siamo schiavi di certe percezioni, pur avendo la libertà di bilanciare il nostro pensiero. Composta da cubi fusi, la sua scultura simboleggia l'equilibrio nel giudizio, valorizzando la creatività.



Alicia Proudfoot

Broth: A Serving from the Stone-Lung Bowl

Dimensions: H 51 W 55 D 33 cm

Material: Calacatta Oro



The body is the thematic root of **Alicia's** practice. A sick body, in her case an asthmatic body, creates friction with society's mandates of idealized beauty, strength and health. Alicia critiques these rigid qualifications through sensational design. Explicitly satirizing her diseased body, she addresses what it means to make asthma a commodity. Her humour is deliberately chameleon, fritzing between representational gimmickry and abstraction. With absurd tactics, Alicia reinterprets asthma as entertaining things like a three-part musical Ode to her inhalers; a polyp covered marble yoyo; and recently, an enlarged steel breathing bouquet of oil filter flowers. Alicia has an MFA from NSCAD University and lives in Canada with her harp and plants.

Broth is an absurd design solution for improved respiration and the containment of chicken noodle soup. The multifaceted project nose dives into macabre representation as I compare my asthmatic lungs to rubber chickens. The Inventor, a caricature I embody, designed this communal chalice and its ritual history, where in a circle, beings of greater strength exchanged the cup by gripping the poultry extremities. From feet to comb it was swirled at endless symposiums. She uses the art of mockery in her design to reprimand the altruistic guise in invention and our current politicization of breath. "Sip this soup." The Inventor says as the bouillon jaundices the marble. "What good are lungs that can't contain and serve?"

<https://www.aliciaproudfoot.com/>
instagram: @aproudfoot

Il corpo è la radice tematica della pratica di **Alicia**. Un corpo malato, nel suo caso un corpo asmatico, crea attrito con i mandati della società di bellezza, forza e salute idealizzate. Alicia critica queste rigide qualifiche attraverso un design sensazionale. Satireggiando esplicitamente il suo corpo malato, l'artista affronta il significato di rendere l'asma una merce. Il suo umorismo è deliberatamente camaleontico e si muove tra espedienti rappresentativi e astrazione. Con tattiche assurde, Alicia reinterpreta l'asma come un'opera divertente, come un'ode musicale in tre parti ai suoi inalatori, uno yoyo di marmo ricoperto di polipi e, di recente, un bouquet di fiori di filtri d'olio in acciaio ingrandito che respira. Alicia ha conseguito un master presso la NSCAD University e vive in Canada con la sua arpa e le sue piante.

Broth è una soluzione progettuale assurda per migliorare la respirazione e contenere la zuppa di pollo. Il progetto, dalle molteplici sfaccettature, si tuffa nella rappresentazione macabra quando paragono i miei polmoni asmatici a polli di gomma. L'Inventore, una caricatura che io incarno, ha progettato questo calice comune e la sua storia rituale, dove in cerchio gli esseri più forti si scambiavano la coppa afferrando le estremità del pollame. Dalle zampe alla cresta veniva fatto roteare in infiniti simposi. L'artista usa l'arte della derisione nel suo disegno per rimproverare la veste altruistica dell'invenzione e la nostra attuale politicizzazione del respiro. "Sorseggia questa zuppa" - Dice l'Inventore mentre il brodo ingiallisce il marmo. - "A cosa servono polmoni che non possono contenere e servire?"

<https://www.aliciaproudfoot.com/>
instagram: @aproudfoot



Namita Purohit

It may be not, It may be so, That rocks can dream, But who knows

Dimensions: H 44 W45 D 44 cm

Material: Bianco Carcaraia



Namita Purohit is an architect and keen artist from India. After graduating from Oxford Brookes University with a master's degree in advanced architecture design, she gained valuable experience in London at a notable classical architecture practice, and in Mumbai, focusing on modern architecture. Currently, she runs her boutique architecture studio and practices with a human-centered approach as its foundation. Drawing inspiration from simple everyday objects, Namita often works at the intersection of art and architecture, exploring how they can inform and enhance each other. Furthermore, Namita actively participates in her family's natural stone business and is preparing to launch a design unit that celebrates the fusion of art, design, and natural stones with a collaborative approach.

The project aims to capture a frozen moment in time, depicting a discarded object. The sculpture reminds us that beauty can be found in the disregarded and forgotten. It encourages us to pause, look closely, and discover the hidden stories and intricate details that lie within what we might consider mere waste. The contrast of durable stone resembling the delicate paper engenders a sense of irony and aims to create an emotional and visual impact. The model was first sculpted in clay to achieve the desired details and then digitized to realize the final form in stone. In addition to its role as a sculpture, the project aims to explore the potential of making the art piece functional.

Namita Purohit è un architetto e un'appassionata artista indiana. Dopo essersi laureata alla Oxford Brookes University con un master in progettazione architettonica avanzata, ha maturato una preziosa esperienza a Londra presso un importante studio di architettura classica e a Mumbai, concentrandosi sull'architettura moderna. Attualmente gestisce il suo studio di architettura di alto livello e pratica un approccio incentrato sull'uomo. Traendo ispirazione da semplici oggetti di uso quotidiano, Namita lavora spesso all'intersezione tra arte e architettura, esplorando il modo in cui possono informarsi e valorizzarsi a vicenda. Inoltre, Namita partecipa attivamente all'attività di famiglia nel settore della pietra naturale e si sta preparando a lanciare un'unità di design che celebra la fusione di arte, design e pietre naturali con un approccio collaborativo.

Il progetto mira a catturare un momento congelato nel tempo, raffigurando un oggetto scartato. La scultura ci ricorda che la bellezza può essere trovata in ciò che è trascurato e dimenticato. Ci incoraggia a fermarci, a guardare da vicino e a scoprire le storie nascoste e i dettagli intricati che si celano in ciò che potremmo considerare un semplice rifiuto. Il contrasto tra la pietra resistente e la carta delicata genera un senso di ironia e mira a creare un impatto emotivo e visivo. Il modello è stato prima scolpito in argilla per ottenere i dettagli desiderati e poi digitalizzato per realizzare la forma finale in pietra. Oltre al suo ruolo di scultura, il progetto mira a esplorare il potenziale di rendere funzionale l'opera d'arte.



John Rainey

Oculus Venus

Dimensions: H 63 W 33 D 33 cm

Material: Venato Orto di Donna + Grigio
Vagli + Nero Marquina



John Rainey (b. 1985) is a sculptor based in Belfast, Northern Ireland. He received his MA in Ceramics and Glass the Royal College of Art, London (2012), and his BA in Contemporary Crafts at Manchester Metropolitan University (2009). He has previously undertaken residencies at the British School at Rome (2018) and Konstfack University of Arts, Craft and Design (Stockholm, 2013). Recent solo exhibitions include 'STATE SHIFT' at Berg Gallery, Stockholm (2022), and 'SLIP TANK' at the Naughton Gallery at Queen's University, Belfast (2021).

Rainey's work features in public collections including the Ulster Museum, the UK Government Art Collection, the Arts Council of Northern Ireland Collection and the Royal College of Surgeons in Ireland Art Collection.

"I often work with 3D scans of historical sculptures from major museum collections. Through acts of sculptural remixing and re-making these forms in altered states, my sculptures become alternative artefacts that explore histories and narratives of otherness. **Oculus Venus** is a reimagining of Antonio Canova's *Venus Italica*. The composition in three types of marble brings together the language of masks with a focus on eyes (the ocular). Eyes and masks are familiar symbols in my sculptural work, used as a reference to social control in my native Northern Ireland. In this sculpture the round, highly polished lenses take on the quality of security cameras, their setting in a mask-like head suggesting a combination of vigilance and the desire to be unseen".

www.johnrainey.co.uk

Instagram: @john_rainey_

John Rainey (nato nel 1985) è uno scultore di Belfast, Irlanda del Nord. Ha conseguito un master in ceramica e vetro presso il Royal College of Art di Londra (2012) e un BA in artigianato contemporaneo presso la Manchester Metropolitan University (2009). In precedenza ha svolto residenze presso la British School at Rome (2018) e la Konstfack University of Arts, Craft and Design (Stoccolma, 2013). Tra le mostre personali più recenti figurano "STATE SHIFT" alla Berg Gallery di Stoccolma (2022) e "SLIP TANK" alla Naughton Gallery della Queen's University di Belfast (2021). Le opere di Rainey sono presenti in collezioni pubbliche come l'Ulster Museum, la collezione d'arte del governo britannico, la collezione dell'Arts Council of Northern Ireland e la collezione d'arte del Royal College of Surgeons in Ireland.

"Spesso lavoro con scansioni 3D di sculture storiche provenienti da importanti collezioni museali. Attraverso atti di remixing scultoreo e di rifacimento di queste forme in stati alterati, le mie sculture diventano artefatti alternativi che esplorano storie e narrazioni di alterità. **Oculus Venus** è una rivisitazione della *Venere Italica* di Antonio Canova. La composizione in tre tipi di marmo riunisce il linguaggio delle maschere con l'attenzione agli occhi (l'oculare). Occhi e maschere sono simboli familiari nel mio lavoro scultoreo, usati come riferimento al controllo sociale nella mia nativa Irlanda del Nord. In questa scultura le lenti rotonde e lucidissime assumono la qualità di telecamere di sicurezza, incastonate in una testa simile a una maschera che suggerisce una combinazione di vigilanza, controllo e del desiderio di non essere visti".

www.johnrainey.co.uk

Instagram: @john_rainey_



William Ransom

Wildfire

Dimensions: H 42 W 54 D 52 cm

Material: Bianco Carcaraia



Primarily a sculptor, **William Ransom**'s work originates at the intersection of his material engagement and his investigations into personal history, collective history and agricultural experience. Ransom's work has been shown in solo and group exhibitions in New York, Chicago, Detroit and Los Angeles and more. His most recent solo show was "HoldUp/UpHold" at NE Sculpture in Minneapolis. Ransom received an MFA in Sculpture from Claremont Graduate University in 2008 and a BA in Sculpture from Bennington College in 2004. He is Faculty in the Program in Art at The California Institute of the Arts.

"Edmonia Lewis was a Black and Indigenous American sculptor who travelled to Italy in the 1870's to carve marble. It was difficult for her to make work under the weight of the racist structures in post-Civil War America. She found community among expat artists and freedom to engage with her otherness in a new light. **Wildfire** is an homage to Lewis. Almost 150 years later I am retracing her steps to Italy to recreate a fragment of one her most iconic works, the *Death of Cleopatra*. I am staking a claim and placing myself within the lineage of Black artists seeking new contexts and methodologies and honoring the significance of Edmonia Lewis as a trailblazer within that legacy".

Principalmente scultore, il lavoro di **William Ransom** nasce dall'intersezione tra il suo impegno materiale e le sue indagini sulla storia personale, sulla storia collettiva e sull'esperienza agricola. Il lavoro di Ransom è stato esposto in mostre personali e collettive a New York, Chicago, Detroit e Los Angeles. La sua mostra personale più recente è stata "HoldUp/UpHold" alla NE Sculpture di Minneapolis. Ransom ha conseguito un MFA in scultura presso la Claremont Graduate University nel 2008 e una laurea in scultura presso il Bennington College nel 2004. È docente del Programma d'Arte del California Institute of the Arts.

"Edmonia Lewis era una scultrice nera e indigena che negli anni Settanta del XIX secolo si recò in Italia per lavorare con il marmo. Per lei fu difficile lavorare sotto il peso delle strutture razziste dell'America post-Guerra Civile. Trovò una comunità tra gli artisti espatriati e la libertà di confrontarsi con la sua alterità sotto una nuova luce. **Wildfire** è un omaggio a Lewis. Quasi 150 anni dopo, sto ripercorrendo i suoi passi verso l'Italia per ricreare un frammento di una delle sue opere più iconiche, la *Morte di Cleopatra*. Sto rivendicando e collocando me stesso all'interno della schiera di artisti neri alla ricerca di nuovi contesti e metodologie, onorando il significato di Edmonia Lewis come pioniera di questa eredità."



Chris Sancomb

Every star eclipsed at the same time

Dimensions: H 50 W 80 D 50 cm

Material: Grigio Bardiglio



Chris Sancomb is an interdisciplinary artist, designer and educator with a hybrid practice in design and studio arts. His studio work is focused on creating visual experiences that represent unobservable phenomena within the architecture of the universe. This work represents an expression of wonder at the elusive magnitude of Space, and serves as a way of obtaining knowledge and understanding through inquiry, synthesis, material exploration and making. His socially engaged design practice is focused on creating inclusive, interactive, and hands-on community based design collaborations that promote empathy, and help develop creative confidence. Chris exhibits his studio work internationally, as well as developing and facilitating co-creative workshops focused on community based design.

This project is a sculptural visualization of gravitational waves created to memorialize the scientific discovery in 2015. The sculpture is a merger of interpretive form and data points, composed of two twisting discs, designed to illustrate the dynamic forces of colliding black holes. The overall form envisions the collision, while the disc surfaces are covered in machined grooves drawn from specific data collected by LIGO. Marble, formed over millions of years through heat and pressure is the ideal material to represent this cosmological event. The confluence of data, imagination and material, give form to the sculpture, inspiring the viewer to contemplate the impact of this discovery.

Chris Sancomb è un artista, designer ed educatore interdisciplinare con una pratica ibrida di design e arti di studio. Il suo lavoro in studio si concentra sulla creazione di esperienze visive che rappresentano fenomeni non osservabili all'interno dell'architettura dell'universo. Questo lavoro rappresenta espressione di meraviglia per l'inafferrabile grandezza dello Spazio, e serve a ottenere conoscenza e comprensione attraverso l'indagine, la sintesi e l'analisi, la conoscenza e comprensione attraverso l'indagine, la sintesi, l'esplorazione dei materiali e la realizzazione. La sua pratica di design socialmente impegnato si concentra sulla creazione di collaborazioni inclusive, interattive e pratiche basate sulla comunità, che promuovono l'empatia e aiutano a sviluppare la fiducia creativa. Chris espone il suo lavoro in studio a livello internazionale, oltre a sviluppare e promuovere laboratori creativi incentrati sulla progettazione comunitaria.

Questo progetto è una visualizzazione scultorea delle onde gravitazionali creata per commemorare la scoperta scientifica del 2015. La scultura è una fusione di forme interpretative e punti di dati, composta da due dischi rotanti, concepiti per illustrare le forze dinamiche dei buchi neri in collisione. La forma complessiva immagina la collisione, mentre le superfici dei dischi sono ricoperte di scanalature lavorate, la cui forma è ricavata da dati specifici raccolti da LIGO. Il marmo, formatosi nel corso di milioni di anni attraverso il calore e la pressione, è il materiale ideale per rappresentare questo evento cosmologico. La confluenza di dati, immaginazione e materiale dà forma alla scultura, ispirando lo spettatore a contemplare l'impatto di questa scoperta.



Sumit Sarkar

Do not react

Dimensions: H 120 – W 65 – D 48 cm

Material: Cipollino Verde



Sumit Sarkar is a sculptor and painter working with digital and traditional techniques. Recent work has moved away from a lifetime of figurative work, which took inspiration from and subverted religious, sci-fi, comic/cartoon, and graffiti iconography, to work focussed on abstracted sculptural form. The newer abstract work is nonetheless imbued with visual and thematic echos of the previous figurative work. New technology is at the forefront of Sumit's practice with recent projects exploring milling with a 7-axis robot arm, Virtual and Augmented Reality, motion capture, and multi-material 3D print. Technology and process often inform the idea.

This is Sumit's 4th time at Digital Stone Project. The first year he experimented with scanning his sculpture and creating 3D printed parts to fit onto it, and incorporated aerosol paint and brush work. The second year he designed the sculpture to purposefully retain the mill lines left by the robot arm, and designed complex multi-material 3D printed parts that connected perfectly onto them. He also explored Augmented Reality interactivity after the residency. Year 3 he simplified the sculptural form to basic, distorted plinths, the mill lines this time representing the warped distortion of the structural form. This year the sculpture is unknown until arrival. Sumit will choose a block of stone and design in response to it, reacting to both the shape and the surface textures of the marble.

Kriksix.com

Instagram: kriksix

Sumit Sarkar è uno scultore e pittore che lavora con tecniche digitali e tradizionali. Il suo lavoro recente si è allontanato da una vita di opere figurative, che traevano ispirazione e sovvertivano l'iconografia religiosa, fantascientifica, dei fumetti e dei graffiti, per concentrarsi su forme scultoree astratte. Il nuovo lavoro astratto è tuttavia impregnato di echi visivi e tematici del precedente lavoro figurativo. Le nuove tecnologie sono in prima linea nella pratica di Sumit: i progetti più recenti esplorano la fresatura con un braccio robotico a 7 assi, la realtà virtuale e aumentata, la cattura del movimento e la stampa 3D multi-materiale. La tecnologia e il processo spesso danno forma all'idea.

È la quarta volta che Sumit partecipa al Digital Stone Project. Il primo anno ha sperimentato la scansione della sua scultura e la creazione di parti stampate in 3D che si adattassero ad essa, incorporando anche vernici aerosol e pennelli. Il secondo anno ha progettato la scultura in modo da mantenere le linee di fresatura lasciate dal braccio robotico e ha progettato parti complesse stampate in 3D multi-materiale che si collegassero perfettamente ad esse. Ha anche esplorato l'interattività della realtà aumentata dopo la residenza. Il terzo anno ha semplificato la forma scultorea a plinti di base distorti, con le linee di fresatura che questa volta rappresentano la distorsione della forma strutturale. Quest'anno la scultura è sconosciuta fino all'arrivo. Sumit ha scelto un blocco di pietra ed ha progettato il lavoro come risposta al blocco scelto, reagendo sia alla forma che alla texture superficiale del marmo.

Kriksix.com

Instagram: kriksix



Michael Searle

Liftoff

Dimensions: H 45 W 100 D 30

Material: Bianco Focolaccia + Grigio Bardiglio + Onice



Michael Searle is an Interdisciplinary Studies student at Arizona State University with concentrations in art and film. He is determined to synthesize these creative fields to develop innovative sculptures with compelling stories by bridging the gap between the traditions of old and the technology of new. He is an aspiring polymath, with interests that range from woodworking, foundry, and blacksmithing to digital modeling, rapid prototyping, and extended reality. He intends to utilize the knowledge he has gathered in college to kickstart his journey of becoming a lifelong learner and fabricate anything he imagines.

Michael is a sculptural artist focused on fabricating representational pieces often inspired by popular culture. Therefore, his work typically explores stories of childlike wonder and hopefulness. He realizes these stories, notably in the sculpture **Liftoff**, through digital file preparation, rapid prototyping, and hand sculpting abilities. **Liftoff** captures the singular, inspiring moment of the Apollo 11 launch with a physics-based smoke simulation flowing out beneath a detailed likeness of the Saturn V rocket, commemorating this momentous achievement.

Michael Searle è uno studente di Studi Interdisciplinari presso l'Arizona State University con specializzazione in arte e cinema. È determinato a sintetizzare questi campi creativi per sviluppare sculture innovative con storie avvincenti, colmando il divario tra le tradizioni del passato e la tecnologia del presente. È un artista poliedrico, con interessi che spaziano dalla lavorazione del legno, dalla fusione di metalli alla modellazione digitale, alla prototipazione rapida e alla realtà estesa. Intende utilizzare le conoscenze acquisite all'università per iniziare il suo percorso di apprendimento permanente e fabbricare tutto ciò che immagina.

Michael è un artista scultoreo che si concentra sulla realizzazione di opere rappresentative spesso ispirate alla cultura popolare. Pertanto, il suo lavoro esplora tipicamente storie di meraviglia e speranza infantile. Realizza queste storie, in particolare nella scultura **'Liftoff'**, attraverso la preparazione di file digitali, la prototipazione rapida e l'abilità di scolpire a mano. **'Liftoff'** cattura il momento singolare e stimolante del lancio dell'Apollo 11 con una simulazione dei fumi di scarico basata sulla fisica, che si sprigiona sotto un'immagine dettagliata del razzo Saturn V, per commemorare questo risultato epocale.



Aaron T Stephan

Untitled Columbus: Bagged & Bound

Dimensions: H 80 W 43 D 32 cm

Material: Bianco Focolaccia



Aaron T Stephan's work presents a wry look at the world—focusing on the complex web of information carried by everyday materials and objects. His work has been featured at venues including Locust Projects, DeCordova Sculpture Park & Museum, Samson Projects, The Portland Museum of Art, John Michael Kohler Art Center, California Center for the Arts, Farnsworth Art Museum, Weitz Center at Carlton College, ICA at MECA, DUMBO Center for the Arts, Troy Arts Center, University of Maine Museum of Art, Quint Contemporary, and Albany Airport Gallery. Aaron has completed public commissions across the U.S. including Boston, MA, Denver, CO, Manchester NH, Lubbock, TX, El Paso, TX, Salt Lake City, UT, Nashville, TN, Indianapolis, IN, San Diego, CA, Tampa, FL, and Portland, ME amongst others.

“Recent tumult in the space of historic monuments has led me to study their contemporary removal in the US, the melting-down of statues for ammunition during World War II, the complex history of Lenin Statues throughout the former Soviet Union, and the more recent protection of monuments throughout Ukraine. These moments reinforce the fact that monuments – considered timeless and durable – are actually much more dynamic and in-flux than often thought. This project is a result of this research. Seemingly wrapped and bound, it could be tortured and hidden – or conversely, protected and preserved. The work exposes the temporary nature of monuments, while speaking to the underlying power of narratives that don't always disappear with their destruction”.

aarontstephan.com

Il lavoro di **Aaron T Stephan** presenta uno sguardo ironico sul mondo, concentrandosi sulla complessa rete di informazioni veicolate da materiali e oggetti quotidiani. Le sue opere sono state esposte in sedi quali Locust Projects, DeCordova Sculpture Park & Museum, Samson Projects, Portland Museum of Art, John Michael Kohler Art Center, California Center for the Arts, Farnsworth Art Museum, Weitz Center at Carlton College, ICA at MECA, DUMBO Center for the Arts, Troy Arts Center, University of Maine Museum of Art, Quint Contemporary e Albany Airport Gallery. Aaron ha realizzato commissioni pubbliche in tutti gli Stati Uniti, tra cui Boston, MA, Denver, CO, Manchester NH, Lubbock, TX, El Paso, TX, Salt Lake City, UT, Nashville, TN, Indianapolis, IN, San Diego, CA, Tampa, FL e Portland, ME.

“Il recente tumulto nell'ambito dei monumenti storici mi ha portato a studiare la loro rimozione contemporanea negli Stati Uniti, la fusione delle statue per ottenere munizioni durante la Seconda Guerra Mondiale, la complessa storia delle statue di Lenin nell'ex Unione Sovietica e la più recente protezione dei monumenti in Ucraina. Questi momenti rafforzano il fatto che i monumenti, considerati senza tempo e durevoli, sono in realtà molto più dinamici e in divenire di quanto spesso si pensi. Il progetto è il risultato di questa ricerca. Apparentemente avvolto e legato, potrebbe essere torturato e nascosto, o, al contrario, protetto e conservato. L'opera espone la natura temporanea dei monumenti, parlando al contempo del potere sottostante delle narrazioni che non sempre scompaiono con la loro distruzione”.

aarontstephan.com



Jeremy Tarr

Idumea 6678,47b (Witch Eye 1)

Dimensions: H 167 W 77 D 50 cm

Material: Breccia Violetta Vagli



Jeremy Tarr was born to a blue collar family and raised in the working class neighborhoods of Pittsburgh, Pennsylvania, US. Tarr works as an instructor at Syracuse University teaching Digital Sculpture in the Studio Arts concentration and as a technical fabricator in the School of Architecture. He received his MFA at Syracuse University and has exhibited domestically and internationally in Pittsburgh, Berlin, NYC, and LA. Tarr has been an artist in residence at the Axel Haubrok Fahrbereitschaft in Berlin and Governors Island, NYC. Tarr's work is informed by the landscape of the Appalachian rust-belt and its mythologies. At the core of his practice is the presence of the empty, the physicality of the immaterial, and the complexities of unknowing as a means of liberation.

The object known in its current state as the "Witches' Eye" has largely been forgotten. The earliest recordings of its findings place it at the cross section of Appalachia and the American Rust-Belt. In its conception, it is gifted to guide those lost safely home: to see what was or expose hidden dangers. These objects, derived from the flora of what is now the expanding post-industry, are the remains of a terrain where the sublimity of the landscape has been altered by mankind. This sculpture is a proposal for a series of large-scale monolithic works of various Witches' Eyes set off the beaten path of industry in the hinterlands of the Rust-Belt to immortalize both the demise of the landscape's economical value and the rewilding of these environments as a methodology of reverence.

Jeremy Tarr è nato in una famiglia di operai ed è cresciuto nei quartieri popolari di Pittsburgh, Pennsylvania, Stati Uniti. Lavora come istruttore alla Syracuse University, dove insegna Scultura digitale nel corso di Studio Arts e lavora come tecnico nella Scuola di Architettura. Ha conseguito un master alla Syracuse University e ha esposto a livello nazionale e internazionale a Pittsburgh, Berlino, New York e Los Angeles. Tarr è stato artista in residenza presso l'Axel Haubrok Fahrbereitschaft di Berlino e Governors Island, NYC. Il lavoro di Tarr è informato dal paesaggio della rust-belt degli Appalachi e dalle sue mitologie. Al centro della sua pratica c'è la presenza del vuoto, la fisicità dell'immateriale e la complessità della non conoscenza come mezzo di liberazione.

L'oggetto conosciuto allo stato attuale come "Occhio delle Streghe" è stato in gran parte dimenticato. Le prime registrazioni dei suoi ritrovamenti lo collocano all'incrocio tra l'Appalachia e la Rust-Belt americana. Nella sua concezione, è stato donato per guidare coloro che si sono persi verso casa: per vedere ciò che è stato o per smascherare i pericoli nascosti. Questi oggetti, derivati dalla flora di quella che oggi è la post-industria in espansione, sono i resti di un terreno in cui la sublimità del paesaggio è stata alterata dall'uomo. Questa scultura è una proposta per una serie di opere monolitiche su larga scala di vari Occhi di Strega, collocate al di fuori dei sentieri battuti dall'industria nell'hinterland della Rust-Belt, per immortalare sia la scomparsa del valore economico del paesaggio sia la rinascita di questi ambienti come metodologia di riverenza.



Ashley Zelinskie

Astronaut Gloves

Hubble emergency repair mission

Dimensions: H 41 - W 20 - D 17 cm each

Material: Calacatta Oro



Ashley Zelinskie is Brooklyn-based conceptual artist utilizing a post-New Media approach. Her works span a variety of media, from large- and small-scale sculpture to canvas and print works, each created using cutting edge technology such as 3D printing, computer-guided laser cutting, and satellite plating technology. Her work focuses on visualizing data in abstract forms and finding new and interesting ways to describe complex ideas. Often she will work alongside scientists and engineers at institutions such as NASA and the Smithsonian to integrate new discoveries into her work.

Ashley's work has been featured by Vice, the New York Times and Hyperallergic. Her work forms part of the permanent collection of the US State Dept, Art Nabi Center in Seoul, Onassis Foundation in Athens, and Yerkes Observatory. She has been exhibited at Sotheby's NYC and most recently the ArtScience Museum in Singapore. Ashley is a former resident of New Inc.—the New Museum's Art and Technology Incubator and a member of ONX Studio.

"This work is a collaboration with retired NASA astronaut Mike Massimino who famously repaired the Hubble Telescope. This is my first work in marble milled by stone carving robots in the mountains of Tuscany and finished with care by hand during my residency with Digital Stone Project. When I looked at the scans I took of Mike's flown space suit gloves they were just begging to be stone. I love when something as heavy and rigid as stone can look soft and smooth like fabric and can also provide appropriate finishes for various other materials creating contrast between the forms".

Ashley Zelinskie è un'artista concettuale di Brooklyn che utilizza un approccio post-New Media. Le sue opere abbracciano una varietà di media, dalla scultura di grandi e piccole dimensioni alle opere su tela e alle stampe, ognuna creata utilizzando tecnologie all'avanguardia come la stampa 3D, il taglio laser guidato dal computer e la tecnologia di placcatura dei satelliti. Il suo lavoro si concentra sulla visualizzazione di dati in forme astratte e sulla ricerca di modi nuovi e interessanti per descrivere idee complesse. Spesso collabora con scienziati e ingegneri di istituzioni come la NASA e lo Smithsonian per integrare le nuove scoperte nel suo lavoro. Il lavoro di Ashley è stato pubblicato da Vice, New York Times e Hyperallergic. Le sue opere fanno parte della collezione permanente del Dipartimento di Stato americano, dell'Art Nabi Center di Seoul, della Fondazione Onassis di Atene e dell'Osservatorio Yerkes. Ha esposto da Sotheby's NYC e, più recentemente, all'ArtScience Museum di Singapore. Ashley è un ex residente di New Inc.- l'incubatore di arte e tecnologia del New Museum e membro di ONX Studio.

"Questo lavoro nasce dalla collaborazione con l'astronauta della NASA Mike Massimino, ora in pensione, famoso per aver riparato il telescopio Hubble. È il mio primo lavoro in marmo, fresato da robot nelle montagne toscane e rifinito con cura a mano durante la mia residenza con il Digital Stone Project. Quando ho guardato le scansioni che ho fatto dei guanti della tuta spaziale di Mike, non vedevo l'ora che diventassero di pietra. Mi piace quando qualcosa di pesante e rigido come la pietra può sembrare morbido e liscio come un tessuto e può anche fornire finiture appropriate per vari altri materiali, creando un contrasto tra le forme."

Sponsorship

Sponsorship and Grants

- Syracuse University
- The University of Connecticut School of Fine Arts Research Grant
- Canada Council for Art
- Masaryk University
- Arts Council England
- Rosemary James Memorial Trust
- Woodbury foundation
- TAJ Granites PVT.LTD

University and professional affiliations

- Masaryk University Brno, Czech Republic
- Herberger Institute for Design and the Arts Arizona State University, Tempe, Arizona
- Syracuse University School of Architecture
- Syracuse University School of Visual and Performing and studio Arts
- California Institute for the Arts
- NAWA National Association for Women Artists
- NCECA National Council on Education for the Ceramic Arts
- Council of Architecture, India
- Women in the stone Industry, USA

- University of Connecticut, School of the Fine Arts
- Appalachian State University, department of Art.
- Tristate Sculptor's Association
- BFB Bund Freischaffender Bildhauer:innen
- VBKW Verband Bildender Künstler:innen Wuttenberg

Individual Donors supporting the 2023 Residency

- James Carl
- Christopher Chenier
- David D'Ostilio
- Claudia Dietz
- Lauren Ewing
- Carolyn Frischling
- Jon Isherwood
- Gary Kulak
- Marilyn Langevin
- Helena Lukasova
- Mary Neubauer
- Kenneth Payne
- Sumit Sarkar
- Karl Snover
- Pat Wasserboehr
- Ashley Zelinskie

Special thanks

DSP Board of Directors

- Jon Isherwood | President
- Mary Neubauer
- Pat Wasserboehr
- Michael Rees
- Helena Lukášová
- Ashley Zelinskie
- Robert Michael Smith
- Carl Snover

DSP Alumni working group

- Sanford Mirling
- Chris Chenier
- Guy Snover
- Shayani Fernando
- Heather Hansen
- Cristin Millett

Special thanks to

- Richard Gantt | Art Historian
- Cori Solomon for her support in fund raising
- Mini Hotel, Gramolazzo
- B&B Da Morena, Gorfigliano
- Martina Droth, Chief Curator at Yale Center for British Art, Yale University
- Mark & Michelle Devery

- Joseph Alpar
- Michael Wimberly
- Joji Otani Hansen
- Caterina Campani (Barga Mayor – Sindaco di Barga)
- Nicola Poli (Minucciano Mayor – Sindaco di Minucciano)
- Banca Versilia Garfagnana Lunigiana – Gramolazzo (LU)

Barga Exhibition partners

- Giorgia Madaia
- Kerry Bell

Garfagnana Innovazione's Staff

Lo Staff di Garfagnana Innovazione

- Igor Baisi
- Lorenzo Busti
- Andrea Canini
- Stefano Coiai
- Gabriel Ferri
- Alessandro Gaioni
- Marco Lombardi
- Andrea Rossi
- Giacomo Consigli

Coordinator **Coordinamento**

- Isabelle Holmes, Direttore della Formazione | Education Director, Digital Stone Project

Polo Tecnologico per i materiali lapidei
Technological Center in Stone Industry
Via Primo Tonini 82/A
Gramolazzo - Minucciano
55034 (LU) IT
Tel +39 0583 390946
info@garfagnanainnovazione.it
www.garfagnanainnovazione.it

Opportunità creative e tecnologiche
Creating Art and Technology Opportunities
www.digitalstoneproject.com
USA



Comune di
MINUCCIANO



Comune di
BARGA



WOODBURY FOUNDATION



**RABINER FOUNDATION
FELLOWSHIP**



**Syracuse University
School of Architecture**

**MUNI
FI**

**UConn
SCHOOL OF FINE ARTS**