

CARBO
NATO DI
CALCIO

DIGITAL STONE PROJECT VI - ITALIA 2018



Introduction

The **Digital Stone Project** and **Garfagnana Innovazione** are collaborating for the sixth time to bring artists, designers and architects, to the historic Garfagnana region of Italy to work with new technology and world-renowned Tuscan marble. The exhibition "**CNC – CarboNatodiCalcio**" is the result of an intensive one-month long residency in which each artist produced a marble sculpture carved with a 7-axis robot arm and finished by hand. This is a unique collaboration between artists, engineers and the advanced technologies at **Garfagnana Innovazione**. Together they integrated ancient techniques with contemporary digital practice. These new strategies of expression are supplemented with rich formal approaches and theoretical constructs. These artists have repurposed software and machinery designed for the aerospace and automotive industries to the humanistic purpose of art. They collaborated with robotics engineer Gabriel Ferri (Garfagnana Innovazione) to create all of the computational data that drives the robotic cutting arm. In addition to using Computer Aided Design (CAD) and Computer Aided Machinery (CAM) the artists have also employed direct modeling, scanning, VR and animation software to develop these sculptures. The works are experimental, exploratory, and visually dynamic.

*Il **Digital Stone Project** e **Garfagnana Innovazione** hanno collaborato per la sesta volta per portare in Garfagnana artisti, designer ed architetti dando loro la possibilità di lavorare con le nuove tecnologie ed il celebre marmo della Toscana. La mostra "**CNC – CarboNatodiCalcio**" è il frutto di un intenso soggiorno durante il quale ciascun artista ha realizzato una scultura in marmo, in primo luogo sbizzarzata con un robot a 7 assi, ed in seguito terminata a mano. Si tratta di una collaborazione unica tra artisti, ingegneri e le avanzate tecnologie di **Garfagnana Innovazione**. Insieme hanno integrato antichi metodi di scultura e lavoro con il moderno impiego del digitale. Queste nuove strategie di espressione sono integrate con ricchi approcci formali e costrutti teorici. Questi artisti hanno riutilizzato software e macchinari progettati per le industrie aerospaziali ed automotive per fare arte. Hanno collaborato con l'Ingegnere Gabriel Ferri per creare i dati computazionali che permettono al braccio robotico di lavorare. Oltre all'utilizzo di Computer Aided Design (CAD) e Computer Aided Machinery (CAM), per realizzare le sculture gli artisti hanno impiegato direttamente modelli, scansioni, VR e software di animazione. I lavori sono sperimentali, esplorativi e di forte impatto visivo.*

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.

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.

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.

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 ad raggiungere i più alti livelli di espressione creativa tramite l'utilizzo di tecnologia 3D.

THE SCULPTURES

The 2018 Digital Stone Carving Workshop is dedicated
to the life and work of board member **Lawrence Argent** (1957-2017).



D

"Daphne"



85x20x25 cm - Marmo/Marble: Venato Orto di Donna



Christer Aikens



THE ARTIST

My practice is heavily influenced by ancient mythologies and techniques. my sculptures tend to focus on issues of personal identity and are realized as bronze castings and metal manufactured pieces. I am also influenced by the climate of neglect and disinterest in human effect on the world which is portrayed in my photographic practice. I grew up in Michigan and went to high school at Cranbrook Kingswood Schools where I was heavily inspired by the classical sculpture and architecture as well as the sciences. I got my Bachelors degree in Fine art and Art History at Hobart College in Geneva NY. I have been living and practicing in Detroit Mi. since my graduation.



THE WORK

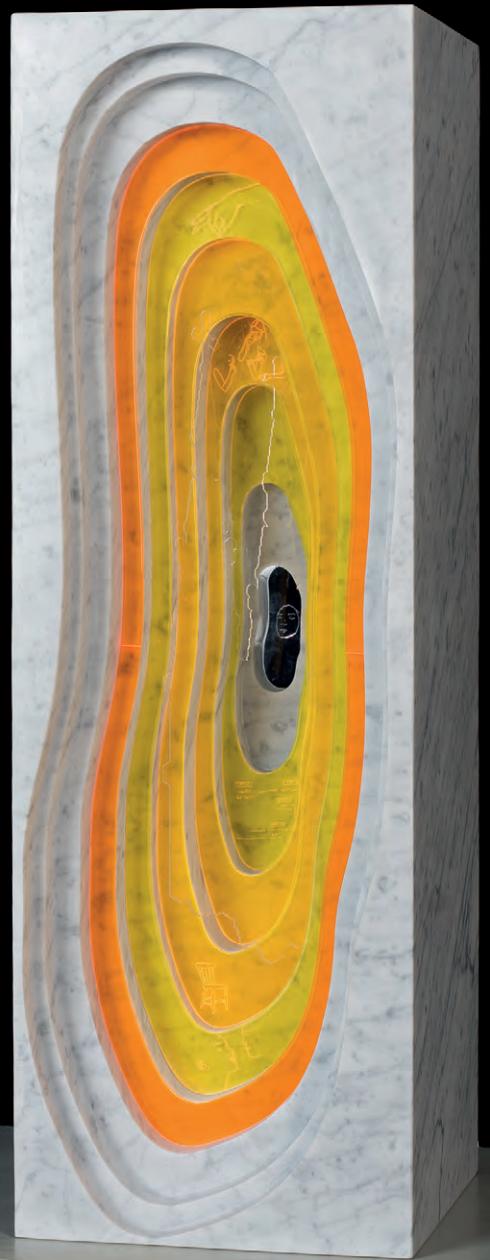
This marble sculpture is an abstract figure called Daphne. The story of Apollo and Daphne is one of desire, hardship, and loss. The curse of Apollo's love for Daphne drove him to pursue her across the world while she was cursed to feel aversion towards his advances and was forced to flee. Yet there was nowhere to hide from the sun god. In the end Aphrodite took pity on Daphne and transformed her into a tree to escape this suffering. The piece is about the reach for the unattainable and the cruel twists of fate our paths may take us on. It is also about our inability to escape our deeply rooted connections to the worlds forces or our continual desire for perfection and freedom.

Come spiega lo stesso artista: "Il mio lavoro è pesantemente influenzato dalle antiche tecniche e dalla mitologia. La mia scultura tende a porre l'attenzione sui temi dell'identità personale, e viene realizzata come fusione bronzea e pezzi in metallo. Sono stato anche influenzato dal clima di negligenza e disinteresse che l'uomo dimostra nei confronti del mondo che lo circonda, aspetti descritti anche nella mia produzione fotografica. Sono cresciuto nel Michigan ed ho frequentato la Cranbrook Kingswood School. Durante quel periodo ho coltivato la mia ispirazione per la scultura classica, per l'architettura e per le scienze. Ho conseguito il Bachelors in Fine Art and Art History all'Hobart College di Geneva, NY. Vivo e lavoro a Detroit, MI.

Questa scultura è una figura astratta chiamata Daphne. La storia di Apollo e Dafne è una storia di desiderio, disagio e Perdita. La maledizione dell'amore di Apollo per Dafne lo ha portato ad inseguirla in giro per il mondo, mentre quella stessa maledizione provocava l'avversione di lei verso le sue avance, e la costringevano a fuggire, nonostante non esistesse nessun posto nel quale nascondersi dal dio Sole. Sul finale, Afrodite, mossa da pietà verso Dafne, la trasforma in un albero, in modo da evitarle ulteriori sofferenze. L'opera riguarda il raggiungimento dell'impossibile, e la difficoltà di percorrere le strade tortuose che a volte il destino ci pone davanti. Vuole inoltre descrivere la nostra impossibilità di fuggire dalle nostre profonde connessioni con le forze terrene, o il nostro continuo desiderio di perfezione e libertà.

L

*"La Mia Stanza
(My Room)"*





98x32x32 cm - Marmo/Marble: Venato Orto di Donna

Laura Amphlett



THE ARTIST

Drawing is integral to **Laura Amphlett**'s work, it serves as the basis to the majority of her pieces. She often returns to various sketchbooks to pull ideas from seemingly fleeting thoughts on the pages, and these drawings are converted to digital files that eventually transferlate through a machine (laser engraver, plotter, printer, etc.) to reinterpret or appropriate. **Laura** creates sculptural and/or dimensional pieces from these sketchbook works, playing with a connection between the 2D and 3D world, where dimensionality can be real or implied. She uses found images and materials in conjunction with personal drawings in smaller scale pieces, which translate to her larger works. The use of layering, transparency, and symbolism suggest a mysterious yet personal narrative open to the viewer to investigate. The questions her work raise relate to identity, human interaction, and existence.



THE WORK

At DSP I worked on my piece of marble that emulates the shape of a mining quarry, and incorporates various laser-etched drawings on acrylic as well as lighting. "La Mia Stanza" relates to the female form and will evoke a sense of memory.

Il disegno è parte integrante del lavoro di **Laura Amphlett**, e costituisce la base sulla quale Laura costruisce i propri pezzi. Torna spesso a ricercare appunti su fogli sparsi (solo in apparenza) in qualche blocco di appunti, e converte poi tali appunti in file digitali, che vengono poi realizzati ed eventualmente reinterpretati attraverso l'uso di varie macchine e tecniche (incisione laser, stampa, plotter, ecc...) **Laura** crea pezzi di natura scultorea e/o dimensionali a partire da questi appunti, giocando sulla connessione tra il mondo 2D e 3D, dove la dimensionalità può essere esplicita e reale oppure soltanto sottintesa. **Laura** utilizza immagini e materiali di recupero, fondendoli con disegni personali su pezzi in piccola scala, che poi traduce in opere di dimensioni maggiori. L'utilizzo della sovrapposizione, delle trasparenze e del simbolismo suggeriscono una misteriosa e contemporaneamente personale narrativa, aperta all'investigazione da parte dell'osservatore. Il suo lavoro vuole far riflettere su aspetti quali l'identità, le interazioni umane e l'esistenza.

Durante il DSP 2018, Laura ha lavorato su un'opera che vuole emulare la forma di una cava, e che comprende diversi disegni incisi al laser su materiale acrilico ed una particolare struttura luminosa. Con l'opera "La Mia Stanza", **Laura** vuole riferirsi all'idea della forma femminile, evocando nello stesso tempo una sensazione di memoria.

P

"Pom Plume #1"



47x30x18 cm - Marmo/Marble: Sivec + Nero Belgio

James Carl



THE ARTIST

James Carl was born in Montreal in 1960. His work has been exhibited and collected in Canada, the US, China, France, Germany and Italy. Major works by Carl can be found in the collections of the National Gallery of Canada and the Art Gallery of Ontario, Toronto. He currently resides in Toronto and is a professor at the University of Guelph.



THE WORK

James Carl has a longstanding sculptural relationship with common forms and materials of daily life. His work at the DSP in 2018 takes product bottles and toilet plungers as starting points.

James Carl nasce a Montreal nel 1960. I suoi lavori sono stati esposti in musei e collezioni in Canada, USA, Cina, Francia, Germania ed Italia. Importanti lavori di James Carl sono custoditi nelle collezioni della National Gallery of Canada e della Art Gallery of Ontario di Toronto, città in cui vive. Attualmente lavora come professore presso la University of Guelph.

James Carl ha stabilito una duratura relazione scultorea con oggetti comuni e materiali presenti nella vita di tutti i giorni. Il suo progetto per il DSP 2018 vede l'utilizzo di bottiglie comunemente presenti in commercio per la vendita di prodotti e ventose sturalavandino, prese come punti di partenza di un'analisi artistica.

S

"Sandstone"





Caralie and Tucker Cedarleaf



THE ARTIST

Caralie Cedarleaf is a sculptor studying for her BFA at the Herberger Institute of Design and the Arts at Arizona State University. She is currently in residence at ASU's Biodesign Institute collaborating with Dr. Hao Yan and the members of his lab who research DNA origami and nanotechnology. **Tucker** is a visual artist and reality capture specialist working in AEC, film and television, and preservation. **Caralie and Tucker** utilize 3d capture technology in their work, including laser scanning, structured-light scanning, and photogrammetry. Combining digital data and with more traditional sculpture methods, they make work that investigates reality and perception.



THE WORK

Marble, famously durable and strong, and sandstone, susceptible to erosion, are two stones from which the world's most beautiful forms have been carved. From marble, Michelangelo sculpted David. From Navajo Sandstone, wind and water formed the stunning slot canyons of the American Southwest.

Leica BLK data collected at Buckskin Gulch, UT, on marble.

Caralie Cedarleaf è una scultrice iscritta al corso per BFA presso l'Herberger Institute of Design and the Arts della Arizona State University. In questo periodo è inoltre "in residence" presso il Biodesign Institute della ASU, e sta collaborando con il Dr. Hao Yan e con i membri del suo staff per quanto riguarda le ricerche sul DNA Origami e sulle nanotecnologie. **Tucker** è un visual artist nonché un esperto di reality capture che vanta collaborazioni con AEC, con il mondo televisivo e cinematografico e con realtà attive nella conservazione dei beni artistici. **Caralie e Tucker** utilizzano tecnologie di cattura 3D per i propri lavori, inclusa la scansione laser, a luce strutturata e la fotogrammetria. Combinando dati digitali con le più tradizionali tecniche scultoree, il loro lavoro è volto ad investigare i confini della realtà e della percezione.

Il marmo, resistente e duraturo, e l'arenaria, facilmente soggetto ad erosione, sono due dei materiali con i quali sono state create alcune delle più belle sculture del mondo. Dal marmo, Michelangelo ha scolpito il David, mentre, attraverso il lavoro di erosione del vento e dell'acqua, la natura ha prodotto le incredibili forme dei canyon del Southwest americano.

Dati raccolti con sistema Leica BLK a Buckskin Gulch, UT.

R

*"Red Tumbler
(24 Frames)"*





Christopher Chenier



THE ARTIST

Christopher Chenier is a historian and artist interested in the ways people make, share, and think about images. Using a range of digital means, **Chenier** works to remix distinctions between pictures and things, truth and fiction, and humans and nature. Working across disciplines and studio traditions, **Chenier** methodically collects, manipulates and reprocesses visual data, attempting to trace the boundaries – whether imagined or real – between the world and how we see it.



THE WORK

Echoing the 19th century time-motion studies of Edward Muybridge and Étienne-Jules Marey, *Red Tumbler* (24 frames) freezes and reframes the passage of time using a range of tools developed by the artist. Capturing the rapid motion of a pigeon in flight, this sculpture materializes and extrudes time into a complex of interwoven patterns and stone vortices. Immobile in marble, the pigeon's trail is transformed from a looping animated GIF into the more permanent, if abstracted, puzzle before you.

Christopher Chenier è uno storico ed artista interessato al modo in cui le persone producono, condividono e pensano alle immagini. Utilizzando una vasta gamma di mezzi digitali, **Chenier** lavora per rimescolare le distinzioni tra immagini e cose, verità e finzione, umanità e natura. Attraversando ed esplorando diverse discipline e metodi tradizionali da studio, **Chenier** raccoglie, manipola e riprocesso dati visuali in modo metodico, cercando di individuare i confini, siano essi immaginari o reali, tra il mondo e come lo vediamo.

Riprendendo gli studi sul movimento compiuti nel 19mo secolo da Edward Muybridge ed Étienne-Jules Marey, "Red Tumbler(24 frames)" congela e struttura il passare del tempo utilizzando una serie di strumenti sviluppati dall'artista. Catturando il rapido movimento del volo di un piccione, questa scultura materializza ed estrude il tempo in una complessa struttura di pattern intrecciati e vortici di pietra. Immobile nel marmo, la traccia generata dal movimento del piccione è stata trasformata nel pezzo fisico e permanente partendo da una GIF animata.

R

"Dotty"



50x45x30 cm - Marmo/Marble: Venato Orto di Donna



Claudia Dietz



THE ARTIST

Claudia Dietz is an apprenticed stone carver 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. She occupies herself with contrasts like interior and exterior, hard and soft, fine and coarse. Her metamorphoses in stone appear lively and curious with nature always in the center. Through her precision handwork calm, sensuous and mysterious stone-sculptures emerge. **Claudia**'s works often resemble organisms but yet cannot be distinctively categorized. Some even seem like composite beings of plant and animal. Sometimes the close observer feels invited to enter into a dialogue. And if one enters into that dialogue, one will discover quite quickly another aspect of her work: the ironic, humorous undertone. **Claudia** lives and works in Eberdingen, Germany.



THE WORK

Unlike **Claudia**'s usual practice, this sculpture originated from an ink on paper sketch - a two-dimensional starting point. The sketch was then translated into an aluminum cast, which was then again digitalized via 3D-scan. From this digital in-between 2D and 3D sphere, the sculpture will be re-materialized through a dialogue between machine and human. The outcome will be something in-between. In between artificial and natural, made and grown, really cuddly and somewhat suspicious: the idea of a creature or of a being.

Claudia Dietz: scultrice, vive e lavora ad Eberdingen, Germania, ed ha conseguito un diploma in Fine Arts con specializzazione in Scultura presso l'Accademia Statale di Belle Arti di Stoccarda. Nel lavoro di **Claudia** sono individuabili influenze puriste ed arcaiche, modellate con il sapiente uso di contrasti, come interno ed esterno, soffice e duro, raffinato e grezzo. Le proprie metamorfosi scultoree appaiono piene di vita e curiose, mantenendo sempre la natura al centro della propria indagine artistica. Attraverso un preciso lavoro manuale, **Claudia** riesce a far emergere dalla pietra forme calme, sensuali ed ad un tempo misteriose. Il lavoro di **Claudia** ricorda spesso forme di organismi, anche se non è possibile fare una categorizzazione precisa, tant'è che, ad esempio, alcune delle sue opere sembrano la composizione di forme animali e vegetali. A volte l'osservatore più attento può sentirsi invitato ad entrare in dialogo con le opere. Ed è in quel momento che un altro aspetto dell'arte di **Claudia** viene fuori: il lato ironico ed umoristico che caratterizza in modo implicito la sua produzione.

In modo insolito rispetto al suo modus operandi, questa scultura ha origine da uno schizzo su carta, un punto di partenza bidimensionale. Il disegno è stato quindi riportato per ottenere un modello in fusione di alluminio, che è stato infine digitalizzato attraverso uno scanner 3D. Partendo da questo essere sospeso a metà tra la sfera 2D e 3D digitale, la scultura è stata rimaterializzata attraverso un dialogo tra uomo e macchina. Il risultato è qualcosa che esiste esattamente a metà. A metà tra artificiale e naturale, tra creato e costruito, tra qualcosa di tenero e qualcosa che invece desta qualche sospetto: l'idea di una creatura oppure di un essere.

T

"The Cloud of
Unknowing - La Nube
della Non-Conoscenza"





Carolyn Frischling

79x67x65 cm - Marmo/Marble: Bianco Focolaccia



THE ARTIST

Carolyn studied at Grinnell College in Iowa, emphasizing painting, drawing and printmaking. At Washington University in St. Louis, she intensified her focus on printmaking. Over time, **Carolyn** expanded her art practice to include 2D digital works and videos. This ultimately led her to create 3D digital images and turning them into physical sculptures. Her prints, videos and sculpture have been shown in galleries in Pittsburgh, New York and Minneapolis, and in exhibitions at Westmoreland Museum of American Art, Butler Institute of American Art (Trumbull), and Carnegie Museum of Art.



THE WORK

Her sculpture is inspired by the anonymous medieval text on contemplation, *The Cloud of Unknowing*.

Carolyn ha studiato al Grinnell College, in Iowa, focalizzando i propri studi sulla pittura, il disegno e la stampa. Si è poi specializzata su quest'ultima disciplina alla Washington University di St. Louis. Col tempo, **Carolyn** ha esteso il campo della propria arte includendo opere digitali 2D e video. Tutto ciò l'ha portata in tempi recenti a creare immagini digitali 3D e a trasformarle in sculture fisiche. Le stampe, i video e le sculture di **Carolyn** sono state esposte nelle gallerie di Pittsburgh, New York e Minneapolis, ed all'interno di mostre presso il Westmoreland Museum of American Art, il Butler Institute of American Art (Trumbull), ed il Carnegie Museum of Art.

L'opera è ispirata da un testo anonimo risalente al Medioevo, intitolato "The Cloud Of Unknowing", ovvero "La Nube della Non-Conoscenza".

U

"Untitled 50069744"





180x80x18 cm - Marmo/Marble: Arabescato Vagli

Jose Luis García del Castillo y López



THE ARTIST

Jose Luis García del Castillo y López (1980 Linares, Spagna) è un artista il cui lavoro si pone all'intersezione tra geometria, calcolo matematico, tecnologia e raccolta di dati. Esplora il potenziale espressivo dei materiali classici dal punto di vista dei più avanzati processi di fabbricazione digitale. Sviluppando i propri algoritmi di generazione di forme e i propri programmi CNC, **Jose Luis** cerca di espandere i confini della tecnica per trovare nuove opportunità di utilizzo di metodi tradizionali, cercando spesso l'aspetto affascinante dei materiali attraverso soluzioni tecniche ed estetiche pulite ed eleganti. **Jose Luis** vive e lavora a Boston, USA.



THE WORK

Untitled 50069744 è un'esplorazione verso la modellazione tangibile, tettonica dei materiali e fabbricazione per mezzo di robot. Questo lavoro cerca di superare i limiti per quanto riguarda la snellezza delle opere su marmo, creando una superficie autoportante ondulata, di soli 8mm di spessore, caratterizzata dalla translucenza tipica del marmo, che rivela in controluce il percorso utensile seguito dalla macchina durante la lavorazione.

Jose Luis García del Castillo y López (1980 Linares, Spagna) è un artista il cui lavoro si pone all'intersezione tra geometria, calcolo matematico, tecnologia e raccolta di dati. Esplora il potenziale espressivo dei materiali classici dal punto di vista dei più avanzati processi di fabbricazione digitale. Sviluppando i propri algoritmi di generazione di forme e i propri programmi CNC, **Jose Luis** cerca di espandere i confini della tecnica per trovare nuove opportunità di utilizzo di metodi tradizionali, cercando spesso l'aspetto affascinante dei materiali attraverso soluzioni tecniche ed estetiche pulite ed eleganti. **Jose Luis** vive e lavora a Boston, USA.

Untitled 50069744 è un'esplorazione verso la modellazione tangibile, tettonica dei materiali e fabbricazione per mezzo di robot. Questo lavoro cerca di superare i limiti per quanto riguarda la snellezza delle opere su marmo, creando una superficie autoportante ondulata, di soli 8mm di spessore, caratterizzata dalla translucenza tipica del marmo, che rivela in controluce il percorso utensile seguito dalla macchina durante la lavorazione.



R

“Ring of Life”



80x45x33 cm - Marmo/Marble: Bianco Focolaccia

Hongbo Gong



THE ARTIST

Hongbo Gong was born in 1994 in Jiangxi, China. He received his degree from the College of the Guangxi Arts Institute, and currently he is a postgraduate student of prof. Zhang Yangen. His specialty is the public art design.



THE WORK

This work symbolizes the cycle and zigzag of life, through the very interesting form and the ring structure to show the beauty of life and the beauty of nature. Death and new life have a circle in a circle, it seems as if a palingenesia and constitute a dance of life.

Hongbo Gong è nato a Jianxi, Cina, nel 1994. Si è laureato presso il College of Guangxi Arts Institute, ed attualmente sta seguendo un dottorato post-laurea con il professor Zhang Yangen. Il suo lavoro è specializzato nella progettazione di arte per luoghi pubblici.

L'opera simbolizza il ciclo tumultuoso della vita, mostrando la bellezza della vita stessa e della natura attraverso l'uso della forma ad anello. La morte ed una nuova vita disegnano un cerchio all'interno di un cerchio, come fossero una continua palingenesi, e costituiscono la vera danza dell'esistenza.

S

"Sboccando"





40x90x40 cm - Marmo/Marble: Rosa Portogallo

Jon Isherwood



THE ARTIST

Isherwood's work has been widely exhibited in public museums and private galleries around the world. Over twenty solo exhibitions and seventy group exhibitions including the Peggy Guggenheim Museum in Venice, Italy; The McNay Museum, San Antonio, TX; and Kunsthalle, Manheim, Germany. His work can be found in more than 25 public collections completed over 30 commissions in the private and public sector. Publications include The New York Times, Art in America, Sculpture Magazine, and The London Times, UK. Media coverage includes WAMC Public Radio, US; and The Culture Show, BBC Television, UK.



THE WORK

The tension between shape, pattern and skin that characterizes **Isherwood**'s work is further reflected in the tensions surrounding his technique and material. His sculptures are the result of a unique process in which the ancient and the modern confront one another: Stone, the oldest and most sensual sculptural material, is carved with the help of high-tech methods. This allows **Isherwood** to attain an uncompromised precision in his treatment of the incised surfaces, which play with and against the swelling, fleshy, soft and yet substantial character of his organic forms.

Le opere di **Isherwood** sono state esposte in musei pubblici e gallerie private di tutto il mondo. Il suo curriculum comprende più di venti mostre personali, ed ha preso parte a più di settanta mostre collettive, come quelle presso il Peggy Guggenheim Museum a Venezia, Italia; The McNay Museum, San Antonio, TX; Kunsthalle, Manheim, Germany. I suoi lavori fanno parte di più di venticinque collezioni pubbliche, ed ha lavorato a più di trenta commesse nel settore pubblico e privato.. Tra le pubblicazioni e testate giornalistiche che si sono occupate di lui citiamo The New York Times, Art in America, Sculpture Magazine, e The London Times,, UK. Ha partecipato a trasmissioni in diverse emittenti, tra le quali WAMC Public Radio, USA e "The Culture Show", sulle reti televisive della BBC, UK.

La tensione tra forma, trama e superficie che caratterizza il lavoro di **Jon Isherwood** è altremodo riflessa nelle tensioni che caratterizzano la propria tecnica scultorea e la scelta dei materiali. Le sue sculture sono il risultato di un processo unico all'interno del quale antico e moderno si confrontano l'un l'altro: la pietra, il materiale da scultura più antico e sensuale, è lavorata utilizzando metodi all'avanguardia della tecnologia. Questo permette a **Jon** di raggiungere un livello di precisione senza compromessi per quanto riguarda la lavorazione di superfici incise, le quali giocano a favore e contro le forme tondeggianti, carnose, morbide che conferiscono carattere sostanziale ai propri modelli organici.

F

"Fractal Decimation"





Gary Kulak



THE ARTIST

Gary Kulak is best known for his iconic work utilizing the chair form as gestalt and metaphor in steel and bronze. He draws from psychological content with layered meaning to provide diverse perspectives. One of the early proponents working with high and low culture, natural and cultural elements, public and private space with intimate and large-scale projects. He studied with Robert Morris, Rosalind Krauss and Alice Aycock working in her studio during the 1980's. The exploration of physical forces in nature, material properties, global conditions and socio-political events have all served to inform his work.



THE WORK

"Fractal Decimation" demonstrates the transformational power of digital technology. Beginning with "Evolutionary Culture", created last year during the DSP, I inflated and decimated that form to reveal asymmetrical fractal formations. The chair form as messenger continues to be the focus of my practice as a method for creating presence.

Gary Kulak è conosciuto ai più per il suo lavoro di riferimento, ovvero l'utilizzo della sedia come metafora e come oggetto di studio di una sorta di psicologia della forma in acciaio ed in bronzo. Il processo creativo inizia a partire da un contenuto psicologico, al quale vengono poi sovrapposti differenti strati di forme, in modo da fornire diverse prospettive di lettura all'osservatore. **Kulak** è uno dei primi sostenitori dell'intreccio tra cultura elevata e cultura di massa, tra elementi naturali e culturali, tra spazi pubblici e privati, attraverso progetti rivolti ad un pubblico di diverse dimensioni, da quelli più intimi a quelli su larga scala. Ha studiato con Robert Morris, Rosalind Krauss e Alice Aycock, collaborando peraltro con quest'ultima durante gli anni '80. L'esplorazione delle forze fisiche naturali, delle proprietà mentali, delle condizioni globali e degli eventi socio-politici hanno costituito da sempre la base del suo lavoro.

"Fractal Decimation" vuole dimostrare il potere di trasformazione della tecnologia digitale. Derivato dall'opera "Evolutionary Culture", creata durante l'edizione 2017 del Digital Stone Project, l'autore ha ingrandito e decimato tale forma in modo da rivelare delle forme frattali asimmetriche. La forma della sedia, intesa come messaggero, continua ad essere il centro intorno al quale gravita il lavoro di **Kulak**, come metodo per creare presenza.

A

"A Tenuous Fortitude"





Royden Mills



THE ARTIST

Royden Mills is a working sculptor who has been a contract Academic at the University of Alberta, in Edmonton Canada over more than 25 years. As a younger sculptor he both accepted and turned down many great opportunities offered by Sir Anthony Caro and considers that to have been the greatest mentoring of his life. His first professional studio was in Hokkaido Japan and he now works out a rural home studio not far from Edmonton. He has won many National Awards and completed many exhibitions, large scale private and public commissions, and has work in many cities in North America. He was inducted to the Royal Canadian Academy of Arts in 2017.



THE WORK

A nature made Stone was carried from the pristine Canadian Rocky Mountain Head Waters of the North Saskatchewan River that flows past my home studio to serve the human made city of Edmonton. What material physical value is linking the natural made to the human made through Italian marble?

Royden Mills è uno scultore che lavora come docente presso l'University of Alberta, Edmonton, in Canada, da più di 25 anni. Negli anni passati ha accettato e declinato molte ottime opportunità offerte da Sir Anthony Caro, da lui considerato il più grande mentore della sua vita. Ha aperto il proprio studio da professionista ad Hokkaido, in Giappone, ed al momento lavora nel proprio studio domestico nella campagna di Edmonton, Canada. Ha vinto diversi premi a livello nazionale, ed ha partecipato a molte mostre, realizzando inoltre molti lavori su commissione sia pubblica che privata. È stato introdotto nella Royal Canadian Academy of Arts nel 2017.

Una pietra, creata dalla natura, è stata trasportata dalle acque pure del North Saskatchewan River, che scorre nelle vicinanze dello studio dell'artista per servire la città di Edmonton (creata dall'uomo), direttamente dal massiccio montuoso del Canadian Rocky Mountain Head. Qual è il valore del legame fisico instaurato tra ciò che è stato creato dalla natura e ciò che invece è stato creato dall'uomo utilizzando il marmo italiano?

B

"Binky"





April Miller



THE ARTIST

April Miller is an undergraduate student at the University of North Carolina Greensboro, pursuing a BFA in Sculpture and Ceramics and a BA in Women's and Gender Studies. Her interdisciplinary practice is an investigation of materials and processes that is strongly influenced by sculpture, ceramics, and performance. Her work involves the queering of objects, responding to a fluid curiosity that has derived from her own experiences. **April** finds comfort in the ambiguity of abstraction, utilizing surreal and organic forms to express the sensual and visceral intimacy of embodiment; while speaking to issues of agency, desire, and consent.



THE WORK

Inspired by baby toys, "Binky" represents the emotional exhaustion of validation that impacts the physical queer body. Slouching in composition, the handles are considered areas of accessibility and vulnerability. With this sculpture, **April** wants to emphasize the importance of allowing children to have agency over their own self-discovery.

April Miller è una studentessa del corso per il titolo di BFA in Sculpture and Ceramics, e per quello di BA in Women's and Gender Studies presso l'University of North Carolina, situata a Greensboro. La sua pratica interdisciplinare riguarda l'investigazione di materiali e processi, attività fortemente influenzata dalla scultura, dalla lavorazione delle ceramiche e dalla creazione in sé. Il lavoro di **April** riguarda il queering di oggetti come risposta a una specie di fluida curiosità scaturita dalle proprie esperienze vissute. April pone il suo lavoro all'interno dei confini ambigui dell'astrazione, tramite l'utilizzo di forme organiche e surreali, per esprimere l'intimità sensuale e viscerale della personificazione parlando allo stesso tempo di questioni relative alla rappresentanza, al desiderio ed al consenso.

Ispirato dai giochi per bambini, "Binky" rappresenta l'esaurimento emotivo dell'accettazione, ed il conseguente impatto fisico prodotto sul corpo. Composto in modo molto libero, con un senso di ampia libertà di movimento, le maniglie sono considerate aree di accessibilità e vulnerabilità al tempo stesso. Con questa scultura, **April** vuole enfatizzare quanto risulti importante permettere ai bambini di avere voce riguardo alla scoperta di se stessi.



H

"Have We Met Before?"



Sanford Mirling



THE ARTIST

Blending vocabularies of modernist abstraction and contemporary popular culture, **Sanford Mirling's** sculptures exploit the suggestive nature of abstracted form seemingly for its own sake. These enigmatic works, with their evocative material usage and implied corporal forms, feel manipulative -they are simultaneously familiar yet equally bizarre. The warped reality from which these sculptures seem to originate is reminiscent of a hypnagogic state, that liminal space between sleep and wake where false distinctions between memory and fantasy fade away; as past, present, and future converge for the briefest of moments. **Mirling** is the Co-founder of the non-profit art space in Troy, NY, Collar Works, and currently teaches in the Studio Art Program at Middlebury College in Vermont.



THE WORK

Similar to thoughts that might arise when considering an indentation left in a couch cushion, "Have We Met Before?" is a tangible representation of the way memories/fantasies are constructed in our minds.

Unendo i vocabolari dell'astrazione modernista e della cultura popolare moderna, le sculture di **Sanford Mirling** esplorano la suggestiva natura della forma astratta, in modo soltanto apparentemente fine a se stesso. Questi lavori enigmatici, attraverso il loro utilizzo evocativo dei materiali, e di forme corporee implicite, rendono l'idea della manipolazione, e risultano contemporaneamente familiari e bizzarri. La realtà distorta alla quale sembrano appartenere queste sculture è la reminiscenza di uno stato ipnagogico, lo spazio liminale compreso tra il sonno e la veglia, una dimensione nella quale il confine tra memoria e fantasia tende a svanire, nel momento in cui il passato, il presente ed il futuro convergono nel momento più breve possibile. **Mirling** è cofondatore di Collar Works, uno spazio d'arte no-profit a New York, ed insegnava all'interno del programma Studio Art Program presso il Middlebury College, nel Vermont.

In modo del tutto simile ai pensieri che scaturiscono dalla visione di una piega lasciata sul cuscino di un divano, "Have we met before" è una rappresentazione tangibile del modo in cui le memorie e le fantasie vengono costruite nella nostra mente.

S

"Sea Ice"





Mary Neubauer



THE ARTIST

Working at the intersection of Art and Science, **Mary Bates Neubauer** has shown her sculpture and digital images internationally. She was a visiting artist at the American Academy in Rome, a Fulbright Fellow (Cambridge, UK), and a Ford Fellow. Recent projects include Garfagnana Innovazione (2014-18) and the Arctic Circle Expeditionary Residency (2016). She is an International Sculpture Center Outstanding Educator and a Presidents' Professor at Arizona State University's Herberger Institute for Design and the Arts where she serves as area coordinator in Sculpture. Her recent work in the 3D visualization of long-term data sets has focused on factors addressing global climate change and geophysical phenomena. She continues to create both large-scale and interactive public artwork expressing statistical input and human motion.



THE WORK

The sculpture Sea Ice was developed from data from a floating sensor near Point Barrow, Alaska, at the northern-most point of all U.S. Territories, and the place where the Beaufort and Chuckchi Seas meet. Normally frozen over for all but 2 or 3 months of the year, the sensors at this site have detected steadily decreasing seasonal amounts of sea ice

Attraverso il proprio lavoro, che si pone all'intersezione tra arte e scienza, **Mary Bates Neubauer** ha esposto le proprie opere e le proprie immagini digitali in tutto il mondo. E' stata Visiting Artist all'Accademia Americana a Roma, Fulbright Fellow a Cambridge (UK), e una Ford Fellow. Recentemente ha collaborato con Garfagnana Innovazione (a partire dal 2014) ed ha partecipato al programma Arctic Circle Expeditionary Residency nel 2016. E' una Outstanding Educator presso l'International Sculpture Center, nonché una Presidents' Professor presso l'Arizona State University's Herberger Institute for Design and the Arts, dove ricopre il ruolo di coordinatrice del corso di Scultura. Il suo lavoro, nel campo della visualizzazione 3D di dati sul lungo periodo, si è focalizzato sui fattori che stanno contribuendo al cambiamento climatico, ed ai fenomeni geopolitici. Continua a creare opere pubbliche interattive e su larga scala, esprimendo la fusione tra input statistici ed il movimento umano.

La scultura Sea Ice è stata sviluppata partendo da una serie di dati raccolti da una boa galleggiante situata presso Point Barrow, Alaska, nel punto più settentrionale di tutti gli Stati Uniti d'America, dove il mare di Beaufort e quello di Chuckchi si incontrano. Fatta eccezione per due-tre mesi l'anno, quel tratto di mare risulta permanentemente coperto da uno strato di ghiaccio, che, secondo i rilevamenti dei sensori, risulta essere sempre più sottile con il trascorrere del tempo.

M

“Missing Roots”





42x53x45 cm - Marmo/Marble: Calacatta Oro

Sheraine Pearat



THE ARTIST

Sheraine Pearat is a Jamaican born artist and amateur folklorist, which is a fancy way of saying she loves fairytales. She believes that folklore reflects the core of a culture and its values, something that is intrinsically intimate and universal, and a huge influence on her work. She is also Royal Academy of Art certified Ballerina, a cellist and unfortunately, unable to croak a note. Her current project is a virtual reality experience called Zsymel. Zsymel is based on the question: "What if magic was poisonous to humans?" and is heavily influenced by the lore of the Taino Indians. The viewer takes the place of Enya, a young girl who is casted from her home when she is poisoned by magic.



THE WORK

The question of our identity often lies in the past and the mistakes of our ancestors. "Missing Roots" depicts a canoe one of the earliest boats used by man and the Banyan tree, a symbol of protection longevity intertwined and at odds with each other.

Sheraine Pearat è un'artista nata in Giamaica con la passione per il folclore locale, un modo elaborato per dire che ama le favole. **Sheraine** crede che il folclore rifletta l'anima di una cultura ed i valori che tale cultura rappresenta, qualcosa che risulta intrinsecamente intimo ed universale, e che tale aspetto abbia una grande influenza sul proprio lavoro. È anche una ballerina diplomata alla Royal Academy of Art e suona il violino, ma, a suo dire, non sa cantare. **Sheraine** sta lavorando ad un progetto di realtà virtuale chiamato "Zsymel". Il progetto si basa sulla domanda: "Cosa succederebbe se la magia fosse velenosa per il genere umano?" ed è pesantemente influenzato dalla tradizione degli indiani Taino. L'osservatore si immedesima nel ruolo di Enya, una giovane ragazza avvelenata dalla magia, e per questo cacciata da casa.

"La questione dell'identità spesso risiede nel passato, negli errori commessi dai nostri antenati" – dice **Sheraine**. "Missing Roots descrive una canoa, una delle prime tipologie di imbarcazioni utilizzate dall'uomo, ed un albero di Banyan, simbolo di protezione e longevità, elementi intrecciati ma allo stesso tempo in contrasto tra loro."

S

"Soft Smash"





38x80x26 cm - Marmo/Marble: Bianco Focaccia

Anna Rafalowski



THE ARTIST

Anna Rafalowski recently received her Bachelor of Fine Arts in Studio Art with a concentration in Sculpture and Ceramics from the University of North Carolina Greensboro. During her undergraduate studies she was awarded the Honors Student Excellence Award and scholarships to Penland School of Craft, Salem Art Works Student Residency, The Forge Makerspace in downtown Greensboro, and UNCG Lloyd International Honors College Artist in Residence. She has curatorial experience through thehe Sustainability Office at UNCG. As an undergraduate she discovered her playfulness through material learning of ceramics, wood, metal and found objects. She explores intimacy of touch that invites play and curiosity leading to a serious tinkering with a spice of humor.



THE WORK

In her work texture and form combined through stacking, packing, and mashing become building blocks in the playground of mixing and making. This unexpected piece gesturally activates joined geometric forms inspired by everyday objects. This work investigates digitally how to merge elements together by animating them through wit and humor.

Anna Rafaloski ha recentemente ricevuto il titolo di Bachelor of Fine Arts in Studio Art, con una specializzazione in Scultura e Ceramiche presso l'University of North Carolina, situata a Greensboro. Durante gli studi universitari ha ricevuto il premio Honors Student Excellence Award, ed ha vinto borse di studio presso gli istituti Penland School of Craft, Salem Art Works Student Residency, The Forge Makerspace in Greensboro, e presso UNCG Lloyd International Honors College. Il suo curriculum include esperienze come curatrice d'arte presso l'UNCG Sustainability Office. Negli anni dell'università **Anna** ha scoperto la propria vena giocosa, imparando a lavorare con materiali diversi, come la ceramica, il legno, il metallo, ed oggetti di recupero. **Anna** esplora l'intimità della sensazione tattile che invita al gioco ed alla curiosità, la quale sfocia nella serietà della costruzione artistica, ma con un pizzico di umorismo.

In questo lavoro, texture e forme vengono combinate, impilate, impacchettate e mescolate, diventando così gli elementi base che costruiscono il palcoscenico ideale per miscelare e realizzare nuove forme d'arte. Questa opera, quasi inattesa, attiva attraverso la gestualità l'unione di forme geometriche ispirate da oggetti di uso comune. È una sorta di ricerca in ambito digitale sulle possibilità di unione di elementi diversi, animandoli con spirito e senso dell'umorismo.

S

"Serpentina"



33x44x32 cm - Marmo/Marble: Bianco P Acquabianca
+ Grigio Vagli



Julie Romney



THE ARTIST

Julie Romney was born in Houston, Texas in 1990. Her parents loved to travel and exposed her to various forms of art throughout her childhood. She grew up admiring artwork of all kinds and began her college career with a degree in art in mind. At first she dabbled in painting but after taking a small metals class she found her passion. **Julie** loves making unique jewelry, and most enjoys clean and simple details. Her work is influenced by both nature and historical decorative art styles. In addition to designing and creating jewelry she has also learned welding and foundry techniques. **Julie** is an Autodesk Scholarship Recipient for the 2018 Digital Stone Project/Garfagnana Innovazione Summer Workshop. She is currently getting her Bachelors of Fine Arts in Sculpture, with a focus of Small Metals at Arizona State University.



THE WORK

This work is an exploration of the fluidity of Stone. I wanted to create a form that challenges the viewer's idea of marble's solidity. The form was originally created with clay and then digitally scanned in order to be carved from marble.

Julie Romney è nata a Houston, Texas, nel 1990. I suoi genitori hanno da sempre amato viaggiare, e Julie, negli anni dell'infanzia, ha avuto modo di conoscere ed entrare in contatto con l'arte. Ha infatti imparato ad apprezzare espressioni artistiche di tutti i tipi, ed ha iniziato il college con l'idea di prendere una laurea in materie artistiche. All'inizio si è dilettata con la pittura, ma è solo dopo aver seguito un corso di lavorazione dei metalli che ha scoperto la sua vera passione. **Julie** ama creare pezzi unici di gioielleria dallo stile pulito e semplice. Il suo lavoro è influenzato sia dalla natura, sia dall'arte decorativa storica. Oltre alla tecnica di gioielleria, **Julie** conosce ed utilizza anche tecniche di saldatura e fusione. **Julie** è una Autodesk Scholarship Recipient per l'edizione 2018 del workshop Digital Stone Project-Garfagnana Innovazione. Attualmente sta studiando per ottenere il Bachelors of Fine Arts in Scultura, con specializzazione in lavorazioni metalliche di precisione presso la Arizona State University.

Questo lavoro rappresenta l'esplorazione della fluidità della pietra. **Julie** spiega: "Volevo creare una forma che riuscisse a sfidare l'idea di solidità del marmo radicata nella mente dello spettatore." La forma è stata originariamente modellata con la creta, e scansionata digitalmente per essere poi lavorata nel marmo.



M

"Everything Nothing"



Sumit Sarkar

63.5x65x35cm - Marmo/Marble: Bianco P + Stampa
Plastica 3D (3D Printed Plastic) + Vernice Spray (Aerosol Paint)



THE ARTIST

Sumit Sarkar is a sculptor and painter working with digital and analogue techniques, taking inspiration from various sources religious iconography, science fiction and graffiti. New technology is at the forefront of Sumit's practice and recent projects include the use of video mapping, motion capture, virtual reality and multi material 3D print.

Sumit has exhibited in various solo and group shows, with exhibitions around the UK, and international projects including a residency and exhibition at the Colombo Art Biennale in Sri Lanka. Sumit has also directed public art projects in Shetland with UZ Arts, in Exeter with Mischief La Bas and in Finland with Spearfish.



THE WORK

Sumit's work in Italy sees the creation of his first abstract sculpture after a lifetime of figurative work, and his first foray into working with stone. He has also explored the use of 3D scanning and print with his sculpture – in conjunction with the 7-axis robot arm marble milling processes.

Sumit Sarkar è un pittore e scultore che fa uso di tecnologie sia digitali che analogiche, traendo ispirazione da diverse fonti, quali l'iconografia religiosa, la fantascienza ed i graffiti. Le nuove tecnologie sono in prima linea nel lavoro di Sumit, e i suoi progetti recenti includono anche l'utilizzo del video mapping, della cattura e analisi del movimento, realtà virtuale e stampa 3D multimediale.

Le opere di **Sumit** sono state esposte sia in mostre personali sia in eventi di gruppo per tutto il Regno Unito, ed ha inoltre partecipato a progetti internazionali, inclusa una mostra ed un periodo di lavoro presso la Biennale d'Arte di Colombo, Sri Lanka. Sumit ha anche diretto progetti di arte pubblica nelle Shetland con UZ Arts, in Exeter con Mischief La Bas, ed in Finlandia con Spearfish.

Il lavoro di **Sumit** vede per lui la creazione della prima scultura astratta, dopo una vita di scultura figurativa, e la sua prima incursione nel campo della pietra. Per questa opera, Sumit ha anche utilizzato tecniche di scansione e stampa 3D, in aggiunta ad i processi di lavorazione a controllo numerico 7 assi.

C

*"Cut: Digital File
To Marble Form"*



32x38x50 cm - Marmo/Marble: Venato Orto di Donna



Audrey Shakespear



THE ARTIST

Audrey Shakespear's current research focuses on classical stone carving techniques, new digital fabrication processes, and image documentation. Her work looks at the relationship between images and objects within our ever-evolving digital infrastructure – how omnipresent exposure to images (Instagram, Google Earth, etc.) and lens narrative (You-Tube, Vimeo, etc.) change how we see and interact with our physical and social environments. Known for abstract geometric designs with sharp lines and subtle plane shifts, her sculptures play with material weight, strength, and surface.



THE WORK

"Cut: Digital File to Marble Form" looks at contemporary consumption and fabrication of "information" by exploring parallels and incongruities in the digital and analogue carving processes. The composition for "Cut" is an abstract digital collage of seven different mechanical cutting heads used in the CNC stone milling process.

*La ricerca di **Audrey Shakespeare** è rivolta in questo momento verso le tecniche classiche di lavorazione dei materiali lapidei. Il suo lavoro è mirato verso l'analisi della relazione tra immagini ed oggetti, nella cornice delle infrastrutture digitali in perenne cambiamento che caratterizza il nostro tempo. In particolare, Audrey vuole analizzare quanto l'esposizione onnipresente alle immagini (Instagram, Google Earth, ecc.) e quanto il linguaggio narrativo del video (YouTube, Vimeo, ecc.) possano modificare il nostro modo di vedere la realtà, e come possano interagire con il nostro ambiente fisico e sociale. Il suo stile scultoreo, caratterizzato da realizzazioni geometriche astratte con linee taglienti e delicati cambi di piano, interagisce con le caratteristiche fisiche proprie dei materiali, come peso, resistenza e trama superficiale.*

"Cut: Digital File to Marble Form" si rivolge ai processi di consumo e fabbricazione di "informazioni" esplorando i parallelismi e le incongruenze che scaturiscono dal confronto dei processi di lavorazione analogici e digitali. La composizione di "Cut" è stata ottenuta attraverso un collage digitale di sette differenti utensili da taglio utilizzati per le lavorazioni lapidee con macchine a controllo numerico.

P

*"Peculiar Presidential
Pawn Promenade"*





Robert Michael Smith



THE ARTIST

Robert Michael Smith is an active pioneer of digital sculpture, 3D CG visualization/animation, virtual reality, synthetic biology, robotic CNC and 3D printed sculptures. Smith is tenured Associate Professor at New York Institute of Technology Department of Digital Arts and Design as well as Distinguished Professor at Tianjin Academy of Art.

Smith serves as a Founding Board Director for Digital Stone Project and a Board organizer for DSP Summer Workshops for Robotic Stone Carving at Tuscany.

Smith has exhibited globally over thirty years. He has lectured at numerous universities, international conferences, and featured in several international articles and books.



THE WORK

"Peculiar Presidential Pawn Promenade" was developed earlier this year as a seemingly collective unconscious response to overwhelming shock and dismay due primarily to daily political news promulgated by a demented demagogue with lame pretense to be leader of the free world. The flippant comb-over is blown to expose the back of an aged balding pate of a deviant mannequin manipulated by excessively Faustian corruption. On the other hand it is simply a cyber abstraction free form bliss enveloping an archetypal icon. A duality of opposites.

Robert Michael Smith è un pioniere della scultura digitale, della visualizzazione ed animazione in computer grafica 3D, realtà virtuale, biologia artificiale, CNC e robot e stampa di sculture 3D. Ricopre la carica di Professore Associato presso il New York Institute of Technology Department of Digital Arts and Design, nonché quella di Distinguished Professor presso l'Accademia d'Arte Tianjin.

Smith è anche un membro fondatore del Digital Stone Project, ed uno degli organizzatori del workshop estivo in Toscana. Ha esposto le proprie opere in tutto il mondo negli ultimi trent'anni ha tenuto lezioni in numerose università, conferenze internazionali, ed è stato citato in numerosi articoli e libri editi in tutto il mondo.

Citando direttamente **Robert**: "Peculiar Presidential Pawn Promenade è stata sviluppata all'inizio di quest'anno, come una sorta di inconscia risposta collettiva allo shock ed al disappunto dovuti principalmente alle notizie che arrivano ogni giorno dal mondo della politica, e dai proclami promulgati da un demagogo demente che si arroga il diritto di considerarsi il leader del mondo libero. Una pettinatura impertinente, sgradevole, viene fatta muovere come colpita da un flusso d'aria, per esporre la nuca di un manichino calvo e vecchio, deviato e manipolato dall'eccessiva corruzione faustiana. Da un altro punto di vista è semplicemente una cyber-astrazione, bellezza libera, che avvolge un'una archetipa. Una dualità di opposti."

S

"Stack"





48x65x70 cm - Marmo/Marble: Bianco Focaccia

Pat Wasserboehr



THE ARTIST

Pat Wasserboehr teaches sculpture and drawing at the University of North Carolina at Greensboro and served as Head of Department from 1998 to 2010. Her sculptures have been represented in art museums, centers and galleries throughout the United States and in China, Italy, Germany, and Spain. She is a participant in the Salem2Salem international exchange program in Salem, New York 2017, and Salem, Germany in 2018. This is her third summer with the Digital Stone Project in Gramolazzo, Italy. **Pat** is the recipient of a North Carolina Regional Artist Project Grant, several UNCG Global Undergraduate Research and Creativity awards, and Kohler International Travel Fund awards.

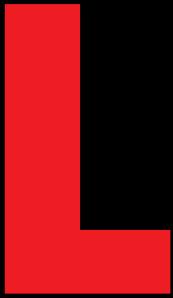


THE WORK

Stack is a triangular composition consisting of a dense sum of compiled angled and rounded forms. It is a visually complex and dynamic arrangement of quasi geometric clusters that reveals the artist's interest in Cubist sculptures.

Pat Wasserboehr insegna scultura e disegno presso l'Università della North Carolina a Greensboro, dove ha lavorato come Capo Dipartimento dal 1998 al 2010. Le sue sculture sono state esposte in musei, gallerie e centri d'arte negli Stati Uniti, in Cina, Italia, Germania e Spagna. Pat ha partecipato al programma di scambio culturale Salem2Salem negli States nel 2017 ed in Germania nel 2018. Per lei questa è la terza estate con il Digital Stone Project a Gramolazzo. **Pat** è stata insignita di numerose onorificenze, tra le quali il North Carolina Regional Artist Project Grant, diversi premi UNCG Global Undergraduate Research and Creativity ed un premio Kohler International Travel Fund.

"Stack" è una composizione triangolare composta da una densa somma di forme angolari ed arrotondate. È una fusione di oggetti quasi-geometrici complessa e dinamica dal punto di vista visivo, che rivela l'interesse dell'autrice per la scultura cubista.



"Lost Horse
Rocking Chair"



41x73x49 cm - Marmo/Marble: Venato Orto di Donna



Diana Yan



Diana Yan is a multi-medium and multi-object designer and fabricator from California. Working in wood, steel, copper, cement, ceramics, and/or fabric, Yan crafts objects and things, that have taken the form of petri dishes, lamps, chairs, tables, a bridge, and homes. Her built articles perpetually try to choreograph the connection between digital intention and physical actuality through ambiguity and dual-purpose functions. These are sometimes explicit and other times hidden.



"Lost Horse Rocking Chair" is a marble rocker that brings motion to stone. As a place to take a seat, a sculpture to view or perhaps something else, this interpretation of a rocking horse allows each individual to decide and exists as an object that is defined by the viewer, rather than the creator.



THE ARTIST



THE WORK

Diana Yan è una designer e produttrice californiana che lavora con diversi materiali e diverse forme. Utilizzando legno, acciaio, rame, cemento, ceramica e/o tessuti, Yan crea oggetti e figure che hanno assunto le forme di recipienti da laboratorio, lampade, sedie, tavoli, e addirittura ponti ed abitazioni. Gli articoli prodotti da Diana provano ogni volta a rappresentare la connessione coreografica tra l'intenzione digitale e la fisicità dell'oggetto reale, attraverso una visione ambigua, che lascia spazio alla doppia interpretazione, a volte esplicita, a volte ben nascosta.

"Lost Horse Rocking Chair" è una sella da cavallo in marmo, che vuole donare movimento alla pietra. Sia che venga interpretata come un posto nel quale sedersi, una scultura da osservare, o magari una qualsiasi altra cosa, questa interpretazione di sella permette a chiunque la guardi di decidere come vederla, ed esiste quindi come un oggetto definito dall'osservatore, piuttosto che dal creatore.

T

"The Origin Of
Maternal Love"





91x46x43 cm - Marmo/Marble: Bianco Focaccia

Yangen Zhang



THE ARTIST

Yangen Zhang, graduated from the Arts Department of the Chinese people's Liberation Army Institute of art, is now a member of the Guangxi Arts Institute, Professor, Master graduate student tutor, Chinese Artists Association. His sculptures are collected and permanently displayed in important places in many countries in five continents, such as France, Belgium, Holland, Australia, the United States and Mauritania, as well as many cities in China. He has held exhibitions in China, the United States, Australia, France and Belgium.



THE WORK

The curves express warmth, tenderness and plumpness in an attempt to reflect life's exuberance. The rising of the breasts symbolizes motherly care for the whole world. The artwork itself is a tribute to maternal love.

Yangen Zhang, laureato presso il dipartimento di arti dell'Istituto d'arte dell'Esercito di Liberazione Popolare Cinese, è attualmente un membro del Guangxi Arts Institute, nonché Professore, Master graduate Student tutor presso la Chinese Artists Association. Le sue sculture sono state esposte permanentemente nei più importanti spazi espositivi dei cinque continenti, in particolare in Francia, Belgio, Olanda, Australia, USA e Mauritania, oltre che in diverse città cinesi. Ha organizzato mostre in Cina, USA, Australia, Francia e Belgio.

Le curve esprimono calore, tenerezza e rotondità, con lo scopo di riflettere e descrivere l'esuberanza della vita. L'innalzarsi dei seni simbolizza la cura materna rivolta verso il mondo intero. Tutta la scultura è in generale un tributo all'amore materno.



-
- Autodesk Inc. Boston, MA - USA
 - Bennington College Faculty Research Grant.
 - Edward Giuliano Global Fellowship, NYIT Department of Fine Arts.
 - The Digital Design Studio & The Center for Pedagogical Innovation and Lifelong Learning at Wesleyan University.
 - Global URCA(Undergraduate Research and Creativity Award)through UNCG.
 - The Herberger Institute of Design and the Arts at ASU, and one from the Herberger School of Art.
 - Middlebury College Faculty research assistance fund.
 - Digital Liberal Arts Fund and International Travel Fund.
 - The Alberta Foundation for The Arts.
 - The University of Alberta, Faculty of Arts grant.

-
- Bennington college, Bennington, VT - USA
 - Cranbrook schools, Michigan USA
 - Harvard University Graduate School of Design, Cambridge, MA - USA
 - Herberger Institute of design for the arts ASU, Tempe, Arizona - USA
 - Ohio University, Athens, Ohio - USA
 - New York Institute of Technology, New York City - USA
 - Middlebury College, VT - USA
 - University of Guelph - Canada
 - Wesleyan University, Connecticut - USA
 - University of Alberta, Edmonton - Canada
 - University of North Carolina in Greensboro - USA
 - College of Guangxi Arts Institute - People's Republic of China

UNIVERSITÀ AFFILIATE / UNIVERSITY AFFILIATIONS



Jon Isherwood, president of the DSP and Stefano Coiai, director of Garfagnana Innovazione, would like to extend their special thanks to the following people and institutions, recognizing that without their generosity and support for the workshop, exhibition and conference, all of this could never be possible.

Comune di Minucciano
Comune di Forte dei Marmi
Villa Bertelli Fondazione, nella persona del Presidente, Avv. Ermindo Tucci
Laura Tartarelli

Garfagnana Innovazione's Staff
Lo Staff di Garfagnana Innovazione
Igor Baisi, Lorenzo Busti, Andrea Canini, Gabriel Ferri, Mirko Spinetti

For Autodesk
Per Autodesk
Matt Jezyk and Jose Luis García del Castillo y López

RINGRAZIAMENTI SPECIALI - SPECIAL THANKS

Jon Isherwood, presidente del DSP e Stefano Coiai, direttore di Garfagnana Innovazione ringraziano le seguenti persone ed istituzioni, che, con la loro generosità ed attraverso il loro supporto hanno reso possibile il workshop, la mostra e la conferenza.

Board Directors, Digital Stone Project

Comitato Scientifico

Jon Isherwood, Michael Rees, Robert Michael Smith, Guy Snover, Karl Snover, Rick Rosado

Coordinator

Coordinamento

Danielle Bursk - Direttrice della Formazione / Education Director, Digital Stone Project

Christer Aikens
Laura Amphlett
James Carl
Caralie Cedarleaf
Chris Chinier
Claudia Dietz
Carolyn Frischling
Jose Luis García del Castillo y López
Hongbo Gong
Jon Isherwood
Gary Kulak
Royden Mills
April Miller
Sanford Mirling
Mary Neubauer
Sheraine Peart
Anna Rafalowski
Julie Romney
Sumit Sarkar
Audrey Shakespear
Robert Michael Smith
Pat Wasserboehr
Diana Yan
Yangen Zhang



Polo Tecnologico per i materiali lapidei
Technological Center in Stone Industry
Via Primo Tonini 82/A
Gramolazzo - Minucciano
55034 (LU) IT
Tel +39 0583 1801801
info@garfagnanainnovazione.it
www.garfagnanainnovazione.it



Digital Stone Project

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

