

ROCK OPERA

DIGITAL
Stone Project 
2022



Digital Stone Project

Garofano

innovazione

ROCK OPERA

D I G I T A L
Stone Project 
2022



Digital Stone Project

Garageband
innovazione

Contents

Introduction	page	3
Garfagnana Innovazione	page	4
Digital Stone Project	page	5
Tradition and innovation	page	6
Tess Adams	page	9
James Carl	page	11
Felicia Dean	page	13
Claudia Dietz	page	15
Luis Charles Dionne	page	17
Rachael Hayes	page	19
Jon Isherwood	page	21
Tove Kjellmark	page	23
Andrea Ling	page	25
Barrak Darweesh	page	27
Helena Lukasova	page	29
Chris Luper	page	31
Mary Neubauer	page	33
Hillel O'Leary	page	35
Dakota Pace	page	37
Justin Rodier	page	39
Paola Sanguinetti	page	41
Sumit Sarkar	page	44
Kieu Tan	page	45
Pat Wasserboehr	page	47
Ashley Zelinskie	page	49
Sponsorship or grants	page	50
University affiliations		
Special thanks	page	51



Introduction

The **Digital Stone Project** and Garfagnana Innovazione are collaborating for the seventh 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 **"ROCK OPERA"** 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 settima 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 **"ROCK OPERA"** è il frutto di un intenso soggiorno durante il quale ciascun artista ha realizzato una scultura in marmo, in primo luogo sbazzata 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 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.*

Marble Pareidolia

64x41x42 cm
Marmo/Marble: Calacatta gold



Tess Adams

Tess Adams is a digital artist, working across a range of digital media to produce imagery, sculptures, and interactive experiences that bridge the digital and physical world. Inspired by chemistry and synesthesia, her work draws familiar elements from physical reality and distorts them to produce forms tied to our sensory perceptions. Similar to the abstractions of Rorschach inkblot designs, the 3D forms possess familiar qualities that resonate with our associations and memories. Despite these distinct qualities, the overall form appears alien, as if a creature from another world that holds separate physics and rules of operation.

Adams graduated from Pratt Institute with a BFA in Digital Arts in 2021. She has had her work featured in numerous institutions, arts festivals, and private collections across the country as well as internationally including File Festival Sao Paulo, The International Center of Photography, and The Made in NY Media Center.



Tess Adams è un'artista digitale, che lavora su una vasta gamma di media digitali per produrre immagini, sculture ed esperienze interattive che collegano il mondo digitale e fisico. Ispirato dalla chimica e dalla sinestesia, il suo lavoro trae elementi familiari dalla realtà fisica e li distorce per produrre forme legate alle nostre percezioni sensoriali. Simile alle astrazioni degli inkblot Rorschach, le forme tridimensionali possiedono qualità familiari che risuonano con le nostre associazioni e ricordi. Nonostante queste qualità distinte, la forma complessiva appare aliena, come se fosse una creatura di un altro mondo che risponde ad una fisica ed a regole operative separate.

Adams si è laureata al Pratt Institute con un BFA in Digital Arts nel 2021. Il suo lavoro è stato esposto in numerose istituzioni, festival artistici e collezioni private in tutto il paese e a livello internazionale, tra cui il File Festival Sao Paulo, The International Center of Photography ed il Made in NY Media Center.

Pneu

18 cm x 58 cm diam
Marmo/Marble: Kilkenny Black



James Carl

Carl was born in Montréal, Canada. He has an MFA from Rutgers University and degrees from McGill University, the University of Victoria and the Central Academy of Fine Art in Beijing. His work is in public and private collections across North America, China and Europe including the National Gallery of Canada. Currently **Carl** lives and works in Toronto.



For over thirty years **James Carl** has created small and large-scale sculptures from a wide variety of materials, ranging from cardboard to marble to Venetian blinds. Craft and labor are constant points of reference in **Carl's** work. His attention to material, process and form reflect concerns for sculpture's art historical situation and for the central role that common objects play in our daily lives

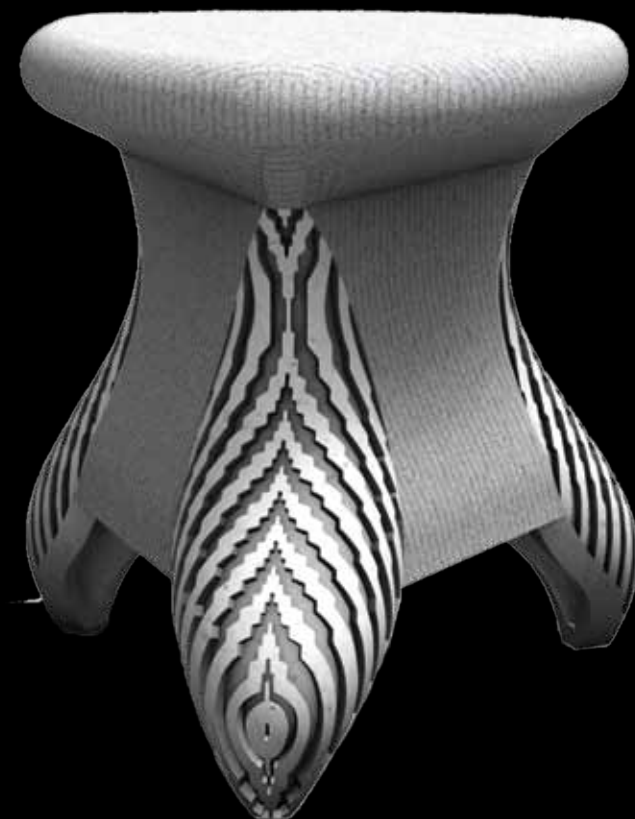
Carl è nato a Montréal, in Canada. Ha conseguito un MFA presso la Rutgers University e una laurea presso la McGill University, l'Università di Victoria e la Central Academy of Fine Art di Pechino. Il suo lavoro è in collezioni pubbliche e private in Nord America, Cina ed Europa, inclusa la National Gallery of Canada. Attualmente **Carl** vive e lavora a Toronto.

Per oltre trent'anni **James Carl** ha creato sculture di piccola e grande scala usando un'ampia varietà di materiali, dal cartone al marmo alle tende veneziane. Artigianato e manodopera sono punti di riferimento costanti nel lavoro di **Carl**. La sua attenzione al materiale, al processo e alla forma riflette le preoccupazioni per la situazione storica dell'arte della scultura e per il ruolo centrale che gli oggetti comuni svolgono nella nostra vita quotidiana.

~Kerv

49x48x47 cm

Marmo/Marble: Calacatta gold, woven
polyolefin fabric, plywood, foam





Felicia Francine Dean is an Assistant Professor of Interior Architecture at the University of Tennessee, Knoxville. She has previously worked as a Digital Fabrication and Textile Lab Director and Textile Designer. Her education includes an MFA in Interior Architecture, BA in Studio Art, and Diploma in Furniture Upholstery. Her research applies inherent methods of reconciling identity, space, and place. She explores the material identities of textiles through digital and hand fabrication methodologies. Recently, she presented her scholarship at the Interior Design Educators Council (IDEC) National Virtual Conference and the Architectural Humanities Research Association (AHRA) International Virtual Conference, hosted by Loughborough University, School of Architecture, Building and Civil Engineering.

Felicia Francine Dean's current project, *Perceptions of Misconceptions: Intersecting Stone and Fabric Material Identities* is supported by a grant from the Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts. The study explores bi-racial intrinsic methods of reconciling space and place through intersecting stone and fabric material identities in furniture's hard and soft systems. The translation of the materials and systems are based on the sites of Tuscany, Italy, and East Tennessee. The project links the regions' histories by connecting stone and fabric material identities of the locations through the making and design process. In the furniture work, stone carving, fabric quilting techniques, and patterns visually communicate the intersections of space and place in relation to stone and fabric material identities.

Felicia Francine Dean è professoressa assistente di architettura d'interni presso l'Università del Tennessee, Knoxville. In precedenza ha lavorato come Digital Fabrication e Textile Lab Director e Textile Designer. La sua formazione comprende un MFA in Architettura d'Interni, una Laurea in Studio Art e un Diploma in Tessili per mobilia. La sua ricerca applica metodi intrinseci per conciliare identità, spazio e luogo. Esplora le identità materiali dei tessuti attraverso metodologie di fabbricazione digitale e manuale. Di recente, ha presentato la sua borsa di studio alla Conferenza virtuale nazionale dell'Interior Design Educators Council (IDEC) e alla Conferenza virtuale internazionale dell'Architectural Humanities Research Association (AHRA), ospitata dalla Loughborough University, School of Architecture, Building and Civil Engineering.

L'attuale progetto di **Felicia Francine Dean**, *Perceptions of Misconceptions: Intersecting Stone and Fabric Material Identities*, è supportato da una sovvenzione della Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts. Lo studio esplora metodi intrinseci bi-razziali per conciliare spazio e luogo attraverso l'intersezione di identità materiali di pietra e tessuto nei sistemi rigidi e morbidi dei mobili. La traduzione dei materiali e dei sistemi si sviluppa tra la Toscana ed il Tennessee orientale. Il progetto collega le storie delle regioni collegando le identità materiche di pietra e tessuto dei luoghi attraverso il processo di realizzazione e progettazione. Nel lavoro di arredo, la scultura in pietra, le tecniche di trapuntatura in tessuto e i motivi comunicano visivamente le intersezioni di spazio e luogo in relazione alle identità materiali di pietra e tessuto.

Candy Chaos

40x60x40 cm
Marmo/Marble: Bianco Carraraia



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 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 **Candy Chaos** is a kind of travelogue: selected components from Los Angeles, California, assembled in Tempe, Arizona, and fused as a candy conglomerate in Gramolazzo, Italy.



Claudia Dietz è una scultrice esperta e ha studiato belle arti con particolare attenzione alla scultura presso l'Accademia statale di belle arti di Stoccarda, in Germania. Nel suo lavoro è possibile trovare un'influenza purista e arcaica. Le sue metamorfosi nella pietra appaiono vivaci e curiose con la natura sempre al centro. Un ruolo significativo è sempre giocato dal sottotono ironico-umoristico, che si può ben scoprire, nel suo più noto ciclo di lavoro "Krümmertierchen".

Molte delle sue sculture si trovano in collezioni pubbliche, private e museali e parchi di sculture in tutto il mondo, tra cui Spagna, Francia e Stati Uniti. Il suo lavoro è apparso sulla stampa nazionale e internazionale. Oltre a partecipare a residenze internazionali, **Dietz** offre anche un programma di residenza internazionale per artisti nel suo studio a Eberdingen, in Germania, dal 2016.

L'opera **Candy Chaos** è una sorta di diario di viaggio: componenti selezionati da Los Angeles, in California, assemblati a Tempe, in Arizona, e fusi come un conglomerato di caramelle a Gramolazzo, in Italia.

**Cape Breton Marble Boulder /
Rubber Band Ball**

30x40x30 cm
Marmo/Marble: Bardiglio Imperiale

50 cm diam.
Marmo/Marble: Rosa Portogallo



Louis-Charles Dionne is a Canadian sculptor and educator from Saint-Jean-Baptiste de Rouville (Québec) now based in Montréal (Québec) and Halifax (Nova Scotia). He holds a Bachelor's degree in Sculpture and Art History from Concordia University, a Master's degree in Fine and Media Arts from NSCAD University, as well as a Graduate Diploma in Post-Secondary Education from UQÀM. His work is rooted in a vocabulary of low-interest objects that he repositions to challenge notions of function, affordance, and value. His interest lies in the non-heroic and anticlimactic experience.

Louis-Charles is currently a sessional faculty in Art History and Contemporary Culture (Art Education) at NSCAD University, and a part-time faculty in Sculpture at Concordia University. The artist acknowledges the support of Arts Nova Scotia for funding, and he's affiliated with Concordia University, Montréal, Québec, Canada and NSCAD University, Halifax, Nova Scotia, Canada.

Cape Breton Marble Boulder is a life-size replica of a boulder collected on the site of the former Cape Breton Marble Company; an abandoned marble quarry in Marble Mountain, Nova Scotia. While there is definitely humour in the process of replicating a rock in stone, this piece shifts the conceptual and material value of a worthless yet unique piece of Canadian marble through exploring ideas of site specificity. The **Rubber Band Ball** that was used as the model for this piece was created from three years' worth of fruit and vegetable rubber bands. It is an object that can be thought of as a measure of time, an archive, and an atlas documenting some fleeting aspects of everyday life. Enlarged to the width of **Louis-Charles's** shoulders, this piece acquires a human-like presence while pointing to Sisyphus's boulder.



Louis-Charles Dionne è uno scultore ed educatore canadese di Saint-Jean-Baptiste de Rouville (Québec) che ora vive a Montréal (Québec) e Halifax (Nova Scotia). Ha conseguito una laurea in Scultura e Storia dell'Arte presso la Concordia University, un Master in Belle Arti e Media Arts presso la NSCAD University, nonché un Diploma di Laurea in Educazione Post-secondaria presso UQÀM. Il suo lavoro è radicato in un vocabolario di oggetti di basso interesse che ripositiona

per sfidare le nozioni di funzione, convenienza e valore. Il suo interesse risiede nell'esperienza non eroica e anticlimatica.

Louis-Charles è attualmente impegnato in un corso di Storia dell'arte e cultura contemporanea (Educazione artistica) presso l'Università NSCAD e in un corso part-time in Scultura presso la Concordia University. L'artista riconosce il sostegno di Arts Nova Scotia per il finanziamento, ed è affiliato con Concordia University, Montréal, Québec, Canada e NSCAD University, Halifax, Nova Scotia, Canada.

Cape Breton Marble Boulder è una replica a grandezza naturale di un masso raccolto sul sito dell'ex Cape Breton Marble Company; una cava di marmo abbandonata a Marble Mountain, Nuova Scozia. C'è sicuramente umorismo nel replicare una roccia nel marmo, e questo pezzo sposta il valore concettuale e materiale di un pezzo di marmo canadese senza valore, ma unico attraverso l'esplorazione di idee di specificità del sito. La **Rubber Band Ball** che è stata utilizzata come modello per questo pezzo è stata creata da tre anni di elastici di frutta e verdura. È un oggetto che può essere pensato come una misura del tempo, un archivio e un atlante che documenta alcuni aspetti fugaci della vita quotidiana. Ingrandito alla larghezza delle spalle di **Louis-Charles**, questo pezzo acquisisce una presenza simile a quella umana mentre indica il masso di Sisifo.

Hugo

80x38x32 cm
Marmo/Marble: Calacatta gold





Rachael Hayes is an artist from Winston-Salem, North Carolina. She graduated with her Bachelor's in Fine Arts concentrating in Sculpture and Ceramics, with a minor in Interdisciplinary Arts and Social Practice from the University of North Carolina in Greensboro in 2021. She graduated Summa Cum Laude, and was awarded the Honors Student Excellence Award, and the Betsey Ryder Shelley Scholarship in her final semester. She was an intern at the Greensboro Project Space from 2019 to 2020, where she focused on curating, gallery management, and facilitating events that create engagement and connection with the community. She has exhibited her work throughout North Carolina, and her most recent exhibitions were Shape Shift, Re/Set, and her BFA Showcase in 2021, at the Greensboro Project Space.

Rachael's goal for her creative practice is to facilitate social change by fostering connection, empathy, and vulnerability. Much of **Rachael's** recent work has focused on abstraction of the human form, exploring her own relationship with her body and identity and opening up discussion for people struggling with their body image. She uses her work to process and better understand herself and the world around her. Her work is multidisciplinary in nature and is constantly evolving in alignment with her discoveries. Her piece in this exhibition, **Hugo**, emerged from her employing a new medium of 3D modeling software and her interest in creating a form representing being in a state of simultaneous turmoil and growth - on the edge of toppling over while remaining in balance.

Rachael Hayes è un'artista proveniente da Winston-Salem, North Carolina. Si è laureata in Belle Arti con specializzazione in Scultura e Ceramica, con una specializzazione in Interdisciplinary Arts and Social Practice presso l'University of North Carolina a Greensboro nel 2021. Si è laureata Summa Cum Laude e ha ricevuto l'Honours Student Excellence Award e la borsa di studio Betsey Ryder Shelley nel suo ultimo semestre. È stata stagista presso il Greensboro Project Space dal 2019 al 2020, dove si è concentrata sulle tecniche di gestione delle gallerie ed organizzando eventi che creano coinvolgimento e connessione con la comunità. Ha esposto il suo lavoro in tutta la Carolina del Nord. Alcune delle sue mostre più recenti sono "Shape Shift", "Re/Set" e il suo BFA Showcase nel 2021, al Greensboro Project Space.

L'obiettivo di **Rachael** per quanto riguarda la pratica creativa è facilitare il cambiamento sociale favorendo la connessione, l'empatia e la vulnerabilità. Gran parte del lavoro recente di Rachael si è concentrato sull'astrazione della forma umana, esplorando la relazione con il proprio corpo e identità e aprendo discussioni per aiutare le persone che soffrono di problematiche relative alla percezione del proprio corpo. Usa il suo lavoro per elaborare e comprendere meglio se stessa e il mondo che la circonda. Il suo lavoro è di natura multidisciplinare ed è in continua evoluzione in linea con le sue scoperte. Il pezzo in questa mostra, **Hugo**, è il risultato dell'utilizzo di un nuovo software di modellazione 3D, coniugato con l'interesse dell'artista nel creare una forma che rappresenti l'essere in uno stato di tumulto e crescita simultanei - sul punto di ribaltarsi pur rimanendo in equilibrio.

**For All Of You /
Deepest Affirmation**

32x38x40 cm
Marmo/Marble: Cipollino Cattani

30x32x63 cm
Marmo/Marble: Nero Colonnata





Isherwood's Sculpture has been widely exhibited in public and private galleries in US, Canada, Europe and China. Including over 25 solo exhibitions, his work can be found in 25 public collections he has completed over 30 commissions including the department of health NJ, the US State department Art in Embassies program in Oslo Norway, and recently 8 sculptures for Broadway NYC. Isherwood's work has been reviewed in The New York Times, Art in America, Art News, Sculpture Magazine, London Times. He is the President 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.

La scultura di **Isherwood** è stata ampiamente esposta in gallerie pubbliche e private negli Stati Uniti, in Canada, in Europa e in Cina. Con oltre 25 mostre personali, il suo lavoro può essere trovato in 25 collezioni pubbliche ha completato oltre 30 commissioni tra cui il dipartimento della salute del New Jersey, il programma Art in Embassies del dipartimento di Stato degli Stati Uniti a Oslo, Norvegia, e recentemente 8 sculture per Broadway, New York. Il lavoro

di Isherwood è stato recensito su The New York Times, Art in America, Art News, Sculpture Magazine, London Times. È il presidente del Digital Stone Project.

www.jonisherwood.com

"Perché offriamo fiori? L'atto può trasmettere amore, celebrare traguardi, offrire conforto nel dolore, ripagare l'ospitalità o semplicemente abbellire uno spazio e portare gioia personale. Al di là del loro fascino universale, i fiori portano diversi significati culturali: dal simbolismo intriso di spiritualità del fiore di loto, alla tradizione festiva delle stelle di Natale e all'associazione delle rose con l'amore. Attraverso il tempo e lo spazio, i fiori riflettono la propria connessione con la comunità e con le persone. La natura ci regala dei fiori, un'eruzione spontanea di bellezza che porta gioia e meraviglia, e in cambio ce li regaliamo l'un l'altro.

Mortal materialistic corporal experience

80x50x40 cm
Marmo/Marble: Carrara white





Tove Kjellmark (b.1977) born and based in Stockholm, Sweden. Educated at École des Beaux Arts and The Royal Institute of Art in Stockholm, where she received her M.F.A. 2009. Since then her work has been exhibited internationally. Initially trained as a sculptor **Kjellmark**, she moves freely between multiple media and materials. She examines sensations of embodiment, works that reflects on the dissolution of bodily boundaries in relation to its surrounding nature. Besides working in her studio she teaches, mentors and collaborates with humans and non-humans of various types and technologies. Her work is a visual appropriations of forms and structures from the complex world in which we live. She dealt with techno-animalism, giving rise to another type of animality, another type of nature, but above all very delicately playing the affects of the involved audience.

"In my work I search for Another Nature, that refuses to accept a difference between technological and natural forces, between human life and animal life, between mechanics and organics. I want to challenge nature, creating it anew, as this kind of artistic experimentation is the only way another world is revealed." A constant balancing act between stillness and movement that manifests both physically and conceptually and places itself in liminal spaces between the digital and the organic, the past and the future. In this case I asked a friend to scan me while playing with a very thin textile. The human body is dematerialized, and then re-materialized into a vastly altered form. The scanner attempts to stitch together fragments of reality, correlate with how I experience life, dreams and memory. And how my brain works, I guess. Everything is entangled and in motion.

Tove Kjellmark, nata nel 1977 e residente a Stoccolma, Svezia. Ha studiato all'École des Beaux Arts e al Royal Institute of Art di Stoccolma, dove ha conseguito il M.F.A. 2009. Da allora il suo lavoro è stato esposto a livello internazionale. Inizialmente formata come scultrice, **Kjellmark**, si muove liberamente tra molteplici media e materiali. Esamina le sensazioni di incarnazione, opere che riflettono sulla dissoluzione dei confini del corpo in relazione alla natura circostante. Oltre a lavorare nel suo studio insegna e collabora con esseri umani e non umani di vario tipo e tecnologie. Il suo lavoro è un'appropriazione visiva di forme e strutture del mondo complesso in cui viviamo. Si è occupata di tecno-animalismo, dando vita a un altro tipo di animaltà, un altro tipo di natura, ma soprattutto interpretando con molta delicatezza gli affetti del pubblico coinvolto.

"Nel mio lavoro cerco un'altra natura, che rifiuta di accettare una differenza tra forze tecnologiche e naturali, tra vita umana e vita animale, tra meccanica e organica. Voglio sfidare la natura, creandola di nuovo, poiché questo tipo di sperimentazione artistica è l'unico modo per rivelare un altro mondo". Un costante atto di equilibrio tra immobilità e movimento che si manifesta sia fisicamente che concettualmente e si colloca in spazi liminali tra il digitale e l'organico, il passato e il futuro. In questo caso ho chiesto a un amico di scansionarmi mentre giocavo con un tessuto molto sottile. Il corpo umano viene smaterializzato e poi rimaterializzato in una forma ampiamente alterata. Lo scanner tenta di ricucire frammenti di realtà, in correlazione con il modo in cui vivo la vita, i sogni e la memoria. E come funziona il mio cervello, immagino. Tutto è aggrovigliato e in movimento.

Confronting Methuselah V1.0

115x93x51 cm

Marmo/Marble: Acqua Bianca, 3D printed glass,
brass, stainless steel, LED lighting, electronics





Andrea Ling (CA) is an architect, artist, and researcher working at the intersection of design, fabrication and biology. Her work focuses on how the critical application of biological and computational processes can move society away from exploitative systems of production to regenerative ones. She is the 2020 S+T+ARTS prize winner for her work as the 2019 Creative Resident at Ginkgo Bioworks designing the decay of artifacts in order to access material circularity. She graduated from the MIT Media Lab, Mediated Matter group, where she was a research assistant on the Aquahoja project. Andrea is an architect with the Ontario Association of Architects and a founding partner at designGUILD, a Toronto-based art & design collective. She is currently an A&T fellow at the Institute of Technology and Architecture at ETH Zurich.

Methusela V1.0 continues a body of work on how to create artifacts that embrace decay and deterioration as a means of material transformation. Marble, usually regarded as inert, will be slowly transformed by microbial biofilms whose growth will be influenced by the caustic light patterns created by the 3D printed glass vessel inside the work. Biofilms are traditionally regarded by art conservators as destructive agents, however many can be used to repair and preserve stone objects depending on conditions. The work is an experiment in biologically induced transformation that occurs long after its 'human' completion, using form, texture, and synthetic light to influence microbially produced patina, and pursuing mutability in an art form that traditionally connotes static endurance and archival quality.

Andrea Ling (CA) è architetto, artista e ricercatrice. Il suo lavoro si trova proprio nell'intersezione di design, produzione e biologia, ed è focalizzato sul definire i contorni dell'applicazione critica di processi biologici e computazionali, e di come questi possano far migrare la società da un modello di produzione basato sullo sfruttamento delle risorse ad uno più sostenibile. Ha vinto il premio S+T+ARTS 2020 per il proprio lavoro come Creative Resident 2019 presso Ginkgo Bioworks, lavorando su design ispirati al decadimento della materia durante il processo tecnico per l'accesso alla circolarità materiale. E' laureata al MIT Media Lab, gruppo Mediated Matter, all'interno del quale ricopriva la carica di assistente ricercatrice nel progetto Aquahoja. Andrea è architetto iscritto all'Ontario Association of Architects, ed è membro fondatore di designGUILD, collettivo con abse a Toronto. E' al momento un A&T Fellow presso l'Institute of Technology and Architecture, ETH Zurich.

Methusela V1.0 continua un corpus di lavori su come creare manufatti che abbracciano il decadimento e il deterioramento come mezzo di trasformazione materiale. Il marmo, solitamente considerato inerte, verrà lentamente trasformato da biofilm microbici la cui crescita sarà influenzata dai modelli di luce caustica creati dal vaso di vetro stampato in 3D all'interno dell'opera. I biofilm sono tradizionalmente considerati dai conservatori d'arte come agenti distruttivi, tuttavia molti possono essere utilizzati per riparare e preservare oggetti in pietra a seconda delle condizioni. Il lavoro è un esperimento di trasformazione indotta biologicamente che si verifica molto tempo dopo il suo completamento "umano", utilizzando forma, consistenza e luce sintetica per influenzare la patina prodotta microbicamente e perseguendo la mutevolezza in una forma d'arte che tradizionalmente connota resistenza statica e qualità d'archivio.

Confronting Methuselah VI.1

76x67x39 cm
Marmo/Marble: Calacatta Oro, 3D printed glass,
brass, stainless steel, LED lighting, electronics





Barrak Darweesh is an architect and designer from Kuwait, currently attending UC Berkeley as a Ph.D. Candidate at the College of Environmental Design. Leveraging computational design as a language of mediation, Barrak aims at contextualizing the potential of architectural scale non-planar robotic additive manufacturing at the software and hardware levels.

In parallel, **Barrak** is a motion graphic artist and a founding partner of Steediu, a kuwait-based production house. **Barrak's** previous academic appointments include a Masters of Architecture degree at UC Berkeley, a research position at the Mediated Matter Group, MIT Media Lab, and as a computational designer at Oakland-based design studio, Emerging Objects. **Barrak** has worked on a series of award-winning projects, featured at several media platforms and international exhibitions. In addition to his work, he also taught courses in computational design and digital fabrication. **Barrak** is currently sponsored by Kuwait's Ministry of Higher Education. Upon the successful completion of his PhD degree, he will continue teaching at Kuwait University's College of Architecture.

Methusela V1.1 is an exploration in the mutability of materials that we typically regard as inert. A 3D printed glass vessel sits inside a viscous pool of marble that supports biological growth. Glass, an amorphous solid, is manipulated in its liquid state during the printing process. Once formed, the caustic light patterns the glass produces inform the geometry of the marble form that is modelled via fluid simulation. The simulation applies physical dynamics to the mesh bodies that are layered on top of each other, evoking fluidity in a material that is a crystalline solid.

Barrak Darweesh è un architetto e designer del Kuwait, ed al momento è iscritto come candidato Ph.D presso UC Berkeley, nel College of Environmental Design.

Utilizzando la progettazione computazionale come linguaggio di mediazione, Barrak mira a contestualizzare il potenziale della produzione robotica additiva non planare su scala architettonica, a livello di software e hardware. In parallelo **Barrak** è un artista di motion graphic, e membro fondatore di Steediu, una

casa di produzione con base nel Kuwait. Gli appuntamenti accademici precedenti di **Barrak** includono un Masters of Architecture degree presso UC Berkeley, un posizione da ricercatore presso Mediated Matter Group, MIT Media Lab, e come computational designer presso Emerging Objects, uno studio di design con sede ad Oakland. **Barrak** ha lavorato a una serie di progetti pluripremiati, presentati su diverse piattaforme multimediali e mostre internazionali. Oltre al suo lavoro, ha anche tenuto corsi di progettazione computazionale e fabbricazione digitale. **Barrak** è attualmente sponsorizzato dal Ministry of Higher Education del Kuwait. Dopo aver completato il suo dottorato di ricerca, continuerà a insegnare al College of Architecture della Kuwait University.

Methusela V1.1 è un'esplorazione della mutevolezza dei materiali che generalmente consideriamo inerti. Un vaso di vetro stampato in 3D si trova all'interno di una pozza viscosa di marmo che supporta la crescita biologica. Il vetro, un solido amorfo, viene manipolato allo stato liquido durante il processo di stampa. Una volta formato, i modelli di luce caustica prodotti dal vetro informano la geometria della forma di marmo che viene modellata tramite una simulazione fluida. La simulazione applica la dinamica fisica ai corpi mesh che sono stratificati l'uno sull'altro, evocando fluidità in un materiale che è un solido cristallino.

Great Entanglement

90x50x50 cm
Marmo/Marble: Breccia violetta





"The form was partially generated using EEG data (recording of the brain activity) to form the trajectory in the virtual space (authorial software by Jakub Valtar) which became the base of the form. This experimental approach created unexpected outcomes. I chose for the realization of the marble piece with robotic milling the complex organic form, which viewers associate with the notion of the living creature entwined into-itself. I refer to thoughts of Daniel Hillis who describes present time as an Era of Entanglement where our understanding of how the world functions slips away".

"I try to connect traditional media with methods of digital sculpting which offer not only new ways of fabricating an object, but also open a very new possibility of thinking about a sculpture in a conceptual way. This is a moment where other data can be broad in and inform the three-dimensional form. Those objects I see as containers of converted information freed from the digital medium. A digital sculpture can be represented also as virtual which adds to the complexity of potentials of digital sculpture. I can choose the representation thus also juxtaposing the various nature of visuality".

Il modulo è stato parzialmente generato utilizzando i dati EEG (registrazione dell'attività cerebrale) per formare la traiettoria nello spazio virtuale (software di Jakub Valtar) che è diventato la base del modulo. Questo approccio sperimentale ha creato esiti inaspettati. L'opera è realizzata attraverso la fresatura robotica di una complessa forma organica nel marmo, forma che gli spettatori associano alla nozione di creatura vivente intrecciata in se stessa.

Mi riferisco ai pensieri di Daniel Hillis che descrive il tempo presente come un'era di "intreccio" in cui la nostra comprensione di come il mondo le funzioni svaniscono.

Cerco di collegare i media tradizionali con metodi di scultura digitale che offrono non solo nuovi modi di fabbricare un oggetto, ma aprono anche una nuovissima possibilità di pensare a una scultura in modo concettuale. Questo è un momento in cui altri dati possono essere estremamente abbondanti e creare la forma tridimensionale. Vedo quegli oggetti come contenitori di informazioni convertite e liberate dal supporto digitale. Una scultura digitale può essere rappresentata anche come virtuale, il che si aggiunge alla complessità delle potenzialità della scultura digitale. Posso scegliere la rappresentazione giustappponendo così anche le diverse natura della visualità.

Il gesto segmentato 1 - 2 - 3

60x35x15 cm each
Marmo/Marble: White with gold vein /
Black marble red vein "Sahara noir"





Christopher Luper is a sculptor exploring the 3-dimensional gesture in relation to mindfulness and creative flow state. He has received his bachelors in fine art from Southern Illinois University Carbondale in painting and drawing. Currently pursuing his masters at Arizona State University, he is specializing in foundry research methods, while also working part time at Bollinger Atelier; a blue-chip art foundry in Tempe AZ. He recently installed a large-scale bronze sculpture in Tempe AZ for the juried commission "INFLUX" sponsored by Scottsdale public arts.

Christopher Luper is an abstract sculptural artist focused on following a painterly motion to create a series of segmented gestural works. These pieces are created by scanning and digitally rendering the gestures whose identities are only revealed by exposing the planer cut. Each segment allows the audience an altered view that demonstrates a complex process of evolution while echoing the initial inherent gesture.

"Gesture is immaterial, abstract, and emanates from the inner movements of psychic life"

MAGRIT ROWELL

Christopher Luper è uno scultore che esplora il gesto tridimensionale in relazione alla consapevolezza e allo stato di flusso creativo. Ha conseguito la laurea in belle arti presso la Southern Illinois University Carbondale in pittura e disegno. Attualmente sta proseguendo i suoi master presso l'Arizona State University, si sta specializzando in metodi di ricerca in fonderia, mentre lavora anche part-time presso Bollinger Atelier, una fonderia d'arte blue-chip a Tempe, AZ. Di recente ha installato una scultura in bronzo di grandi dimensioni a Tempe, in Arizona, per la commissione giudicata "INFLUX" sponsorizzata da Scottsdale public arts.

Christopher Luper è un artista scultoreo astratto concentrato sul seguire un movimento pittorico per creare una serie di opere gestuali segmentate. Questi pezzi sono creati scansionando e rendendo digitalmente i gesti le cui identità vengono rivelate solo esponendo il taglio della pialla. Ogni segmento consente al pubblico una visione alterata che dimostra un complesso processo di evoluzione mentre fa eco al gesto intrinseco iniziale.

"Il gesto è immateriale, astratto ed emana dai movimenti interiori della vita psichica"

MAGRIT ROWELL

A Moment in Time – Baffin Bay

76x76x71 cm
Marmo/Marble: Bianco Focolaccia



Mary Neubauer



Mary Neubauer shows her work internationally and has completed numerous public art projects, including interactive installations. She visualizes data dimensionally, combining new technologies with traditional casting and carving. She is active in Ars Mathematica, WEAD, & Art-Science Collaborations. She has been a Fulbright Fellow in Cambridge, UK, and a Ford Fellow at Indiana University. Recent residencies include the Digital Stone Project, Anderson Ranch Center for the Arts, the John Michael Kohler Arts and Industry Residency, and the Arctic Circle Expeditionary Residency. She is a President's Professor of Sculpture at the Herberger Institute for Design and the Arts at Arizona State University.

"My practice is designed to interpret the behavior of data through time, while remaining true to the underlying input driving the forms. I focus on hidden aspects of our surroundings utilizing information generated by a multitude of sensors. The resulting forms offer new ways of understanding and clarifying our complex environment. The work lends form to the grand cycles of the physical world and human activity within that realm. These sculptural and virtual models reveal qualities of tactility and beauty, though they originate in statistical models. I use 3D digital tools along with traditional methods to realize the original patterns".

*Il lavoro di **Mary Neubauer** è stato esposto a livello internazionale e l'artista ha realizzato numerosi progetti di arte pubblica, comprese installazioni interattive. Visualizza i dati dimensionalmente, combinando le nuove tecnologie con la fusione e l'intaglio tradizionali. È attiva in Ars Mathematica, WEAD e Art-Science Collaborations. È stata Fulbright Fellow a Cambridge, Regno Unito, e Ford Fellow all'Università dell'Indiana. Le residenze recenti includono il Digital Stone*

Project, l'Anderson Ranch Center for the Arts, la John Michael Kohler Arts and Industry Residency e la Arctic Circle Expeditionary Residency. È professoressa di scultura presso l'Herberger Institute for Design and the Arts dell'Arizona State University.

"La mia pratica è progettata per interpretare il comportamento dei dati nel tempo, rimanendo fedele all'input sottostante che guida le forme. Mi concentro sugli aspetti nascosti di ciò che ci circonda utilizzando le informazioni generate da una moltitudine di sensori. Le forme risultanti offrono nuovi modi di comprendere e chiarire la complessità del nostro ambiente. Il lavoro dà forma ai grandi cicli del mondo fisico e dell'attività umana all'interno di quel regno. Questi modelli scultorei e virtuali rivelano qualità di tattilità e bellezza, sebbene abbiano origine in modelli statistici. Uso strumenti digitali 3D insieme ai metodi tradizionali per realizzare i modelli originali."

Echo of the Land (Eco Terestre)

36x36x36 cm
Marmo/Marble: Bianco Focolaccia, laser cut acrylic



Hillel O'Leary



Hillel O'Leary is an artist and multi-disciplinary designer working at the intersection of history, culture, experience, and object. His work focuses on storytelling and hybridized fabrication rooted in exploring the deeper implications of personal and cultural experience. **Hillel's** work has been exhibited nationally and internationally, including historical sites in Italy, Spain, and the northeastern US. **Hillel** is an active arts community member and facilitator. He is a founding member of the Wurks, a Providence, RI, artist collective, and he has partnered with multiple non-profit cultural institutions to expand access to art for underserved communities through interdisciplinary collaboration. **Hillel** is currently teaching in Industrial Design at the Rhode Island School of Design.

"My sculptures and installations are snapshot accretions capturing brief moments of clarity in a continuing process of navigating an increasingly turbulent world. They are an attempt to make meaning between the familiar and otherworldly, while provoking gut-feelings of tension, connection, loss, and wonder, through obfuscation, abstraction and interpretation of material history and culture. My hybridized multidisciplinary practice centers precarity as the coming state of everything, and with it, I hope to bring a level of urgency to a sense of self-reflection that is needed if we are to look beyond the way things have always been".

Hillel O'Leary è un artista e designer multidisciplinare che lavora all'intersezione tra storia, cultura, esperienza e oggetto. Il suo lavoro si concentra sulla narrazione e sulla fabbricazione ibrida radicata nell'esplorazione delle implicazioni più profonde dell'esperienza personale e culturale. Il lavoro di **Hillel** è stato esposto a livello nazionale e internazionale, inclusi siti storici in Italia, Spagna e Stati Uniti nordorientali.

Hillel è un membro attivo della comunità artistica e facilitatore. È un membro fondatore dei Wurks, un collettivo artistico di Providence, RI, e ha collaborato con diverse istituzioni culturali senza scopo di lucro per espandere l'accesso all'arte per le comunità svantaggiate attraverso la collaborazione interdisciplinare. **Hillel** attualmente insegna Disegno Industriale presso la Rhode Island School of Design.

"Le mie sculture e installazioni sono accrescimenti di istantanee che catturano brevi momenti di chiarezza in un continuo processo di navigazione in un mondo sempre più turbolento. Sono un tentativo di dare un significato tra ciò che è familiare e ultraterreno, provocando al contempo sensazioni viscerali di tensione, connessione, perdita e meraviglia, attraverso l'offuscamento, l'astrazione e l'interpretazione della storia e della cultura materiale. La mia pratica multidisciplinare ibrida centra la precarietà come lo stato di arrivo di ogni cosa e, con essa, spero di portare un livello di urgenza a un senso di autoriflessione che è necessario se vogliamo guardare oltre il modo in cui le cose sono sempre state".

Time Traveler

30x60x60 cm
Marmo/Marble:
Orto di Donna Venato



Dakota Pace

Dakota Pace is an artist, educator and entrepreneur. He has taught parametric design workshops at Rensselaer Polytechnic Institute and currently teaches classes on 3d fabrication and digital design at Bennington College. **Pace** is a co-founder of Lepace, a design firm that seeks to make advanced digital design and fabrication techniques accessible to other artists and companies. Working with various architects, artists, and design firms, Lepace has worked on installation projects that appear in the Brooklyn Museum, the Oslo Architecture Triennale, the Hong Kong Biennale of Urbanism\Architecture, the Tallinn Architecture Biennale, and the Tomorrows Exhibition.



Dakota Pace è un artista, educatore ed imprenditore. Ha insegnato in diversi workshop di progettazione parametrica al Rensselaer Polytechnic Institute e attualmente tiene corsi di fabbricazione 3D e design digitale al Bennington College. **Pace** è un membro fondatore di Lepace, un'azienda di design che cerca di rendere accessibili ad altri artisti e aziende tecniche avanzate di progettazione e fabbricazione digitale. Lavorando con vari architetti, artisti e studi di design, Lepace ha lavorato a progetti di installazione in mostra al Brooklyn Museum, alla Triennale di architettura di Oslo, alla Biennale di Urbanism\Architecture di Hong Kong, alla Biennale di Architettura di Tallinn e alla Tomorrows Exhibition.

**Collapsed History
(Post Peak Knowledge)**

73x30x30 cm
Marmo/Marble: Grigio Bardiglio



Justin Rodier

Justin William Rodier is a niche internet micro celebrity, millennial, Scorpio, multimedia artist, and arts educator living and working in Phoenix Arizona. The artist researches art history, technology, and extremist internet subcultures. Justin also enjoys gardening, hiking, and shitposts.

More info: [@scobyallstars](http://Justinrodier.com)

Inspired by the often imitated 1977 Kenner Chewbacca sculpt, **Collapsed History (Post Peak Knowledge)** embraces automation bias, allowing the creation of a new form sculpted by misinformation aggregated in the 3D scan. Collapsing the aesthetics of ancient artifacts with speculative future ruins of a forever franchise illustrates the possibility of The Cult of Chewbacca. The piece offers a speculative artifact supposing a collapse and rediscovery of western civilization.



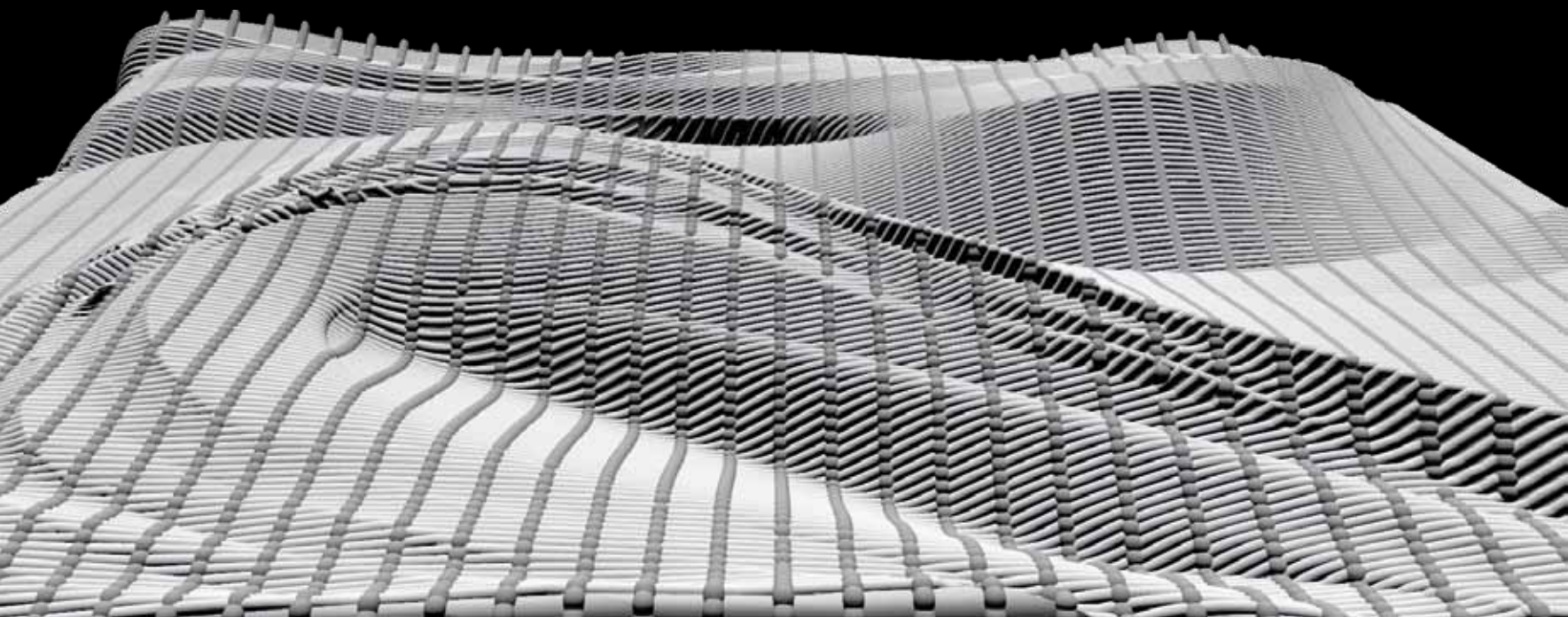
Justin William Rodier è una micro celebrità di nicchia su Internet, millennial, Scorpione, artista multimediale ed educatore artistico che vive e lavora a Phoenix, in Arizona. L'artista ricerca la storia dell'arte, la tecnologia e le sottoculture di Internet. A **Justin** piace anche il giardinaggio, l'escursionismo e lo "shitposting".

Maggiori informazioni: [@scobyallstars](http://Justinrodier.com)

Inspirato alla scultura di Kenner Chewbacca del 1977, spesso imitata, Collapsed History (Post Peak Knowledge) abbraccia il pregiudizio dell'automazione, consentendo la creazione di una nuova forma scolpita dalla "disinformazione aggregata" nella scansione 3D. Provocando il collasso dell'estetica dei manufatti classici con rovine future ed attraverso la speculazione di un "franchise eterno", l'artista illustra la possibilità di rendere Chewbacca un oggetto di culto. Il pezzo offre una rappresentazione di un manufatto oggetto di speculazione, supponendo un crollo e una riscoperta della civiltà occidentale.

Expanded field

60x40x10 cm
Marmo/Marble: Grigio Vagli



Paola Sanguinetti



Paola Sanguinetti is the Director of the Design School at Arizona State University Herberger Institute for Design and the Arts. **Paola** has 25 years of teaching experience in architecture. She received a Bachelor of Architecture at the University of Kansas, a Master of Science in Advanced Architectural Design from Columbia University, and a PhD from the Georgia Institute of Technology, specializing in Design Computation and Simulation. **Paola** has been recognized for her excellence in teaching, including DesignIntelligence's most admired educators. Her passion is mentoring students and supporting the participation of underrepresented groups in computational design, virtual reality and robotic fabrication. **Paola** is affiliated to The Design School, University of Arizona.

The inspiration for the stone surface comes from the memory of architectural explorations that were done in the 90's, thinking of architecture in an expanded field between sculpture, landscape and space. Revisiting these concepts, with the state of the art capabilities of digital tools, automation and robotics, provides a challenge for human-computer exploration against the material properties of stone. We are both present and connected by the power of memory.

Paola Sanguinetti è direttrice della Design School dell'Herberger Institute for Design and the Arts dell'Arizona State University. **Paola** ha 25 anni di esperienza di insegnamento in architettura. Ha conseguito una laurea in architettura presso l'Università del Kansas, un Master of Science in Advanced Architectural Design presso la Columbia University e un dottorato di ricerca presso il Georgia Institute of Technology, con

specializzazione in Design Computation and Simulation.

Paola è stata anche riconosciuta tra gli educatori più ammirati di DesignIntelligence per la sua eccellenza nell'insegnamento. La sua passione è fare da mentore agli studenti e supportare la partecipazione di gruppi sottorappresentati nella progettazione computazionale, nella realtà virtuale e nella fabbricazione robotica.

Paola è affiliata a The Design School, University of Arizona.

L'ispirazione per la superficie lapidea nasce dalla memoria delle esplorazioni architettoniche che sono state fatte negli anni '90, pensando all'architettura in un campo allargato tra scultura, paesaggio e spazio. La rivisitazione di questi concetti, con le capacità all'avanguardia di strumenti digitali, automazione e robotica, rappresenta una sfida per l'esplorazione uomo-computer contro le proprietà materiali della pietra. Siamo entrambi presenti e collegati dal potere della memoria.

Plinfi

161x46x30 cm
Marmo/Marble: Bianco Carrara



Sumit Sarkar is a digital/analogue sculptor and painter taking inspiration from various sources including religious iconography, science fiction and comic/cartoon/graffiti art, with recent work focusing on abstracted sculptural form.

New technology is at the forefront of **Sumit**'s practice with recent projects exploring marble 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.

www.kriksix.com

Sumit's work continues to move away from complex, figurative art to increasingly simplified and abstracted forms. His new sculptures take the form of distorted plinths, designed to integrate the mill lines created by the robot arm to imbue the warped aesthetic.



Sumit Sarkar è uno scultore e pittore digitale/analogico che si ispira a varie fonti tra cui iconografia religiosa, fantascienza, fumetti e graffiti; con lavori recenti incentrati sulla forma scultorea astratta.

Le nuove tecnologie sono parte essenziale della pratica di **Sumit**, con i recenti progetti che esplorano la fresatura del marmo con un braccio robotico a 7 assi, la realtà virtuale e aumentata, il motion capture e la stampa 3D multimateriale. La

tecnologia e il processo spesso informano l'idea.

www.kriksix.com

Il lavoro di **Sumit** continua ad allontanarsi dall'arte figurativa complessa, verso forme sempre più semplificate e astratte. Le sue nuove sculture prendono la forma di plinti distorti, progettati per integrare le linee di fresatura create dal braccio del robot per impregnare l'estetica deformata.

Encaptured

70x29x62 cm / 76x29x51 cm
Marmo/Marble: Acqua Bianco / Nero Marquinia



Kieu Tran



Kieu Tran creates elegant, sensuous, biomorphic sculptures that exist somewhere between the abstract and figurative. Kieu strives to give expression to emotion, to allow the aesthetic of the form to tell you something about the inspiration behind the piece on a wordless, instinctual level. She considers her sculptures to be an effort that gives form to the human soul and to remind us of our shared humanity. Her work has been featured in Interior Design Magazine, Surface Magazine, Sight Unseen, EST Living and Design Anthology Asia.

www.studiokieu.com

The meditation on love, joy and connection that characterizes **Kieu's** work is further reflected in **Encaptured**. She combined 3D scans of two sculptures previously realized in clay and altered them digitally to create a new dialogue between the forms. They intentionally intersect. The result of the two forms displayed apart, with the imprint of one on the other, creates a tension and sense of longing that is inspired by the sometimes inexplicable gravitational pull we have to others, friendly or romantic. The two forms yearn to be connected and you want to help them.

Kieu Tran crea sculture eleganti, sensuali e biomorfiche che esistono a metà strada tra l'astratto e il figurativo. Kieu si sforza di dare espressione alle emozioni, per consentire all'estetica della forma di comunicare qualcosa sull'ispirazione dietro il pezzo, a un livello istintivo e senza parole. Considera le sue sculture uno sforzo che dà forma all'anima umana e ci ricorda la nostra comune umanità. Il suo lavoro è stato descritto in Interior Design Magazine, Surface Magazine, Sight Unseen, EST Living e Design Anthology Asia.

Surface Magazine, Sight Unseen, EST Living e Design Anthology Asia.

www.studiokieu.com

La meditazione sull'amore, la gioia e la connessione che caratterizza il lavoro di **Kieu** si riflette ulteriormente in **Encaptured**. Ha combinato le scansioni 3D di due sculture precedentemente realizzate in argilla e le ha modificate digitalmente per creare un nuovo dialogo tra le forme. Si intersecano intenzionalmente. Il risultato delle due forme visualizzate separatamente, con l'impronta dell'una sull'altra, crea una tensione e un senso di desiderio che si ispira all'attrazione gravitazionale a volte inspiegabile che abbiamo verso gli altri, sia essa di tipo amichevole o romantica. Le due forme desiderano essere collegate e si lascia all'osservatore il compito di aiutarle.

Circuitous

66x31x40 cm
Marmo/Marble: Nero Marquina



Pat Wasserboehr



Pat earned her MFA degree from the College of Visual Arts at Boston University. She currently teaches sculpture at the University of North Carolina at Greensboro. **Pat's** sculpture has been exhibited in art museums, centers, and galleries throughout the United States and internationally in China, France, Germany, Italy, and Spain. She has attended artist's residencies with the Digital Stone Project for five summers, in La Napoule, France, Cortona, Italy, and in Salem, New York. From UNCG she has received the Summer Excellence Research Grant, Kohler Travel Awards, and the Dean's Initiative Award for Research and Creativity.

Circuitous is part of an ongoing series of sculptures that explore the concepts of underlying geometry, space, and internal and external forms. My sculpture is informed by daily walks in the woods and my observations of nature's formations in various stages of degeneration, growth, resilience, and preservation.

Pat ha conseguito il MFA presso il College of Visual Arts della Boston University. Attualmente insegna scultura presso l'University of North Carolina a Greensboro. La produzione scultorea di **Pat** è stata esposta in musei, centri e gallerie d'arte negli Stati Uniti e a livello internazionale in Cina, Francia, Germania, Italia e Spagna. Ha frequentato residenze d'artista con il Digital Stone Project per cinque edizioni, a La Napoule, Francia, Cortona, Italia, e a Salem, New York. Dall'UNCG ha ricevuto il Summer Excellence Research Grant, i Kohler Travel Awards e il Dean's Initiative Award for Research and Creativity.

Circuitous fa parte di una serie di sculture, ancora in corso, che esplorano i concetti di geometria nascosta, spazio e forme interne ed esterne. La scultura è ispirata dalle passeggiate quotidiane nei boschi e dalle osservazioni dell'artista sulle formazioni della natura in vari stadi di degenerazione, crescita, resilienza e conservazione.

Astronaut Gloves
Hubble emergency repair mission

41 x 20 x 17 cm each
Marmo/Marble: Calacatta gold





Ashley Zelinskie is Brooklyn-based conceptual artist utilizing a post-New Media approach, wherein the media employed are merely vehicles in service of underlying concepts, she is attempting the process of translating our vast history into an eternal and universal language, while focusing a lens on our place as a small part of a larger whole. 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.

Ashley's work has been featured by Vice, Brooklyn Magazine, the New York Times and Hyperallergic. Her work forms part of the permanent collection of the US Department of State Art in Embassies Program, has been exhibited at Sotheby's New York 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 the Shapeways x Museum of Art and design "Out of Hand" exhibition residency. She is currently working in collaboration with NASA and the Smithsonian and is a graduate of the Rhode Island School of Design.

Ashley Zelinskie è un'artista concettuale con base a Brooklyn, NY. E' un'artista che mette in pratica un approccio post – New Media, nel quale i media utilizzati risultano essere semplici veicoli al servizio di concetti sottotraccia; il suo lavoro cerca di tradurre il nostro vasto bagaglio storico in un linguaggio eterno ed universale, mantenendo allo stesso tempo l'attenzione sul nostro spazio vitale, inteso come una piccola parte del "tutto". Utilizza una grande varietà di mate-

riali, dalla scultura alla tela, passando per la stampa, utilizzando le tecnologie più moderne come stampa 3D, taglio laser a controllo numerico, metallizzazione, etc. Il lavoro di **Ashley** è focalizzato verso la visualizzazione di dati in forma astratta, e nel trovare nuovi ed interessanti modi per descrivere idee complesse.

Il lavoro di **Ashley** è stato pubblicato su Vice, Brooklyn Magazine, the New York Times and Hyperallergic. E' parte della collezione permanente del Dipartimento di Stato USA, per il programma Art in Embassies, è stato esposto a Sotheby's, New York, e, di recente, nel museo ArtScience di Singapore. Ashley è stata artista residente del New Inc. the New Museum's Art and Technology Incubator e dello Shapeways x Museum of Art and design "Out of Hand". Sta collaborando con la NASA e con lo Smithsonian, ed ha conseguito la laurea presso la Rhode Island School of Design.



Sponsorship or grants

- Woodbury Foundation
- Arts Council of England
- Donald N Rabiner Memorial Fund, ASU
- University of North Carolina at Greensboro, the Kohler International Travel Grant and the CVPA Dean's Award for Research and Creative Activities.
- Canada Arts Council
- Toronto Arts Council
- Arts Nova Scotia, Canada.
- RISD Professional Development Fund
- Li'lPocalypse Productions Artist Grant
- Faculty Development Award, College of Architecture and Design, University of Tennessee, Knoxville for the project Perceptions of Misconceptions: Intersecting Stone and Fabric Material Identities by Felicia Francine Dean

University and professional affiliations

- Masaryk University, Brno, Czech Republic
- University of Tennessee, Knoxville
- School of Visual Arts, University of North Carolina at Greensboro, North Carolina
- Herberger Institute for Design and the Arts, Arizona State University Tempe, Arizona
- Bennington college, Bennington, Vermont
- Rhode Island school of design, Providence, Rhode Island
- Boston Sculptor's Gallery
- The Wurks
- Concordia University, Montréal, Québec, Canada.
- NSCAD University, Halifax, Nova Scotia, Canada.

Special thanks

DSP Board of Directors

- Jon Isherwood | President
- Mary Neubauer
- Pat Wasserboehr
- Michael Rees
- Enrico Rosado
- 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
- Alessandro Romanini | curator of the exhibition
- Cori Solomon for her support in fund raising
- Lucca In-Tech s.r.l. (ente gestore del Museo Virtuale della Scultura e dell'Architettura "MUSA" Pietrasanta) nella persona dell'Amministratore Unico Gianluca Guidi

Exhibition partners

- Galleria Giovanni Bonelli
- Lis10 Gallery
- Lucifero Design – Roberta Patalani

Lo Staff di Garfagnana Innovazione | Garfagnana Innovazione's Staff

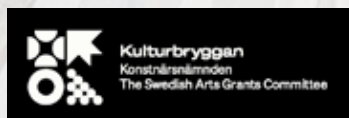
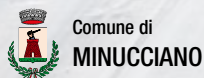
- Igor Baisi
- Lorenzo Busti
- Andrea Canini
- Stefano Coiai
- Gabriel Ferri
- Alessandro Gaioni
- Marco Lombardi
- Gianluca Tarabella
- Andrea Rossi

Coordinamento | Coordinator

- Lesley Mirling 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



Graham Foundation

GALLERIA GIOVANNI BONELLI

LIS10 GALLERY

LUCIFERO DESIGN
ROBERTA PATALANI

**Museo Virtuale della Scultura e
dell'Architettura "MUSA" Pietrasanta**

Si ringrazia per la collaborazione:

