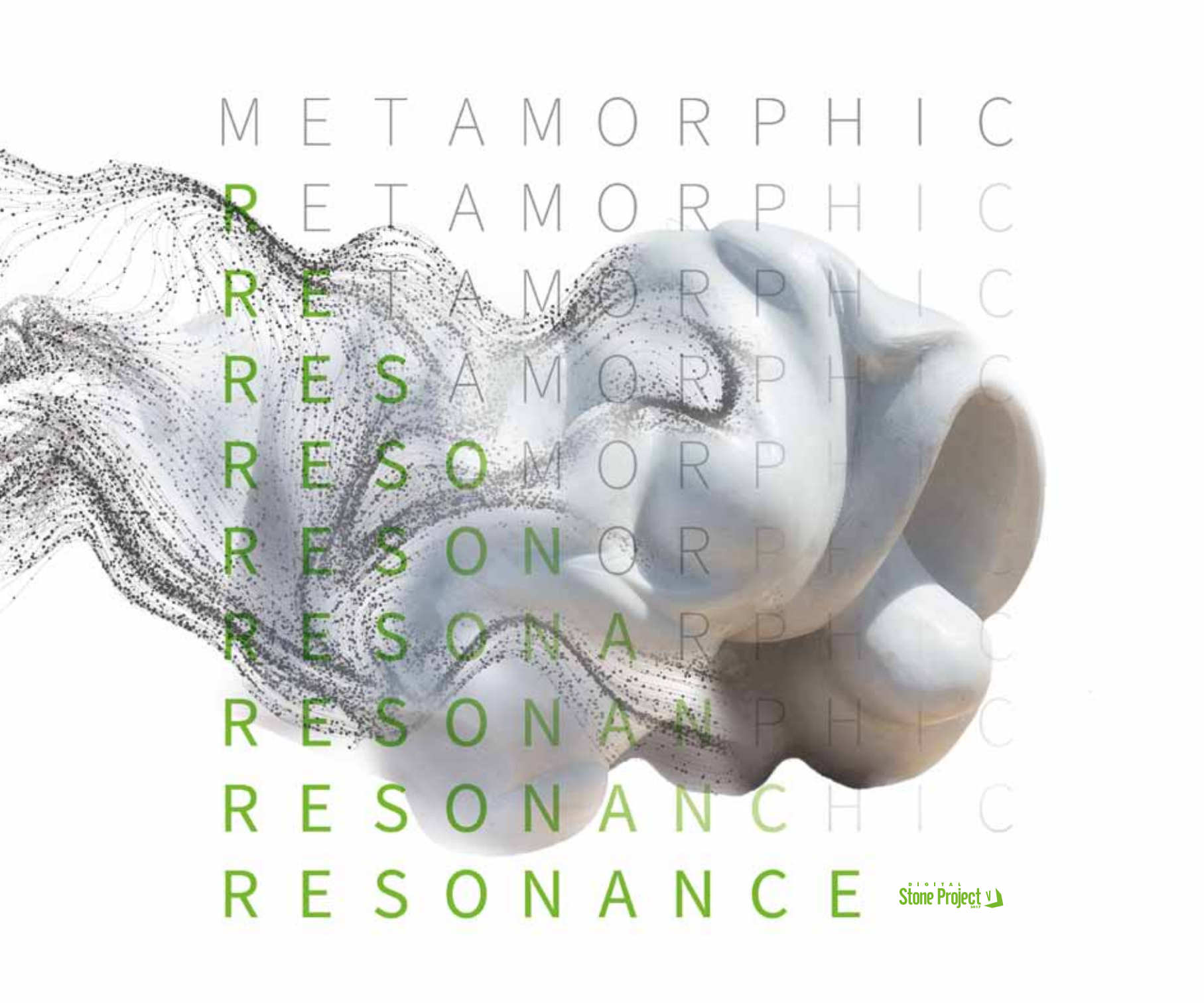




M E T A M O R P H I C
R E T A M O R P H I C
R E T A M O R P H I C
R E S A M O R P H I C
R E S O M O R P H I C
R E S O N O R P H I C
R E S O N A R P H I C
R E S O N A N P H I C
R E S O N A N C H I C
R E S O N A N C E

Introduzione <i>Introduction</i>	3
Digital Stone Project	4
Garfagnana Innovazione	4
Le sculpture <i>The sculptures:</i>	
James Carl: Black holes	7
Nicholas Decker: Cultural Capital	9
Lauren Ewing: Oceanmind	11
Shayani Fernando: Archi-Twist	13
Carol Frischling: Enfolding - Awolgente	15
Jon Isherwood: Bloom	17
Gary Kulak: Evolutionary Culture	19
Jonathan Monaghan: Alien Baroque	21
Mary Neubauer: Column: Quality Control - Polar Vortex	23
Michael Rees: Slappy Pappy	25
Robert Michael Smith: Obelisk OblaDa	27
Claire Stromberg: Peristalsis	29
Chelsea Tinklenderg: Loud	31
Pat Wasserboehr: Fukushima Memorial	33
Ospiti <i>Guests</i>	
Mia Castro: Absence and Presence (現存と不在)	35
Bruno Luzzani: Come seta	37
Galleria fotografica <i>Photo gallery</i>	38



The Digital Stone Project and Garfagnana Innovazione are collaborating for the fifth 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 METAMORPHIC RESONANCE 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.

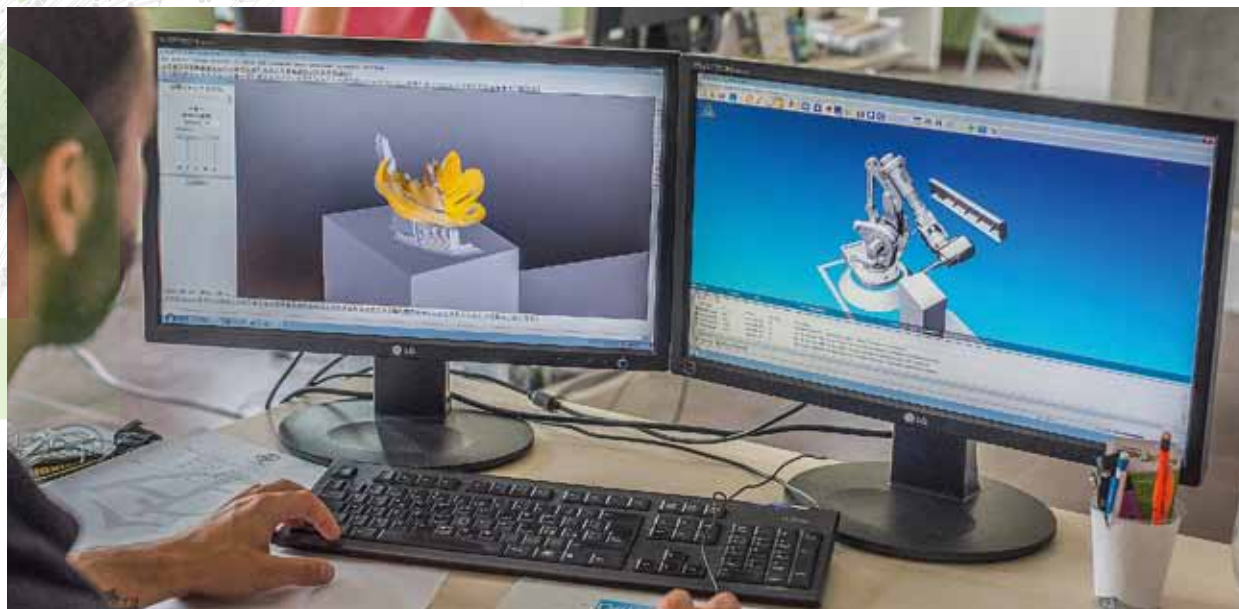
These artists have repurposed software and machinery designed for the aerospace and automotive industries to the humanistic purpose of art. They collaborated with robotics engineer Gabriel Ferri (Garfagnana Innovazione) to create all of the computational data that drives the robotic cutting arm. In addition to using use 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 quinta volta per portare in Garfagnana artisti, designers ed architetti dando loro la possibilità di lavorare con le nuove tecnologie ed il celebre marmo della Toscana.

La mostra METAMORPHIC RESONANCE 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 sono integrate con ricchi approcci formali e costrutti teorici.

Questi artisti hanno riutilizzato softwares 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.

Introduction





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 centre 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. At the centre 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.

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 **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.

GARFAGNANA INNOVAZIONE AND Digital Stone Project



BLACK HOLES

James Carl was born in Montreal in 1960. He holds degrees from the University of Victoria, Rutgers University, McGill University and the Central Academy of Fine Arts, Beijing. Carl's work has been exhibited and collected in Canada the US, China, France, Germany and Italy. He currently resides in Toronto and is a professor at the University of Guelph.

La sua opera per questa mostra è un modello di lavoro per uno schermo architettonico di grandi dimensioni. Nell'opera si fa uso di forme ripetitive comuni ed un po' eccentriche, generate digitalmente ed in seguito lavorate a mano e realizzate in marmo Marquinia nero. La scultura unisce la forma ordinaria di una serie di camere d'aria ad un'esperienza percettiva di occultamento ed esposizione comuni nell'architettura dei giardini cinesi.

Carl's sculpture for this exhibition is a working model for a large scale architectural screen. The work makes use of common, slightly eccentric, repetitive forms, digitally generated and hand finished in black "Marquinia" marble. The sculpture marries the form of the ordinary inner tube to a perceptual experience of concealment and exposure common in Chinese garden architecture.

James Carl è nato a Montreal nel 1960. Si è laureato presso University of Victoria, Rutgers University, McGill University e Central Academy of Fine Arts a Pechino. Le opere di Carl sono state esposte in Canada, Cina, Francia, Germania e Italia. Attualmente vive a Toronto ed è un professore presso la University of Guelph.

JAMES
Carl



7



CULTURAL CAPITAL

Nicholas is a graduate student at the Pennsylvania State University. He is pursuing a Masters of Science degree in landscape architecture, and is studying public art from a landscape perspective. He received his Bachelor's degree in landscape architecture from Utah State University, where he also studied sculpture and stone carving under Ryoichi Suzuki and gained a minor in sculpture. In his sculpture, Nicholas prefers hand stone carving, and his forms reflect his beliefs on the relationship between humanity and nature.

Nicholas sta realizzando una componente scultorea, parte della sua tesi per il Master. L'opera ha una forma simile a quella umana, che però deriva dal risultato di un'analisi geospaziale dell'arte pubblica di Pittsburgh, in Pennsylvania. Nicholas ha condotto analisi di densità in tutta la città ed in seguito le ha trasformate e manipolate in modo da ottenere la forma che potete vedere.

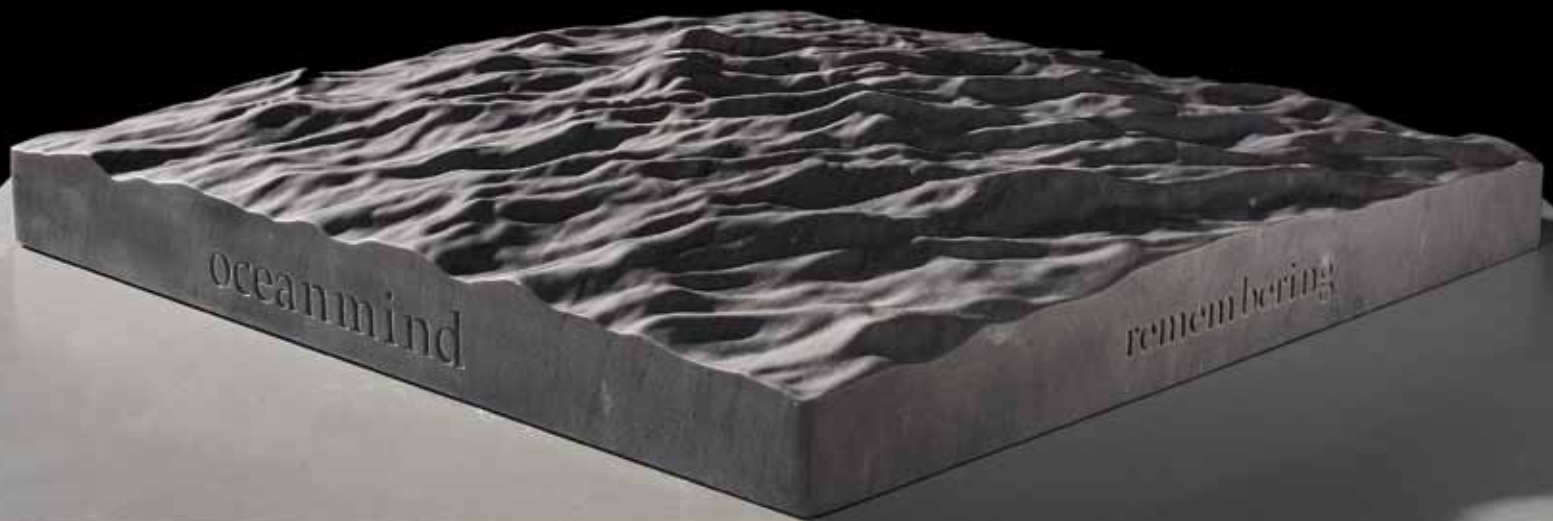
Nicholas è uno studente laureato presso la Pennsylvania State University. Sta per ottenere un Master of Science in architettura del paesaggio, e sta studiando l'arte pubblica dalla prospettiva paesaggistica. Si è laureato in architettura del paesaggio presso la Utah State University, dove ha inoltre studiato scultura e lavorazione della pietra con Ryoichi Suzuki ed ha ottenuto una specializzazione in scultura. Nelle sue opere, Nicholas preferisce scolpire a mano, e le forme da lui predilette riflettono la sua fiducia nella relazione tra umanità e natura.

Nicholas is completing a sculptural component to his Master's thesis. The piece has a human-like form, but the form is derived from results of a geospatial analysis of public art in Pittsburgh, Pennsylvania. Nicholas ran density analyses across the city, then projected and manipulated it into the form you see.

NICHOLAS
Decker



9



Lauren Ewing is a sculptor and imagist. Her work explores the collapse of nature into culture and the relationship between desire, memory and material culture. She was a founding member of the Digital Stone Project and has a studio in New York City. Her work is in the collections of many private and public collections including the MoMA, The Metropolitan Museum, The San Diego Contemporary, Chase Manhattan Bank and Walt Disney.

In questo momento sta realizzando un'edizione di cinque sculture (18"x18"x3"H) in marmo bardiglio. Rappresentano un momento nel tempo, uno scatto istantaneo della superficie dell'oceano, in perpetuo cambiamento, con inciso il testo "remembering-oceanmind-remembering-wildheart".

Lauren Ewing è una scultrice ed imagista. Le sue opere esplorano il collasso della natura nella cultura e la relazione tra desiderio, memoria e cultura materiale. E' uno dei membri fondatori del Digital Stone Project ed ha uno studio a New York. Le sue opere fanno parte di numerose collezioni private e pubbliche, tra le quali MoMA, Metropolitan Museum, San Diego Contemporary, Chase Manhattan Bank e Walt Disney.

She is making and edition of 5 sculptures (18"x18"x3"H) in honed Bardiglio marble. They are a moment in time, a snap shot of the surface of the ever changing ocean with the inscribed text "remembering-oceanmind-remembering-wildheart".

LAUREN
Ewing



11



ARCHI-TWIST

Shayani Fernando, a licensed Architect and PhD researcher based in Sydney pursuing the challenges of the profession shaping extraordinary spaces. Exploring the past to build for the future with emerging technologies to reform the value of craft. She presented guest lectures at the Politecnico Bari, ETH Zurich, UNSW and co-authored research papers 'Waterjet and Wire-cutting workflows in Stereotomic Practice' Caadria2017 China; 'Model as Machine' EAA/ARCC2016 Lisbon; 'Stereotomy of Wave Jointed Blocks' Rob|Arch2016 Sydney; 'Surveying Stereotomy' ARCC2015 Chicago and 'Digital Stereotomy' CAADFutures2015 Brazil. She is recipient of the Young Caadria award 2017 and ACIS Cassamarca research scholarship for Italian studies.

"Archi-Twist" è un'esplorazione di strutture autoportanti in pietra. Il modello di arco catenario contorto è composto dall'incastro di varie tipologie di giunti ad onda, basati sulla curvatura catenaria.

"Archi-Twist" is an exploration of self supporting structures in stone. The twisted catenary arch model is comprised of interlocking wave joint typologies based on catenary curvature.

Shayani Fernando è laureata in architettura ed è una PhD Researcher. Vive a Sydney e persegue le sfide legate alla sua professione dando forma a spazi straordinari. Esplorando il passato per costruire il futuro attraverso tecnologie emergenti, vuol restituire valore alla lavorazione artigianale. Ha partecipato a conferenze presso il Politecnico di Bari, "Waterjet and Wire-cutting workflows in Stereotomic Practice" in Cina; "Model as Machine" a Lisbona, "Stereotomy of Wave Jointed Blocks" a Sydney, "Surveying Stereotomy" a Chicago e "Digital Stereotomy" in Brasile. Ha ricevuto lo Young Caadria award 2017 e l'ACIS Cassamarca research Scholarship for Italian studies.

SHAYANI
Fernando



13



ENFOLDING - AVVOLGENTE

Carolyn studied art 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 by including complex 2D digital works and videos. This ultimately led her to create 3D digital images and turning them into physical sculptures. Carolyn's prints and sculptures have been shown extensively in galleries in Pittsburgh, New York and Minneapolis. One of her sculptures was part of a special exhibition at the Carnegie Museum of Art in Pittsburgh in 2016. Carolyn currently lives in Pittsburgh, where she has a studio.

La sua opera, intitolata "Awolgente" o "Enfolding", allude all'amore materno ed a quello sensuale e ad una fiaba della sua infanzia scritta da Hans Christian Andersen intitolata "L'acciarino magico". Il suo obiettivo è quello di dare alla pietra un senso di voluttuosità e movimento.

Carolyn ha studiato arte presso il Grinnell College a Iowa, ed in particolare pittura, disegno ed incisione. Alla Washington University di St. Louis si è concentrata soprattutto sull'incisione. Con il tempo, Carolyn ha iniziato ad occuparsi anche di lavori digitali in 2D e video. Ciò l'ha portata a realizzare immagini digitali 3D per poi trasformarle in sculture fisiche. Le incisioni e le sculture di Carolyn sono state esposte in numerose gallerie di Pittsburgh, New York e Minneapolis. Una delle sue sculture è stata parte di una speciale mostra presso il Carnegie Museum of Art di Pittsburgh nel 2016. Attualmente Carolyn vive a Pittsburgh, dove ha uno studio.

Her sculpture, titled "Awolgente" or "Enfolding", alludes to maternal love as well as sensual love and to a fairytale from her childhood called The Tinderbox by Hans Christian Andersen. She wanted to give the stone a sense of voluptuousness and movement.

CAROLYN
Frischling



15



Le più recenti opere di Isherwood rappresentano un ulteriore sviluppo del suo continuo dialogo con le sensazioni associative di forma e superficie. Le forme sono compresse, distorte o spremute e rese più intime grazie a sottili regolazioni di scala. Lui non imita il corpo; tuttavia, l'aspetto sensuale delle forme manipolate propone fisicità allo spettatore anche in assenza di figurazione. Linee incise contornano le superfici per enfatizzare la forma, creano l'illusione di espansione nello spazio e generano associazioni visive come pattern, immagini stratificate, il cui significato è celato. Lo spettatore è invitato ad investigare la comprensione visuale di percezione intuitiva.

La tensione tra la forma, il modello e la superficie che caratterizza le opere di Isherwood si riflette ulteriormente nelle tensioni relative alla sua tecnica ed ai materiali. Le sue sculture sono il risultato di un processo unico in cui l'antico ed il moderno si confrontano l'un l'altro: la pietra, il più antico e sensuale tra i materiali scultorei, è lavorata con l'aiuto di metodi ultra tecnologici. Ciò permette ad Isherwood di ottenere una precisione senza compromessi nel trattamento delle superfici incise, che gioca con e contro le forme tondeggianti, carnose, morbide che conferiscono carattere sostanziale ai suoi modelli organici.

Isherwood's most recent sculptures represent the further development of his ongoing dialogue with the associative sensations of form and surface. Forms are compressed, distorted, or squeezed, and made more intimate by subtle adjustments of scale. He does not imitate the body; however, the sensual aspect of the manipulated shape proposes physicality to the viewer even in the absence of figuration. Carved lines contour the surfaces to emphasize the form, create the illusion of expansiveness and provoke associations to patterning, layering and veiled imagery. We are invited to investigate the visual grasp of intuitive perception.

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 internazionalmente in musei pubblici e gallerie private. Le sue sculture sono state recentemente esposte presso Villa Strozzi a Firenze, National Museum of Pechino in Cina, The DeCordova Sculpture Park and Museum in USA ed in Belgrave Square a Londra. Ha più di venti mostre di sole sue opere, tra le quali: Reeves Contemporary in NYC, John Davis Gallery a New York; The C. Grimaldis Gallery, Baltimore; ha partecipato a diverse mostre, come quelle presso il Peggy Guggenheim Museum a Venezia, Italia; The McNay Museum, San Antonio, TX; The Derby City Museum, Derby, UK; Kunsthalle, Mannheim, Germany. I suoi lavori fanno parte di più di venticinque collezioni private. Sono state scritte recensioni su di lui su The New York Times, Art in America, ArtNews, The Washington Post, Sculpture Magazine, Partisan Reviews e The Guardian, UK. E' un insegnante presso il Bennington College ed è il presidente del Digital Stone Project.

JON
Isherwood

17





EVOLUTIONARY CULTURE

As the son of a steelworker and grandson of a coal miner, Gary Kulak grew up in Noblestown, Pennsylvania, a small town outside Pittsburgh. He remembers visiting Bethlehem Steel Co. with his father and the discussions of the mill at dinner. In Pittsburgh, everyone spoke of the mills and legend has it that the iron in the water made them strong. Gary's father made sure he pursued an education and did not have life in the mills. As an artist, Mr. Kulak continues a tradition of drawing from the memories of his youth and embedding them in steel. Gary began his career as a professional sculptor in 1974 graduating with a BFA from Cranbrook in 1975. He completed his MFA from Hunter College in 1983. Gary worked with John Henry in Chicago prior to Cranbrook. At Cranbrook, he studied with Michael Hall. Upon graduation, as an independent artist, Gary assisted Sol Lewitt, John Mason and Lyman Kipp with installations of their work. At Hunter College in New York, Gary studied with John Mason, Robert Morris and assisted Alice Aycock. Gary's work is a part of many public and private collections throughout the US. He is currently Head, Fine Arts Department at Cranbrook Schools in Bloomfield Hills, Michigan.

"Evolutionary Culture" continua la sua indagine, che dura ormai da quarant'anni, sulla sedia vista sia come metafora che come archetipo. Il lavoro è iniziato con la scansione 3D di un modello di bronzo creato trenta anni fa. Ha modificato l'opera con il software di Autodesk, creando un ponte concettuale tra pensiero e tempo. Il processo di lavorazione coinvolge metodi sia tradizionali sia contemporanei per creare una nuova forma evolutiva.

"Evolutionary Culture" continues his 40-year investigation into the chair as both metaphor and archetype. This work began by 3D scanning a bronze form created 30 years ago. He transformed the work with Autodesk software, creating a conceptual bridge of thought and time. The process incorporates both traditional and contemporary methods for creating a new evolutionary form.

Figlio di un lavoratore di acciaio e nipote di un minatore di carbone, Gary Kulak è cresciuto a Noblestown, in Pennsylvania, una piccola cittadina fuori Pittsburgh. Ricorda di aver visitato la Bethlehem Steel Co. con suo padre e le discussioni sulla fabbrica che avevano luogo attorno al tavolo durante la cena. A Pittsburgh, tutti parlavano delle fabbriche, addirittura girava una leggenda secondo la quale il ferro presente nell'acqua rendesse gli abitanti più forti. Il padre di Gary si è assicurato che il figlio ricevesse un'educazione e che non dovesse passare la sua vita a lavorare in fabbrica. Come artista, Gary Kulak persegue la tradizione di disegnare cose che provengono dai ricordi della sua giovinezza incastrandole poi nell'acciaio. Gary ha iniziato la sua carriera da scultore professionista nel 1974, ottenendo una laurea BFA a Cranbrook nel 1975. Ha completato il suo MFA presso l'Hunter College nel 1983. Gary ha lavorato a Chicago con John Henry prima di iniziare a Cranbrook. A Cranbrook, ha studiato con Michael Hall. Dal momento in cui si è laureato è un artista indipendente. Gary ha affiancato Sol Lewitt, John Mason e Lyman Kipp nelle installazioni di alcune loro opere. Presso l'Hunter College di New York, Gary ha studiato con John Mason, Robert Morris ed ha affiancato Alice Aycock. Le opere di Gary sono parte di numerose collezioni pubbliche e private in tutti gli Stati Uniti. Attualmente è direttore del Fine Arts Department presso Cranbrook Schools a Bloomfield Hills, Michigan.

GARY
Kulak



19



Jonathan Monaghan (b.1986, New York) works across a range of media, including prints, sculpture and animated video, to produce otherworldly objects and narratives. Drawing on wide-ranging sources, such as historical artworks, science fiction, and advertising, his works seem to elicit subconscious fears associated with technology, consumerism and authority. Past exhibitions and screenings of his work include The Sundance Film Festival, The Crystal Bridges Museum of American Art, and The Eyebeam Art + Technology Center. His work has been featured in The Washington Post, VICE, The Wall Street Journal and The Village Voice. Monaghan is represented by bitforms gallery in New York and Galerie 22,48m2 in Paris.

“Alien Baroque” è una serie di inquietanti e ultraterrene sculture in marmo di Carrara. La superficie delle sculture somiglia a quella della mobilia, e sono decorate con dettagli 3D dorati in stile barocco. Le opere appaiono come oggetti decorativi di lusso provenienti da una dimensione aliena.

“Alien Baroque” is a series of unsettling and otherworldly sculptures in white Carrara marble. The surface of the sculptures reference a furniture-like skin, and are ornamented with 3D printed gold baroque details. The works appear like luxury decorative objects from an alien dimension.

Jonathan Monaghan (nato nel 1986 a New York) lavora utilizzando vari mezzi, come stampe, scultura e video animati, per produrre oggetti e narrazioni ultraterreni. Basandosi su fonti ad ampio raggio, come capolavori storici, fantascienza e pubblicità, le sue opere sembrano stimolare paure del subconscio associate a tecnologia, consumismo ed autorità. Tra le passate mostre ed esposizioni delle sue opere: Sundance Film Festival, Crystal Bridges Museum of American Art, Eyebeam Art + Technology Center. Le sue opere sono state menzionate su Washington Post, VICE, Wall Street Journal e The Village Voice. Monaghan è rappresentato da Bitforms Gallery di New York e Galerie 22,48m2 di Parigi.

JONATHAN
Monaghan



21



COLUMN: QUALITY CONTROL
POLAR VORTEX

Working at the art/science intersection, Mary Neubauer has shown her sculpture and digital images internationally. Recent exhibitions include When Push Comes to Shove, Scottsdale (AZ) Museum of Art, Museums and the Web, Los Angeles, CA; and Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris. 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 and the Arctic Circle expeditionary residency. She is a Presidents' Professor and Head of Sculpture at Arizona State University's Herberger Institute for Design and the Arts.

Le sue recenti opere consistono in rappresentazioni tridimensionali di gruppi di dati a lungo termine riguardanti fattori legati ai cambiamenti climatici, in particolare nell'Artico. L'opera "Polar Vortex" presenta uno di questi campioni di dati. Mary continua a creare opere pubbliche interattive utilizzando dati statistici raccolti da siti remoti sparsi per il mondo.

Her recent work in three dimensional visualization of long term data sets has focused on factors driving global climate change, particularly in the Arctic. The sculpture Polar Vortex expresses one such data set. She continues to create interactive public artwork expressing statistical input from remote sites around the globe.

Lavorando a metà tra arte e scienza, Mary Neubauer ha esposto le sue sculture ed immagini digitali in tutto il mondo. Tra le sue esposizioni più recenti: When Push Comes to Shove, Scottsdale (AZ) Museum of Art, Museums and the Web, Los Angeles (CA), Cité des Sciences et de l'Industrie a Parigi. È stata artista in visita presso l'American Academy a Roma, Fulbright Fellow a Cambridge (UK) e Ford Fellow. Tra i suoi ultimi progetti il workshop presso Garfagnana Innovazione ed una spedizione al Circolo Artico. È un'insegnante e direttrice della scultura presso l'Arizona State University's Herberger Institute for Design and the Arts.

MARY
Neubauer



23

101 x 39 x 39 cm – Marmo/Marble: Bianco Orto di Donna, Bardiglio Orto di Donna
120 x 25 x 27 cm – Marmo/Marble: Bianco Sivec



SLAPPY PAPPY

Michael Rees is an artist working in themes of figuration, language, technology, and the social to weave a sculptural mélange. He has shown his work widely including the Whitney Museum in the 1995 Biennial and again in "Bitstreams" in 2001, the MARTa Museum in Germany, Art Omi, The Pera Museum in Istanbul, The Kemper Museum of Contemporary Art, and in private galleries such as 303, Bitforms, Basilico Fine Art, Pablo's Birthday, Favorite Goods and elsewhere. His most recent show Clowntown debuted at the Bravin Lee Gallery in New York in October of 2017. He will open an ambitious project at Grounds for Sculpture in February 2018. His works are in the collections of the Whitney Museum of American Art, the Kemper Museum of Contemporary Art, Kansas City, and numerous private collections. Rees has received grants from Creative Capital, the New Jersey State Council on the Arts, the Rockefeller Foundation, and the National Endowment for the Arts. He received his BFA from the Kansas City Art Institute and his MFA from Yale University. He also won a Deutscher Akademischer Austauschdienst for undergraduate study at the Kunstakademie in Dusseldorf, Germany. Rees is currently professor of Sculpture and Digital Media at William Paterson University, and Director of the Center for New Art there.

"Slappy Pappy" è un'opera in marmo che si serve della realtà aumentata per creare una ricca mélange che comprenda scultura (sia tradizionale che virtuale) ed immagini. L'opera è stata parte della mostra di Michael Rees inaugurata nel 2016, "Clown Town", nella quale ogni scultura presenta un racconto picaresco della vita di un miserabile clown. L'onnipresente aurea clownesca delle opere di Rees può essere concepita come esuberante, sciocca, incompetente, miserabile o grottesca. "Clown Town" esamina una condizione scultorea bloccata in una traiettoria trasformativa in grado di trasportarci dall'esistenza reale al mondo artificiale. Rees trasporta lo spettatore in un'idealizzata casa di specchi, mescolando sapientemente tecnologie, media, immagini e personaggi, affinché egli stesso possa prendere parte a questo gioco, conservando al contempo il proprio senso del reale.

"Slappy Pappy" is a marble sculpture that uses augmented reality to create a rich sculptural mélange that blends sculpture, imagery, and virtual sculpture together. It was included in the Rees' exhibition Clown Town 2016 in which each sculpture presented a picaresque narrative of the life of an abject clown. The inescapable clownish aura of Rees's works is felt as variously exuberant, silly, incompetent, abject or grotesque. Clown Town looks into a sculptural condition stuck within a transformative trajectory that takes us from the existential to the artificial. Rees draws viewers through an ideational house of mirrors, deftly shuffling technologies, medias, images and characters while playing in this serious game with one's sense of the real.

Michael Rees è un artista la cui opera esplora i temi di figurazione, linguaggio, tecnologia e sociale con il fine di tessere una mélange scultorea. Ha esposto le sue opere vastamente, come ad esempio allo Whitney Museum nella Biennale del 1995 ed in seguito per "Bitstreams" nel 2001, MARTa Museum in Germania, Art Omi, Pera Museum di Istanbul, Kemper Museum of Contemporary Art, ed in gallerie private come 303, Bitforms, Basilico Fine Art, Pablo's Birthday, Favorite Goods e molte altre. La sua più recente esposizione, Clowntown, è stata inaugurata presso la Bravin Lee Gallery di New York ad ottobre 2017. Inizierà un ambizioso progetto presso Grounds for Sculpture a febbraio 2018. Le sue opere fanno parte di collezioni conservate presso Whitney Museum of American Art, Kemper Museum of Contemporary Art, Kansas City, e numerose collezioni private. Rees ha ricevuto borse di studio da Creative Capital, New Jersey State Council on the Arts, Rockefeller Foundation e National Endowment for the Arts. Ha ottenuto un BFA al Kansas City Art Institute ed un MFA alla Yale University. Ha inoltre vinto il Deutscher Akademischer Austauschdienst per studi universitari presso la Kunstakademie di Dusseldorf, in Germania. Rees attualmente insegna scultura e digital media presso la William Paterson University e lì è direttore del Center for New Art.

MICHAEL
Rees



25



OBELISK OBLADA

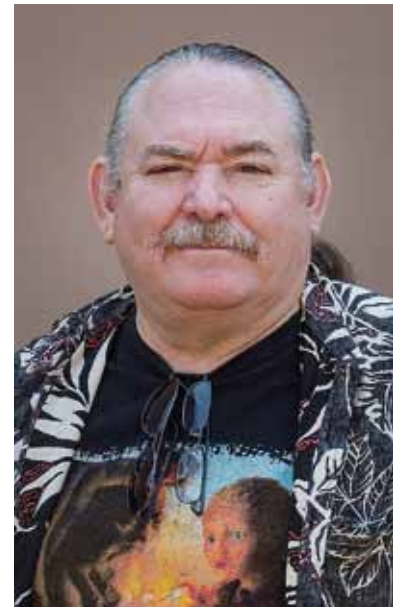
Robert Michael Smith is an active pioneer of digital sculpture, 3D CG visualization/animation, virtual reality, robotic CNC and 3D printed sculptures. Smith is tenured Associate Professor at New York Institute of Technology Fine Arts Department and Distinguished Professor at Tianjin Academy of Art. Smith 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. Smith has lectured at numerous universities, international conferences, and featured in several international articles and books. www.rms-sculpture.com

"Obelisk OblaDa", gioco visuale di parole basato sulla canzone dei Beatles "Ob-La-Di-Ob-La-Da", con riferimenti al dadaismo ed all'obelisco monumentale egizio che rappresenta un sostegno geometrico e verticale per la psichedelica e sintetica bio-forma freudiana/jungiana che con seduzione sale verso l'illuminazione orgasmica. La bio-forma è stata modellata sensorialmente in realtà virtuale, analogamente a quanto fatto in pellicole come "Johnny Mnemonic" e "Minority Report".

"Obelisk OblaDa", visual word play based upon the Beatles song, "Obladi-Oblada", with references to DaDa and the Egyptian monumental spire that functions as geometric vertical crutch for the psychedelic Freudian/Jungian synthetic bio-form that seductively climbs towards Orgasmic Enlightenment. Bio-form was haptically modeled within Virtual Reality like "Johnny Mnemonic" and "Minority Report".

Robert Michael Smith è un pioniere della scultura digitale, dell'animazione e visualizzazione computerizzata 3D, della realtà virtuale, della bio-scultura ed un insegnante presso il New York Institute of Technology Fine Arts Department e presso la Tianjin Academy of Art. Smith è uno dei membri fondatori del Digital Stone Project ed uno degli organizzatori degli workshops del DSP che si tengono ogni anno in Italia. Egli ha esposto le sue opere in tutto il mondo per oltre trent'anni. Ha tenuto conferenze presso numerose università, conferenze internazionali, e menzioni in numerosi articoli e libri internazionali. Per ulteriori informazioni: www.rms-sculpture.com.

ROBERT MICHAEL
Smith



27



PERISTALSIS

She makes art to express the softness and silliness that she feels inside. She wants to remind everyone that we never lose our inner child, but we often lose sight of them. She aims to counterbalance the bad she sees happening in the world around her with something that makes her feel the opposite. In art as in life, she aims to make people laugh, see the beauty in the small things, and feel more comfortable and less alone in the world. She often visually references the body, body systems, and microbiology, and attempt to create work that is visually tactile and that looks like it wants to be touched.

L'opera creata per il Digital Stone Project rappresenta la sua prima esperienza con la scultura digitale. Ha concepito la sua opera come un apparato digerente umano semplificato alla sua essenza, cioè movimento e struttura. Le forme morbide del marmo sono influenzate dalle sue precedenti esperienze di scultura e dal suo interesse per i giocattoli per bambini.

Claire realizza arte per esprimere la leggerezza e la dolcezza che sente dentro di lei. Vuol ricordare a tutti che non ci libereremo mai del bambino che esiste ancora dentro di noi, anche se spesso ne perdiamo ogni traccia. Claire desidera controbilanciare il male che vede accadere nel mondo intorno a lei con qualcosa che le faccia provare il sentimento opposto. Nell'arte così come nella vita, il suo obiettivo è quello di far ridere le persone, vedere la bellezza nelle piccole cose, e sentirsi più a suo agio e meno sola nel mondo. Spesso si ispira al corpo, ai sistemi corporei ed alla microbiologia per provare a creare opere che risultino "tattili" alla vista e che invoglino l'osservatore a toccarle.

The piece she is creating for the Digital Stone Project represents her first endeavor into digital sculpture. She thinks of the piece as a human digestive system reimaged and simplified to its essence as movement and texture. The soft forms of the marble piece are influenced by her work with soft sculpture and her interest in children's toys.

CLAIRE
Stromberg



29



Chelsea Tinklenberg is from Flagstaff in the mountains of Northern Arizona. With a love for building things, she received her Bachelor of Fine Art at Northern Arizona University in Studio Art with an emphasis in Sculpture. In her undergraduate studies, she worked primarily in fabricated steel, clay and bronze. Currently a graduate student at the University of North Carolina Greensboro, Chelsea has expanded her use of materials and processes to include stone carving and woodworking. She is currently experimenting with both kinetic and static sculptural forms to capture playful, comedic, movement that eludes to our ever-changing struggle to achieve balance.

La sua opera per il Digital Stone Project, "Loud", è la rappresentazione astratta di una voce che fatica per farsi sentire. Gestuale nella forma - la struttura simile a quella di un arto evoca un movimento precario - la "testa" della scultura sporge verso l'esterno come se stesse emettendo un suono.

Her carved marble piece for the Digital Stone Project, entitled "Loud", is an abstract representation of a voice struggling to be heard. Very gestural in form- the limb like structure of the piece evokes a precarious movement. The "head" of the sculpture projects outward as if emitting a sound.

Chelsea Tinklenberg viene da Flagstaff, tra le montagne del nord dell'Arizona. Ama costruire cose; si è laureata presso la Northern Arizona University in Studio Art con una particolare attenzione alla scultura. Prima di laurearsi, ha lavorato prevalentemente con acciaio, argilla e bronzo. Attualmente è una studentessa laureata presso la University of North Carolina Greensboro, si è aperta all'uso di nuovi materiali e tecniche includendo la lavorazione della pietra e del legno. Sta sperimentando forme scultoree sia cinetiche che statiche in modo da catturare movimenti giocosi e comici che possano farci mettere da parte la nostra perenne ricerca di un equilibrio.

CHELSEA
Tinklenberg

31





FUKUSHIMA MEMORIAL

Pat Wasserboehr earned her BFA and MFA degrees in sculpture from the School of Visual Arts at Boston University. She currently teaches sculpture and drawing in the Department of Art at the University of North Carolina at Greensboro and served as Head of Department from 1998 to 2010. Pat's sculpture has been represented in art museums, centers, and galleries throughout the United States and internationally in France, Italy, Germany, and Spain. She was an artist-in-residence with the University of Massachusetts Summer Abroad Program in LaNapoule, France and in Cortona, Italy with the University of Georgia's summer program. During the summers of 2014 and 2017, she participated in the Digital Stone Project/ Garfagnana Innovazione in Gramolazzo, Italy. In August of 2017, she is a participant in Salem2Salem, an international art residency at Salem Art Works, Salem, New York. Pat is the recipient of a North Carolina Regional Artist Project Grant, and several research, and travel grants from UNCG.

Pat Wasserboehr ha ottenuto le sue lauree BFA ed MFA in scultura presso la School of Visual Arts della Boston University. Attualmente, insegna scultura e disegno nel Department of Art della University of North Carolina a Greensboro ed è stata Dirigente del Dipartimento dal 1998 al 2010. Le opere di Pat sono state esposte in musei d'arte, centri e gallerie in tutti gli Stati Uniti ed in Francia, Italia, Germania e Spagna. È stata un artist-in-residence durante il Summer Abroad Program della University of Massachusetts a LaNapoule ed in Francia, ed a Cortona, in Italia, con il programma estivo della University of Georgia. Durante l'estate del 2014 e del 2017 ha partecipato al Digital Stone Project di Garfagnana Innovazione a Gramolazzo, Italia. Nell'agosto del 2017 parteciperà a "Salem2Salem", un soggiorno artistico internazionale presso Salem Art Works a Salem, New York. Pat è la destinataria del North Carolina Regional Artist Project Grant, di numerose ricerche e di borse di studio finalizzate a viaggi da parte di UNCG.

L'opera realizzata per il Digital Stone Project ha l'obiettivo di ricordare il triplo disastro - terremoto, tsunami e incidente nucleare - avvenuto a Fukushima nel 2011. La scultura è stata realizzata utilizzando elementi architettonici come curve iperboliche, archi e piani geometrici. Strutture ad arco costituiscono il frontale parallelo ed i piani posteriori, ed una volta iperbolica a forma di sella è sospesa tra di essi. Nella linea centrale di ogni arco c'è un'apertura triangolare che ha lo scopo di trasportare lo spettatore nello spazio interiore. Pat ha concepito tale opera come un santuario, una dimora per rifugiarsi dove si incoraggiano la meditazione e la riflessione. Intende partecipare ad una futura competizione con l'obiettivo di rendere tale opera una scultura monumentale per un sito pubblico in Giappone.

The sculpture she has designed for the Digital Stone Carving workshop is conceived to memorialize the Fukushima triple disaster-an earthquake, tsunami, and critical nuclear reactor accident in March 2011. The sculpture is composed using architectonic elements such as hyperbolic curves, arches, and geometric planes. Arched structures constitute the parallel front and rear planes, and a hyperbolic, or saddle-like roof is suspended between them. At the center line of each arch is a triangular-shaped opening that serves as a passageway to bring the viewer into the interior space. She envisions the sculpture as sanctuary-like, a dwelling of refuge where meditation and reflection are encouraged. She intends to enter her sculpture in future memorial competitions with the goal of generating a monumental sculpture for a public site in Japan.

PAT
Wasserboehr
33





ABSENCE AND PRESENCE (現存と不在)

Mia is a sculptor working in marble and metal. She has lived all over the world from Bolivia, Italy, Asia to South and North America. This experience has given her many points of view from diverse cultures, understanding the meaning of life. The melting of those different materials, stone and iron, is the future of her generation's reality. She thinks that right now and in the future we belong to different cultures, languages and religions all melting together. Her work is about the fragility of life and the potential power of nature and being alive.

Con "Absence and Presence" (現存と不在) ha voluto rappresentare attraverso il teschio di una tigre bianca la connessione tra vita e morte attraverso il tempo, l'attualità, il ritorno degli usi e costumi tradizionali.

La tigre bianca è considerata una divinità nella cultura asiatica, la sua forza era al tempo stesso ammirata e temuta nell'antica Cina. Era un animale yang, ovvero dalla forza maschile, ad eccezione delle tigri bianche che venivano invece associate allo yin femminile. Sebbene per alcuni la sua energia fosse reciprocamente yin e yang. D'altronde nel Sud-est asiatico la si considerava un'iniziatrice, in grado di condurre i neofiti nella giungla per morire e rinascere. Quindi un animale a metà fra due mondi.

Mia è una scultrice che lavora con il marmo e con il metallo. Ha vissuto in Paesi di tutto il mondo, come Bolivia, Italia, Asia, Nord e Sud America. Questa esperienza le ha permesso di sperimentare vari punti di vista attingendo da differenti culture, capendo il significato della vita. L'unione tra differenti materiali quali pietra e metallo, rappresenta il futuro della sua generazione. Mia ritiene che attualmente così come nel futuro apparteniamo a differenti culture, lingue e religioni mescolate tra di loro. Le sue opere trattano i temi della fragilità della vita, del potenziale potere della natura e dell'essere vivi.

With "Absence and Presence" (現存と不在), she would represent the link between life and death through the skull of a white tiger. This link is a sort of a connection that is realized throughout time, modernity, and the will of coming back to traditional habits.

In the Asian culture, the white tiger is considered a divinity, its strength is both admired and feared. The tiger was considered a "yang" animal, an animal with masculine strength, except for the white tiger that was considered a feminine and "yin" animal. At the same time, many people considered the white tiger both a "yin" and a "yang" animal. In the South-East of Asia it was considered an initiator that could lead the newbies to the jungle to die and reborn, and so an animal between two worlds.

MIA
Castro



35



COME SETA

Bruno Luzzani, sculptor and carver, was born in 1941 in Pognana Lario, where he still lives and works. He studied at the Scuola d'Arti e Mestieri "G. Castellini" in Como, where he has also been a teacher for 15 years, and at the Accademia di Brera. He has worked as a textile designer. In 1965 he started taking part to many exhibitions. Since 1985, he organizes and takes part to international sculpture symposiums. He has made many important works, now exhibited both in public and private places in Italy and abroad.

He says: "I have started as a textile designer. I transported the texture of the drapery and the veiling into my work, and then I started to confront with different materials: at first with wood, then with tuff and at the end with marble, but always with 'pietra moltrasina' in my heart".

Bruno Luzzani, scultore e incisore, è nato nel 1941 a Pognana Lario dove tuttora vive e lavora. Ha studiato alla Scuola d'Arti e Mestieri "G. Castellini" di Como, dove è stato anche insegnante per 15 anni, e all'Accademia di Brera. Ha lavorato come disegnatore tessile. Dal 1965 ha iniziato un'intensa attività espositiva, con mostre personali e collettive. Dal 1985 partecipa ed organizza simposi internazionali di scultura. Gli sono state commissionate opere di notevole importanza, esposte in luoghi privati e pubblici in Italia e all'estero.

"Vengo dal disegno per tessuti – afferma –. Il senso del pannello e della velatura l'ho portato anche nella mia scultura, dove a poco a poco ho iniziato a confrontarmi con i materiali: prima il legno, poi il tufo e infine il marmo. Con la pietra moltrasina sempre nel cuore, però."

BRUNO
Luzzani



37









Progetto a cura di | By

Garfagnana
innovazione



Digital Stone Project

In collaborazione con | With



Comune di
Minucciano

AUTODESK



STONEONE
MARBLE IN DESIGN

Universita' Affiliate | University Affiliations

Bennington College, Bennington, Vermont.
The Catholic University of America, Washington. DC
Cranbrook Schools, Bloomfield Hills, Michigan
Herberger Institute for Design and the Arts, Arizona State University Tempe. Arizona.
New York Institute of Technology, New York City, New York
Pennsylvania State University at College Park, Pennsylvania
School of the Visual Arts, University of North Carolina at Greensboro. North Carolina
University of Sydney, Australia
University of Guelph, Canada
William Patterson University, New Jersey

Ringraziamenti Speciali | Special Thanks

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

Jon isherwood president of the DSP and Stefano Coiai Director of Garfagnana Innovazione would like to extend special thanks to the following and recognize that without their generosity and support for the workshop, exhibition and conference this could never be possible:

Comune di Minucciano

The Peter Robinson fund for the arts Bloomfield Hills, Michigan

Cervietti Franco & C - Lavorazione artistica del Marmo (Pietrasanta),

Ex Marmi di Lorenzo Martino Toni - spazi mostra / building for the exhibition

Lo staff di Garfagnana Innovazione / Garfagnana Innovazione's staff:

Baisi Igor, Canini Andrea, Ferri Gabriel, Romei Cinzia, Spinetti Mirko, Busti Lorenzo

Rebecca Coiai - stagista

Società / Societies:

Acquabiancamarmi SRL, Bianco Royal SRL, Cave Focolaccia SRL, Coop. Apuana Vagli Sopra soc. coop., Stone One SRL

Per Autodesk:

Matt Jezyk

Comitato Scientifico / Board Directors, Digital Stone Project:

Lawrence Argent, Michael Rees, Robert Michael Smith, Guy Snover, Rick Rosado

Coodinamento / Coordinator:

Danielle Bursk - Education Director / Direttore formazione, Digital Stone Project

Credits:

Senior Art Director: Q. Fulceri – Art Director: E. Stefani

Photo: S. Martinelli – Graphic design: P. Fusco

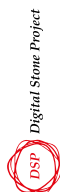
© 2017 – All rights reserved



Garfagnana
innovazione

GARFAGNANA INNOVAZIONE

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

