



hand and machine mano e macchina

**EXHIBITION CATALOGUE 2025
CATALOGO DELLA MOSTRA 2025**

**DIGITAL STONE
PROJECT XI**

INTRODUCTION INTRODUZIONE	4
GARFAGNANA INNOVAZIONE	6
DIGITAL STONE PROJECT PROGETTO PIETRA DIGITALE	8
BOT OR BOT NOT BOT O NON BOT	10
THE SCULPTURES LE SCULTURE	12
THE ARTISTS GLI ARTISTI	56
ACKNOWLEDGEMENTS RINGRAZIAMENTI	80

Caroline Anderson	14	58
Sawyer Boyd	16	58
Graham Campbell	18	60
Dylan Collins	20	60
Jim Conboy	22	62
Mary DeVries	24	62
Claudia Dietz	26	64
Cierra Eubank	28	64
Jenna Fizel	30	66
Lucas Goossens	32	66
Jon Isherwood	34	68
Christina Karababa	36	68
Michael Ketchum	38	70
Helena Lukasova	40	70
Christopher Luper	42	72
Virginia San Fratello	44	72
Sumit Sarkar	46	74
Gabi Schwab-Trapp	48	74
Gabriel Vinas	50	76
Pat Wasserboehr	52	76
Ashley Zelinskie	54	78

INTRODUCTION

INTRODUZIONE



The exhibition presents the work of artists who came together to explore the intersection of advanced digital technologies and traditional stone carving techniques. These experiments are executed in marble – a beautiful, timeless material characteristic of the Tuscan region, and long associated with some of the greatest masters in the history of art.

Why robots? What does this mean for the sculptor?

Until recently, digital art was largely confined to the virtual realm. Today, new technologies enable three-dimensional digital designs to materialize into physical objects, allowing the digital to break into our tactile, physical reality. In this process, the finished pieces bear traces of their digital origins.

Sculpture has always held a unique position in the arts. Sculptors have worked closely with their materials, shaping matter to realize a vision. Today, this relationship is evolving. Artists can now work with 3D scans, computer-aided design, motion studies, and data visualizations, opening new possibilities for experimentation and creation.

Is this a new phenomenon? Not really.

Throughout history, artists have embraced new technologies to capture and interpret reality. The Renaissance introduced linear perspective and optical devices that shaped how artists rendered the world. In every era, artists have been at the frontier, adapting new tools and techniques to deepen their understanding of space, form, and material.

Here, the digital and the physical merge. Sculptures that originated as digital files are now brought to life through robot-assisted carving. The precision of machine tool marks on the surface of the stone testifies to this new collaboration between artist and technology. Does this contradict the nature of sculpture? Not necessarily. The artist can always return to the hammer and chisel, allowing both worlds – digital and traditional – to come together under their hands.

La mostra presenta il lavoro di artisti che si sono riuniti per esplorare l'intersezione tra tecnologie digitali avanzate e tecniche tradizionali di intaglio della pietra. Questi esperimenti sono eseguiti in marmo, un materiale bellissimo e senza tempo, caratteristico della regione Toscana e da tempo associato ad alcuni dei più grandi maestri della storia dell'arte.

Perché i robot? Cosa significa per lo scultore?

Fino a poco tempo fa, l'arte digitale era in gran parte confinata al regno virtuale. Oggi, le nuove tecnologie consentono ai progetti digitali tridimensionali di materializzarsi in oggetti fisici, permettendo al digitale di entrare nella nostra realtà fisica e tattile. In questo processo, i pezzi finiti portano tracce delle loro origini digitali.

La scultura ha sempre occupato una posizione unica nelle arti. Gli scultori hanno lavorato a stretto contatto con i loro materiali, plasmando la materia per realizzare una visione. Oggi questo rapporto si sta evolvendo. Gli artisti possono ora lavorare con scansioni 3D, progettazione assistita da computer, studi di movimento e visualizzazioni di dati, aprendo nuove possibilità di sperimentazione e creazione.

È un fenomeno nuovo? Non proprio.

Nel corso della storia, gli artisti hanno abbracciato nuove tecnologie per catturare e interpretare la realtà. Il Rinascimento ha introdotto la prospettiva lineare e i dispositivi ottici che hanno plasmato il modo in cui gli artisti hanno reso il mondo. In ogni epoca, gli artisti sono stati alla frontiera, adattando nuovi strumenti e tecniche per approfondire la loro comprensione dello spazio, della forma e della materia.

Qui il digitale e il fisico si fondono. Sculture nate come file digitali prendono ora vita grazie all'intaglio assistito da robot. La precisione dei segni delle macchine utensili sulla superficie della pietra testimonia questa nuova collaborazione tra artista e tecnologia. Questo contraddice la natura della scultura? Non necessariamente. L'artista può sempre tornare al martello e allo scalpello, permettendo a entrambi i mondi - digitale e tradizionale - di unirsi sotto le sue mani.



Garfagnana Innovazione was founded 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 in the Garfagnana area, and to develop the processing system of locally extracted materials. Garfagnana Innovazione counts as partners the major marble quarrying companies in the territory: Cooperativa Apuana Vagli, Acquabianca Marmi, Cave Focolaccia and Stone One.

The headquarters of Garfagnana Innovazione is located in a territorial context with high environmental value: in fact, we are based in the Natural Park of the Apuan Alps, near the lake of Gramolazzo and adjacent to the historic center of the town.

In thinking about this initiative as a tool that could lead to an increase in employment and development for the entire Garfagnana area, the company focussed on high technology applied to stone processing. In this area highly qualified personnel have been employed, which has allowed Garfagnana Innovazione to collaborate, with other stakeholders and developers, to the creation of a short chain capable of reconcile and enhance advanced technologies with manual and traditional skills in marble processing.

Garfagnana Innovazione offers highly innovative consultations backed by experience in materials and products. The trademarks of this business include accurate and advanced processing of stone from start to finish.

Further information is available online at garfagnanainnovazione.it.

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 e 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.

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 finitura dei prodotti realizzati.

Ulteriori informazioni sono disponibili online all'indirizzo garfagnanainnovazione.it.



DIGITAL STONE PROJECT

PROGETTO PIETRA DIGITALE

The Digital Stone Project, founded in 2005 as a non-profit initiative, was created to merge the potential of digital technologies with the centuries-old tradition of stone carving. In close partnership with Garfagnana Innovazione, the project hosts an annual month-long residency in Tuscany. International artists, architects, designers, and students work with marble quarried from the surrounding mountains. Using 3D modeling and robotic CNC milling, digital designs are translated into physical form. Participants then return to hammer and chisel, merging machine precision with the unique signature of the human hand.

Beyond the studio, the program provides extensive support: from materials and technical assistance to housing, meals, and cultural excursions to nearby cities such as Florence or Lucca. The residency culminates in a public exhibition that presents the completed works, opening a dialogue between regional heritage, contemporary technology, and an international audience. In addition, the project organizes symposia, lectures, and exhibitions to share the artistic and research outcomes with a global community.

Further insights are available online at digitalstoneproject.com. Il Digital Stone Project, fondato nel 2005 come iniziativa senza scopo di lucro, è stato creato per fondere il potenziale delle tecnologie digitali con la secolare tradizione della scultura su pietra. In stretta collaborazione con Garfagnana Innovazione, il progetto ospita ogni anno una residenza di un mese in Toscana. Artisti, architetti, designer e studenti internazionali lavorano con il marmo estratto dalle montagne circostanti. Utilizzando la modellazione 3D e la fresatura robotizzata CNC, i progetti digitali vengono tradotti in forma fisica. I partecipanti tornano poi al martello e allo scalpello, fondendo la precisione della macchina con l'impronta unica della mano umana.

Oltre allo studio, il programma offre un ampio supporto: dai materiali e dall'assistenza tecnica all'alloggio, ai pasti e alle escursioni culturali nelle città vicine come Firenze o Lucca. La residenza culmina in una mostra pubblica che presenta le opere completate, aprendo un dialogo tra il patrimonio regionale, la tecnologia contemporanea e un pubblico internazionale. Inoltre, il progetto organizza simposi, conferenze e mostre per condividere i risultati artistici e di ricerca con una comunità globale.

Ulteriori approfondimenti sono disponibili online all'indirizzo digitalstoneproject.com.



BOT OR BOT NOT

BOT O NON BOT

Something odd is going on about sculpture lately. It has to do with sculptors employing robots to do part of the work of carving marble.

Whenever I mention robot assisted carving in sculpture to some people of my acquaintance, both artists and those who aren't, I often get responses of two sorts: approval "Kool!" or disapproval, "That's cheating." The first reaction is favorable to the technological innovation; the second carries the freight of a negative moral judgment. All of us understand that "cheating" is applied to someone who behaves dishonestly to gain an advantage, to perpetrate a fraud or deception.

Is that what is happening? Dishonesty? Because all sculpture must be carved by hand alone? All unwanted material in the block must be removed by human effort? Does that prohibition include any power tools for details and the fine work required for finishing and polishing? Excess grass in an overgrown lawn must be removed by hand shears because to use a power mower would be wrong? Real chefs mix batter only by hand, and never cheat us by serving a cake made with a power mixer? Or is the prohibition reserved for making a work of art?

And Michelangelo is dragged into the debate by asserting that he would never have employed the technology. As a historian I must observe that no one living today can know whether Michelangelo would or would not employ a technology undreamt of in his time. He is no longer with us to serve as a primary source of information, and anyone who now claims to speak for him perhaps does know him after all. And, in any case, the assertion is irrelevant.

The grip upon making art solely though historically approved methods, materials, subjects was discarded in the nineteenth century when innovative artists, galleries, critical thinkers, and collectors rejected the authority of the academies. To me, this flap over artists using robotic assistance sounds to be about issues of control. Artists must conform to the opinions of others. However, I think artists are the very best people to decide for themselves how they work. Like, well, the creative, productive people they are. It's their art: it's their choice.

As I look through the current field of available art and into the long, long history of making art, it is always the artists' conceptions wed to the materials of the work that makes for significance in a work. It's never the tools. They are always the means to expression, not the source. They do the bidding of the artist. And if an artist wants to use a tool, then go to it; if not, leave it alone. So simple. And we all know through endless examples that for art, the amount of labor never insures the degree of quality.

Full disclosure: I cheated. I composed this commentary on my computer. No quill, no parchment.

Richard Gantt, Art historian
June 2025

Ultimamente sta succedendo qualcosa di strano nella scultura. Ha a che fare con gli scultori che impiegano robot per fare parte del lavoro di intaglio del marmo.

Ogni volta che parlo di scultura assistita da robot a persone di mia conoscenza, sia artisti che non, ricevo spesso risposte di due tipi: approvazione, "Bello!", o disapprovazione, "È un imbroglio". La prima reazione è favorevole all'innovazione tecnologica; la seconda porta con sé il peso di un giudizio morale negativo. Tutti noi sappiamo che il termine "imbroglio" si applica a chi si comporta in modo disonesto per ottenere un vantaggio, per perpetrare una frode o un inganno.

È questo che sta accadendo? Disonestà? Perché tutte le sculture devono essere scolpite esclusivamente a mano? Tutto il materiale indesiderato nel blocco deve essere rimosso con lo sforzo umano? Questo divieto include anche gli strumenti elettrici per i dettagli e il lavoro di rifinitura e lucidatura? L'erba in eccesso in un prato troppo cresciuto deve essere rimossa con cesoie a mano perché usare un tosaerba elettrico sarebbe sbagliato? I veri cuochi mescolano la pastella solo a mano e non ci ingannano mai servendo una torta fatta con un frullatore elettrico? O il divieto è riservato alla realizzazione di un'opera d'arte?

E Michelangelo viene trascinato nel dibattito affermando che non avrebbe mai utilizzato questa tecnologia. Come storico devo osservare che nessuno che viva oggi può sapere se Michelangelo avrebbe o meno utilizzato una tecnologia inimmaginabile ai suoi tempi. Egli non è più tra noi come fonte primaria di informazioni, e chi oggi pretende di parlare in sua vece forse in fondo lo conosce. E, in ogni caso, l'affermazione è irrilevante.

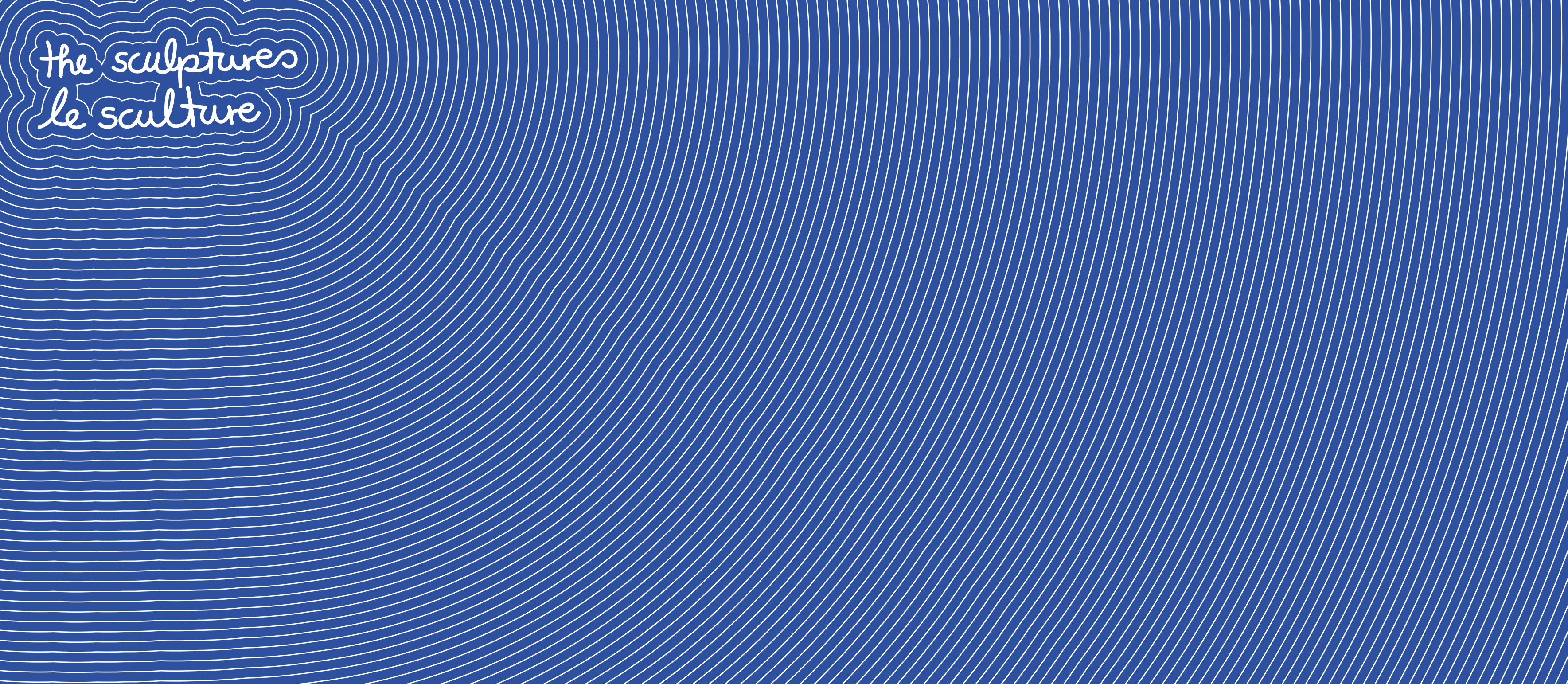
L'imposizione di fare arte solo con metodi, materiali e soggetti storicamente approvati è stata abbandonata nel XIX secolo quando artisti innovativi, gallerie, pensatori critici e collezionisti hanno rifiutato l'autorità delle accademie. A me sembra che questa polemica sugli artisti che usano l'assistenza robotica riguardi questioni di controllo. Gli artisti devono conformarsi alle opinioni degli altri. Tuttavia, credo che gli artisti siano le persone migliori per decidere da soli come lavorare. Come, del resto, le persone creative e produttive che sono. È la loro arte: è una loro scelta.

Se guardo all'attuale campo dell'arte disponibile e alla lunga, lunghissima storia del fare arte, è sempre la concezione dell'artista che si unisce ai materiali dell'opera a dare signifi-

cato a un'opera. Non sono mai gli strumenti. Sono sempre il mezzo per esprimersi, non la fonte. Essi eseguono gli ordini dell'artista. E se un artista vuole usare uno strumento, allora lo usi; altrimenti lo lasci stare. È così semplice. E sappiamo tutti, attraverso infiniti esempi, che per l'arte la quantità di lavoro non assicura mai il grado di qualità.

Divulgazione completa: ho imbrogliato. Ho composto questo commento al computer. Niente penna d'oca, niente pergamena.

Richard Gantt, storico dell'arte
Giugno 2025



the sculptures
le sculpture

CAROLINE ANDERSON

GNOMON

Dimensions: 55x52x48 cm
Material: Acquabianca C



I
I - Robotic milling / Fresatura robotizzata

Throughout human history, we have used water, sand, atoms, the sun, moon, and stars, as well as clocks, calendars, and our natural bodily rhythms, to measure the passage of time. GNOMON (2025) takes the form of an ancient Roman hemicyclium sundial, which marks time by observing the shadow cast onto stone throughout the day. The gnomon is the pin that casts the shadow, but also “one who examines or knows.” Inspired by the unique context of the Garfagnana region and its historic marble quarries, where ancient tradition is kept alive through contemporary technology, GNOMON explores the complexity of our relationship with time itself.

It rests on a base of amorphous forms that resemble tree roots, veins, coral structures, and machined compositions, blurring the boundaries between the organic and the technological. We are in a unique moment in time wherein an emergent planetary intelligence has allowed us to produce abstractions about ourselves and the world that have led to an artificializing of intelligence itself, generating systems that increasingly shape the nature of perception. GNOMON is an attempt to hold still a moment of embodied knowing, to let the sun mark the stone before the shadow moves on.

Nel corso della storia dell’umanità, abbiamo usato l’acqua, la sabbia, gli atomi, il sole, la luna e le stelle, così come gli orologi, i calendari e i nostri ritmi corporei naturali, per misurare il passare del tempo. GNOMON (2025) prende la forma di un’antica meridiana romana a emiciclo, che segna il tempo osservando l’ombra proiettata sulla pietra durante il giorno. Lo gnomone è il perno che proietta l’ombra, ma anche “colui che esamina o conosce”. Ispirato al contesto unico della Garfagnana e delle sue storiche cave di marmo, dove l’antica tradizione è mantenuta viva attraverso la tecnologia contemporanea, GNOMON esplora la complessità del nostro rapporto con il tempo stesso.

Poggia su una base di forme amorfe che ricordano le radici degli alberi, le venature, le strutture coralline e le composizioni lavorate, confondendo i confini tra organico e tecnologico. Ci troviamo in un momento unico in cui un’intelligenza planetaria emergente ci ha permesso di produrre astrazioni su noi stessi e sul mondo che hanno portato a un’artificializzazione dell’intelligenza stessa, generando sistemi che modellano sempre più la natura della percezione. GNOMON è un tentativo di trattenere un momento di conoscenza incarnata, di lasciare che il sole segni la pietra prima che l’ombra si allontani.



SAWYER BOYD

THE SUBCONSCIOUS BEAR

Dimensions: 40x25x79 cm
Material: Cipollino Gorfigliano

I



II

I - Digital render / Rendering digitale
II - Robotic milling / Fresatura robotizzata
II - Final texture: Robotic milling
/ Texture finale: Fresatura robotizzata

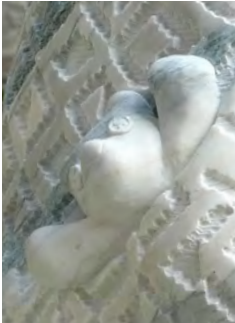
III

The Subconscious Bear was inspired by a dream: a bear, upright and clothed, held a teddy bear and stared into the distance with quiet curiosity. It felt both like a viewer and an artwork itself. That ambiguity stayed with me. From this dream came a second marble piece: Kerepakupai Meru (Angel Falls), a carved relief of the world's tallest waterfall in Venezuela. It gives the bear something real to witness, grounding the dream in personal and cultural memory.

The bear recurs in my work across materials, becoming a vessel for emotion, myth, and reverence. Together, these sculptures explore how we relate to the landscapes, dreams, and histories that shape us – always both observers and the observed.

The Subconscious Bear è stato ispirato da un sogno: un orso, eretto e vestito, teneva in mano un orsacchiotto di peluche e fissava in lontananza con tranquilla curiosità. Sembrava allo stesso tempo uno spettatore e un'opera d'arte. Questa ambiguità mi è rimasta impressa. Da questo sogno è nata una seconda opera in marmo: Kerepakupai Meru (Cascate dell'Angelo), un rilievo scolpito della cascata più alta del mondo in Venezuela. L'opera dà all'orso qualcosa di reale da testimoniare, radicando il sogno nella memoria personale e culturale.

L'orso ricorre nel mio lavoro in tutti i materiali, diventando un contenitore di emozioni, miti e riverenze. Insieme, queste sculture esplorano il modo in cui ci relazioniamo con i paesaggi, i sogni e le storie che ci plasmano - sempre osservatori e osservati.



GRAHAM CAMPBELL

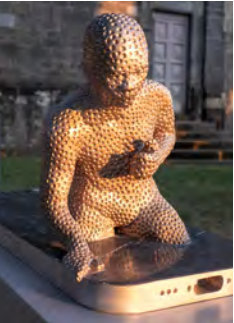
THE ERA OF SPATIAL COMPUTING IS HERE

Dimensions: 80x40x30 cm
Material: Nero Maquinia



I II
I – II - Robotic milling / Fresatura robotizzata

“The Era of Spatial Computing Is Here” depicts a figure emerging through the screen of a smartphone like the surface of water. Is the figure an artificial intelligence becoming more human and embodied? Or a human becoming more digital? Or something else?
“The Era of Spatial Computing Is Here” raffigura una figura che emerge dallo schermo di uno smartphone come la superficie dell’acqua. La figura è un’intelligenza artificiale che diventa più umana e incarnata? O un umano che diventa più digitale? O qualcos’altro?

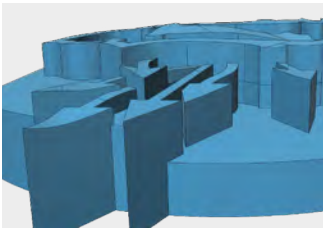
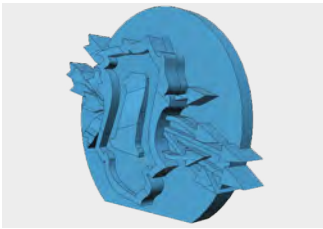


DYLAN COLLINS

FUNNY MONEY

Dimensions: 52x73x6 cm
Material: Calacatta Oro Vagli

I



II

I - Detail of one dollar bill
/ Dettaglio di una banconota da un dollaro
II – III - Digital model / Modello digitale

III

The one-dollar bill has a ubiquitous presence in the United States, not only as a practical means of exchange for goods and services, but as a blunt instrument for conveying the myths we tell ourselves about what it means to be an American. While the rich ornamentation, heraldic imagery, and cryptic symbolism of our monetary artifacts communicates a sense of dominance, strength, and power on the world stage, our once familiar belief systems are no match for 21st century upheavals wrought by climate change, resource scarcity, armed conflict, the displacement of refugee populations, and similar transformative challenges of the Anthropocene era.

With the sculpture Funny Money, Collins distorts iconography from the dollar bill to draw attention to the topsy-turvy, temporal, and fleeting nature of existence, as the totems which help define our national character are remixed to highlight the numerous disconnects emerging in contemporary life. La banconota da un dollaro è una presenza onnipresente negli Stati Uniti, non solo come mezzo pratico di scambio di beni e servizi, ma anche come strumento per trasmettere i miti che ci raccontiamo su cosa significhi essere americani. Mentre i ricchi ornamenti, le immagini araldiche e il simbolismo criptico dei nostri artefatti monetari comunicano un senso di dominio, forza e potere sulla scena mondiale, i nostri sistemi di credenze un tempo familiari non sono all'altezza degli sconvolgimenti del XXI secolo provocati dal cambiamento climatico, dalla scarsità di risorse, dai conflitti armati, dallo spostamento di popolazioni di rifugiati e da altre sfide trasformative simili dell'era dell'Antropocene.

Con la scultura Funny Money, Collins distorce l'iconografia della banconota da un dollaro per attirare l'attenzione sulla natura mutevole, temporale e fugace dell'esistenza, mentre i totem che contribuiscono a definire il nostro carattere nazionale vengono rimescolati per evidenziare le numerose disconnessioni che emergono nella vita contemporanea.



JIM CONBOY

VISITOR TO THE GARDEN

Dimensions: 32x40x75 cm
Material: Venato Orto di Donna

This new work is the artist's third marble sculpture, milled at Garfagna Innovazione. It is a simple form that, for the artist, represents the essence of sculpture making. The process is one of looking and learning through doing. As one of the greatest modern sculptors, Brancusi, once said: "What really makes sense in art is joy. You don't need to understand. What you see makes you happy. It's all there."

The artist hopes that this sculpture may bring such joy to its viewers.

Questa nuova opera è la terza scultura in marmo dell'artista, fresata presso Garfagna Innovazione. È una forma semplice che, per l'artista, rappresenta l'essenza del fare scultura. Si tratta di un processo di osservazione in cui si impara facendo. Per dirla con le parole di uno dei più grandi scultori moderni: «Ciò che ha veramente senso nell'arte è la gioia. Non c'è bisogno di capire. Quello che vedi ti rende felice. È tutto lì» – Brancusi.

L'artista auspica che questa scultura possa portare tale gioia a chi la osserva.



MARY DEVRIES

SPIRAL UNION

Dimensions: 76x48x49 cm
Material: Cipollino Gorgigliano



I
I - Robotic milling / Fresatura robotizzata

Spiral Union is a study in continuous motion, captured in a bold, unified form. A single surface wraps around a central spine in a steady spiral, creating a sense of lift and structural clarity. The form avoids contrast or disruption, maintaining a consistent curvature that speaks to balance and restraint. There's a slightly organic quality to its motion – measured, fluid, almost grown rather than built.

The relationship between the outer wrap and the inner core suggests tension, support, and interdependence. As the viewer moves around it, the sculpture seems to unfold, revealing motion through stillness. It feels both grounded and ascending – defined by simplicity, control, and intent.

Spiral Union è uno studio sul movimento continuo, catturato in una forma audace e unitaria. Un'unica superficie si avvolge intorno a una spina dorsale centrale in una spirale costante, creando un senso di portanza e chiarezza strutturale. La forma evita il contrasto o l'interruzione, mantenendo una curvatura coerente che parla di equilibrio e moderazione. C'è una qualità leggermente organica nel suo movimento: misurato, fluido, quasi cresciuto piuttosto che costruito.

Il rapporto tra l'involucro esterno e il nucleo interno suggerisce tensione, sostegno e interdipendenza. Mentre lo spettatore si muove intorno ad essa, la scultura sembra dispiegarsi, rivelando il movimento attraverso l'immobilità. Si sente al tempo stesso fondata e in ascesa, definita dalla semplicità, dal controllo e dall'intento.



CLAUDIA DIETZ

INNER CIRCLE

THE SUPER ELEMENT

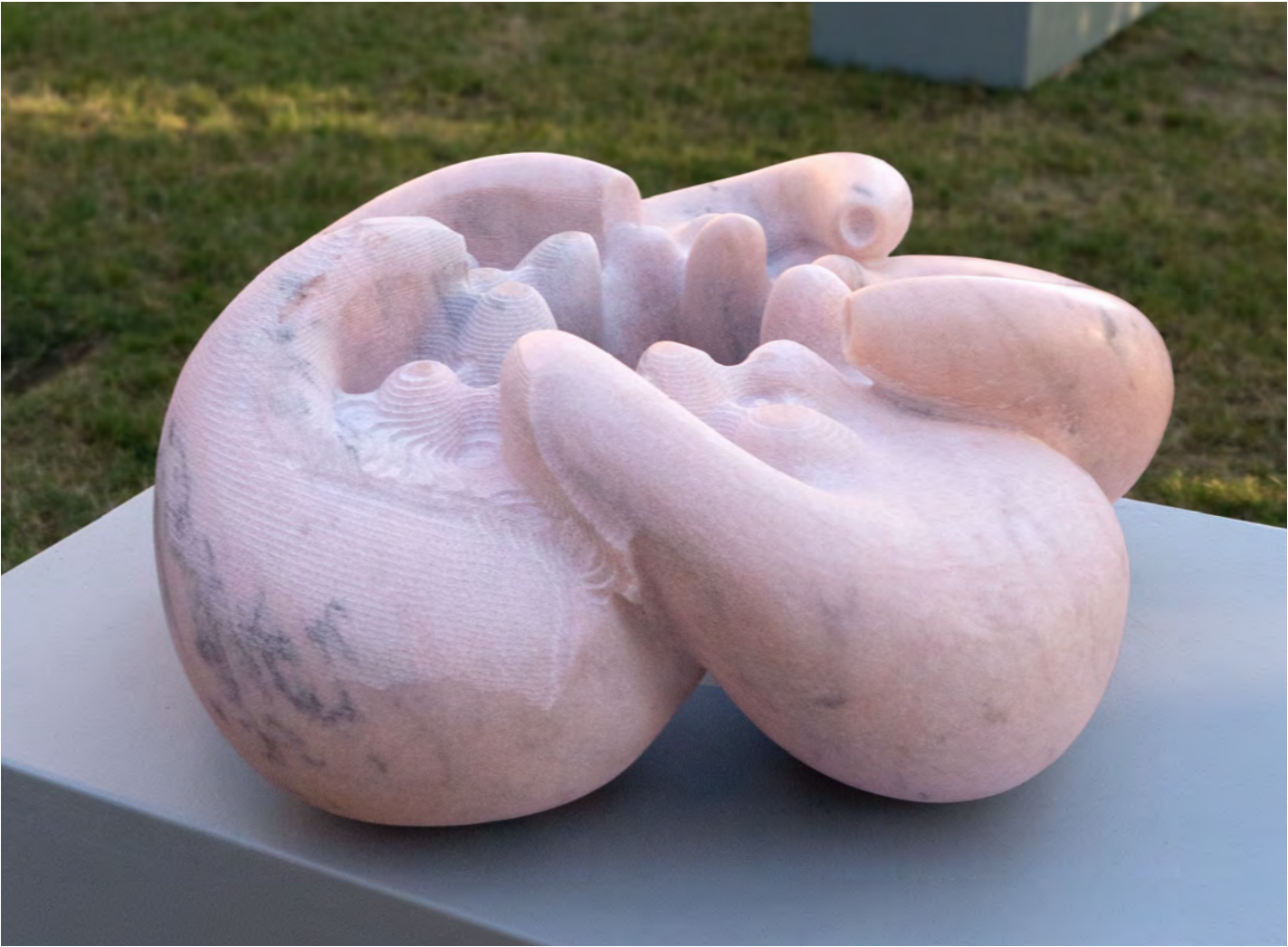
Dimensions: 52x52x20 cm
Material: Rosa Portogallo

The new sculpture titled “fünf fünfte Wesen sind es hier gewesen (Inner Circle the Super Element)” is a composition of five “Dotties,” assembled into a circle – a wreath, an inner circle, a choreographed gathering of beings that are both identical and individual. Dotty, as a characteristic form and recurring creature, appears here in a fivefold manifestation. In this configuration, more than just a geometric order emerges – what is revealed is a symbolic structure, a magical formation.

The sculpture resembles a frozen dance – five beings caught in an eternal circular motion, in a shared state of presence. The “inner circle” is not only to be understood in spatial terms, but also as a metaphor for connectedness, transformation, and the interplay of form and meaning.

La nuova scultura intitolata “fünf fünfte Wesen sind es hier gewesen (Inner Circle the Super Element)” è una composizione di cinque “Dotty”, assemblati in un cerchio - una corona, un cerchio interno, una riunione coreografica di esseri che sono allo stesso tempo identici e individuali. Dotty, come forma caratteristica e creatura ricorrente, appare qui in una manifestazione quintuplice. In questa configurazione non emerge solo un ordine geometrico, ma una struttura simbolica, una formazione magica.

La scultura assomiglia a una danza congelata: cinque esseri catturati in un eterno movimento circolare, in uno stato di presenza condivisa. Il “cerchio interno” non va inteso solo in termini spaziali, ma anche come metafora di connessione, trasformazione e interazione tra forma e significato.



CIERRA EUBANK

BECOMING

Dimensions: 58x88x85 cm
Material: Acquabianca C



I
II
I – II - Robotic milling / Fresatura robotizzata

This sculpture is a self-portrait in marble – digitally scanned from Cierra’s naked body, kneeling in a meditative posture with the head of a pigeon. It continues a photographic project where she transformed herself into a pigeon. Cierra has always been related to pigeons. They’re survivors. Though often overlooked and dismissed, they persist. No one really cares for them, yet they live alongside us and adapt. There’s tenderness in their resilience.

Despite their roughness, they are intelligent and affectionate. This piece holds all of that: the desire for liberation, the awkwardness of transformation, and the quiet dignity of continuing on when the world sees you as less-than. It doesn’t idealize the body or self – it honors the strangeness, the softness, and the effort it takes to keep going.

Questa scultura è un autoritratto in marmo digitalizzato dal corpo nudo di Cierra, inginocchiata in posizione meditativa con la testa di un piccione. Prosegue un progetto fotografico in cui l’artista si è trasformata in un piccione. Cierra è sempre stata legata ai piccioni. Sono dei sopravvissuti. Anche se spesso vengono trascurati e ignorati, persistono. Nessuno si prende cura di loro, eppure vivono al nostro fianco e si adattano. C’è tenerezza nella loro resilienza.

Nonostante la loro rudezza, sono intelligenti e affettuosi. Quest’opera racchiude tutto questo: il desiderio di liberazione, la goffaggine della trasformazione e la tranquilla dignità di andare avanti quando il mondo ti vede come meno. Non idealizza il corpo o il sé, ma onora la stranezza, la morbidezza e lo sforzo necessario per andare avanti.



JENNA FIZEL

A LINE

Dimensions: 58x88x85 cm
Material: Acquabianca C



I



II

I – II - Robotic milling / Fresatura robotizzata

Jenna’s sculpture for DSP 2025 sits between human intention, virtual reality, and robotic craftsmanship. Using VR motion capture, Jenna recorded the motion of their body as a single intertwined line. Python scripting gave this gesture volume, while preserving its interwoven nature. The final form is a compromise between the original digital design and the robot arm’s constraints, leaving visible traces of the limitations and abilities of both.

The resulting sculpture evokes an archeological discovery from a speculative future, showcasing both smooth precision and the raw, unpolished evidence of digital fabrication’s evolving frontier.

La scultura di Jenna per DSP 2025 si colloca tra l’intenzione umana, la realtà virtuale e l’artigianato robotico. Utilizzando la VR motion capture, Jenna ha registrato il movimento del suo corpo come un’unica linea intrecciata. Lo scripting Python ha dato volume al gesto, preservandone la natura intrecciata. La forma finale è un compromesso tra il progetto digitale originale e i vincoli del braccio robotico, lasciando tracce visibili dei limiti e delle capacità di entrambi.

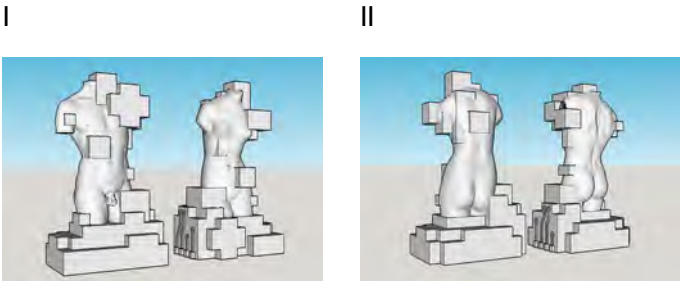
La scultura risultante evoca una scoperta archeologica proveniente da un futuro speculativo, mostrando sia la precisione delicata che l’evidenza grezza e non levigata della frontiera in evoluzione della fabbricazione digitale.



LUCAS GOOSSENS

DIGITAL DUALITY: XX + XY

Dimensions: 60x35x24 cm
Material: Calacatta Oro Vagli



III – II - Digital model / Modello digitale
III - Robotic milling / Fresatura robotizzata
IV - Marble detail / Dettaglio in marmo

For this year's Digital Stone Project, Lucas presents two marble figures, male and female, embodying the universal duality of masculine and feminine energies. Lucas enjoys the fusion of traditional craft with digital tools to explore the universal themes of balance and duality, along with the exploration of the coming Singularity - the merging of technology and humanity.

Through pixelated aesthetics, much like his LucasPlus jewelry collection, he pays homage to the digital realm – 3D modeling and robotic carving – fused with traditional marble craft. The plus symbol, etched into these forms, channels optimism for the future, and positive energy, inviting us to welcome technology and the abundance it brings to all. In Gramolazzo's historic landscape, these sculptures reflect the interconnected forces uniting all, inviting viewers to embrace and manifest intention-driven change with positivity.

Per il Digital Stone Project di quest'anno, Lucas presenta due figure in marmo, maschile e femminile, che incarnano la dualità universale delle energie maschili e femminili. Lucas ama fondere l'artigianato tradizionale con gli strumenti digitali per esplorare i temi universali dell'equilibrio e della dualità, insieme all'esplorazione della Singolarità che sta per arrivare: la fusione tra tecnologia e umanità.

Attraverso un'estetica pixelata, molto simile alla sua collezione di gioielli LucasPlus, rende omaggio al regno digitale - modellazione 3D e intaglio robotico - fuso con l'artigianato tradizionale del marmo. Il simbolo più, inciso in queste forme, trasmette ottimismo per il futuro ed energia positiva, invitandoci ad accogliere la tecnologia e l'abbondanza che essa porta a tutti. Nel paesaggio storico di Gramolazzo, queste sculture riflettono le forze interconnesse che uniscono tutto, invitando gli spettatori ad abbracciare e manifestare il cambiamento guidato dall'intenzione con positività.



JON ISHERWOOD

FIORENTE II

Dimensions: 80x80x25 cm
Material: Rosso Alicante, Sunny Gold, Verde Guatemala

I



II

I – II - Robotic milling / Fresatura robotizzata
III - Adjusting the tool path / Regolazione del percorso utensile
IV - 3D scanning for further adjustment of milling paths / scansione 3D per ulteriori regolazioni dei percorsi di fresatura

II



III

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.

Perché regaliamo fiori? Questo gesto può trasmettere amore, celebrare risultati, offrire conforto in caso di lutto, ripagare l'ospitalità o semplicemente abbellire uno spazio e portare gioia personale. Oltre al loro fascino universale, i fiori portano con sé diversi significati culturali: dal simbolismo spirituale del fiore di loto alla tradizione natalizia delle stelle di Natale, fino all'associazione delle rose con l'amore.

Attraverso il tempo e lo spazio, i fiori riflettono il legame con la comunità e tra di noi. La natura ci regala i fiori, un'esplosione spontanea di bellezza che porta gioia e meraviglia, e noi in cambio li offriamo gli uni agli altri.

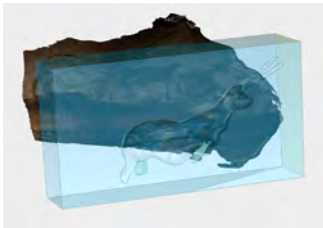


CHRISTINA KARABABA

LICORNE

Dimensions: 18x55x37 + 20x55x37 cm
Material: Calacatta Oro Vagli

I



II

I – 3D scanning of the base stone forming the sculpture’s foundation in the abandoned quarry of Orto di Donna. / Scansione 3D della pietra che costituisce la base della scultura nella cava abbandonata di Orto di Donna.

II – Artificial intelligence–generated 3D model derived from the Unicorn motif found in the Lascaux caves, France. / Modello 3D generato dall’intelligenza artificiale derivato dal motivo dell’unicorno trovato nelle grotte di Lascaux, in Francia.

III – Digital post-processing.
/ Post-elaborazione digitale.

The artwork consists of a precisely split marble block, within which lies a negative imprint of an AI-generated form, inspired by a prehistoric representation of a unicorn-like figure found in the Lascaux cave paintings in France. This hybrid creature – part mythological construct, part product of machine vision – echoes the symbolic depth of its Paleolithic predecessor, while raising new questions about technological mediation in cultural memory.

On the sculpture’s outer surfaces, fragments of 3D-scanned historical art iconography converge, creating a visual tension between temporalities, creating a visual dialogue across time. The sculpture becomes a symbolic conduit – between past and future, natural and artificial, unique and reproducible – while bridging human imagination and contemporary digital processes and fabrication.

L’opera consiste in un blocco di marmo spaccato con precisione, all’interno del quale si trova l’impronta negativa di una forma generata dall’intelligenza artificiale, ispirata a una rappresentazione preistorica di una figura simile a unicorno trovata nelle pitture rupestri di Lascaux, in Francia. Questa creatura ibrida - in parte costruito mitologico, in parte prodotto della visione artificiale - riecheggia la profondità simbolica del suo predecessore paleolitico, sollevando al contempo nuove domande sulla mediazione tecnologica nella memoria culturale.

Sulle superfici esterne della scultura convergono frammenti di iconografia artistica storica scansionata in 3D, creando una tensione visiva tra le temporalità, dando vita a un dialogo visivo attraverso il tempo. La scultura diventa un condotto simbolico tra passato e futuro, naturale e artificiale, unico e riproducibile, mentre fa da ponte tra l’immaginazione umana e i processi digitali e di fabbricazione contemporanei.



MICHAEL KETCHUM

STAGES OF CREATION II

Dimensions: 21x21x21 cm
Material: Venato Orto di Donna

This work began as an experiment with discarded wood from speaker cabinets for electric guitar amplifiers, which the artist recycled. A friend and studio mate started setting these materials aside for the artist, hoping they might one day be transformed into something new. As the need arose to clear clutter from the shared space, the wood was laminated into a column and then carved using an angle grinder. The resulting form emerges as if peeking through the clouds.

Much of the artist's practice focuses on highlighting parallels between the human body and patterns in nature, often rendered in abstract ways. In this piece, that exploration is taken further: the form suggests associations with micro-scopical biology or chemistry. While it does not depict anything specific, it is intended to evoke a sense of upward movement.

Questo lavoro è iniziato come un esperimento di utilizzo di legno di scarto proveniente da cabinet di amplificatori per chitarra elettrica, che l'artista ha riciclato. Un amico, con cui condivide lo spazio di lavoro, aveva iniziato a conservare questi materiali per lui, con la speranza che potessero un giorno essere trasformati. Per liberare lo spazio comune dal disordine, l'artista li ha laminati in una colonna e successivamente intagliati con una smerigliatrice angolare. Il risultato è una forma che sembra fare capolino tra le nuvole.

Gran parte della ricerca dell'artista si concentra sull'evidenziare le somiglianze tra il corpo umano e i modelli della natura, spesso rappresentati in maniera astratta. In questo caso, ha spinto ulteriormente l'esplorazione, immaginando la forma come legata alla biologia o alla chimica microscopica. Non raffigura nulla di specifico, ma intende evocare un senso di movimento ascendente.



I II
I – II - Robotic milling / Fresatura robotizzata



HELENA LUKASOVA

PASSWORD TO CREATION

Dimensions: 33x37x59 cm
Material: Arabescato Vagli



I – VII

I – VII - Various views of the digital model
/ [Varie viste del modello digitale](#)

Inspired by Tatlin's Tower of the Third International, this piece reflects the grandeur of modernist ideals and unrealized futures. Password to the Creation features a spiral of fragmented bodies linked to a central figure, forming a complex, collective structure. It evokes a dystopian vision where individuality is absorbed into shared motion – a dark echo of Tatlin's utopian dream. The digital model was generated by duplicating the leading figure's movement across all others without altering their rig origins, resulting in a distorted, interconnected mass that supports the rising spiral.

The spiral here symbolizes human ambition and transcendence, as well as the dangers of hubris. Its form evokes both connection and fragmentation: an attempt to unify humanity in a single project that ultimately ends in dispersal and confusion.

[Ispirata alla Torre della Terza Internazionale di Tatlin, quest'opera riflette la grandezza degli ideali modernisti e dei futuri irrealizzati. Password to the Creation presenta una spirale di corpi frammentati legati a una figura centrale, formando una complessa struttura collettiva. Evoca una visione distopica in cui l'individualità è assorbita dal movimento condiviso, un'eco oscura del sogno utopico di Tatlin. Il modello digitale è stato generato duplicando il movimento della figura principale su tutte le altre senza alterarne le origini, ottenendo una massa distorta e interconnessa che sostiene la spirale ascendente.](#)

[La spirale simboleggia l'ambizione e la trascendenza umana, ma anche i pericoli dell'arroganza. La sua forma evoca sia la connessione che la frammentazione: un tentativo di unificare l'umanità in un unico progetto che finisce per disperdersi e confondersi.](#)



CHRISTOPHER LUPER

OPPOSING FORCES

Dimensions: 21x53x15 + 28x40x15 cm
Material: Grigio Bardiglio, Bianco P Acquabianca



I II
I – II - Robotic milling / Fresatura robotizzata

During his residency at the Digital Stone Project in Gramolazzo, Italy, He created a sculpture exploring duality through mirrored form. Two opposing halves – carved from different marbles – face one another, divided by a clean parting line that reveals both tension and connection. Originating from a hand-carved wooden gesture, the form was digitally scanned and refined, then carved in marble using both machine and hand-finishing.

The work reflects on contrast – soft/hard, light/dark, digital/manual – while suggesting unity through difference. The space between the halves holds energy and meaning, becoming a site of potential. This piece expands on his earlier Noted Gesture series, while pushing into new material and conceptual territory.

Durante la sua residenza presso il Digital Stone Project di Gramolazzo, in Italia, ha creato una scultura che esplora la dualità attraverso la forma speculare. Due metà opposte, ricavate da marmi diversi, si fronteggiano, divise da una linea di separazione netta che rivela tensione e connessione. Nata da un gesto di legno intagliato a mano, la forma è stata scansionata e perfezionata digitalmente, quindi scolpita nel marmo con una rifinitura sia a macchina che a mano.

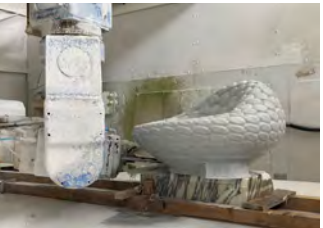
L'opera riflette sul contrasto - morbido/duro, chiaro/scuro, digitale/manuale - suggerendo al contempo l'unità attraverso la differenza. Lo spazio tra le metà racchiude energia e significato, diventando un luogo di potenziale. Quest'opera amplia la sua precedente serie Noted Gesture, spingendosi al contempo in un nuovo territorio materiale e concettuale.



VIRGINIA SAN FRATELLO

STONE POUF

Dimensions: 75x75x40 cm
Material: Calacatta P Acquabianca



I
II
I – II - Robotic milling / Fresatura robotizzata

This sculptural lounge chair reimagines the traditional softness of tufted upholstery through the unexpected medium of solid marble. Milled with robotic precision, the chair's surface features a pillow-like texture that mimics the bevels of tufted fabric. The result creates a striking juxtaposition: a material historically associated with permanence and monumentality is transformed into something sensuous, and almost pliant in appearance.

Blending advanced digital fabrication techniques with traditional craftsmanship, the chair challenges our perceptions of comfort, materiality, and the boundaries between the digital and the handmade.

Questa poltrona scultorea reimmagina la tradizionale morbidezza dell'imbottitura in tufting attraverso l'inaspettato mezzo del marmo massiccio. Fresata con precisione robotica, la superficie della sedia presenta una texture simile a un cuscino che imita le smussature del tessuto trapuntato. Il risultato crea un accostamento sorprendente: un materiale storicamente associato alla permanenza e alla monumentalità si trasforma in qualcosa di sensuale e dall'aspetto quasi fluttuante.

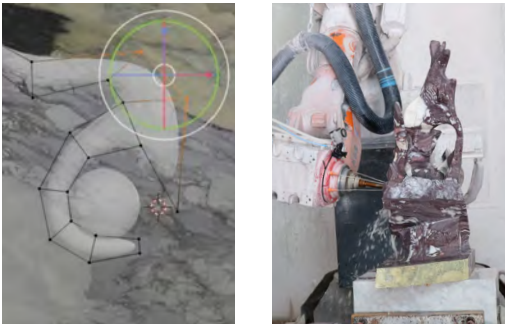
Fondendo tecniche avanzate di fabbricazione digitale con l'artigianato tradizionale, la sedia sfida la nostra percezione del comfort, della materialità e dei confini tra il digitale e il fatto a mano.



SUMIT SARKAR

TOTEMIC

Dimensions: 48x55x27 + 39x63 cm
Material: Breccia Viola Vagli



I – II - Digital modeling process based on the scanned marble block / [Processo di modellazione digitale basato sul blocco di marmo scansionato](#)
III - Robotic milling / [Fresatura robotizzata](#)

The sculptures are designed after choosing the stone, and created in response to the form and veining of the marble, with multiple forms made from a single block of marble. The stone is scanned before and during the milling process, and redesigned in reaction to what is revealed...
[Le sculture vengono progettate dopo aver scelto la pietra e create in risposta alla forma e alle venature del marmo, con forme multiple realizzate da un unico blocco di marmo. La pietra viene scansionata prima e durante il processo di fresatura, e riprogettata in reazione a ciò che si rivela...](#)

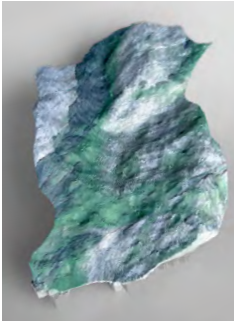


GABI SCHWAB-TRAPP

MEMORY AND IMAGINATION – FRAGMENT OF A LANDSCAPE REIMAGINED

Dimensions: 63x30x28 cm
Material: Bianco P Acquabianca

I



II



III

I - 3D printed Model / Modello stampato in 3D

II - Orto di Donna, abandonend quarry
/ Orto di Donna, cava abbandonata

III – IV - Passo della Focolaccia, src. google earth
/Passo della Focolaccia, fonte: Google Earth

The work explores marble extraction in the Apuan Alps and its traces in the landscape. From above, the quarries appear as pixel-like wounds, pointing to a once-intact topography. These scars inspire the imaginative reconstruction of absent fragments – as “positives” of the invisible. Satellite imagery and imagination provide the basis for their sculptural realization.

The original mountain formations, whose marble now serves prestigious architecture worldwide, are fragmented and detached from their geographic origin. As a whole, they survive only in memory. Through artistic reconstruction, a fragmentary image of the lost landscape emerges – a poetic attempt to heal the “skin of the world” and to preserve the memory of the land.

L’opera indaga l’estrazione del marmo nelle Alpi Apuane e le sue tracce nel paesaggio. Dall’alto, le cave appaiono come ferite pixelate, segni di una topografia un tempo intatta. Queste cicatrici ispirano la ricostruzione immaginativa dei frammenti assenti – come “positivi” dell’invisibile. Immagini satellitari e immaginazione costituiscono la base per la loro realizzazione scultorea.

Le formazioni montuose originarie, il cui marmo è oggi impiegato nell’architettura prestigiosa in tutto il mondo, sono frammentate e separate dalla loro origine geografica. Nel loro insieme sopravvivono solo nella memoria. Attraverso la ricostruzione artistica nasce un’immagine frammentaria del paesaggio perduto – un tentativo poetico di guarire la “pelle del mondo” e custodire la memoria del territorio.



GABRIEL VINAS

BUSTO DE ANDRÉS, JOVEN CON CAMISETA Y SÁBANA

Dimensions: 75x52x28 cm
Material: Bianco P Acquabianca



I II

I – II - Robotic milling / Fresatura robotizzata

A departure from Gabriel's previous work reconstructing ancient humans, this Roman-style bust honors his adoptive father, Andrés, who at 19 assumed fatherhood's mantle. Guided by 1990s photographs instead of skeletal remains, this de-aged version of Andrés results from using classical sculpting techniques to shave away the years from a present-day scan. In this renegotiation of the genre, the conqueror's armor becomes a simple tank top; the ceremonial cloak, a knotted bedsheet once used to swaddle the infant artist.

As the artist contemplates fatherhood, this monument to sustained care and attention asks what true heroism looks like, suggesting we honor not those who conquered lands and peoples, but those who conquered fear and uncertainty to nurture those beyond their own obligations.

Questo busto in stile romano, che si discosta dal precedente lavoro di Gabriel di ricostruzione di esseri umani antichi, rende omaggio al padre adottivo Andrés, che a 19 anni ha assunto il ruolo di padre. Guidata da fotografie degli anni Novanta invece che da resti scheletrici, questa versione invecchiata di Andrés è il risultato dell'uso di tecniche di scultura classiche per eliminare gli anni da una scansione attuale. In questa rinegoziazione del genere, l'armatura del conquistatore diventa una semplice canottiera; il mantello cerimoniale, un lenzuolo annodato usato per avvolgere l'artista neonato.

Mentre l'artista contempla la paternità, questo monumento alla cura e all'attenzione sostenuta ci chiede che aspetto abbia il vero eroismo, suggerendoci di onorare non coloro che hanno conquistato terre e popoli, ma coloro che hanno vinto la paura e l'incertezza per nutrire coloro che sono al di là dei loro obblighi.



PAT WASSERBOEHR

TUTELA

Dimensions: 73x37x38 cm
Material: Calacatta P Acquabianca



I

I - Robotic milling / Fresatura robotizzata

Tutela reflects Pat’s interests informalist contemporary sculptures from the mid-20th century to the present, especially those that show in abstract terms, the influences of figuration and architecture. Tutela, a sentinel-like sculpture, combines architectural elements with the proportions and spaces that could interact with the human body to convey the concepts of protection, guardianship, and care.

Tutela riflette gli interessi di Pat per le sculture informali contemporanee dalla metà del XX secolo a oggi, in particolare quelle che mostrano in termini astratti le influenze della figurazione e dell'architettura. Tutela, una scultura simile a una sentinella, combina elementi architettonici con le proporzioni e gli spazi che potrebbero interagire con il corpo umano per trasmettere i concetti di protezione, tutela e cura.



ASHLEY ZELINSKIE

HUBBLE HANDRAIL

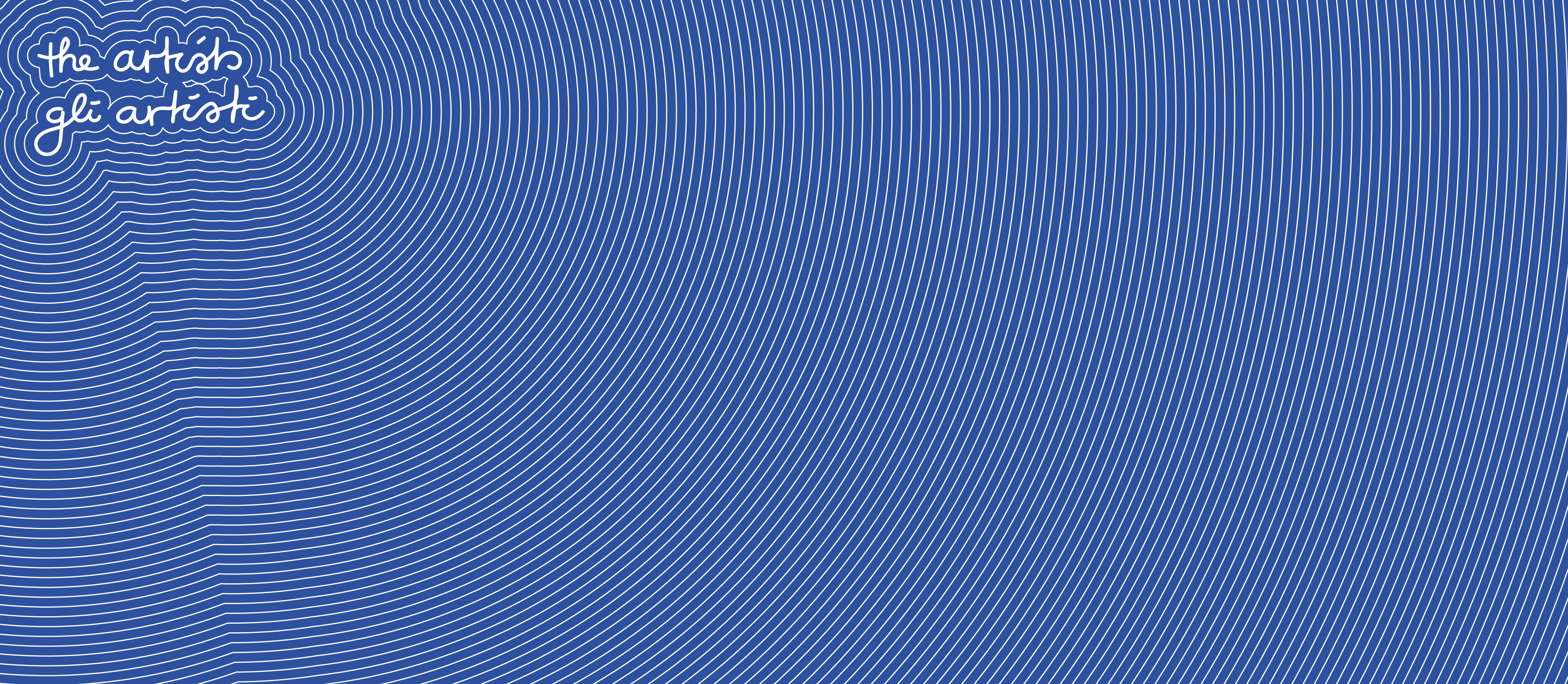
Dimensions: 50x50x20 cm
Material: Calacatta Oro Vagli

This artwork features a marble sculpture of astronaut Mike Massimino's arm, intricately holding a 3D-printed copper replica of the Hubble Telescope handrail. This piece commemorates Massimino's daring feat during a Hubble repair mission, where he famously removed the handrail, a maneuver that highlighted both the challenges and triumphs of space exploration.

Through the juxtaposition of classical marble and modern 3D-printed copper, the piece celebrates the intersection of human ingenuity, bravery, and technological advancement. Quest'opera d'arte presenta una scultura in marmo del braccio dell'astronauta Mike Massimino, che regge una replica in rame stampata in 3D del corrimano del telescopio Hubble. L'opera commemora l'audace impresa di Massimino durante una missione di riparazione di Hubble, in cui rimosse notoriamente il corrimano, una manovra che evidenziò sia le sfide che i trionfi dell'esplorazione spaziale.

Attraverso la giustapposizione di marmo classico e rame moderno stampato in 3D, l'opera celebra l'intersezione tra l'ingegno umano, il coraggio e il progresso tecnologico.







CAROLINE ANDERSON

crlntrnr.net
solarnoon.xyz
@crlntrnr



Caroline Anderson is an interdisciplinary artist, writer, and curator based in Cincinnati, OH. Her work and research explore technology, deep time, and speculation about the near-future through a wide variety of media and materials. Her installations, 3D animated videos, and collaborative projects have been exhibited at numerous venues in the United States, as well as Norway, Argentina, Russia, Germany, Italy, and Mexico.

She received her MFA in Art and Technology from the University of Oregon in 2021 and is currently an Assistant Professor of Fine Arts at the University of Cincinnati, College of Design, Architecture, Art, and Planning. In addition to her studio and teaching practices, she founded Solar Noon in 2024, a contemporary art gallery and project space in Cincinnati, OH that aims to bring artists on a national and international scope to engage with the context of the Midwest.

Caroline Anderson è un'artista interdisciplinare, scrittrice e curatrice con sede a Cincinnati, OH. Il suo lavoro e la sua ricerca esplorano la tecnologia, il tempo profondo e la speculazione sul futuro prossimo attraverso un'ampia varietà di media e materiali. Le sue installazioni, i suoi video animati in 3D e i suoi progetti di collaborazione sono stati esposti in numerose sedi negli Stati Uniti, in Norvegia, Argentina, Russia, Germania, Italia e Messico.

Ha conseguito un master in Arte e Tecnologia presso l'Università dell'Oregon nel 2021 e attualmente è professore assistente di Belle Arti presso l'Università di Cincinnati, College of Design, Architecture, Art, and Planning. Oltre a dedicarsi allo studio e all'insegnamento, nel 2024 ha fondato Solar Noon, una galleria d'arte contemporanea e uno spazio per progetti a Cincinnati, OH, che mira a portare artisti di portata nazionale e internazionale a confrontarsi con il contesto del Midwest.



SAWYER BOYD

@sawyerboyd_art



Sawyer Boyd is a dynamic sculptor who reimagines overlooked materials into compelling works of art. Specializing in wood, repurposed skateboards, and neon tubing, Boyd creates large-scale sculptures that balance vibrant energy and structural harmony. His smaller works in wood and stone reflect a meticulous attention to detail and materiality.

Inspired by his Venezuelan heritage, Boyd draws from cultural icons such as the devil masks of the Corpus Christi festival, infusing his creations with rich narrative and tradition. With the help of the Digital Stone Project in Italy, he aims to expand his knowledge of digital stone carving and refine his artistic practice. Through his innovative use of color, light, and texture, Boyd invites viewers to experience the interplay between tradition and modernity in a transformative way.

Sawyer Boyd è uno scultore dinamico che reimmagina materiali trascurati in opere d'arte convincenti. Specializzato in legno, skateboard riutilizzati e tubi al neon, Boyd crea sculture di grandi dimensioni che bilanciano energia vibrante e armonia strutturale. Le sue opere più piccole in legno e pietra riflettono un'attenzione meticolosa ai dettagli e alla materialità.

Ispirandosi alle sue origini venezuelane, Boyd attinge a icone culturali come le maschere del diavolo della festa del Corpus Domini, infondendo nelle sue creazioni una ricca narrativa e tradizione. Con l'aiuto del Digital Stone Project in Italia, mira ad ampliare la sua conoscenza della scultura digitale su pietra e a perfezionare la sua pratica artistica. Attraverso l'uso innovativo di colore, luce e texture, Boyd invita gli spettatori a sperimentare l'interazione tra tradizione e modernità in modo trasformativo.



GRAHAM CAMPBELL

@graham_campbell

Graham Campbell is a visual artist and designer based in the United States. He observes closely the intersection of emerging technology, human daily life, and behavior. His work seeks to appreciate essence, imbue experience with quality, and contribute setting for serenity and togetherness. He designs architectural environments, interior spaces, products, furniture, and human-computer interactions. Graham Campbell è un artista visivo e designer con sede negli Stati Uniti. Osserva da vicino l'intersezione tra tecnologia emergente, vita quotidiana e comportamento umano. Il suo lavoro cerca di apprezzare l'essenza, di infondere qualità all'esperienza e di contribuire a creare un ambiente per la serenità e l'unione. Progetta ambienti architettonici, spazi interni, prodotti, mobili e interazioni uomo-computer.



DYLAN COLLINS

@dylan_ethan_collins

Dylan Collins is a mixed media artist whose research focuses on exploring the intersection of traditional and digital artmaking methods to reinterpret common, everyday things. Utilizing processes such as drawing, steel fabrication, blacksmithing, 3D printing, CNC cutting, mold making, metal casting, and found object assemblage, he imbues the familiar with fantastical dimensions, unexpected distortions, and surreal, dreamlike qualities to emphasize the mutable nature of reality. Collins has exhibited his work extensively in both gallery-based and outdoor sculpture venues, while also working collaboratively with his wife and fellow artist Jo Q. Nelson on a recent series of public art projects in Appalachia. He lives and works in Morgantown, West Virginia, where he is Associate Professor, 3D Studio and Public Art Program Coordinator, and Sculpture Area Head in the West Virginia University School of Art and Design. Dylan Collins è un artista a tecnica mista la cui ricerca si concentra sull'esplorazione dell'intersezione tra metodi artistici tradizionali e digitali per reinterpretare oggetti comuni e quotidiani. Utilizzando processi come il disegno, la lavorazione dell'acciaio, il blacksmithing, la stampa 3D, il taglio CNC, la fabbricazione di stampi, la fusione di metalli e l'assemblaggio di oggetti trovati, egli conferisce al familiare dimensioni fantastiche, distorsioni inaspettate e qualità surreali e oniriche per sottolineare la natura mutevole della realtà. Collins ha esposto ampiamente il suo lavoro in gallerie e spazi all'aperto per la scultura, collaborando anche con la moglie e collega Jo Q. Nelson a una recente serie di progetti di arte pubblica in Appalachia. Vive e lavora a Morgantown, in West Virginia, dove è professore associato, coordinatore del programma di studio 3D e di arte pubblica e responsabile dell'area di scultura presso la Scuola d'arte e design della West Virginia University.





JIM CONBOY

Jim Conboy resides in New York City. He started Fine Art Services & Transport which provides museum quality art services to the fine art world community. He is a graduate of the Pennsylvania Academy of Fine Arts in Philadelphia, Pennsylvania. He has been exhibiting in galleries and museums since 1977. Jim Conboy risiede a New York. Ha fondato la Fine Art Services & Transport, che fornisce servizi artistici di qualità museale alla comunità del mondo dell'arte. Si è laureato su alla Pennsylvania Academy of Fine Arts di Philadelphia, Pennsylvania. Espone in gallerie e musei dal 1977.



MARY P DEVRIES

Mary DeVries is an architect and sculptor based in San Francisco. Her interest in form ties her two practices together - sculpture and architecture focusing on the same craft, intuition, and sensitivity to material. In both disciplines, her creative process is driven by an intent to clarify relationships between shape, structure, and space. Her sculptures often use simplified geometry to build an object that invites attention to proportion, weight, and balance.

Raised in New York she earned both her Bachelor's and Master's degrees in Architecture from the University of Michigan, and began her career working for a broad variety of architecture firms in NYC including offices specializing in residential loft conversions, hotels, office towers, and retail prototype designs.

After moving to San Francisco, Mary established her own practice in custom residential design and later in residential real estate sales helping clients recognize design opportunities in considering properties. Mary is also a long-time participant and former board president at the Carving Studio & Sculpture Center in Vermont.

Mary DeVries è architetto e scultrice di San Francisco. Il suo interesse per la forma lega le sue due pratiche: la scultura e l'architettura si concentrano sullo stesso mestiere, sull'intuizione e sulla sensibilità per i materiali. In entrambe le discipline, il suo processo creativo è guidato dall'intento di chiarire le relazioni tra forma, struttura e spazio. Le sue sculture spesso utilizzano una geometria semplificata per costruire un oggetto che invita a prestare attenzione alle proporzioni, al peso e all'equilibrio.

Cresciuta a New York, ha conseguito sia la laurea che il master in architettura presso l'Università del Michigan e ha iniziato la sua carriera lavorando per una vasta gamma di studi di architettura a New York, tra cui uffici specializzati in conversioni di loft residenziali, hotel, torri di uffici e progetti di prototipi di negozi.

Dopo essersi trasferita a San Francisco, Mary ha aperto un proprio studio di progettazione residenziale su misura e successivamente di vendita di immobili residenziali, aiutando i clienti a riconoscere le opportunità di design nelle proprietà in esame. Mary è anche una partecipante di lunga data ed ex presidente del consiglio di amministrazione del Carving Studio & Sculpture Center nel Vermont.



CLAUDIA DIETZ

claudiadietz.de

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

Many of her sculptures are in public, private and museum collections and sculpture parks around the world, including Spain, France and the United States. Her work has been featured in both national and international press. In addition to participating in international residencies, Dietz also offers an international artist-in-residency program at her studio in Eberdingen, Germany since 2016.

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

Molte delle sue sculture sono presenti in collezioni pubbliche, private, musei e parchi di sculture in tutto il mondo, tra cui Spagna, Francia e Stati Uniti. Le sue opere sono state pubblicate dalla stampa nazionale e internazionale. Oltre a partecipare a residenze internazionali, dal 2016 Dietz offre anche un programma di residenza internazionale per artisti presso il suo studio di Eberdingen, in Germania.



CIERRA EUBANK

@_ctotheizze_

Born in Phoenix, Arizona, Cierra Eubank is an interdisciplinary artist working across sculpture and photography. Her practice is rooted in dreams, memory, and emotionally complex states- translating experiences that resist explanation.

With a background in Journalism and analog photography, she brings a documentarians eye to conceptual work. A recent graduate of Arizona State University with a BFA in Fine Art Photography, Cierra blends traditional methods with experimental processes to question ideals of perfection, femininity, and the emotional weight we carry in our bodies and environments.

Nata a Phoenix, in Arizona, Cierra Eubank è un'artista interdisciplinare che lavora tra scultura e fotografia. La sua pratica è radicata nei sogni, nella memoria e negli stati emotivamente complessi, traducendo esperienze che resistono alla spiegazione.

Con una formazione in giornalismo e fotografia analogica, porta un occhio da documentarista nel lavoro concettuale. Laureatasi di recente all'Arizona State University con un BFA in Fine Art Photography, Cierra fonde metodi tradizionali e processi sperimentali per mettere in discussione gli ideali di perfezione, femminilità e il peso emotivo che portiamo nei nostri corpi e ambienti.





JENNA FIZEL

Jenna Fizel is a technologist and designer who works across digital and physical mediums. Currently leading emerging technology at IDEO, they focus on designing future-oriented experiences and products using AI, VR, robotics, and computational design. Jenna pioneered the first algorithmically-generated 3D printed textile and co-founded a fashion tech startup utilizing parametric design and rapid manufacturing.

With a foundation in architecture and computational geometry from MIT, they have developed digitally fabricated installations, including a code-driven donor wall at Dana Farber. Jenna loves the interplay between digital ideas and tangible forms.

Jenna Fizel è una tecnologa e designer che lavora attraverso mezzi digitali e fisici. Attualmente alla guida della tecnologia emergente di IDEO, si concentra sulla progettazione di esperienze e prodotti orientati al futuro utilizzando AI, VR, robotica e design computazionale. Jenna è stata pioniera del primo tessuto stampato in 3D generato algoritmicamente e ha co-fondato una startup tecnologica di moda che utilizza il design parametrico e la produzione rapida.

Con una formazione in architettura e geometria computazionale presso il MIT, ha sviluppato installazioni realizzate digitalmente, tra cui un muro di donatori in codice al Dana Farber. Jenna ama l'interazione tra idee digitali e forme tangibili.



LUCAS GOOSSENS

lucasplus.com



Based in New York City, Lucas Goossens is French-American multidisciplinary artist with works in oil, acrylic, and water-color known for his vibrant, sometimes trippy landscape paintings. Alongside his painting practice, Lucas also designs jewelry inspired by optimism and technology to hint at the digital tools that bring his creations to life. His brand, LucasPlus, channels positive energy by incorporating a signature plus symbol to inspire manifestation through the law of attraction, all while using a mix of 3D design, 3D printing, and traditional wax carving.

He has shown his work at gallery shows in New York, Bali since 2022, and now: Italy. Lucas looks forward to continuing to expand upon the world of sculpture through the lens of digital fabrication and traditional artisanry - a natural transition from small sculptures (jewelry) to bigger and more diverse materials (marble, metal, etc).

Con sede a New York City, Lucas Goossens è un artista multidisciplinare franco-americano che lavora con oli, acrilici e acquerelli, noto per i suoi paesaggi vivaci e talvolta psichedelici. Oltre alla pittura, Lucas disegna anche gioielli ispirati all'ottimismo e alla tecnologia, che richiamano gli strumenti digitali che danno vita alle sue creazioni. Il suo marchio, LucasPlus, trasmette energia positiva incorporando il simbolo del segno più per ispirare la manifestazione attraverso la legge di attrazione, utilizzando un mix di design 3D, stampa 3D e intaglio tradizionale della cera.

Ha esposto le sue opere in gallerie a New York, Bali dal 2022 e ora anche in Italia. Lucas non vede l'ora di continuare ad espandere il mondo della scultura attraverso la lente della fabbricazione digitale e dell'artigianato tradizionale, una transizione naturale dalle piccole sculture (gioielli) a materiali più grandi e più diversificati (marmo, metallo, ecc.).



JON ISHERWOOD

jonisherwood.com



Jon Isherwood's sculpture has been widely exhibited in public and private galleries and Museums in US, Canada, Europe, and China. Including The Peggy Guggenheim Museum Venice, Italy; The McNay Museum, San Antonio, TX; and Kunsthalle, Manheim, Germany. Salisbury Gallery Hudson, NY, Morrison Gallery Kent CT, Reeves Contemporary NYC, Davis Gallery in NYC, Grimaldis Gallery Baltimore; His work can be found in 25 public collections, completed over 30 public commissions including 100M Chicago, the Department of Health NJ, the US State department Art in Embassies program in Oslo Norway and Chiang Mai, Thailand. Recently exhibited 8 sculptures on Broadway NYC.

Isherwood's work has been reviewed in The New York Times, Art in America, Art News, Sculpture Magazine, London Times. He has made personal appearances including WAMC Public Radio, The Culture Show, BBC Television, NY1 and CBS NY. He has lectured at numerous Colleges and Universities in the U.S, Europe and China. Jon is the President and founding member of the Digital Stone Project.

Le sculture di Jon Isherwood sono state ampiamente esposte in gallerie e musei pubblici e privati negli Stati Uniti, in Canada, in Europa e in Cina. Tra cui il Museo Peggy Guggenheim di Venezia, Italia; il McNay Museum di San Antonio, TX; la Kunsthalle di Manheim, Germania. La Salisbury Gallery Hudson, NY, la Morrison Gallery Kent CT, la Reeves Contemporary NYC, la Davis Gallery di NYC, la Grimaldis Gallery di Baltimora; il suo lavoro si trova in 25 collezioni pubbliche, ha completato oltre 30 commissioni pubbliche tra cui il 100M di Chicago, il Dipartimento della Sanità del NJ, il programma Art in Embassies del Dipartimento di Stato americano a Oslo in Norvegia e a Chiang Mai in Thailandia. Recentemente ha esposto 8 sculture a Broadway, a New York.

Il lavoro di Isherwood è stato recensito dal New York Times, Art in America, Art News, Sculpture Magazine, London Times. Ha fatto apparizioni personali alla radio pubblica WAMC, al Culture Show, alla BBC Television, alla NY1 e alla CBS NY. Ha tenuto conferenze in numerosi college e università negli Stati Uniti, in Europa e in Cina. Jon è presidente e membro fondatore del Digital Stone Project.



CHRISTINA KARABABA

christina-karababa.com



Christina Karababa, born in Athens and currently residing in Germany, is a researcher at the University of Applied Sciences in Düsseldorf. Her interdisciplinary work spans the Departments of Engineering, Media, and Design. She studied Product Design in Düsseldorf and holds a Ph.D in Fine Arts and Design from Bauhaus University Weimar, Germany.

She has lectured in various international and interdisciplinary settings, including Hubei University of Technology and Yuxi Normal University in China, Berlin University of the Arts in Germany and the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava, Slovakia. Her artistic and practice-based research focuses on exploring the dynamic intersections between artistic and technical methodologies, emphasizing transformations and overlapping series driven by media shifts and iterative processes. Her work has been featured in numerous exhibitions and academic journals.

Christina Karababa, nata ad Atene e attualmente residente in Germania, è ricercatrice presso l'Università di Scienze Applicate di Düsseldorf. Il suo lavoro interdisciplinare si estende ai dipartimenti di Ingegneria, Media e Design. Ha studiato Product Design a Düsseldorf e ha conseguito un dottorato di ricerca in Belle Arti e Design presso l'Università Bauhaus di Weimar, in Germania.

Ha tenuto lezioni in vari contesti internazionali e interdisciplinari, tra cui la Hubei University of Technology e la Yuxi Normal University in Cina, la Berlin University of the Arts in Germania e l'Accademia di Belle Arti e Design di Bratislava, in Slovacchia. La sua ricerca artistica e pratica si concentra sull'esplorazione delle intersezioni dinamiche tra metodologie artistiche e tecniche, enfatizzando le trasformazioni e le serie di sovrapposizioni guidate dai cambiamenti dei media e dai processi iterativi. Il suo lavoro è stato presentato in numerose mostre e riviste accademiche.



MICHAEL KETCHUM

Born on August 11, 1982 in Phoenix, AZ, USA, Michael Ketchum has been creating art from a very young age, always seeming to instinctively or intuitively reach for something to make. Up until more recently, he was not really concerned with academic or financial success within the arts but he came to a fork in the road where he had to decide what he wanted to do with the rest of his life. So, he decided to return to school in his late 30's to pursue the arts wholeheartedly, despite whether or not academic or financial success would ever come.

Since making that decision, he has completed not only one, but two bachelors degrees in the studio arts with honors, has participated in numerous gallery shows, attended the Brutal to Delicate workshop at Anderson Ranch Art Center in Snowmass, Colorado with Carl Reed and is now here in Italy participating in the Digital Stone Project. The future is looking bright!

Nato l'11 agosto 1982 a Phoenix, AZ, USA, Michael Ketchum ha creato arte fin dalla più tenera età, sembrando sempre trovare istintivamente o intuitivamente qualcosa da realizzare. Fino a poco tempo fa, non si preoccupava molto del successo accademico o finanziario nell'ambito dell'arte, ma è arrivato a un bivio in cui ha dovuto decidere cosa fare del resto della sua vita. Così, alla fine dei 30 anni ha deciso di tornare a scuola per dedicarsi alle arti con tutto il cuore, nonostante il successo accademico o finanziario non sarebbe mai arrivato.

Da quando ha preso questa decisione, ha conseguito non solo una, ma due lauree in arti dello studio con il massimo dei voti, ha partecipato a numerose mostre in galleria, ha frequentato il workshop Brutal to Delicate presso l'Anderson Ranch Art Center di Snowmass, Colorado, con Carl Reed e ora è qui in Italia per partecipare al Digital Stone Project. Il futuro si prospetta luminoso!



HELENA LUKÁŠOVÁ

helenalukasova.com



Helena Lukasova, born in Brno, Czech Republic, is an artist and educator exploring digital sculpture. She teaches at the Faculty of Informatics, Masaryk University, where she heads the Studio of Graphic Design and Multimedia.

She holds a Ph.D. (2009) and Master's degree (1996) in sculpture from the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava. Her studies included time at the Johnson Atelier, N.J., where exposure to digital fabrication shaped her artistic path. Her work challenges the traditional notion of sculpture as purely physical, focusing on its transformation through digital processes.

Helena Lukasova, nata a Brno, Repubblica Ceca, è un'artista ed educatrice che esplora la scultura digitale. Insegna presso la Facoltà di Informatica dell'Università Masaryk, dove dirige lo Studio di Graphic Design e Multimedia.

Ha conseguito un dottorato (2009) e un master (1996) in scultura presso l'Accademia di Belle Arti e Design di Bratislava. I suoi studi hanno incluso un periodo presso il Johnson Atelier, N.J., dove l'esposizione alla fabbricazione digitale ha plasmato il suo percorso artistico. Il suo lavoro sfida la nozione tradizionale di scultura come puramente fisica, concentrandosi sulla sua trasformazione attraverso i processi digitali.



CHRISTOPHER LUPER

Christopher Luper is a sculptor and educator based in Tempe, Arizona, working at the intersection of traditional craft and digital process. With a BFA in Painting/Drawing and an MFA in Sculpture from Arizona State University, his work explores gesture, fragmentation, and material transformation – primarily through cast metal. He serves as Pour Captain at Bollinger Atelier, leading complex projects for internationally recognized artists, and teaches foundry-based sculpture at ASU.

His recent practice integrates 3D scanning and CNC carving to expand the language of form. I'm drawn to the Digital Stone Project's fusion of technology and tradition as a space to explore stone's permanence through contemporary methods and contribute to a community of material inquiry. Christopher Luper è uno scultore ed educatore con sede a Tempe, in Arizona, che lavora all'intersezione tra artigianato tradizionale e processo digitale. Con un BFA in pittura/disegno e un MFA in scultura conseguito presso l'Arizona State University, il suo lavoro esplora il gesto, la frammentazione e la trasformazione dei materiali, principalmente attraverso la fusione del metallo. Lavora come Pour Captain presso Bollinger Atelier, dirigendo progetti complessi per artisti di fama internazionale, e insegna scultura in fonderia alla ASU.

La sua pratica recente integra la scansione 3D e l'intaglio CNC per espandere il linguaggio della forma. Sono attratto dalla fusione di tecnologia e tradizione del Digital Stone Project come spazio per esplorare la permanenza della pietra attraverso metodi contemporanei e contribuire a una comunità di ricerca sui materiali.



VIRGINIA SAN FRATELLO

rael-sanfratello.com



Virginia San Fratello is chair of the Department of Design at San José State University, located in the heart of Silicon Valley. She is the 2025 recipient of the Cooper Hewitt Smithsonian National Design Award for Digital Design and winner of the 2020 Beazley Design of the Year award. Her creative practice, Rael San Fratello, was named an Emerging Voice by The Architectural League of New York.

San Fratello's work bridges local and traditional material practices with contemporary technologies and socio-political issues. A design activist, author, and thought leader in additive manufacturing, architecture, and interior design, she is co-author of *Printing Architecture: Innovative Recipes for 3D Printing*, which reimagines the building process through case studies involving unexpected materials such as chardonnay grape skins, salt, and sawdust.

Her work has been published in *The New York Times*, *Wired*, *Elle Décor*, the *MIT Technology Review*, and *The Architects Newspaper*, and is part of the permanent collections at MoMA, The Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, The Renwick Gallery, SFMOMA, LACMA, The Design Museum in London, and the Carnegie Museum. Her creative work is represented by the Cristina Grajales Gallery in New York City. Virginia San Fratello è presidente del Dipartimento di Design della San José State University, situata nel cuore della Silicon Valley. È vincitrice del Cooper Hewitt Smithsonian National Design Award for Digital Design 2025 e del Beazley Design of the Year Award 2020. La sua attività creativa, Rael San Fratello, è stata nominata Emerging Voice dall'Architectural League of New York.

Il lavoro di San Fratello unisce le pratiche locali e tradizionali con le tecnologie contemporanee e le questioni socio-politiche. Attivista del design, autrice e leader di pensiero nella produzione additiva, nell'architettura e nell'interior design, è coautrice di *Printing Architecture: Innovative Recipes for 3D Printing*, che reinventa il processo di costruzione attraverso casi di studio che coinvolgono materiali inaspettati come bucce d'uva chardonnay, sale e segatura.

Il suo lavoro è stato pubblicato sul *New York Times*, *Wired*, *Elle Décor*, *MIT Technology Review* e *The Architects Newspaper*, e fa parte delle collezioni permanenti del MoMA, del Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, della Renwick Gallery, dello SFMOMA, del LACMA, del Design Museum di Londra e del Carnegie Museum. Il suo lavoro creativo è rappresentato dalla Cristina Grajales Gallery di New York City.



SUMIT SARKAR

kriksix.com

Sumit Sarkar is a sculptor and painter working with digital and analogue techniques. His work is inspired by religious and science fiction iconography, focussing on an abstracted sculptural expression. New technology drives the work, with recent projects exploring Artificial Intelligence, Augmented Reality, and multi-material 3D print. Sumit Sarkar è uno scultore e pittore che lavora con tecniche digitali e analogiche. Il suo lavoro si ispira all'iconografia religiosa e fantascientifica, concentrandosi su un'espressione scultorea astratta. Le nuove tecnologie sono alla base del suo lavoro, con progetti recenti che esplorano l'intelligenza artificiale, la realtà aumentata e la stampa 3D multi-materiale.



GABI SCHWAB-TRAPP

gabischwabtrapp.de

Gabi Schwab-Trapp is an artist and graphic designer specializing in sustainable design and interdisciplinary media. Since 2013, she has been a professor of media design and design fundamentals in the Department of Media and Computer Science at the University of Applied Sciences Düsseldorf. There, she works across disciplines with the departments of Social Sciences and Communication Design to explore the intersections of media, sustainability, and social impact. Her teaching places a strong emphasis on critical thinking and social responsibility, empowering students to address global challenges through design and media. Schwab-Trapp's artistic research draws on natural processes and applies design methods that reflect the resilience and balance of nature, aiming to foster more sustainable interactions between media and the environment. Gabi Schwab-Trapp è un'artista e graphic designer specializzata in design sostenibile e media interdisciplinari. Dal 2013 è professoressa di design dei media e principi di progettazione presso il Dipartimento di Media e Informatica dell'Università di Scienze Applicate di Düsseldorf. Collabora in modo interdisciplinare con i dipartimenti di Scienze Sociali e Design della Comunicazione per esplorare le intersezioni tra media, sostenibilità e impatto sociale. Nel suo insegnamento pone particolare attenzione al pensiero critico e alla responsabilità sociale, con l'obiettivo di rendere gli studenti capaci di affrontare le sfide globali attraverso il design e i media. La ricerca artistica di Schwab-Trapp si ispira ai processi naturali e utilizza metodi progettuali che riflettono la resilienza e l'equilibrio della natura, promuovendo un'interazione più sostenibile tra media e ambiente.





GABRIEL VINAS

Born in Párraga, Cuba in 1991, Gabriel Vinas is a sculptor whose practice centers on the quality of one's attention in artistic labor as a means to build a meaningful life. His process emphasizes portrait and figure sculpture, mindfulness, and written philosophical reflection. An MFA graduate of Arizona State University and BFA recipient from the College for Creative Studies, Gabriel integrates classical techniques with contemporary inquiry, drawing from a background in classical sculpture, automotive modeling, foundry work, and digital prototyping.

Though his early career bridged anatomical science and art – contributing to three peer-reviewed publications on anatomical reconstruction – his recent work turns toward the present, exploring moral and existential questions.

Nato a Párraga, Cuba, nel 1991, Gabriel Vinas è uno scultore la cui pratica è incentrata sulla qualità dell'attenzione nel lavoro artistico come mezzo per costruire una vita significativa. Il suo processo enfatizza la scultura di ritratti e figure, la mindfulness e la riflessione filosofica scritta. Laureato in MFA all'Arizona State University e in BFA al College for Creative Studies, Gabriel integra le tecniche classiche con l'indagine contemporanea, attingendo da un background di scultura classica, modellazione automobilistica, lavoro in fonderia e prototipazione digitale.

Sebbene all'inizio della sua carriera abbia creato un ponte tra la scienza anatomica e l'arte - contribuendo a tre pubblicazioni sulla ricostruzione anatomica sottoposte a revisione paritaria - il suo lavoro recente si rivolge al presente, esplorando questioni morali ed esistenziali.



PAT WASSERBOEHR

Pat Wasserboehr taught sculpture and drawing at the University of North Carolina for forty-two years and served as Head of the Visual Arts Department for twelve years. She has attended numerous artist's residencies in the United States, Germany, and Italy. She exhibits her sculptures regionally, nationally, and internationally including shows in the United States, Canada, China, Germany, Italy, and Spain. Additionally, she is a board member of the Digital Stone Project, and has participated in digital carving workshops since 2014.

Most recently, her sculpture was highlighted in the book, *Art of the State: Celebrating the Visual Arts of North Carolina*, published by the UNC Press.

Pat Wasserboehr ha insegnato scultura e disegno all'Università del North Carolina per quarantadue anni ed è stata a capo del Dipartimento di Arti Visive per dodici anni. Ha partecipato a numerose residenze d'artista negli Stati Uniti, in Germania e in Italia. Espone le sue sculture a livello regionale, nazionale e internazionale, con mostre negli Stati Uniti, in Canada, Cina, Germania, Italia e Spagna. Inoltre, è membro del consiglio di amministrazione del Digital Stone Project e partecipa a laboratori di scultura digitale dal 2014.

Recentemente, la sua scultura è stata inserita nel libro *Art of the State: Celebrating the Visual Arts of North Carolina*, pubblicato dalla UNC Press.



ASHLEY ZELINSKIE

ashleyzelinskie.com



Ashley Zelinskie is a Brooklyn-based conceptual artist employing media as vehicles in service of underlying concepts. Her works span a variety of media, from sculpture, canvas and print works to digital art, VR, and holograms. Each artwork is created using technologies such as 3D printing, computer-guided laser cutting, satellite plating technology, and gaming engines. 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 The New York Times, The New Yorker, Vice, Popular Science, Space.com, 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, ArtScience Museum in Singapore and Art Center Nabi in Seoul. 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 coordination with NASA, the European Space Agency, and the Smithsonian and is a member of Onassis ONX XR studio in New York City.

Ashley Zelinskie è un'artista concettuale di Brooklyn che utilizza i media come veicoli al servizio di concetti sottostanti. Le sue opere abbracciano una varietà di media, dalla scultura, alla tela e alle stampe, fino all'arte digitale, alla VR e agli ologrammi. Ogni opera è creata utilizzando tecnologie come la stampa 3D, il taglio laser guidato dal computer, la tecnologia di placcatura satellitare e i motori di gioco. Il suo lavoro si concentra sulla visualizzazione di dati in forme astratte e sulla ricerca di modi nuovi e interessanti per descrivere idee complesse.

Il lavoro di Ashley è stato pubblicato da The New York Times, The New Yorker, Vice, Popular Science, Space.com e Hyperallergic. Le sue opere fanno parte della collezione permanente del programma Art in Embassies del Dipartimento di Stato americano e sono state esposte da Sotheby's a New York, all'ArtScience Museum di Singapore e all'Art Center Nabi di Seoul. Ashley è stata ospite di New Inc, l'incubatore di arte e tecnologia del New Museum, e della residenza espositiva di Shapeways x Museum of Art and design "Out of Hand". Attualmente lavora in coordinamento con la NASA, l'Agenzia spaziale europea e lo Smithsonian ed è membro dello studio Onassis ONX XR di New York.

ACKNOWLEDGEMENTS

RINGRAZIAMENTI

Individual donors supporting the 2025 residency
Donatori individuali che sostengono la residenza 2025

- Patricia Cronin
- Jim Conboy
- Kirk Drabing
- Lauren Ewing
- Shayani Fernando
- Carolyn Frischling
- Jon Isherwood
- Dorine Leitch
- Helena Lukasova
- Sanford Mirling
- Mary Neubauer
- Karl Snover
- Cori Solomon
- Derek Toomes
- Patricia Wasserboehr
- Ashley Zelinskie
- Anonymous

Sponsorship & Grants
Sponsorizzazioni e sovvenzioni

- The Woodbury Foundation
- Fine Art Service & Transport
- Patricia A Renick Faculty Fellowship

University & Professional Affiliations
Affiliazioni universitarie e professionali

- Hochschule Düsseldorf, University of Applied Sciences
- Masaryk University, Brno, Czech Republic
- San Jose State University
- University of Cincinnati College of Design, Architecture, Art, and Planning
- Herberger Institute for Design and the Arts, Arizona State University, Tempe
- West Virginia University School of Art & Design

Special Thanks
Ringraziamenti speciali

DSP Board of Directors
DSP Consiglio di amministrazione

- Jon Isherwood President
- Mary Neubauer
- Pat Wasserboehr
- Michael Rees
- Helena Lukasova
- Ashley Zelinskie
- Carl Snover

DSP staff
DSP personale

- Isabelle Holmes Program manager

DSP working group
DSP gruppo di lavoro

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

Special thanks to
Un ringraziamento speciale a

- Richard Gannt Art Historian
- Cori Solomon Support in fundraising
- Claudia Dietz
- Mini Hotel, Gramolazzo
- B&B Da Morena, Gorfigliano
- Rebecca Coiai
- Caterina Campani Barga Mayor – Sindaco di Barga
- Nicola poli Minucciano Mayor – Sindaco Minucciano
- Michael Itjeshorst
- Gabi Schwab-Trapp
- Christina Karababa

Garfagnana Innovazione Staff
Garfagnana Innovazione personale

- Igor Baisi
- Lorenzo Busti
- Andrea Canini
- Stefano Coiai
- Gabriel Ferri
- Alessandro Gaioni

Publisher

Editore

The Digital Stone Project,
Inc. Non-profit 501(c)(3), USA

Creating Art and Technology Opportunities
[Opportunità creative e tecnologiche](#)

Responsible Editor

Responsabile editoriale

Jon Isherwood, President & Co-founder

Contact

Contatti

program@digitalstoneproject.com
digitalstoneproject.com

Editorial Team

Team editoriale

Digital Stone Project Team

Graphic Design

Progetto grafico

Michael Itjeshorst
michaelitjeshorst.com

Photography

Fotografia

Ashley Zelinskie
Gabi Schwab-Trapp

© 2025 The Digital Stone Project, Inc.
All Rights Reserved

Partners

Partner

Garfagnana Innovazione, Italy

Technological Center in Stone Industry
[Polo Tecnologico per i materiali lapidei](#)

Via Primo Tonini 82/A
Gramolazzo - Minucciano
55034 (LU) IT

+39 0583 390946
info@garfagnanainnovazione.it
garfagnanainnovazione.it

Residency Details

Dettagli della residenza

This catalog documents the Digital Stone
Carving Residency held in Gramolazzo, Italy
(Apuan Alps), May – June 2025.
[Questo catalogo documenta la residenza
Digital Stone Carving tenutasi a Gramolazzo,
Italia \(Alpi Apuane\), maggio - giugno 2025.](#)



Digital Stone Project

Garfagnana
innovazione
SRL

ACQUABIANCA MARMI
ESCAVAZIONE MARMI

STONEONE
MARBLE IN DESIGN

AD Apuana Marmi
vagli



Comune di Barga



Comune di Minucciano



STORE
Lisse

WOODBURY FOUNDATION

Hochschule Düsseldorf
University of Applied Sciences
HSD

Fachbereich Medien
Faculty of Media
M

SJSU SAN JOSÉ STATE
UNIVERSITY

W West Virginia University
SCHOOL OF ART & DESIGN

UC
University of
CINCINNATI COLLEGE OF DESIGN, ARCHITECTURE,
ART, AND PLANNING

Herberger Institute for Design and the Arts

ASU School
of Art
Arizona State University

MUNI
FI