



D I G I T A L  
S T O N E  
P R O J E C T  
X I I

P E R  
F O R Z A  
D I  
L E V A R E



2026

# CONTENTS

|    |                        |
|----|------------------------|
| 1  | Contents               |
| 2  | Introduction           |
|    | English                |
|    | Italiano               |
| 6  | Garfagnana Innovazione |
| 7  | Digital Stone Project  |
| 8  | Artists                |
|    | Caroline Anderson      |
|    | Casper Braat           |
|    | Jim Conboy             |
|    | Claudia Dietz          |
|    | Travis Donovan         |
|    | Darlene Farris-LaBar   |
|    | Carla Gannis           |
|    | Lucas Goossens         |
|    | Auriea Harvey          |
|    | Jon Isherwood          |
|    | Christina Karababa     |
|    | Sean Kholes Ballo Kizy |
|    | Helena Lukášová        |
|    | Lei Maslian            |
|    | Mia Mulvey             |
|    | Mary Neubauer          |
|    | Rob Postle             |
|    | John Rainey            |
|    | Carissa Samaniego      |
|    | Sumit Sarkar           |
|    | Gabi Schwab-Trapp      |
|    | Phillip K. Smith III   |
|    | Laura Splan            |
|    | Ashley Zelinskie       |
| 58 | Acknowledgments        |
| 60 | Credits                |

# CONTENUTO

|                       |
|-----------------------|
| <i>Contenuto</i>      |
| <i>Introduzione</i>   |
| 2                     |
| 4                     |
|                       |
| <i>Artisti</i>        |
| 9                     |
| 11                    |
| 13                    |
| 15                    |
| 17                    |
| 19                    |
| 21                    |
| 23                    |
| 25                    |
| 27                    |
| 29                    |
| 31                    |
| 33                    |
| 35                    |
| 37                    |
| 39                    |
| 41                    |
| 43                    |
| 45                    |
| 47                    |
| 49                    |
| 51                    |
| 53                    |
| 55                    |
|                       |
| <i>Ringraziamenti</i> |
| <i>Crediti</i>        |

# INTRODUCTION

## by India Price

*“Per forza di levare” - Michelangelo, 1547*

*An international exhibition of marble sculptures created with digital technologies — where the ancient art of taking away meets the tools of the twenty-first century.*

Curated by India Price

In a letter written in 1547, Michelangelo described sculpture as that which is made per forza di levare: “by the force of removal or taking away.” The phrase refers to the subtractive act of carving, the gradual removal of material through which form emerges from stone. For Michelangelo, the sculptor did not impose an image upon marble but revealed one already latent within it, freeing a figure that the block had held in waiting. It is among the most enduring metaphors in the history of art: creation as disclosure, the hand of the maker as much a listener as an author.

More than five centuries later, this idea remains central to sculpture. The artists gathered in Per forza di levare work with tools Michelangelo could never have imagined: 3D modelling software, digital scanning technologies, and robot-assisted carving systems. Yet they remain engaged in the same fundamental act. Whether guided by chisel or algorithm, sculpture still begins with a block of stone and the removal of material. The resulting works range from computational abstractions to explorations of the human figure, natural systems, and art history. Across these varied approaches, marble serves as a common ground: an ancient material through which contemporary ideas take form. The exhibition asks what changes, and what stubbornly does not, when the oldest of the fine arts is entrusted to the newest of instruments.

The exhibition brings together twenty-four artists from around the world, each working at the intersection of sculpture, technology, and material experimentation. Their new marble sculptures were produced during the 2026 Digital Stone Project residency in Gramolazzo, made possible through the longstanding collaboration between The Digital Stone Project (DSP) and Garfagnana Innovazione (GI). To understand the works on view, it helps to understand the two organisations whose partnership made them possible, and the extraordinary landscape in which they were carved.

The Digital Stone Project was founded in the United States in 2005 by a group of sculptors, among them the British-born artist Jon Isherwood, who shared a conviction that emerging digital tools could open a genuinely new chapter in an ancient discipline rather than merely imitate it. Established as a non-profit, DSP set out, in its own words, to bridge art and technology by creating opportunities for artists to engage state-of-the-art digital tools in the realisation of innovative works in stone. Its board brought together practitioners with decades of combined experience in digital media and sculpture, and its reach extended across academic and artistic communities in North America, Europe, Australia, and Asia. Beyond its residencies, the organisation has mounted exhibitions, convened international symposia, and hosted lectures — building, over two decades, a community of artists fluent in both the chisel and the code.

That community found its European home in the Garfagnana, a mountainous region of northern Tuscany cradled between the Apennines and the Apuan Alps. In the small town of Gramolazzo, beside its alpine lake, Garfagnana Innovazione operates a fabrication centre established in 2011, a place where advanced robotic stone-working sits alongside the living craft traditions of the region. GI offers marble processing, customised design, 3D scanning, and 3D printing, and its heart are seven-axis robotic arms capable of



milling stone with a precision and complexity beyond the reach of the unaided hand. Around it, some ten equipped workshop units house artisans and companies, and long-standing partnerships with regional quarries and producers keep the finest local marble close at hand.

The DSP residency, now in its second decade, unfolds as a dialogue between the digital and the manual. Months before the artists arrive, they submit proposals; working with the DSP team, they develop three-dimensional models that are translated into STL files and passed to the technicians at Garfagnana Innovazione, who plan the milling strategy. By the time the artists reach Gramolazzo, the robotic arm has roughed out each block into an approximate form. What follows is the residency proper: Four weeks of hand-finishing, in which the artist meets the stone directly, refining surfaces, resolving passages the machine could only suggest, and reconciling the exactitude of the digital model with the grain, flaw, and temperament of the physical block. The robot does not replace the sculptor; it changes where the sculptor begins. The final act remains, as it always has, in human hands.

That this should happen in the Garfagnana is fitting, for few landscapes on earth are so bound up with the history of marble. The Apuan Alps rise steeply above the Tuscan coast, their peaks appearing snow-capped even in summer; an illusion produced not by ice but by the white marble exposed across their flanks. This stone was born of limestone deposited on an ancient seabed and then recrystallised, over millions of years, under the heat and pressure of the earth. The Romans began extracting it more than two thousand years ago; written records from 177 BC describe workers dispatched to the colony of Luni, from whose port the blocks took the name by which the marble was long known. Carrara marble became one of the principal materials employed in Augustus' vast programme of monumental rebuilding, contributing to the transformation of Rome into what the emperor famously described as "a city of marble." For centuries the methods of extraction changed little: stonecutters split the blocks by driving wooden wedges into drilled holes and wetting them until the wood swelled and the stone cracked, then eased enormous masses down the mountainside on greased timbers in the perilous manoeuvre known as lizzatura.

It was to these same mountains that Michelangelo travelled in person to choose his stone, favouring the whitest and most finely veined marble for works such as the Pietà and the David. Garfagnana, on the inland side of the range, carried its own layered history: for a time it fell under the dominion of the House of Este, the ruling family of Ferrara and Modena, whose administrators; the governed these valleys and guarded their stone-rich frontier. Modern quarrying, with its diamond wire and heavy machinery, has since reshaped the peaks into stepped, luminous terraces, but the essential proposition of the place is unchanged: here the mountain offers up the material from which form is made.

Per forza di levare is presented within one of the region's most striking monuments, the sixteenth-century Fortezza di Mont'Alfonso. Built between 1579 and 1586 for Alfonso II d'Este and designed by the architect Marc'Antonio Pasi, the fortress was raised to defend Castelnuovo di Garfagnana and Este territory against the neighbouring Republic of Lucca, a project so consequential that the local population contributed thirty thousand crowns toward its construction. Spanning some sixty thousand square metres, girdled by more than a kilometre of walls punctuated by seven bastions, it commands sweeping views across the Serchio valley toward the Apennines and the marble Alps beyond. Over the centuries it served as garrison and prison before becoming, in the nineteenth century, a genteel summer residence; today, fully restored, it stands as a cultural landmark of the Garfagnana. To place sculpture made by robotic arm within these Renaissance ramparts is to stage the exhibition's central argument in architectural terms.

For that argument is finally a simple one. Innovation and tradition are not opposing forces but part of a single continuum. The technologies have changed, but the essential challenge of sculpture has not: to discover form within matter, and to bring it into the world through the patient act of removal. The artists of Per forza di levare take up Michelangelo's phrase not as a relic but as a living instruction. Guided by chisel or by algorithm, they are all, still, working by the force of taking away.

# INTRODUZIONE di India Price

*"Per forza di levare" – Michelangelo, 1547*

*Una mostra internazionale di sculture in marmo e tecnologie digitali, dove l'antica arte del "levare" si incontra con gli strumenti del XXI secolo.*

*A cura di India Price*

*In una lettera del 1547, Michelangelo descriveva la scultura come un'opera realizzata "per forza di sottrarre o rimuovere materiale. L'espressione si riferisce al processo sottrattivo della scultura, grazie alla quale la forma emerge dalla pietra. Per Michelangelo, lo scultore non imponeva una forma già latente al suo interno, liberando una figura che il blocco custodiva in attesa. È una delle idee dell'arte: la creazione intesa come rivelazione, in cui la mano dell'artista è tanto ascoltatrice*

*A distanza di oltre cinque secoli, questa idea rimane centrale nella scultura. Gli artisti riuniscono strumenti che Michelangelo non avrebbe mai potuto immaginare: software di modellazione 3D, sistemi di intaglio robotizzati. Eppure, sono impegnati nel medesimo atto fondamentale. Che sia un algoritmo, la scultura ha sempre inizio con un blocco di pietra e la rimozione di materiale. Le tecnologie computazionali all'esplorazione della figura umana, dei sistemi naturali e della storia dell'arte, il marmo funge da terreno comune: un materiale antico che dà forma a idee contemporanee. L'unico che resta ostinatamente resti immutato – quando la più antica delle belle arti viene affidata agli strumenti del XXI secolo.*

*L'esposizione riunisce ventiquattro artisti provenienti da tutto il mondo, ciascuno attivo all'avanguardia nella sperimentazione materica. Le loro nuove sculture in marmo sono state realizzate durante la mostra Project\* a Gramolazzo, resa possibile dalla collaborazione di lunga data tra \*The Digital Stone (GI). Per comprendere le opere esposte, è utile conoscere le due organizzazioni artefici della mostra, in cui le sculture hanno preso forma. Il Digital Stone Project è stato fondato negli Stati Uniti nel 2007, con l'obiettivo di creare un ponte tra arte e tecnologia, offrendo agli artisti l'opportunità di lavorare all'avanguardia per realizzare opere innovative in pietra. Il suo consiglio direttivo riuniva persone con competenze combinate nei campi dei media digitali e della scultura, mentre il suo raggio d'azione si estendeva alle arti visive di Nord America, Europa, Australia e Asia. Oltre ai programmi di residenza, l'organizzazione ha ospitato simposi internazionali e conferenze, costruendo nel corso di due decenni una comune competenza sia lo scalpello che il codice informatico.*

*Questa comunità ha trovato la sua sede europea in Garfagnana, una regione montuosa della Toscana, tra l'Appennino e le Alpi Apuane. Nel piccolo centro di Gramolazzo, sulle rive dell'omonimo lago, è nato un centro di produzione inaugurato nel 2011 dove le tecnologie robotiche avanzate per la lavorazione del marmo convivono con le tradizioni artigianali del territorio. L'azienda offre servizi di lavorazione del marmo, progettazione 3D; il suo cuore pulsante è costituito da bracci robotici a sette assi, capaci di fresare la pietra in forme irraggiungibili per la mano umana. Attorno a questo nucleo centrale, una decina di laboratori e atelier, mentre consolidate partnership con cave e produttori locali garantiscono la disponibilità dei materiali.*



Il programma di residenza del DSP, giunto ormai al suo secondo decennio di attività, si sviluppa come un dialogo tra dimensione digitale e manuale. Mesi prima del loro arrivo, gli artisti presentano le proprie proposte; in collaborazione con il team del DSP, sviluppano modelli tridimensionali che vengono convertiti in file STL e trasmessi ai tecnici di Garfagnana Innovazione, incaricati di pianificare la strategia di fresatura. Al momento dell'arrivo degli artisti a Gramolazzo, il braccio robotico ha già provveduto alla sgrossatura di ciascun blocco, conferendogli una forma approssimativa. Segue la fase vera e propria della residenza: quattro settimane di rifinitura manuale, durante le quali l'artista entra in contatto diretto con la pietra, affinando le superfici, risolvendo passaggi che la macchina aveva potuto solo accennare e armonizzando la precisione del modello digitale con la venatura, le imperfezioni e la natura stessa del blocco fisico. Il robot non sostituisce lo scultore, ma ne sposta il punto di partenza. L'atto finale resta, come sempre, affidato alle mani dell'uomo.

È quanto mai appropriato che ciò avvenga in Garfagnana, poiché pochi paesaggi al mondo sono così intrinsecamente legati alla storia del marmo. Le Alpi Apuane si ergono ripide sopra la costa toscana; le loro cime sembrano innevate anche d'estate, un'illusione creata non dal ghiaccio, ma dal marmo bianco che affiora sui fianchi dei monti. Questa pietra ha origine da depositi calcarei formati su un antico fondale marino e successivamente ricristallizzati, nel corso di milioni di anni, sotto l'azione del calore e della pressione terrestri. I Romani iniziarono a estrarla oltre duemila anni fa; documenti risalenti al 177 a.C. attestano l'invio di maestranze alla colonia di Luni: dal suo porto i blocchi presero il nome con cui quel marmo fu a lungo conosciuto. Il marmo di Carrara divenne uno dei materiali principali del vasto programma di ricostruzione monumentale voluto da Augusto, contribuendo a trasformare Roma in quella che l'imperatore definì celeberrimamente "una città di marmo". Per secoli, le tecniche di estrazione mutarono ben poco: gli scalpellini spaccavano i blocchi inserendo cunei di legno in fori praticati nella roccia e bagnandoli finché il legno non si gonfiava provocando la frattura della pietra; facevano poi scivolare enormi masse lungo il pendio su travi ingrassate, compiendo la pericolosa manovra nota come "lizzatura".

Fu proprio verso queste montagne che Michelangelo si recò di persona per scegliere la pietra, prediligendo il marmo più bianco e dalle venature più sottili per opere quali la Pietà e il David. La Garfagnana, situata sul versante interno della catena montuosa, custodiva una propria storia stratificata: per un certo periodo fu sotto il dominio degli Este, la famiglia regnante di Ferrara e Modena, i cui amministratori governavano queste valli e presidiavano il confine ricco di pietra. L'estrazione moderna, con il suo filo diamantato e i macchinari pesanti, ha nel frattempo trasformato le cime in luminose terrazze a gradoni, ma l'essenza del luogo rimane immutata: qui la montagna offre la materia prima da cui prende forma l'opera.

"Per forza di levare" è ospitata all'interno di uno dei monumenti più suggestivi della regione: la Fortezza di Mont'Alfonso, risalente al XVI secolo. Costruita tra il 1579 e il 1586 per Alfonso II d'Este su progetto dell'architetto Marc'Antonio Pasi, la fortezza fu eretta a difesa di Castelnuovo di Garfagnana e del territorio estense contro la vicina Repubblica di Lucca; si trattò di un'opera di tale importanza che la popolazione locale contribuì alla sua costruzione con trentamila scudi. Estesa su una superficie di circa sessantamila metri quadrati e cinta da oltre un chilometro di mura intervallate da sette bastioni, la struttura offre una vista panoramica che spazia sulla valle del Serchio fino agli Appennini e alle Alpi Apuane. Nel corso dei secoli è stata presidio militare e prigione, per poi trasformarsi nell'Ottocento in un'elegante residenza estiva; oggi, completamente restaurata, rappresenta un punto di riferimento culturale per la Garfagnana. Collocare sculture realizzate tramite bracci robotici all'interno di queste mura rinascimentali significa tradurre in termini architettonici il tema centrale della mostra.

Il concetto alla base è, in fondo, semplice: innovazione e tradizione non sono forze contrapposte, bensì parte di un unico continuum. Le tecnologie sono cambiate, ma la sfida essenziale della scultura è rimasta immutata: scoprire la forma nella materia e portarla alla luce attraverso il paziente atto del levare. Gli artisti di *\*Per forza di levare\** accolgono la celebre espressione di Michelangelo non come una reliquia del passato, ma come un principio vitale e attuale: guidati dallo scalpello o dall'algoritmo, tutti loro continuano a operare proprio attraverso la forza del togliere..

# GARFAGNANA INNOVAZIONE

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](http://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, di incrementare il sistema di trasformazione locale dei materiali estratti. Garfagnana Innovazione conta come soci le principali 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 all'interno del 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'area della Garfagnana, è stata percorsa una strada rivoluzionaria: tecnologia applicata alle lavorazioni dei lapidei. In questo processo è stato impiegato personale altamente qualificato che ha permesso di creare condizioni di sviluppo e collaborazioni con altri attori del territorio 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 sia innovativi, sia nella ricerca e consulenza dei materiali lapidei, sia nelle lavorazioni tecnologicamente avanzate, sia nell'accoglienza e finitura dei prodotti realizzati.*

Ulteriori informazioni sono disponibili online all'indirizzo [garfagnanainnovazione.it](http://garfagnanainnovazione.it)





## DIGITAL STONE PROJECT

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.

*Il Digital Stone Project, fondato nel 2005 con scopo di lucro, è stato creato per fondere il tecnologie digitali con la secolare tradizione pietra. In stretta collaborazione con Garfagna progetto ospita ogni anno una residenza di un Artisti, architetti, designer e studenti interr con il marmo estratto dalle montagne circosta modellazione 3D e la fresatura robotizzata CNC vengono tradotti in forma fisica. I partecipan martello e allo scalpello, fondendo la precisio con l'impronta unica della mano umana.*

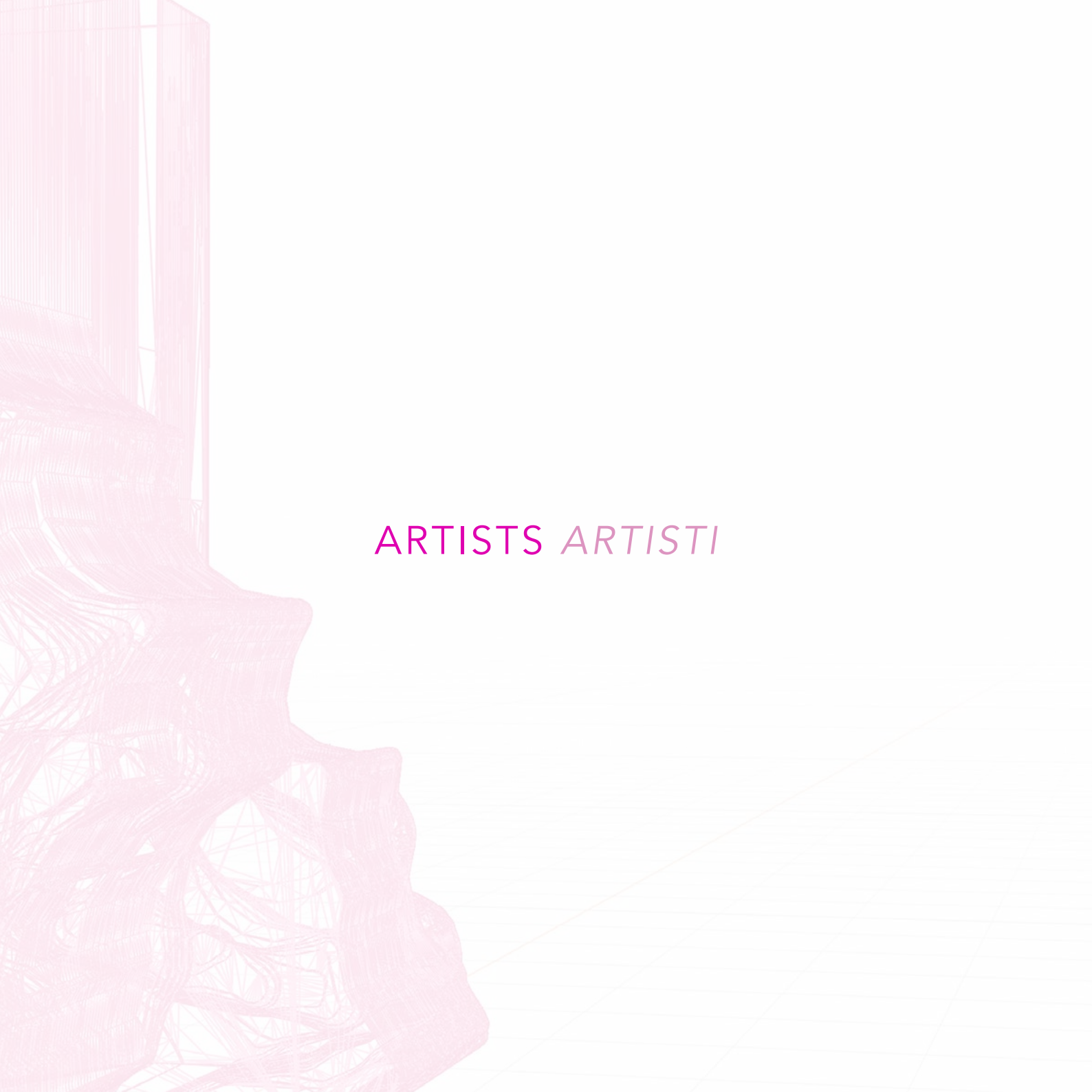
*Oltre allo studio, il programma offre un amp materiali e dall'assistenza tecnica all'alloggi escursioni culturali nelle città vicine come Fi residenza culmina in una mostra pubblica che i completate, aprendo un dialogo tra il patrimo tecnologia contemporanea e un pubblico intern. progetto organizza simposi, conferenze e mostr i risultati artistici e di ricerca con una comunit.*

Ulteriori approfondimenti sono disponibili on [digitalstoneproject.com](http://digitalstoneproject.com)

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](http://digitalstoneproject.com)



The background features a light pink, hazy atmosphere. On the left side, there are complex, overlapping wireframe structures in a darker pink hue, resembling architectural models or abstract sculptures. The floor is composed of a grid of thin, light pink lines that recede into the distance, creating a sense of perspective. The overall aesthetic is minimalist and modern.

ARTISTS *ARTISTI*

CAROLINE ANDERSON

*Gnulla*

Dimensions: 42x47x66 cm

Material: Cipollino Verde





# CAROLINE ANDERSON

*Caroline Anderson è un'artista interdisciplinare, scrittrice e curatrice; il suo lavoro esplora la tecnologia, il tempo profondo e l'intelligenza della materia attraverso la scultura, l'immagine in movimento, l'installazione e i media computazionali. La sua ricerca indaga il modo in cui le tecnologie emergenti riconfigurano la percezione e il nostro rapporto con i sistemi planetari. Le sue opere sono state esposte negli Stati Uniti, così come in Norvegia, Argentina, Russia, Germania, Italia e Messico. Anderson ha conseguito un MFA in Arte e Tecnologia presso l'Università dell'Oregon nel 2021 e attualmente ricopre il ruolo di Assistant Professor di Belle Arti (indirizzo Arte e Tecnologia) all'Università di Cincinnati. Nel 2024 ha fondato Solar Noon, una galleria d'arte contemporanea e spazio progettuale a Cincinnati.*

Caroline Anderson is an interdisciplinary artist, writer, and curator whose work explores technology, deep time, and material intelligence through sculpture, moving image, installation, and computational media. Her practice investigates how emerging technologies reshape perception and our relationship to planetary systems.

Her work has been exhibited throughout the United States as well as Norway, Argentina, Russia, Germany, Italy, and Mexico. Anderson received her MFA in Art and Technology from the University of Oregon in 2021 and is currently Assistant Professor of Fine Arts—Art & Technology at the University of Cincinnati. In 2024, she founded Solar Noon, a contemporary art gallery and project space in Cincinnati.

Marble is formed through immense pressure and transformation, emerging from processes that unfold across timescales far beyond human experience. GNULA imagines stone as capable of generating its own forms, bringing latent patterns into material expression.

Loosely resembling a sundial, instrument, or biological growth, the work occupies an uncertain space between categories. The green veining of the cipollino marble traces a spiraling pattern that evokes erosion, accretion, and computation, as if guided by an unfamiliar logic. The work considers the possibility that intelligence may not belong exclusively to living beings or machines, but might emerge from matter itself.

The sculpture exists in an ambiguous territory between artifact and organism, relic and instrument, belonging equally to a distant past or speculative future.

*Il marmo nasce da pressioni e trasformazioni immense, frutto di processi che si dispiegano su scale temporali ben oltre l'esperienza umana. GNULA concepisce la pietra come capace di generare le proprie forme, traducendo motivi latenti in espressione materiale. Ricordando vagamente una meridiana, uno strumento o una crescita di materiale biologico, l'opera occupa uno spazio incerto tra diverse categorie. Le venature verdi del marmo cipollino disegnano una spirale che evoca erosione, accrescimento e computazione, come guidata da una logica sconosciuta. Il lavoro riflette sulla possibilità che l'intelligenza non appartenga esclusivamente agli esseri viventi o alle macchine, ma possa scaturire dalla materia stessa. La scultura abita un territorio ambiguo tra manufatto e organismo, tra reperto e strumento, appartenendo al contempo a un passato remoto e ad un futuro speculativo.*



CASPER BRAAT

*Soup Can*

Dimensions: 45x45x66 cm

Material: Arabescato Vagli





# CASPER BRAAT

Casper Braat (Amsterdam, 1991) è un artista olandese noto per le sue sculture, installazioni e film che esplorano la cultura del consumo, il lavoro, il lusso e l'artigianato. Si è laureato alla Gerrit Rietveld Academie nel 2015 e successivamente ha frequentato il Sandberg Institute. Dal 2018 Braat è rappresentato dalla Torch Gallery. Il suo lavoro trasforma oggetti di uso quotidiano in monumentali sculture in marmo, elevando i comuni prodotti di consumo al rango di monumenti senza tempo. Tra i suoi progetti più importanti figurano *Forever*, una serie di elettrodomestici in marmo, e *Departures*, un'installazione che ricrea l'atmosfera di un terminal aeroportuale attraverso scultura, film e automazione.

Casper Braat (Amsterdam, 1991) is a Dutch artist known for sculptures, installations and films that explore consumer culture, labor, luxury and craftsmanship. He graduated from the Gerrit Rietveld Academie in 2015 and later attended the Sandberg Institute.

Since 2018, Braat has been represented by Torch Gallery. His work transforms everyday objects into monumental marble sculptures, elevating ordinary consumer products into timeless monuments. Major projects include *Forever*, a series of marble household appliances, and *Departures*, an installation recreating the atmosphere of an airport terminal through sculpture, film and automation.

Braat works primarily with marble, combining traditional craftsmanship with contemporary subjects drawn from everyday life. His work reflects on global consumer culture, economic and cultural value, and the objects that shape society today. His sculptures can exist anywhere in the world, reflecting how consumer culture has become a universal language.

*Survival* is a project by Casper Braat about consumer culture, crisis and the fragile value of art in a world increasingly under pressure.

The project consists of marble sculptures and mosaics that function as artworks, but also as sealed emergency containers. Each work comes with a hammer and contains food inside. For the *Digital Stone Project*, Braat created a large marble soup can filled with emergency rations and designed to be broken open only when needed. In the event of war, global disaster or societal collapse, the works can extend human life for a couple of months.

*Survival* asks what art is worth when survival becomes the only priority. The artworks shift from monuments to resources, intended to be preserved indefinitely unless the future demands otherwise.

Braat lavora principalmente con il marmo, combinando l'artigianato tradizionale con soggetti contemporanei tratti dalla vita quotidiana. Il suo lavoro riflette sulla cultura consumistica globale, sul valore economico e culturale e sugli oggetti che plasmano la società odierna. Le sue sculture possono esistere in qualsiasi parte del mondo, a testimonianza di come la cultura consumistica sia diventata un linguaggio universale.

*Survival* è un progetto di Casper Braat incentrato sulla cultura del consumo, sulla crisi e sul valore fragile dell'arte in un mondo sempre più sotto pressione.

Il progetto consiste in sculture in marmo e mosaici che fungono da opere d'arte, ma anche da contenitori sigillati di emergenza. Ogni opera è accompagnata da un martello e contiene al suo interno del cibo. Per il "*Digital Stone Project*", Braat ha creato una grande lattina di zuppa in marmo piena di razioni di emergenza e progettata per essere aperta solo quando necessario. In caso di guerra, catastrofe globale o collasso sociale, le opere possono prolungare la vita umana di un paio di mesi.

*Survival* si interroga sul valore dell'arte quando la sopravvivenza diventa l'unica priorità. Le opere d'arte si trasformano da monumenti a risorse, destinate a essere conservate a tempo indeterminato, a meno che il futuro non richieda diversamente.



JIM CONBOY

*Piegare*

Dimensions: 80x42x32 cm

Material: Verde Alpi





# J I M C O N B O Y

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.

The marble of the Apuan Alps has been quarried since Roman times. For centuries, these mountains have supplied the stone used to build cities, monuments, and works of art. Today, quarry workers use modern machines to extract massive blocks of marble, continuing a tradition that stretches back thousands of years. Through the Digital Stone Project, artists combine contemporary technology with ancient material, using robotic tools to create new sculptural forms.

Conboy's *Piegare*, Italian for "to bend" or "to bow," transforms marble into a gesture of respect. Standing upright before the viewer, the sculpture gently bends, giving the appearance of yielding while retaining the strength of the stone. Its subtle curve invites reflection on humility, acknowledgment, and the quiet grace found in human connection.

*Jim Conboy risiede a New York. Ha fondato la Fine Art Services & Transport, società che offre servizi artistici di qualità museale alla comunità dell'arte. Si è formato presso la Pennsylvania Academy of Fine Arts di Philadelphia, in Pennsylvania, ed espone le sue opere in gallerie e musei dal 1977.*

*Il marmo delle Alpi Apuane viene estratto fin dall'epoca romana. Per secoli, queste montagne hanno fornito la pietra utilizzata per costruire città, monumenti e opere d'arte. Oggi, gli addetti alle cave impiegano macchinari moderni per estrarre enormi blocchi di marmo, portando avanti una tradizione millenaria. Attraverso il Digital Stone Project, gli artisti coniugano tecnologie contemporanee e materiali antichi, utilizzando strumenti robotici per creare nuove forme scultoree.*

*L'opera di Conboy, intitolata \\*Piegare\\*, trasforma il marmo in un gesto di rispetto. Eretta di fronte all'osservatore, la scultura si flette delicatamente, dando l'impressione di cedere pur conservando la solidità della pietra. La sua curva sottile invita a riflettere sull'umiltà, sul riconoscimento dell'altro e sulla grazia silenziosa che scaturisce dalla connessione umana.*



CLAUDIA DIETZ

*DOTTY DOTTY*

Dimensions: 41x45x26 cm

Material: Bianco Carcaraia





# CLAUDIA DIETZ

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.

"A Dotty Every Year" is an ongoing project that explores the sculpture in various forms.

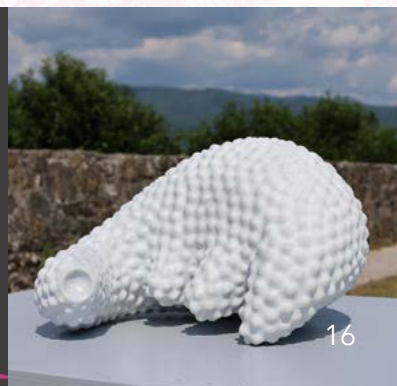
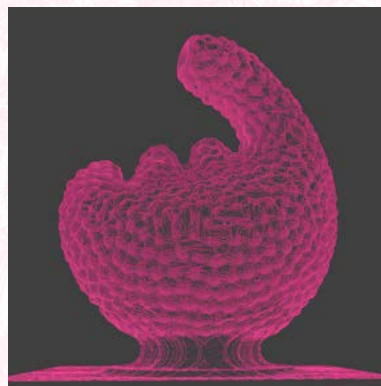
The Dotty translates the concept of emotion onto marble. Its textured surface gives the stone a physical quality and evokes states such as joy, fear, or excitement. Whether lying down or standing, the sculpture alters its presence in the space.

*Claudia Dietz è una scultrice di grande esperienza, laureata in Belle Arti con specializzazione in scultura presso l'Accademia Statale di Belle Arti di Stoccarda, in Germania. Nelle sue opere si percepisce 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 giocato dalla sottile vena ironico-umoristica, che si può ben cogliere nel suo ciclo di opere più noto, "Krümmertierchen".*

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

*"A Dotty Every Year" è un progetto in corso che esplora la scultura in varie forme.*

*Dotty traduce il concetto di emozione sul marmo. La sua superficie materica conferisce alla pietra una qualità fisica ed evoca stati d'animo come gioia, paura o eccitazione. Sia sdraiata che in piedi, la scultura modifica la sua presenza nello spazio.*



TRAVIS DONOVAN

*Blow (Floral)*

Dimensions: 41x49x45 cm

Material: Arabescato Vagli





# TRAVIS DONOVAN

Travis Donovan è un artista e docente interdisciplinare. Nato a Banner Elk, nella Carolina del Nord, tra i monti Appalachi meridionali, Donovan utilizza una vasta gamma di tecniche nel suo lavoro, tra cui le tradizionali pratiche di fusione e fabbricazione, e studi di fabbricazione digitale, arti elettroniche e nuovi media. Il suo lavoro attuale si avvale di motivi, oggetti e narrazioni degli Appalachi per esplorare temi come l'identità, la mascolinità e la paternità.

Ha esposto a livello nazionale e internazionale, con mostre personali presso il William King Museum of Art, la Neil Britton Gallery e l'Aughinbaugh Art Gallery della Messiah University.

Donovan è professore associato di scultura e coordinatore dell'area di scultura presso l'Appalachian State University di Boone, nella Carolina del Nord.

Travis Donovan is an interdisciplinary artist and educator. Born in Banner Elk, North Carolina in the Southern Appalachian Mountains, Donovan utilizes a range of techniques in his work that include traditional casting and fabrication practices, and studies in digital fabrication, electronic arts and new media. His current work utilizes patterns, objects, and storytelling of Appalachia to explore subjects of identity, masculinity, and fatherhood.

He has exhibited nationally and internationally including solo shows at The William King Museum of Art, Neil Britton Gallery, and Aughinbaugh Art Gallery at Messiah University.

Donovan is Associate Professor of Sculpture and Sculpture Area Coordinator at Appalachian State University in Boone, North Carolina.

This work, *Blow (Floral)*, digitally simulates embroidered fabric blowing across a scan of my face. It obscures my features while blending the material expectations of fabric and stone. This piece is part of a series exploring how patterns encountered throughout my life have shaped my identity. It specifically centers on my interest in embroidery and cross-stitching—processes I observed my aunt and female family members practicing.

While these textile arts significantly influenced my aesthetic appreciation for fabric, texture, and floral design, I was discouraged from practicing them myself. My current work revisits these techniques, reinterpreting them through new materials. This allows me to celebrate these patterns while critically and creatively re-examining my relationship to them.

*Quest'opera, Blow (Floral), simula digitalmente un tessuto ricamato che si muove sul mio volto scansionato. Ne oscura i lineamenti, fondendo al contempo le aspettative materiche del tessuto e della pietra. Quest'opera fa parte di una serie che esplora come i motivi incontrati nel corso della mia vita abbiano plasmato la mia identità. Il mio lavoro si concentra in particolare sul mio interesse per il ricamo e il punto croce, tecniche che ho visto praticare da mia zia e da altre donne della mia famiglia.*

Sebbene queste arti tessili abbiano influenzato significativamente il mio apprezzamento estetico per tessuti, texture e motivi floreali, sono stato scoraggiato dal praticarle personalmente. Il mio lavoro attuale rivisita queste tecniche, reinterpretandole attraverso nuovi materiali. Questo mi permette di celebrare questi motivi, riesaminando al contempo in modo critico e creativo il mio rapporto con essi.



DARLENE FARRIS-LABAR

*Earthly Whispers*

Dimensions: 67x47x47 cm

Material: Bianco Carcaraia





# DARLENE FARRIS-LABAR

Darlene Farris-LaBar è un'artista e docente di Arte, Media e Design presso la East Stroudsburg University, dove ricopre il ruolo di direttrice di dipartimento e della Madelon Powers Gallery, oltre a coordinare il programma di stampa 3D dell'ateneo. Nel 2025 ha ricevuto il premio "Distinguished Professor Award" per il suo contributo all'insegnamento, alla ricerca e alla pratica creativa. Il suo lavoro esplora l'intersezione tra arte, scienza, tecnologia e mondo naturale attraverso processi avanzati di fabbricazione digitale.

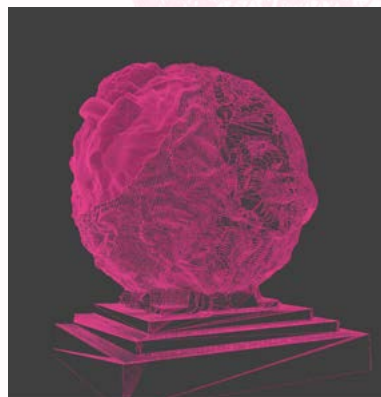
Darlene Farris-LaBar is an artist and Professor of Art + Media + Design at East Stroudsburg University, where she serves as Department Chair, Director of the Madelon Powers Gallery, and oversees the university's 3D Printing Program. She received the Distinguished Professor Award in 2025 for her contributions to teaching, research, and creative practice. Her work explores the intersection of art, science, technology, and the natural world through advanced digital fabrication processes.

Investigating biodiversity and environmental transformation, Farris-LaBar reveals the hidden structures and stories within botanical forms while preserving connections between past and present landscapes. Her artwork has been exhibited nationally and internationally at venues including the Whitney Museum, New York Hall of Science, Athens Onassis Cultural Center, and Matadero Madrid. Her recent research examines vulnerable plant species first documented in the past and transforming them into sculptural records of ecological memory that reflect changes in their existence over time. Her work traveled throughout the United States and Brazil, exploring biodiversity, preservation, and environmental awareness through the flora of the Amazon Rainforest.

Earthly Whispers explores the delicate relationship between biodiversity, memory, and environmental transformation. Based on research examining vulnerable plant species and historically documented ecosystems, this orb-like sculpture serves as a portal into a landscape that once flourished in its purest state. Intertwined flora and organic remnants emerge and circulate a central force, preserving traces of ecosystems, species, stories, and histories embedded within time. Within the marble, whispers of the earth reveal hidden dialogues among natural elements and the exchanges between the various forces that sustain life. Like a fossil revealed from another era, the sculpture invites reflection on a changing landscape that continues to speak across time.

Indagando la biodiversità e le trasformazioni ambientali, Farris-LaBar rivela le strutture e le storie nascoste nelle forme botaniche, preservando al contempo il legame tra i paesaggi del passato e quelli del presente. Le sue opere sono state esposte a livello nazionale e internazionale in sedi quali il Whitney Museum, il New York Hall of Science, l'Onassis Cultural Center di Atene e il Matadero di Madrid. La sua ricerca più recente prende in esame specie vegetali vulnerabili documentate in passato, trasformandole in testimonianze scultoree di memoria ecologica che riflettono i cambiamenti della loro esistenza nel corso del tempo. Il suo lavoro è stato presentato negli Stati Uniti e in Brasile, esplorando i temi della biodiversità, della conservazione e della consapevolezza ambientale attraverso la flora della foresta amazzonica.

Earthly Whispers esplora il delicato rapporto tra biodiversità, memoria e trasformazione ambientale. Basata su ricerche che esaminano specie vegetali vulnerabili ed ecosistemi storicamente documentati, questa scultura sferica funge da portale verso un paesaggio che un tempo prosperava nel suo stato più puro. Flora intrecciata e resti organici emergono e convergono attorno a una forza centrale, preservando tracce di ecosistemi, specie, storie e vicende radicate nel tempo. All'interno del marmo, i sussurri della terra rivelano dialoghi nascosti tra gli elementi naturali e gli scambi tra le diverse forze che sostengono la vita. Come un fossile riportato alla luce da un'altra epoca, la scultura invita a riflettere su un paesaggio in continua trasformazione che continua a parlare attraverso il tempo.

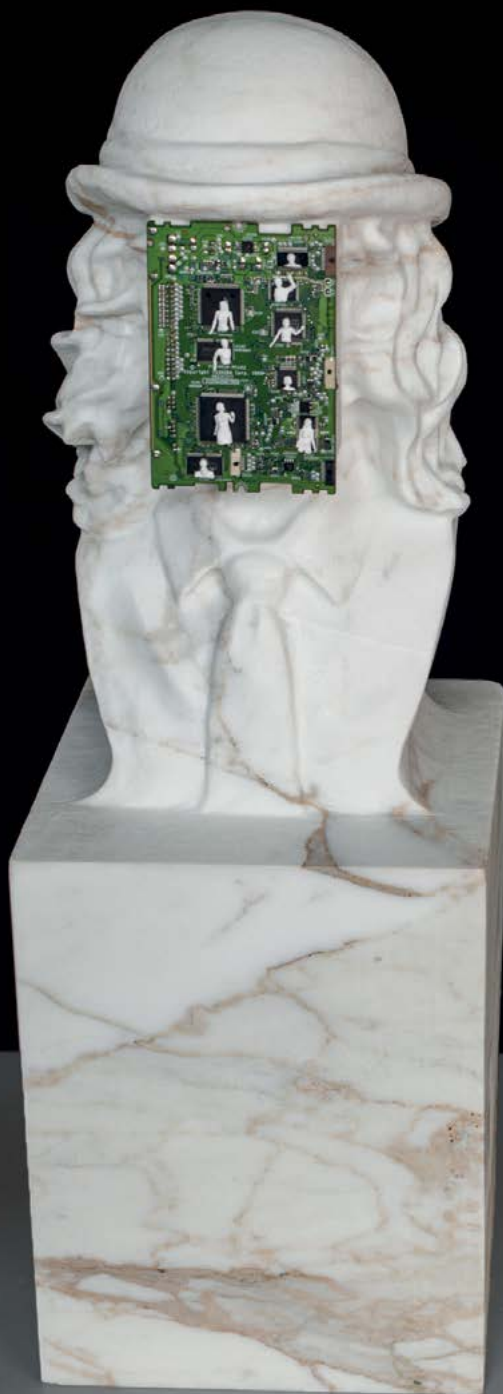


CARLA GANNIS

*The Daughter of Woman / Scrape*

Dimensions: 24x24x38 cm / 32x33x32

Material: Calacatta Oro Vagli,  
computer circuit board, 3D printed figurines, rocks and soil  
(scheda di circuito per computer, statuette stampate in 3D, rocce e terra)



# CARLA GANNIS



Carla Gannis is a transmedia artist who creates multidisciplinary work bridging digital and physical realms, including drawing, sculpture, extended reality (XR) and AI-generated experiences. Her visual language draws on eccentric techno-mythologies, probing how human identity and biological frameworks are shaped, distorted and reimagined by digital systems and machine learning.

Her projects include *The Garden of Emoji Delights*, *wwwunderkammer*, *Wilding Wearables*, and *Model of Me*. Gannis exhibits globally, with features at the Whitney Museum, Fotografiska Tallinn, Château de Montsoreau: Museum of Contemporary Art and the Hunter Museum. She holds an MFA in Painting from Boston University and is Industry Professor at NYU Tandon School of Engineering exploring speculative, hybrid ecosystems.

My works for DSP explore fractures between the biological and the engineered, where the human body becomes a site of technological mediation and ecological extraction. In *The Daughter of Woman*, a marble bust subverts Magritte's *The Son of Man*, replacing the organic apple with a computer motherboard that masks the face and is populated by tiny figures. Honoring the women who assembled early microchips, I reframe technology as a window into labor and memory.

In *Scrape*, I hollow the human cranium into a vessel of Italian soil and a chimeric robot-organism. Drawing from the myth of Endymion, the robot's gesture hovers between extraction and care. Together, the works imagine the body as interface, vessel, ruin and archive, asking how identity is occluded by digital infrastructure.

*Carla Gannis è un'artista transmediale che crea opere multidisciplinari che uniscono il mondo digitale e fisico, includendo disegno, scultura, realtà estesa (XR) e esperienze generate dall'intelligenza artificiale. Il suo linguaggio visuale si ispira a eccentriche tecnomitologie, indagando come l'identità umana e le strutture biologiche vengano plasmate e reinventate dai sistemi digitali e dall'apprendimento automatico.*

*Tra i suoi progetti figurano The Garden of Emoji Delights, wwwunderkammer, Wilding Wearables e Model of Me. Espone a livello internazionale, con mostre al Whitney Museum, al Fotografiska Tallinn, al Château de Montsoreau: Contemporary Art e all'Hunter Museum. Ha conseguito un MFA in Pittura presso la Boston University ed è Industry Professor presso la NYU Tandon School of Engineering, dove esplora ecosistemi ibridi e speculativi.*

*Le mie opere per DSP esplorano le fratture tra il biologico e l'ingegnerizzato, dove il corpo umano diventa un sito di mediazione tecnologica e sfruttamento ecologico. In The Daughter of Woman, un busto di marmo sovverte Il figlio dell'uomo sostituendo la mela organica con una scheda madre che maschera il volto ed è popolata da minuscole figure delle donne che assemblarono i primi microchip, riframando la tecnologia come una finestra sul lavoro e sulla memoria.*

*In Scrape, scavo il cranio umano trasformandolo in un vaso di terra italiana e in un robot-organismo chimerico. Trascinato dal mito di Endimione, il gesto del robot oscilla tra cura e estrazione. Insieme, le opere immaginano il corpo come contenitore, rovina e archivio, interrogandosi su come l'identità venga occultata dalle infrastrutture digitali.*



LUCAS GOOSSENS

*The Embrace*

Dimensions: 80x42x38 cm

Material: Calacatta Oro Vagli





# LUCAS GOOSSENS

Lucas Goossens è un artista indipendente newyorkese, designer di gioielli autodidatta, pittore e scultore. La sua pratica multidisciplinare fonde la fabbricazione digitale con l'artigianato tradizionale, esplorando la pixelatura come metafora della singolarità tecnologica e della fusione dell'umanità con la tecnologia. Attingendo alla storia dell'arte, fonde forme classiche con un'estetica digitale futuristica, mescolando passato, presente e futuro in opere contemporanee uniche.

Lucas Goossens is a New York-based independent artist, self-taught jewelry designer, painter, and sculptor. His multidisciplinary practice merges digital fabrication with traditional craft, exploring pixelation as a metaphor for the technological singularity and humanity's merging with technology. Drawing from art history, he fuses classical forms with futuristic digital aesthetics—blending past, present, and future into singular contemporary works.

A returning DSP 2025 participant, Goossens uses 3D modeling, robotic carving and hand finishing to create marble sculptures that reference iconic figurative traditions while embracing optimism and the "plus" symbol of positive energy. His jewelry line (LucasPlus) and paintings have gained international recognition, connecting his world of wearable art with that of painting and large-scale sculptures.

"The Embrace", inspired by Giambologna's Abduction of a Sabine Woman, reinterprets the Renaissance masterpiece by switching out a narrative from negative to positive where man embraces woman with uplifting energy, love and support.

Continuing his signature use of the Plus symbol, Lucas+'s work reflects the belief that optimism is a conscious choice and can be intentionally programmed into one's life.

As an evolution to his 2025 DSP sculptures, the piece shows the classic male and female forms merging as one within the same pixelation and computer circuit details, where pixels symbolize the translation of the virtual world into physical reality, and circuitry pays tribute to the robots that make it all possible.

Ultimately, The Embrace is about love, positive energy, and merging our past and future to create the present.

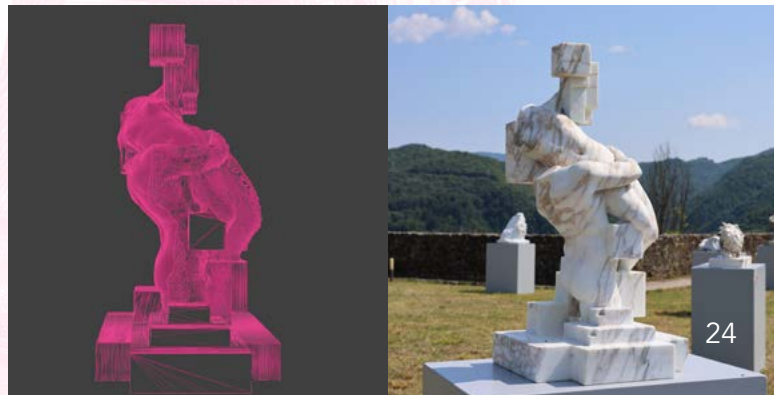
Partecipante al DSP 2025, Goossens utilizza la modellazione 3D, la scultura robotizzata e la finitura a mano per creare sculture in marmo che richiamano le iconiche tradizioni figurative, abbracciando al contempo l'ottimismo e il simbolo del "più" di energia positiva. La sua linea di gioielli (LucasPlus) e i suoi dipinti hanno ottenuto riconoscimenti internazionali, collegando il suo mondo dell'arte indossabile con quello della pittura e delle sculture di grandi dimensioni.

"L'Abbraccio", ispirato al Ratto delle Sabine di Giambologna, reinterpreta il capolavoro rinascimentale trasformando la narrazione da negativa a positiva, dove l'uomo abbraccia la donna con energia positiva, amore e sostegno.

Continuando a utilizzare il suo caratteristico simbolo del Più, l'opera di Lucas+ riflette la convinzione che l'ottimismo sia una scelta consapevole e possa essere intenzionalmente programmato nella propria vita.

Come evoluzione delle sue sculture DSP del 2025, l'opera mostra le classiche forme maschili e femminili che si fondono in un'unica entità all'interno della stessa pixelatura e dei dettagli dei circuiti informatici, dove i pixel simboleggiano la trasposizione del mondo virtuale nella realtà fisica e i circuiti rendono omaggio ai robot che rendono tutto ciò possibile.

In definitiva, "L'Abbraccio" parla di amore, energia positiva e della fusione del nostro passato e futuro per creare il presente.



AURIEA HARVEY

*Mother/Child*

Dimensions: 88x74x60 cm

Material: Bianco Acquabianca





# AURIEA HARVEY

Auriea Harvey is a Belgian-American sculptor and digital art pioneer based in Rome. For over twenty years, her practice has centered on the polygon mesh as primary sculptural material, exploring how a single digital form can be instantiated across bronze, marble, faience, glass, and resin without losing its essential nature.

Working across net.art, interactive works, and physical sculpture, her work addresses the body as a made thing, characterization rooted in narrative design, and syncretism: the simultaneous borrowing from European Baroque, Ancient Egyptian, Greek, Byzantine, and computational traditions. She has exhibited at the V&A London, Centre Pompidou, and ZKM. Collections include the Whitney Museum, Buffalo AKG, KADIST, SFMOMA, and the Museum of the Moving Image, New York.

The subjects are real: the artist's niece and her young son, scanned while they slept in the back seat of a car. That unconscious, unposed intimacy is held in the form: two bodies folded into each other, the mother young and beautiful, her face serene in profile. The child appears inverted, more roughly hewn, a deliberate tension, because young motherhood is a blessing and a struggle at once, and the work holds both without resolution.

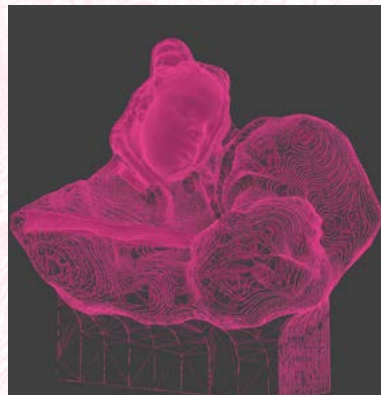
Ribbons are carved in relief, the softness of fabric translated into stone. The back of the sculpture bears the visible contour lines of the milling process, left as ornament. The work slips in and out of resolution, between the finished and the emergent. Across the chest, in a band echoing Michelangelo's signature on the Pietà, Harvey has carved her name.

*Auriea Harvey è una scultrice belga-americana e pioniera dell'arte digitale, residente a Roma. Da oltre vent'anni, la sua pratica si concentra sulla mesh poligonale come materiale scultoreo primario, esplorando come una singola forma digitale possa essere realizzata in bronzo, marmo, maiolica, vetro e resina senza perdere la sua essenza.*

*Attraverso la net art, le opere interattive e la scultura fisica, il suo lavoro affronta il corpo come oggetto creato, la caratterizzazione radicata nel design narrativo e il sincretismo: il prestito simultaneo dalle tradizioni barocche europee, egizie antiche, greche, bizantine e computazionali. Ha esposto al V&A di Londra, al Centre Pompidou e allo ZKM. Le sue opere sono presenti nelle collezioni del Whitney Museum, di Buffalo AKG, del KADIST, del SFMOMA e del Museum of the Moving Image di New York.*

*I soggetti sono reali: la nipote dell'artista e il suo giovane figlio, scansionati mentre dormivano sul sedile posteriore di un'auto. Quell'intimità inconscia e spontanea è racchiusa nella forma: due corpi ripiegati l'uno sull'altro, la madre giovane e bella, il suo volto sereno di profilo. Il bambino appare capovolto, più grezzo, una tensione deliberata, perché la maternità in giovane età è al tempo stesso una benedizione e una lotta, e l'opera racchiude entrambe senza una risoluzione.*

*I nastri sono scolpiti a rilievo, la morbidezza del tessuto tradotta in pietra. Il retro della scultura reca le linee di contorno visibili del processo di fresatura, lasciate come ornamento. L'opera oscilla tra la risoluzione e l'emergente. Sul petto, in una fascia che richiama la firma di Michelangelo sulla Pietà, Harvey ha inciso il suo nome.*



JON ISHERWOOD

*Sempre Tuo*

Dimensions: 72x52x30 cm

Material: Rosa Portogallo





# JON ISHERWOOD

Isherwood is a recipient of a Pollock-Krasner and Jerome Foundation award. Recently exhibiting On Broadway NYC, Villa Strozzi, Florence, DeCordova Sculpture Park, MA, Belgrave Square, London, UK. Solo exhibitions including Salisbury gallery NY, Morrison Gallery CT, Reeves NY, Grimaldis Gallery MD. Group exhibitions including The Peggy Guggenheim Museum Venice, McNay Museum, TX. Commissions including New Jersey Public Art, Capital One investments, USA, US Art in Embassies Oslo Norway and Chiang Mai, Thailand, Public Art San Antonio, Fidelity Investment UK, Reviewed in The New York Times, The Art Newspaper, Art in America, Art News, Sculpture Magazine, The Guardian, UK. Appearances including WAMC NY, BBC UK, CBS NY. Founder and President of the Digital Stone Project.

This sculpture represents my most recent dialogue with form, 3d technologies, stone carving and the associative sensations of imagery.

Inspired by a line in a poem by Ralph Waldo Emerson

"Flowers are the earth laughing"

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 to the association of roses with love. 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.

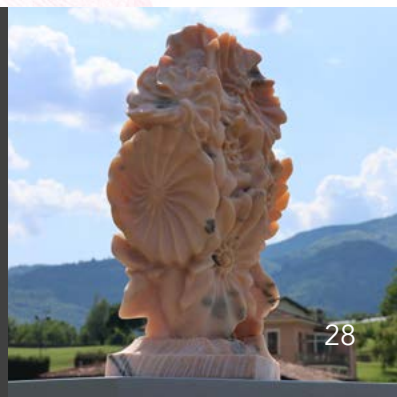
Isherwood è stato insignito di un premio dalla Pollock-Krasner Foundation e dalla Jerome Foundation. Recentemente ha esposto a Broadway (NYC), Villa Strozzi (Firenze), DeCordova Sculpture Park (MA) e Belgrave Square (Londra, Regno Unito). Tra le sue mostre personali si annoverano quelle presso la Salisbury Gallery (NY), la Morrison Gallery (CT), Reeves (NY) e la Grimaldis Gallery (MD). Ha partecipato a mostre collettive presso il Peggy Guggenheim Museum di Venezia e il McNay Museum (TX). Ha ricevuto commissioni da New Jersey Public Art, Capital One Investments (USA), US Art in Embassies (Oslo, Norvegia) e Chiang Mai (Thailandia), Public Art San Antonio, Fidelity Investment (UK). Le sue opere sono state recensite da The New York Times, The Art Newspaper, Art in America, Art News, Sculpture Magazine e The Guardian (UK). È apparso su WAMC (NY), BBC (UK) e CBS (NY). È fondatore e presidente del Digital Stone Project.

*Questa scultura rappresenta il mio dialogo più recente con la forma, le tecnologie 3D, la lavorazione della pietra e le sensazioni associative delle immagini.*

*Ispirato da un verso di una poesia di Ralph Waldo Emerson:*

*"I fiori sono la terra che ride"*

*Perché regaliamo fiori? Questo gesto può esprimere amore, celebrare successi, offrire conforto nel dolore, ricambiare l'ospitalità o semplicemente abbellire uno spazio e portare gioia personale. Oltre al loro fascino universale, i fiori veicolano diversi significati culturali: dal simbolismo spirituale intrinseco all'associazione delle rose con l'amore. I fiori riflettono il legame di una persona con la comunità e con gli altri. La natura ci dona i fiori, un'esplosione spontanea di bellezza che porta gioia e meraviglia, e in cambio noi li offriamo gli uni agli altri.*



CHRISTINA KARABABA

*Metope Narratives*

Dimensions: 37x14x25 cm

Material: Calacatta Oro Vagli





# CHRISTINA KARABABA

Nata ad Atene nel 1970, vive a Düsseldorf e lavora come docente e ricercatrice presso l'Università di Scienze Applicate di Düsseldorf. Ha studiato Design del Prodotto presso la stessa università e ha conseguito un dottorato di ricerca in Arte e Design presso l'Università Bauhaus di Weimar. La sua ricerca artistica, basata sulla pratica, si colloca all'intersezione tra ricerca sui materiali, tecnologia e design; si occupa di ricerca sperimentale di forme, prototipazione performativa, materialità, processi di produzione additiva, nonché di metodi di trasformazione digitali e analogici. È stata docente ospite in diversi contesti internazionali e interdisciplinari, tra cui l'Università di Tecnologia di Hubei e l'Università Normale di Yuxi in Cina, l'Accademia di Belle Arti e Design di Bratislava e l'Università delle Arti di Berlino.

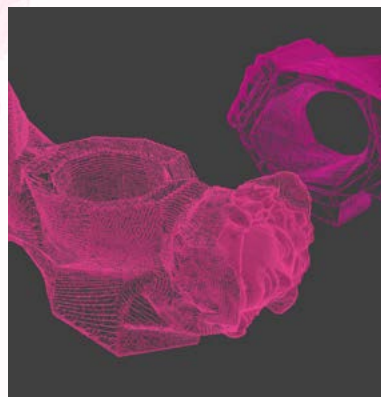
Le sue opere sono state presentate a livello internazionale in mostre e pubblicate su riviste accademiche.

Born in Athens in 1970, she lives in Düsseldorf and works as a lecturer and research associate in research and teaching at Düsseldorf University of Applied Sciences. Studied Product Design at Düsseldorf University of Applied Sciences. PhD in Art and Design at the Bauhaus University Weimar. Practice-based artistic research at the intersection of material research, technology, and design; experimental form-finding, performative prototyping, materiality, additive manufacturing processes, as well as digital and analog transformation methods. Visiting lecturer in various international and interdisciplinary contexts, including at Hubei University of Technology and Yuxi Normal University in China, the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava, and Berlin University of the Arts.

Her work has been presented internationally in exhibitions and published in academic publications.

Metope Narratives comprises objects that incorporate sculptural quotations from ancient Greek sculptures whose current locations are removed from their geographical and cultural contexts. Through acts of translation and reinterpretation, the works negotiate memory, materiality, transformation, and embodiment, while simultaneously examining the relationship between sculptural form and the human body. Though not conceived as wearable objects, their form, curvature, and tactile presence evoke bodily proximity and the language of adornment, recalling bracelets, ornaments, or other forms of bodily extension. Situated between sculpture, artifact, and imagined wearability, the works invite projection, identification, and corporeal imagination.

*Metope Narratives* comprende oggetti che incorporano citazioni scultoree di antiche sculture greche, le cui attuali collocazioni sono decontestualizzate dal loro contesto geografico e culturale. Attraverso atti di traduzione e reinterpretazione, le opere negoziano la memoria, la materialità, la trasformazione e l'incarnazione, esaminando al contempo la relazione tra forma scultorea e corpo umano. Pur non essendo concepite come oggetti indossabili, la loro forma, curvatura e presenza tattile evocano la prossimità corporea e il linguaggio dell'ornamento, richiamando braccialetti, ornamenti o altre forme di estensione del corpo. Collocate tra scultura, artefatto e indossabilità immaginaria, le opere invitano alla proiezione, all'identificazione e all'immaginazione corporea.



SEAN KHALES BALLO KIZY

*Reliquiario I dei Due Serpenti*

Dimensions: 63x65x49 cm

Material: Verde Pannonia, Alabastro Rosa Volterra,  
resin, and flower petals  
(resina, e petali di fiori)





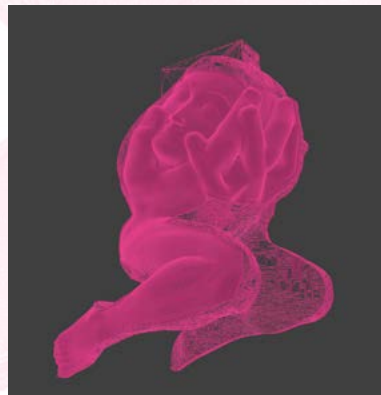
## SEAN KHALES BALLO KIZY

Sean Kizy, RA, è un artista, architetto e titolare di Kizy Art Productions, che opera all'intersezione tra arte contemporanea, architettura e installazioni artistiche di grandi dimensioni. Ha conseguito un Master in Architettura presso la Rice University, ha completato studi post-laurea all'École des Beaux-Arts di Fontainebleau, in Francia, e ha ottenuto una laurea in Architettura con lode presso l'Università del Michigan. In qualità di fondatore e titolare di Kizy Art Productions a New York, Kizy dirige la progettazione e la realizzazione di opere d'arte complesse e di pregio con artisti e istituzioni di spicco, tra cui Phillip K. Smith III, Nick Cave, Carrie Mae Weems, The Shed, SculptureCenter e il Princeton University Art Museum. In precedenza, ha ricoperto il ruolo di responsabile di progetto presso UAP Polich Tallix e di architetto associato presso SHoP Architects e designer presso OMA NY. Kizy è stato anche visiting critic presso la RISD.

Sean Kizy, RA is an artist, architect, and principal of Kizy Art Productions working at the intersection of contemporary art, architecture and large-scale fine art installation. He holds a Master of Architecture from Rice University, completed post-graduate studies at the École des Beaux-Arts in Fontainebleau, France, and earned his B.S. in Architecture with Distinction from the University of Michigan. As Founder and Principal of Kizy Art Productions in New York, Kizy leads the design build practice of complex fine and ornate artworks with leading artists and institutions including Phillip K. Smith III, Nick Cave, Carrie Mae Weems, The Shed, SculptureCenter, and Princeton University Art Museum. Previously, he served as Lead Project Manager at UAP Polich Tallix and as an Associate Architect at SHoP Architects and Designer at OMA NY. Kizy has also served as a visiting critic at RISD.

This sculpture emerged from a convergence of experiences — navigating what it means to hold a queer, immigrant identity in today's America. When work from those margins is questioned or withdrawn from public space, the question becomes: where do these objects, these identities belong? This project is our answer — not an accusation, but a proposition. A structure that holds what we choose to protect. We are building a series of sculptural vessels: forms outwardly abstract and icon-laden, holding deeply personal artifacts inside. Drawing from Catholic ritual objects (vessels, arches, crosses) treated as cultural containers, the work enshrines Sofia Enriquez's Mexican heritage, my Iraqi one, and the queer experience we share as Americans with immigrant families, in collaboration with Cameron Barker. Each element is both a container and a declaration — a reliquary for identities we all share.

Questa scultura è nata da una convergenza di esperienze: esplorare cosa significhi possedere un'identità queer e immigrata nell'America di oggi. Quando le opere provenienti da questi margini vengono messe in discussione o ritirate dallo spazio pubblico, la domanda diventa: a chi appartengono questi oggetti, queste identità? Questo progetto è la nostra risposta, non un'accusa, ma una proposta. Una struttura che custodisce ciò che scegliamo di proteggere. Stiamo costruendo una serie di vasi scultorei: forme esteriormente astratte e ricche di icone, che racchiudono al loro interno manufatti profondamente personali. Traendo ispirazione da oggetti rituali cattolici (vasi, archi, croci) trattati come contenitori culturali, l'opera, in collaborazione con Cameron Barker, custodisce l'eredità messicana di Sofia Enriquez, la mia eredità irachena e l'esperienza queer che condividiamo come americani con le famiglie immigrate. Ogni elemento è al tempo stesso un contenitore e una dichiarazione: un reliquiario per le identità che tutti condividiamo.



HELENA LUKÁŠOVÁ

*Chimera*

Dimensions: 75x24x40 cm

Material: Breccia Viola Vagli





# HELENA LUKÁŠOVÁ

*Helena Lukášová è un'artista, scultrice e docente ceca il cui lavoro esplora l'intersezione tra scultura tradizionale, tecnologie digitali e intelligenza artificiale. Pioniera della scultura digitale in Europa centrale, ha studiato scultura e successivamente ha conseguito un dottorato di ricerca incentrato sulla scultura digitale presso l'Accademia di Belle Arti e Design di Bratislava.*

*Dopo aver lavorato al Johnson Atelier Technical Institute of Sculpture nel New Jersey, ha sviluppato una pratica che combina modellazione 3D, fabbricazione robotica, ambienti virtuali e processi materici come la scultura del marmo. È a capo dello Studio di Grafica e Multimedia presso la Facoltà di Informatica dell'Università Masaryk di Brno.*

Helena Lukášová is a Czech artist, sculptor, and educator whose work explores the intersection of traditional sculpture, digital technologies, and artificial intelligence. A pioneer of digital sculpture in Central Europe, she studied sculpture and later completed a PhD focused on digital sculpting at the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava.

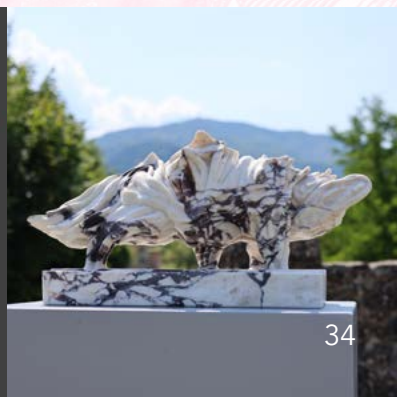
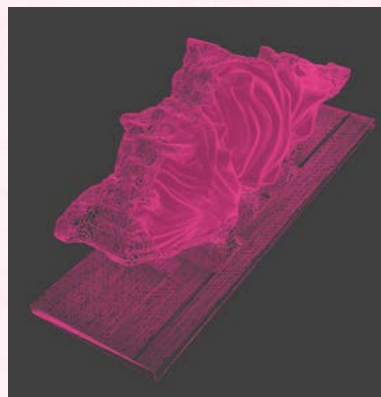
After working at the Johnson Atelier Technical Institute of Sculpture in New Jersey, she developed a practice combining 3D modeling, robotic fabrication, virtual environments, and material processes such as marble carving. She is Head of the Studio of Graphic Design and Multimedia at the Faculty of Informatics, Masaryk University in Brno.

The human mind seeks order within chaos, assembling fragments into familiar forms and projecting meaning onto the unknown. The viewer instinctively searches for a recognizable body, species, or origin. Yet, like a chimera, it resists classification.

In biology, a chimera is an organism composed of genetically distinct cells, uniting multiple identities within a single body. In its figurative sense, a chimera is an illusion, a mirage, or a vision without a real foundation. This sculpture inhabits both meanings. It appears coherent, yet its origin remains elusive. Every act of recognition is accompanied by doubt, as perception constructs realities from incomplete information. Marble, long associated with permanence and truth, paradoxically lends material certainty to an illusion.

*La mente umana cerca l'ordine nel caos, assemblando frammenti in forme familiari e proiettando significato sull'ignoto. Lo spettatore cerca istintivamente un corpo, una specie o un'origine riconoscibili. Eppure, come una chimera, resiste alla classificazione.*

*In biologia, una chimera è un organismo composto da cellule geneticamente distinte, che unisce molteplici identità in un unico corpo. In senso figurato, una chimera è un'illusione, un miraggio o una visione priva di fondamento reale. Questa scultura racchiude entrambi i significati. Appare coerente, eppure la sua origine rimane sfuggente. Ogni atto di riconoscimento è accompagnato dal dubbio, poiché la percezione costruisce la realtà a partire da informazioni incomplete. Il marmo, da sempre associato alla permanenza e alla verità, conferisce paradossalmente certezza materiale a un'illusione.*



LEI MASLIAN

*Stack of Levi's*

Dimensions: 43x40x26 cm

Material: Grigio Bardiglio





# LEI MASLIAN

*Lei Maslian è un artista multidisciplinare il cui lavoro esplora le intricate intersezioni tra migrazione, identità e memoria. Nato e cresciuto a La Trinidad, nelle Filippine, Maslian è emigrato negli Stati Uniti nel 2015, traendo ispirazione dalla sua storia per affrontare le complessità dell'esperienza di terza cultura.*

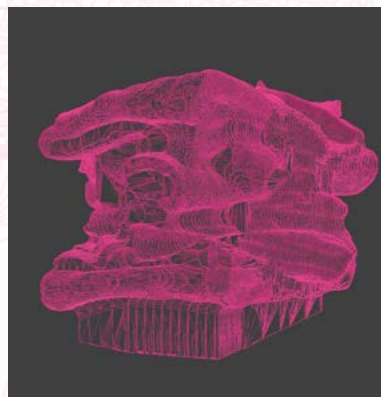
*Attualmente vive nel sud-ovest del Nuovo Messico, dove ha conseguito un Associate of Applied Science in Graphic Design presso la Eastern New Mexico University-Roswell e un Bachelor of Fine Arts in Belle Arti presso la New Mexico State University. Il suo lavoro è stato esposto in numerose mostre regionali, tra cui presso l'University Art Museum e il William B. Conroy Honors College della NMSU, The Hood New Mexico a Las Cruces e l'Eastern New Mexico University a Portales.*

Lei Maslian is a multi-disciplinary artist whose work explores the intricate intersections of migration, identity, and memory. Born and raised in La Trinidad, Philippines, Maslian migrated to the United States in 2015, drawing from his personal history to navigate the complexities of the third-culture experience.

Currently based in Southwestern New Mexico, he holds an Associate of Applied Science in Graphic Design from Eastern New Mexico University-Roswell and a Bachelor of Fine Arts from New Mexico State University. His work has been featured in numerous regional exhibitions, including showcases at NMSU's University Art Museum and William B. Conroy Honors College, The Hood New Mexico in Las Cruces, and Eastern New Mexico University in Portales.

This sculpture is a stack of Levi's jeans from my personal collection, to explore the cultural intersections of my Filipino American identity. Growing up near an American military base in the Philippines, I was immersed in a community that deeply romanticized Western cowboy culture, country music, and American workwear. By turning these garments into marble, I transform an everyday material into an object of adoration, mirroring my own idealization of the clothing. This piece expands upon an ongoing series investigating the complexities of identity, culture, and memory—serving as a visual bridge between my Filipino roots and American upbringing while redefining my experience as a third-culture individual.

*Questa scultura è una pila di jeans Levi's della mia collezione personale, per esplorare le intersezioni culturali del filippino-americano. Crescendo vicino a una base americana nelle Filippine, sono stato immerso in una cultura che idealizzava profondamente la cultura dei cowboy, la musica country e l'abbigliamento da lavoro. Trasformando questi indumenti in marmo, li trasformo da uso quotidiano in un oggetto di venerazione, riflettendo la mia personale idealizzazione di questi abiti. Si inserisce in una serie in corso che indaga la complessità dell'identità, della cultura e della memoria, fungendo da ponte visivo tra le mie radici filippine e la mia educazione americana ridefinendo al contempo la mia esperienza di appartenere a una terza cultura.*



MIA MULVEY

*Sublimation*

Dimensions: 52x47x40 cm

Material: Arabescato Vagli





# M I A M U L V E Y

Mia Mulvey è un'artista interdisciplinare il cui lavoro esplora le intersezioni tra ecologia, tecnologia, materialità e percezione attraverso scultura, installazione, fabbricazione digitale e nuovi media. Ha conseguito un MFA presso la Cranbrook Academy of Art e un BFA presso l'Arizona State University ed è professoressa di Arti Visive all'Università di Denver.

Mia Mulvey is an interdisciplinary artist whose work explores the intersections of ecology, technology, materiality, and perception through sculpture, installation, digital fabrication, and emerging media. She received an MFA from Cranbrook Academy of Art and a BFA from Arizona State University and is Professor of Studio Art at the University of Denver.

Her work has been exhibited nationally and internationally, including at the Denver Art Museum, the American Museum of Ceramic Art, and the Boulder Museum of Contemporary Art. She has completed residencies at the Arctic Circle, Guldagergaard International Ceramic Research Center, John Michael Kohler Arts/Industry, and the Montello Foundation.

My work explores landscapes as repositories of memory, places where time is not measured but embedded in matter. The title *Sublimation* refers to the phase change in which ice passes directly into vapor, bypassing the liquid state. The work considers landscape as a living archive; it also names the moment when memory slips from object to atmosphere, persisting in another state.

*Sublimation* began with a 3D scan of glacial ice collected in the High Arctic (Svalbard), which has long since returned to the ocean. Marble, a seafloor remade by heat and pressure into a crystalline record, is the remnant of one such compressed ocean. The acoustic horns and sonic elements speak to a connectivity across deep time. Rather than treating landscape as a static place, the work approaches it as an active process in which non-human memory becomes perception.

Le sue opere sono state esposte a livello nazionale e internazionale, tra cui al Denver Art Museum, all'American Museum of Ceramic Art e al Boulder Museum of Contemporary Art. Ha completato residenze artistiche presso l'Arctic Circle, il Guldagergaard International Ceramic Research Center, il John Michael Kohler Arts/Industry e la Montello Foundation.

Il mio lavoro esplora i paesaggi come depositari della memoria, luoghi in cui il tempo non viene misurato ma è intrinseco alla materia. Il titolo "*Sublimation*" ("*Sublimazione*") si riferisce al cambiamento di fase in cui il ghiaccio passa direttamente allo stato gassoso, bypassando lo stato liquido. L'opera considera il paesaggio come un archivio vivente; inoltre, definisce il momento in cui la memoria scivola dall'oggetto all'atmosfera, persistendo in un altro stato.

*Sublimation* ha avuto inizio con una scansione 3D di ghiaccio glaciale raccolto nell'Artico settentrionale (Svalbard), da tempo tornato nell'oceano. Marble, un fondale marino rimodellato dal calore e dalla pressione in una registrazione cristallina, è ciò che rimane di uno di questi oceani compressi. Le trombe acustiche e gli elementi sonori testimoniano una connessione attraverso il tempo profondo. Piuttosto che trattare il paesaggio come un luogo statico, l'opera lo affronta come un processo attivo in cui la memoria non umana si trasforma in percezione.



MARY NEUBAUER

*Factors of Solar Wind*

Dimensions: 35x20x18 - 85x63x8 cm

Material: Bianco Carcaraia, Rosa Portogallo,  
Nero Marquina, Grigio Vagli





# MARY NEUBAUER

Mary Neubauer crea opere scultoree e interattive che affrontano fenomeni metropolitani, ambientali e geofisici. Ha realizzato numerose opere d'arte pubbliche, tra cui installazioni interattive che utilizzano luce e suono. Combinando approcci digitali e tradizionali, si concentra sulla visualizzazione di dati 3D.

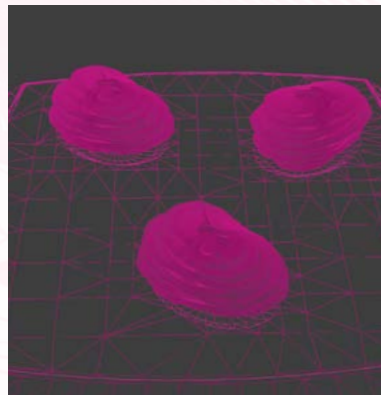
Tra i suoi progetti recenti si annoverano il Digital Stone Project (2013-oggi), due residenze artistiche in spedizioni nel Circolo Polare Artico, la partecipazione all'Anderson Ranch Center for the Arts, al Tyrone Guthrie Center e al programma John Michael Kohler Arts and Industry. Espone a livello internazionale ed è stata artista ospite presso l'American Academy di Roma, Fulbright Fellow (Cambridge, Regno Unito) e Ford Fellow. È Professoressa Emerita presso l'Herberger Institute dell'Arizona State University.

Mary Neubauer creates sculptural and interactive artworks addressing metro, environmental, and geophysical phenomena. She has completed numerous public artworks, including interactive environments utilizing light and sound. Combining digital and traditional approaches, she focuses on 3D data visualization.

Recent endeavors include the Digital Stone Project (2013-present), two Arctic Circle expeditionary residencies, participation in the Anderson Ranch Center for the Arts, the Tyrone Guthrie Center, and the John Michael Kohler Arts and Industry program. She shows exhibits internationally and was a visiting artist at the American Academy in Rome, a Fulbright Fellow (Cambridge, UK), and a Ford Fellow. She is a President's Professor Emerita at Arizona State University's Herberger Institute.

Factors of Solar Wind features three iterations of an oscillating waveform derived from an NOAA solar satellite transmitting data every three minutes over a 3-year span. Among the multiple frequencies emerging from this large set of numbers, a large sweeping wave emerged. This drives the surfaces of the sculptural forms, making a seemingly unknowable rhythm coming from the sun into a tangible form. The images float on a substrate echoing cosmic space and hinting at the gravitational wave model forwarded by astrophysicist Kip Thorne.

*Factors of Solar Wind* presenta tre iterazioni di una forma d'onda oscillante derivata da un satellite solare NOAA che trasmette dati ogni tre minuti per un periodo di tre anni. Tra le molteplici frequenze emerse da questo ampio insieme di numeri, è emersa una grande onda trasversale. Questo processo modella le superfici delle forme scultoree, trasformando un ritmo apparentemente inoscibibile, proveniente dal sole, in una forma tangibile. Le immagini fluttuano su un substrato che riecheggia lo spazio cosmico e allude al modello delle onde gravitazionali proposto dall'astrofisico Kip Thorne.



ROB POSTLE

*Tazza di Fumo*

Dimensions: 55x55x55 cm

Material: Venato Orto di Donna





# R O B P O S T L E

Rob Postle is a London-based sculptor working primarily in stone. He trained at Camberwell College of Arts and in Historic Stone Carving at City & Guilds of London Art School, graduating in 2024. His work explores how sculpture operates within space, engaging with architectural, bodily and environmental rhythms.

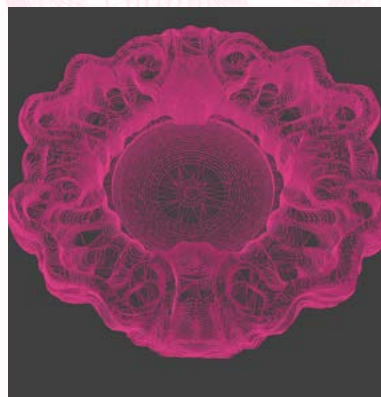
Form is used to concentrate, redirect or interrupt movement, while ornament is treated as a structural element rather than decoration. Influenced by the spatial tension of Mannerism and the dynamism of Vorticism, his sculptures respond to their surroundings while subtly altering the experience of them. Drawing, physical maquettes and digital modelling inform each work, but final decisions are resolved through carving.

Tazza di Fumo (Cup of Smoke) is a carved stone sculpture centred on the relationship between ornament, touch and form. Around the drum of the tazza, a continuous band of ornament unfurls like a smoke signal, billowing and curling inward toward the central void. The carving draws on both Baroque and Gothic architecture, taking inspiration from scrolling cartouches and the character of Gothic stiff-leaf capitals. A smooth, plug-like element occupies the centre of the vessel, offering a tactile counterpoint to the surrounding surface. Though suggestive of utility, the work resists function: neither birdbath nor bowl, it remains a deliberately ambiguous object.

*Rob Postle è uno scultore londinese che lavora principalmente la pietra. Si è formato al Camberwell College of Arts e in scultura su pietra storica presso la City & Guilds of London Art School, diplomandosi nel 2024. Il suo lavoro esplora il modo in cui la scultura interagisce con lo spazio, interagendo con i ritmi architettonici, corporei e ambientali.*

*La forma è utilizzata per concentrare, reindirizzare o interrompere il movimento, mentre l'ornamento è trattato come un elemento strutturale piuttosto che decorativo. Influenzate dalla tensione spaziale del Manierismo e dal dinamismo del Vorticism, le sue sculture rispondono all'ambiente circostante, alterandone sottilmente l'esperienza. Disegno, modelli fisici e modellazione digitale sono alla base di ogni opera, ma le decisioni finali vengono prese attraverso la scultura.*

*Tazza di Fumo è una scultura in pietra incentrata sulla relazione tra ornamento, tatto e forma. Attorno al tamburo della tazza, una fascia continua di ornamenti si dispiega come un segnale di fumo, gonfiandosi e arricciandosi verso il vuoto centrale. L'intaglio trae ispirazione sia dall'architettura barocca che da quella gotica, in particolare dai cartigli a volute e dal carattere dei capitelli gotici a foglie rigide. Un elemento liscio e a forma di tappo occupa il centro del vaso, offrendo un contrappunto tattile alla superficie circostante. Pur suggerendo un'utilità, l'opera sfugge a una definizione funzionale: non è né una vaschetta per uccelli né una ciotola, rimane un oggetto volutamente ambiguo.*



JOHN RAINEY

*Enchantment #1 [Siren]*

Dimensions: 80x45x34 cm

Material: Venata Orto di Donna, Grigio  
Vagli, Nero Marquina, Rosa Portogallo





# JOHN RAINEY

*John Rainey è uno scultore che vive e lavora tra Belfast e Dublino. Ha conseguito un Master in Ceramica e Vetro presso il Royal College of Art di Londra nel 2012 e ha ottenuto borse di studio e residenze artistiche presso la Konstfack University of Arts, Crafts and Design di Stoccolma (2013) e la British School at Rome (2018).*

*Tra le sue mostre personali si annoverano Retrofits al Townhall Arts Centre di Cavan (2026); Errors alla Berg Gallery di Stoccolma (2025); Decoys and Ghosts alla Golden Thread Gallery di Belfast (2025); e SLIP TANK alla Naughton Gallery di Belfast (2021).*

*Le sue sculture sono presenti in collezioni pubbliche, tra cui la UK Government Art Collection, l'Irish State Collection (OPW), l'Irish National Collection presso la Crawford Art Gallery, l'Ulster Museum e l'Arts Council of Northern Ireland Collection.*

John Rainey is a sculptor based between Belfast and Dublin. He completed an MA in Ceramics and Glass at the Royal College of Art, London, in 2012, and has been awarded residencies at Konstfack University of Arts, Crafts and Design, Stockholm (2013), and the British School at Rome (2018).

Solo exhibitions include Retrofits at Townhall Arts Centre, Cavan (2026); Errors at Berg Gallery, Stockholm (2025); Decoys and Ghosts at Golden Thread Gallery, Belfast (2025); and SLIP TANK at the Naughton Gallery, Belfast (2021).

His sculptures are held in public collections including the UK Government Art Collection, the Irish State Collection (OPW), the Irish National Collection at Crawford Art Gallery, the Ulster Museum, and the Arts Council of Northern Ireland Collection.

My practice involves reworking cultural artefacts, using repetition and re-composition to explore how inherited forms, meanings, and identities can be unsettled and reimagined. By sampling, reusing, and recombining forms across different bodies of work, I create an evolving system of remixed forms. Glitches, errors, and misalignments are introduced as modes of possibility, creating disruptions within sculptural lineages and generating speculative artefacts that reflect non-normative experiences.

Enchantment #1 (Siren) references the origins of the mythic siren as a hybrid human-bird figure. As a composite being, it echoes Irish mythological traditions of shapeshifting and metamorphosis, in which boundaries between human and animal forms are permeable, and transformation is understood as an everyday occurrence.

*La mia pratica artistica consiste nel rielaborare manufatti culturali, utilizzando la ripetizione e la ricomposizione per esplorare come forme, significati e identità ereditati possano essere destabilizzati e reimmaginati. Campionando, riutilizzando e ricombinando forme in diversi corpus di opere, creo un sistema in continua evoluzione di forme remixate. Glitch, errori e disallineamenti vengono introdotti come modalità di possibilità, creando interruzioni all'interno di linee scultoree e generando manufatti speculativi che riflettono esperienze non normative.*

*"Enchantment #1 (Siren)" fa riferimento alle origini della mitica sirena come figura ibrida umano-uccello. In quanto essere composito, riecheggia le tradizioni mitologiche irlandesi di mutaforma e metamorfosi, in cui i confini tra forme umane e animali sono permeabili e la trasformazione è intesa come un evento quotidiano.*



CARISSA SAMANIEGO

*Daisy Bell (Campana della Margherita)*

Dimensions: 25x47x49 cm

Material: Calacatta Oro Vagli and steel (e acciaio)





# CARISSA SAMANIEGO

Carissa Samaniego is a visual artist working across media to create objects and images that explore memory, systems of belief, and forms of cultural transmission. Drawing from personal experience, vernacular traditions, and the natural landscapes of the places she inhabits, her creative practice examines how meaning accumulates around everyday materials, place, and rituals. Through material experimentation and visual storytelling, her artwork interlaces themes of wonder, transformation, and belonging. She exhibits widely with recent projects at Museo de Arte de Ciudad Juárez (MEX), Galerie Klatovy Klenova (CZ), and Franconia Sculpture Park (USA). Samaniego lives and works in Las Cruces, New Mexico, USA where she is an Assistant Professor of Sculpture at New Mexico State University.

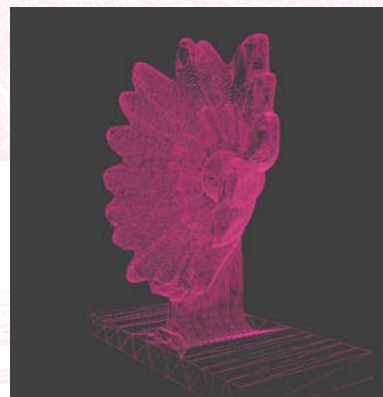
Daisy Bell is rooted in the titular song. Hearing my daughter sing this tune from her favorite cartoon and learning that my mother recognized it from her own childhood prompted my discovery of the song's journey through tech history. In 1961, "Daisy Bell" became the first song sung by a computer, was later immortalized by HAL 9000 in 2001: A Space Odyssey, and recently resurfaced in The Amazing Digital Circus.

The sculpture was digitally modeled, rough-carved by a robotic mill, and finished by hand. Its wilting daisy form explores tensions between permanence and ephemerality, technology and tradition, life and decay. Combining one of sculpture's oldest materials with today's digital tools, the work considers how songs, stories, and memories persist as they pass from one generation to the next.

Carissa Samaniego è un'artista visiva che lavora con diversi media per creare oggetti e immagini che esplorano la memoria, i sistemi di credenze e le forme di trasmissione culturale. Traendo ispirazione dall'esperienza personale, dalle tradizioni vernacolari e dai paesaggi naturali dei luoghi che abita, la sua pratica creativa esamina come il significato si accumula attorno a materiali, luoghi e rituali quotidiani. Attraverso la sperimentazione materica e la narrazione visiva, le sue opere intrecciano temi di meraviglia, trasformazione e appartenenza. Ha esposto ampiamente, con progetti recenti al Museo de Arte de Ciudad Juárez (MEX), alla Galerie Klatovy Klenova (CZ) e al Franconia Sculpture Park (USA). Samaniego vive e lavora a Las Cruces, nel Nuovo Messico, USA, dove è professoressa assistente di scultura presso la New Mexico State University.

*Daisy Bell* trae ispirazione dall'omonima canzone. Sentire mia figlia cantare questa melodia tratta dal suo cartone animato preferito e scoprire che mia madre la riconosceva dalla sua infanzia mi ha spinto a scoprire il percorso di questa canzone attraverso la storia della tecnologia. Nel 1961, "Daisy Bell" divenne la prima canzone cantata da un computer, fu poi immortalata da HAL 9000 in 2001: Odissea nello spazio e recentemente è riemersa in *The Amazing Digital Circus*.

La scultura è stata modellata digitalmente, sbazzata da una fresatrice robotizzata e rifinita a mano. La sua forma di margherita appassita esplora le tensioni tra permanenza ed effimero, tecnologia e tradizione, vita e decadenza. Combinando uno dei materiali più antichi della scultura con gli strumenti digitali odierni, l'opera riflette su come canzoni, storie e ricordi persistano passando da una generazione all'altra.



SUMIT SARKAR

*Bring Me Back To Dust*

Dimensions: 56x44x65 cm

Material: Rosso Cardinale





Sumit Sarkar is a sculptor and painter based in Manchester, England, working with digital and analogue processes. His work draws inspiration from religious iconography, science fiction, and cartoon, comic and street art, with recent work focussing on abstracted sculptural form. New technology is at the forefront of Sumit's practice, with recent work exploring Augmented Reality, AI, and multi-material 3D print.

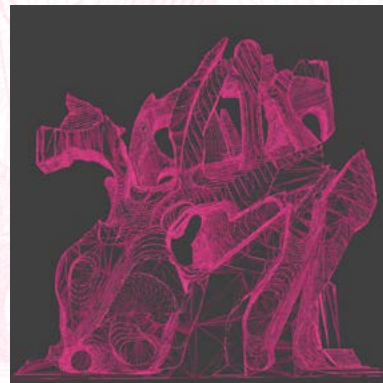
Sumit has exhibited in various solo and group shows around the UK, as well as participating in international residencies and group exhibitions.

"Bring Me Back To Dust" explores iterative marble milling, responding to the veining in the stone as the milling process reveals its changing marble patterns. The stone is chosen on arrival, scanned, and the sculpture designed in response to the marble's shape and surface textures. After milling, the resultant form is rescanned and redesigned in response to the newly revealed veining, before being milled again. And repeat. I wish to take this further.

*Sumit Sarkar è uno scultore e pittore con base a Manchester (Inghilterra) che opera attraverso processi sia digitali che analogici. La sua ricerca trae ispirazione dall'iconografia religiosa, dalla fantascienza e dai linguaggi dei cartoni animati, dei fumetti e della street art; i suoi lavori più recenti si concentrano su forme scultoree astratte. Le nuove tecnologie sono al centro della pratica di Sumit, che esplora ambiti quali la realtà aumentata, l'intelligenza artificiale e la stampa 3D multimaterica.*

*Sumit ha esposto in diverse mostre personali e collettive nel Regno Unito e ha partecipato a residenze artistiche ed esposizioni collettive a livello internazionale..*

*"Bring Me Back To Dust" ("Riportami Alla Polvere") esplora la fresatura iterativa del marmo, interagendo con le venature della pietra man mano che il processo di lavorazione ne rivela i motivi mutevoli. La pietra viene selezionata al momento dell'arrivo e scansionata; la scultura viene quindi progettata in funzione della forma e delle texture superficiali del blocco. Dopo la fresatura, la forma ottenuta viene nuovamente scansionata e rielaborata in base alle venature appena emerse, per poi essere sottoposta a un'ulteriore fresatura. E così via. Il mio obiettivo è spingere ulteriormente questa ricerca.*



GABI SCHWAB-TRAPP

*Primordial Mountain*

Dimensions: 60x66x55 cm

Material: Venato Orto di Donna





# GABI SCHWAB-TRAPP

*Gabi Schwab-Trapp è un'artista, designer della comunicazione e professoressa di Media Design presso l'Università di Scienze Applicate di Düsseldorf. Dal 2013 insegna e svolge attività di ricerca all'intersezione tra design, media e sostenibilità.*

*La sua pratica artistica esplora le dinamiche relazioni tra paesaggio, ecologia, design e trasformazione. Il suo lavoro si concentra sul design sostenibile, nonché su approcci installativi, cinematografici e fotografici. Nella sua ricerca artistica, indaga i paesaggi e i processi ecologici, sviluppando strategie di design che promuovano relazioni sostenibili tra persone, ambiente e media.*

Gabi Schwab-Trapp is an artist, communication designer, and Professor of Media Design at Düsseldorf University of Applied Sciences. Since 2013, she has been teaching and conducting research at the intersection of design, media, and sustainability. Her artistic practice explores the dynamic relationships between landscape, ecology, design, and transformation.

Her work focuses on sustainable design as well as installation-based, filmic, and photographic approaches. In her artistic research, she investigates landscapes and ecological processes, developing design strategies that foster sustainable relationships between people, the environment, and media.

The sculpture *Primordial Mountain* combines the concept of the World Mountain as the origin of all life with the geological history of marble. In many cultures, the World Mountain is regarded as a place of creation and a link between earth and sky. Here, it appears as an archive of biological time: marble is the result of countless organisms whose remains accumulated and were compressed into stone over millions of years.

Fragments of early life forms emerge from the marble—algae, corals, shells, sponges, and microscopic marine organisms. Enlarged and abstracted, they connect microscopic and macroscopic perspectives. Through the contrast between rough and carefully carved surfaces, the marble becomes legible as a layered habitat.

*La scultura *Primordial Mountain* ("Montagna Primordiale") combina il concetto di Montagna del Mondo come origine di tutta la vita con la storia geologica del marmo. In molte culture, la Montagna del Mondo è considerata un luogo di creazione e un collegamento tra terra e cielo. Qui, appare come un archivio del tempo biologico: il marmo è il risultato di innumerevoli organismi i cui resti si sono accumulati e compressi in pietra nel corso di milioni di anni.*

*Frammenti di forme di vita primordiali emergono dal marmo: alghe, coralli, conchiglie, spugne e organismi marini microscopici. Ingranditi e astratti, collegano la prospettiva microscopica a quella macroscopica. Attraverso il contrasto tra superfici ruvide e superfici finemente lavorate, il marmo si rivela come un habitat stratificato.*

[medien.hs-duesseldorf.de/schwab-trapp](https://medien.hs-duesseldorf.de/schwab-trapp)  
[gabischwabtrapp.de](https://gabischwabtrapp.de)



PHILLIP K SMITH III

*Chrysalis Combine 1 (Ellipse, Semi-Circle, Circle, Double Circle)*

Dimensions: 79x111x81 cm

Material: Cipollino Verde





# PHILLIP K SMITH III

*L'artista americano Phillip K. Smith III (nato in California nel 1972) utilizza la luce come mezzo per creare sculture otticamente mutevoli e installazioni site-specific. I suoi interventi minimali ma imponenti in vasti paesaggi esterni e le sculture di dimensioni più contenute sono incontri percettivi ricchi di sfumature, in risposta alle condizioni uniche del luogo e del contesto.*

American artist Phillip K. Smith III (b. Calif., 1972) uses light as a medium to create optically shifting sculptures and site-specific installations. His minimal but imposing interventions into vast outdoor landscapes and more discreetly scaled sculptures are nuanced perceptual encounters in response to the unique conditions of site and context.

Expansile and living, Smith's boundary-dissolving sculptures alter the interplay of light, color, and surface in an expanded field, proposing shifts in experiential pace to modify the viewer's physical encounter. Trained as an artist and an architect at Rhode Island School of Design, Smith incorporates the site-specificity of architecture, with its reliance on scale and its capacity to physically impact the human interaction it supports to create immersive viewing experiences.

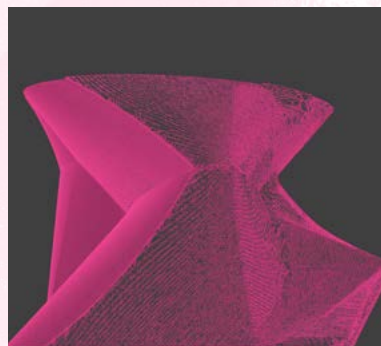
The Chrysalis Series are three-dimensional canvases for light and shadow, structurally organized around pure geometrical shapes. The scale, rotation, and positioning of these shapes expands and contracts, like a breath, the sculpture's surface.

For Smith's DSP project, his first stone work ever, he has combined three different Chrysalis forms aligned at the edges as two polished ellipses that then transform internally to a semicircle, circle and double circle across Cipollino marble.

*Espansive e viventi, le sculture di Smith, che dissolvono i confini, alterano l'interazione di luce, colore e superficie in un campo ampliato, proponendo variazioni nel ritmo esperienziale per modificare l'incontro fisico dello spettatore. Formatosi come artista e architetto presso la Rhode Island School of Design, Smith incorpora la specificità del luogo propria dell'architettura, con la sua dipendenza dalla scala e la sua capacità di influenzare fisicamente l'interazione umana che supporta, per creare esperienze visive immersive.*

*Chrysalis è composta da tele tridimensionali per luce e ombra, strutturalmente organizzate attorno a forme geometriche pure. La scala, la rotazione e il posizionamento di queste forme espandono e contraggono, come un respiro, la superficie della scultura.*

*Per il progetto DSP di Smith, la sua prima opera in pietra in assoluto, ha combinato tre diverse forme Chrysalis allineate ai bordi come due ellissi levigate che poi si trasformano internamente in un semicerchio, un cerchio e un doppio cerchio su marmo Cipollino.*

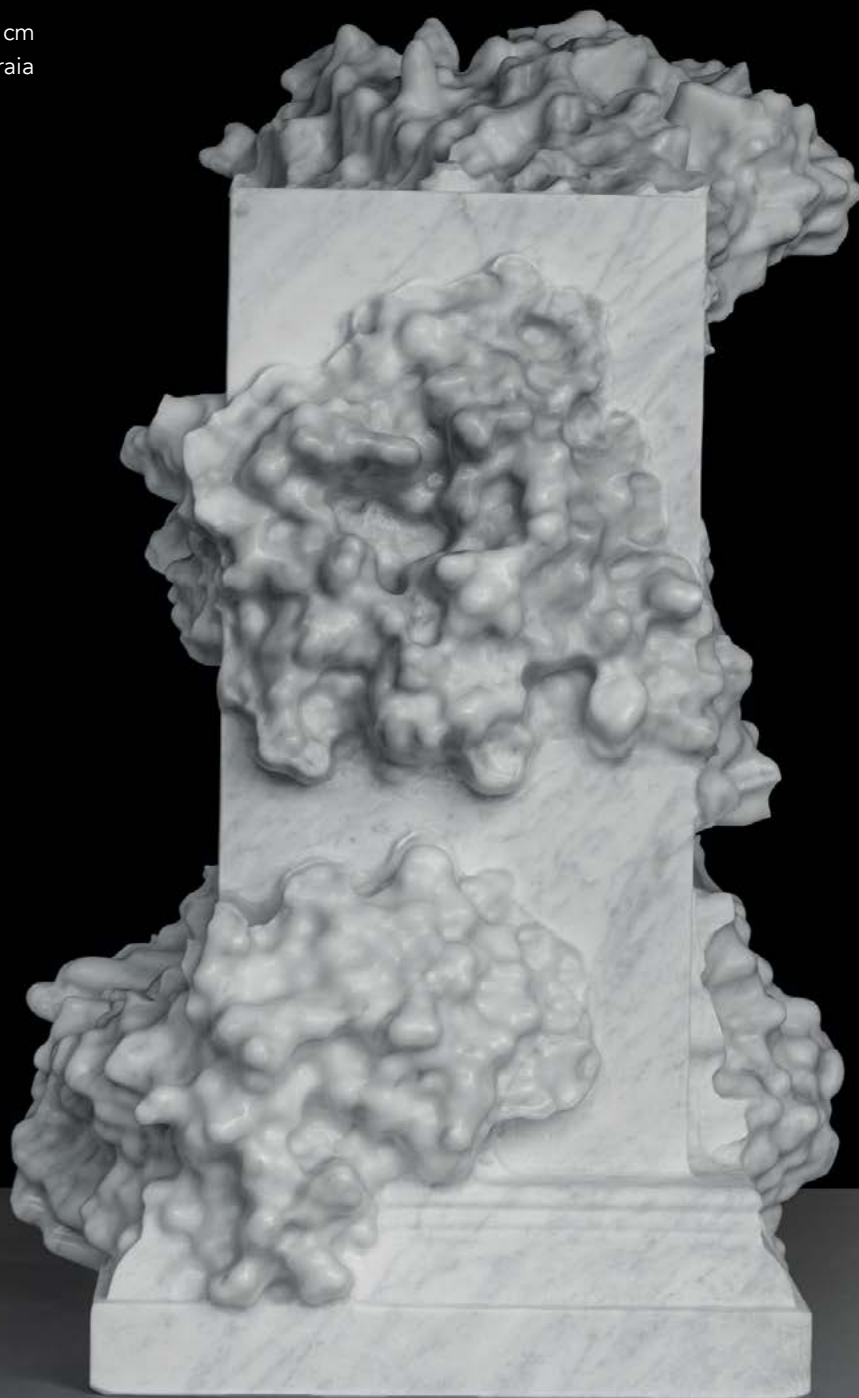


LAURA SPLAN

*The Foragers*

Dimensions: 73x45x45 cm

Material: Bianco Carcaraia





# LAURA SPLAN

Laura Splan is a New York City based artist working at the intersections of Science, Technology, and Culture. Her work has been presented widely at venues including Museum of Modern Art (NYC), Musea Brugge (Bruges), Santa Mònica Art Centre (Barcelona), and The Nobel Prize Museum at Liljevalchs (Stockholm). Commissions include projects for Museum of the Moving Image, Vanderbilt Planetarium, Getty PST Art, and Bruges Triennial. Her work is represented in the collections of the Thoma Art Foundation and Chan Zuckerberg Initiative. Articles including her work have appeared in The New York Times, BOMB, and Frieze and she has been featured on Science Friday. Her research has been supported by the Simons Foundation, Open Fung, and NEW INC at the New Museum. Awards include AS220's NEA Fellowship.

"The Foragers" explores collisions of bodies through distortions of micro and macro scales. Fungal protein models sourced from scientific databases disrupt geometric surfaces with biomorphic masses. Proteins that encode how a fungus pits or discolors marble are situated with those which dissolve conditions that make extraction or staining possible. Glitch patterns introduced by the robotic carving imply transition patterns found at many scales of growth in fungi.

The combinations present plays on allegories of classical sculpture with a biotechnological twist where 3D models rendered in robotically milled marble depict a molecular "microdrama". The narrative implications remain open to interpretations of destruction and deterioration, coexistence and homeostasis, emergence and growth.

Laura Splan è un'artista newyorkese che lavora all'intersezione tra scienza, tecnologia e cultura. Le sue opere sono state esposte in numerose sedi, tra cui il Museum of Modern Art (New York), il Musea Brugge (Bruges), il Santa Mònica Art Centre (Barcellona) e il Nobel Prize Museum di Liljevalchs (Stoccolma). Tra le sue commissioni si annoverano progetti per il Museum of the Moving Image, il Vanderbilt Planetarium, Getty PST Art e la Triennale di Bruges. Le sue opere sono presenti nelle collezioni della Thoma Art Foundation e della Chan Zuckerberg Initiative. Articoli che includono le sue opere sono apparsi sul New York Times, BOMB e Frieze, ed è stata protagonista di un servizio su Science Friday. La sua ricerca è stata supportata dalla Simons Foundation, Open Fung e NEW INC presso il New Museum. Tra i riconoscimenti ricevuti, la NEA Fellowship di AS220.

"The Foragers" esplora le collisioni tra corpi attraverso distorsioni a livello micro e macroscopico. Modelli di proteine fungine, ricavati da database scientifici, sconvolgono le superfici geometriche con masse biomorfe. Le proteine che codificano il modo in cui un fungo corrode o scolorisce il marmo sono collocate insieme a quelle che dissolvono le condizioni che rendono possibile l'estrazione o la colorazione. I motivi di distorsione introdotti dalla scultura robotizzata implicano modelli di transizione riscontrabili a diverse scale di crescita nei funghi.

Le combinazioni presentate giocano con allegorie della scultura classica con una svolta biotecnologica, dove modelli 3D realizzati in marmo fresato roboticamente raffigurano un "microdrama" molecolare. Le implicazioni narrative rimangono aperte a interpretazioni di distruzione e deterioramento, coesistenza e omeostasi, emergenza e crescita.



ASHLEY ZELINSKIE

*Veiled Hubble*

Dimensions: 60x47x33 cm

Material: Calacatta Oro Vagli





# ASHLEY ZELINSKIE

Ashley Zelinskie è un'artista concettuale di base a Brooklyn che adotta un approccio post-New Media per tradurre la vasta storia dell'umanità in un linguaggio universale ed eterno. La sua pratica spazia tra scultura, tela, stampa, arte digitale, realtà virtuale (VR) e ologrammi, realizzati impiegando tecnologie quali la stampa 3D, il taglio laser, la placcatura usata per i satelliti e i motori di gioco (game engines). L'artista si concentra sulla visualizzazione dei dati in forme astratte e sulla ricerca di nuove modalità per esprimere concetti scientifici e filosofici complessi.

Ashley Zelinskie is a Brooklyn-based conceptual artist utilizing a post-New Media approach to translate humanity's vast history into an eternal, universal language. Her practice spans sculpture, canvas, print, digital art, VR, and holograms—each created using technologies such as 3D printing, laser cutting, satellite plating, and gaming engines. She focuses on visualizing data in abstract forms and finding new ways to express complex scientific and philosophical ideas.

Her work has been featured in The New York Times, The New Yorker, VICE, Popular Science, Space.com, and Hyperallergic, and is part of the Whitney Museum's Artport collection as well as the U.S. Department of State's Art in Embassies Program. Zelinskie has exhibited at venues including Sotheby's New York, the ArtScience Museum in Singapore, and Art Center Nabi in Seoul. A former resident at NEW INC, the New Museum's art and technology incubator, she is currently collaborating with NASA, the European Space Agency, and the Smithsonian. Zelinskie is also a member of the Onassis ONX Studio in NYC.

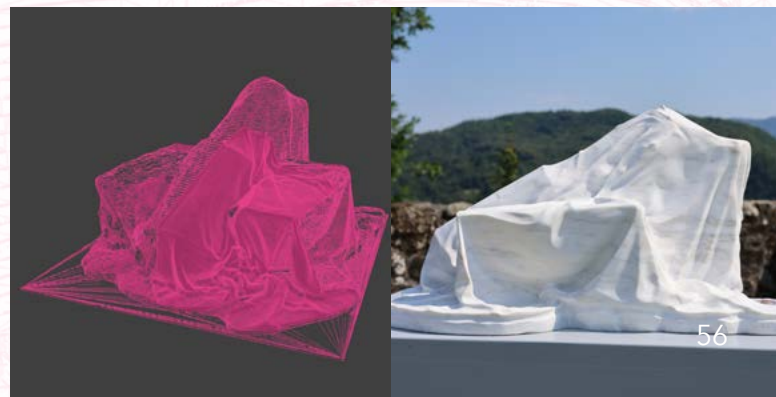
In the tradition of the veiled sculpture, from Sanmartino's Cristo Velato to Strazza's Veiled Virgin, the veil has always been sculpture's great paradox: concealment that makes the hidden more present, more real.

Zelinskie turns this language on the Hubble Space Telescope, the instrument that changed how humanity sees the cosmos, yet famously launched with flawed optics, its first images arriving blurred and veiled. To shroud it in marble is to honor both its clarity and its blindness, to mark the passage of time on an aging machine still orbiting, still watching. The telescope strains through the drapery. The veil is monument and elegy at once.

Le sue opere sono apparse su testate quali The New York Times, The New Yorker, VICE, Popular Science, Space.com e Hyperallergic; fanno inoltre parte della collezione Artport del Whitney Museum e del programma "Art in Embassies" del Dipartimento di Stato degli Stati Uniti. Zelinskie ha esposto in sedi prestigiose come Sotheby's a New York, l'ArtScience Museum di Singapore e l'Art Center Nabi di Seoul. Già artista residente presso NEW INC — l'incubatore dedicato ad arte e tecnologia del New Museum — collabora attualmente con la NASA, l'Agenzia Spaziale Europea e lo Smithsonian. È inoltre membro dell'Onassis ONX Studio di New York.

Nella tradizione della scultura velata, dal Cristo Velato di Sanmartino alla Vergine Velata di Strazza, il velo è sempre stato il grande paradosso della scultura: un occultamento che rende ciò che è nascosto più presente, più reale.

Zelinskie applica questo linguaggio al Telescopio Spaziale Hubble, lo strumento che ha cambiato il modo in cui l'umanità vede il cosmo, ma che, notoriamente, fu lanciato con ottiche imperfette, le cui prime immagini giunsero sfocate e velate. Avvolgerlo nel marmo significa onorarne sia la chiarezza che la cecità, segnare il trascorrere del tempo su una macchina invecchiata che ancora orbita, ancora in osservazione. Il telescopio si intravede attraverso il drappeggio. Il velo è monumento ed elegia allo stesso tempo.





# ACKNOWLEDGEMENTS RINGRAZIAMENTI

## Individual donors supporting the 2026 residency *Donatori individuali che sostengono la residenza 2026*

Andrew Cincini  
Caroline Anderson Turner  
Carolyn Frischling  
David D'Ostilio  
Dominic Rishe  
Dylan Collins  
Graham Campbell  
James & Jane Conboy  
Jenna Fizel  
Jolee Mickesh  
Jon Isherwood  
Jun Goto  
Kailey Maher  
Kan Yang  
Karl Snover  
Kirk S. Drabing  
Lauren Ewing  
Mary DeVries  
Mary Neubauer  
Michael Stradley  
Michelle Herman  
Namita Purohit  
Patricia Cronin  
Patricia Wasserboehr  
Sanford Mirling  
Sarah Kendrew  
Shayani Fernando  
Sophia Wallace  
Sumit Sarkar  
Travis Donovan  
Virginia San Fratello  
William Albertini  
Zach Valent

## University & Professional Affiliations *Affiliazioni universitarie e professionali*

Appalachian State University, Department of Art  
Appalachian State University, College of Fine and Applied Arts  
Arizona State University  
East Stroudsburg University  
Herberger Institute for Design and the Arts  
Hochschule Dusseldorf, University of Applied Sciences  
Masaryk University, Czech Republic  
NEW INC  
New Mexico State University  
Open Fung  
Plexus Projects  
President's Professor Emerita-Sculpture  
University of Denver, School of Art & Art History

## Sponsorship and grants *Sponsorizzazioni e sovvenzioni*

Adobe  
Appalachian State University, Office of International Studies  
Arts Council of Northern Ireland  
British Council Northern Ireland  
Culture Moves Europe, a project funded by the European Union  
Elizabeth Firestone Graham foundation  
Faculty Development and Research (FDR)  
Fine Art Services & Transportation  
HEFT gallery, NYC  
NMSU College of Arts & Sciences Faculty Travel Award  
PASSHE Faculty Professional Development Council (FPDC)  
TORCH Gallery  
The Woodbury foundation

## Special thanks *Ringraziamenti speciali*

### DSP board of directors *DSP Consiglio di amministrazione*

Jon Isherwood, President  
Carl Snover, Treasurer  
Mary Neubauer  
Pat Wasserboehr  
Ashley Zelinskie  
Helena Lukasova  
Jim Conboy  
Sumit Sarkar  
Georgia Benjamin

### DSP Staff *DSP personale*

Isabelle Holmes, Program Director

### Special thanks to

Andrea Tagliasacchi (Castelnuovo Garfagnana Mayor - Sindaco di Castelnuovo Garfagnana)  
Cori Solomon support in fund raising  
B&B Morena Gorfigliano  
Claudia Dietz  
Filippo Gherardi (Municipality of Minucciano - Comune di Minucciano)  
Marco Lombardi  
Mini Hotel, Gramolazzo  
Nicola Poli (Minucciano Mayor - Sindaco di Minucciano)  
Rebecca Coiai  
Richard Barns  
Richard Gantt, Art Historian  
Vittorio Torre (Province of Lucca - Provincia di Lucca)

### Video production team *Team di produzione video*

Director/Editor - Christina Stiles  
Executive Producer - Rainer Hunt  
Director of Photography - Alessandro Marin  
Director of Photography - Irene Toniolo

### Garfagnana Staff *Staff della Garfagnana*

Stefano Coiai, CEO  
Andrea Canini  
Igor Baisi  
Gabriel Ferri  
Lorenzo Busti

# CREDITS

## CREDITI

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

Editor  
*Redattrice*

Helena Lukášová

Photography  
*Fotografia*

Studio photography  
*Fotografia in studio*

Silvia Martinelli

Cover image  
*Immagine di copertina*

Jon Isherwood

Additional photography  
*Fotografia aggiuntiva*

Alessandro Marin  
Darlene Farris-LaBar  
Lei Maslian  
Sumit Sarkar

Design  
*Progetto*

Sumit Sarkar

kriksix



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

Contact  
Contatti

program@digitalstoneproject.com  
digitalstoneproject.com

Residency Details  
*Dettagli della residenza*

This catalog documents the Digital Stone  
Carving Residency held in Gramolazzo, Italy  
(Apuan Alps), May – June 2026

*Questo catalogo documenta la residenza  
Digital Stone Carving tenutasi a Gramolazzo,  
Italia (Alpi Apuane), maggio - giugno 2026*

© 2026 The Digital Stone Project, Inc.  
All Rights Reserved



Adobe

Appalachian  
STATE UNIVERSITY



BRITISH COUNCIL  
Northern Ireland



HEFT

HSD  
Hochschule Düsseldorf  
University of Applied Sciences



KIZY ART  
PRODUCTIONS

INDIA PRICE  
PROJECTS



College of Arts and Sciences



SHEMER  
art center



TORCH



WOODBURY FOUNDATION



Digital Stone Project

[www.digitalstoneproject.com](http://www.digitalstoneproject.com)

Garfagnana  
**innovazione**

[www.garfagnanainnovazione.it](http://www.garfagnanainnovazione.it)