

视频工艺汇聚了那些以触觉思维的当代艺术家。通过融合手与眼的感官，他们利用各种材料和技术——从动态图像到缝制的被子和滑模陶瓷——改变我们对传统形式的感知。他们利用媒介的触觉和触感特性来：记录具身过程；物化视觉系统；并重新审视以屏幕为基础关联定义的文化意象。

将电影和数字视频技术与工艺对话，鼓励对过程、物质性和动态图像进行更广泛的思考。视频工艺扩展了通常与数据传输相关的语言。一些艺术家通过采样和重新配置图像，扩展了视频和工艺的视觉语言。其他艺术家则将信息从一种媒介系统或材料编码或转译到另一种媒介，激发对已知结构的新解读。在循环媒体中，艺术家操控我们阅读图像和图案的时间和节奏，有时甚至转变我们对它们的触觉理解。

曾经用来区分视频和手工艺的特质，提供了一种重新思考它们的媒介形式及其历史关联的途径。当两者相遇时，视频获得了手工制作的感官性和具身质感，而手工艺则摆脱了其静态特性，采纳了动感影像的多彩活力和不断变化的潮流。视频手工艺最终揭示了这两个看似疏远的学科之间的生成性连接点。

乔迪· 麦克

毯子声明 #2，全有或全无，2013年

16毫米胶片，彩色，有声，03:53

艺术家及峡谷影院提供。

乔迪· 麦克的《毯子声明：全有或全无 2》通过阿富汗毯子的特写镜头创造了一个触觉屏幕。随着影片不断拉近，整齐编织的纱线结变得凌乱——不羁的纤维丝线抗拒被束缚。它们似乎想要占据摄像机镜头，包裹观众。这种亲密感在四分钟视频中间的几段黑屏中得到强调。麦克逐渐减慢了通常以标准24帧每秒播放时出现的运动模糊，将眼睛忽略的细节凸显出来，同时也拒绝让观众完全沉浸在她的触觉屏幕中。

这部影片部分受拼贴艺术和动画的启发，是对这件手工织物的劳动与舒适的情书。它通过美化看似平凡的事物让观众陷入恍惚：我们都曾遇见、触摸过并被毯子包裹。增强这种恍惚状态的是伴随着光学深度时近时远变化而脉动跳动的失真低沉声音。

警告：本视频包含闪烁/频闪效果，可能影响对光线敏感的观众。

悉尼· 卡什

ADHD 派对，2024年

钢框架，Flutex 玻璃，计算机生成图纸，自带照明，镜子，织物

在1970年代，玻璃艺术家悉尼· 卡什发现了一批库存的Flutex玻璃。这种工业玻璃产品生产于1930年代和40年代，具有条纹纹理，用于遮挡视线，通过办公室门窗提供隐私。在卡什的作品中，带脊的玻璃被用来创造透镜效果的视觉幻觉。类似于驱动磁带录像带的技术，透镜效果是通过交错两幅图像，并在其上方精确对齐一片带有弯曲“透镜”的塑料或玻璃片来实现的。效果多样——图像可能呈现三维效果，可能带有少量动画，或者图像可能从一个变换到另一个。

卡什早期对Flutex的实验采用了克制的色彩，几何线条图案平行安装在玻璃板后。当观者移动时，这些图案从静态转变为动态。卡什在近期雕塑中重新使用该材料，拓展了色彩范围和框架材料的多样性。他添加了钢框架和织物覆盖，创造出促进主动参与而非被动观看的个人剧场。

威廉·科宾

2024年，Grog洞穴。

混合媒介。在一个基于粘土墙的雕塑内的24英寸屏幕上展出，时长05:33

科宾在疫情期间开始制作视频，作为保持与其创作实践联系的一种方式。他雕塑和表演作品中出现的人物常常似乎处于一种时间上的变形状态，模糊了身体与土地、古代与现代之间的界限。

粘土是艺术家作品中的核心材料，无论是其原始形态还是烧制后的形态。艺术家重视其所选材料的厌恶特质：湿泥浆的吱吱作响、黏滑、浑浊的特性，既吸引又排斥。科宾同样对电影艺术感兴趣——特效的秘密世界以及为银幕制作物件。Grog洞穴上有艺术家手印，形成表面的凹痕、隆起和肿块，但它被视为由自然力量形成的地质结构。数字技术的使用（这些视频最初在社交媒体上展出）与人类最古老的技术之一（粘土）之间的对比，暗示了日常生活的构造性以及我们所戴的面具。当艺术家的影片在Grog洞穴中观看时，他粘土面具中溢出的鲜艳油漆变得更加具象化，因为观众的头部同样被粘土包裹。

劳伦·卡尔曼

拥有或持有，2021-2024。

红色陶器和数字视频。

“拥有或持有”这一标题源自传统的婚礼誓言。在卡尔曼的表演视频中，通过身体表现探索社会不和谐的情感状态：艺术家用双臂环抱未烧制的陶土器皿，既拥抱它，又扭曲其构造和形态。随后陶土器皿被烧制，产生了张力裂纹、折痕、质感以及艺术家身体的痕迹，这些痕迹现已永久嵌入物体结构中。她的身体表演与陶土器皿的形体现在交织在一起。

视频作为表演记录的媒介，在《视频工艺》中被多位艺术家探讨。卡尔曼的表演视频以快速、持续的循环呈现，具有触觉特性，观众可以想象自己的身体与周围的陶土物体的关系，这些物体不再柔软，且与艺术家的身体完美契合。

凯利·伊根

《铁角蕨——幸运女性》（献给安娜·阿特金斯），2016年。  
35毫米手工涂布及手工制作的蓝晒明胶乳剂，动画光学声音

凯利·伊根的《铁角蕨——幸运女性》通过女性主义视角重新诠释历史。1841年，安娜·阿特金斯成为首位出版摄影书籍的人——她的蓝晒海洋植物作品集。阿特金斯使用定制的蓝晒乳剂，将植物暴露在阳光下，捕捉它们的形象。这一工艺作为主流摄影形式存在时间较短，但蓝晒技术在家庭领域焕发新生，被用于装饰枕头、窗帘和服装的织物。

作为致敬，伊根使用阿特金斯的蓝晒配方涂布了35毫米胶片，采集了她安大略家附近的本地植物，直接将它们排列在胶片上并暴露在阳光下。结果是一幅空灵的蔚蓝色背景，伴随着植物透明的轮廓翩翩起舞。穿插其中的是一段年轻女孩被用罐子里的蜘蛛戏弄和嘲笑的现成

影像。影片的叙事在传统被子图案中展开，允许现成影像、空白和植物之间产生错位。艺术家在扫描胶片以供放映后，小心地通过齿孔缝合处理过的胶片条，以避免刺穿胶片，这样胶片可以拆解、重新拼接并通过放映机放映。该影片作为静态缝制物和动态图像，重新夺回了“女性的工作”、家庭领域以及图像创作的能动性。

李阿丽

补子（记忆之光），2015年。

带声音的数字视频，15:00。

韩国裹布“补子”传统上由废料拼接而成，将本可能成为废弃物的材料制成既实用又美观的传家宝。它们常由母亲赠予即将出嫁的女儿，成为从童年之家到未来之家的过渡桥梁。在她的数字视频中，李阿丽用20世纪中期亚裔美国家庭的家庭电影素材制作了一个数字化、动态的补子。

战后时期，由于排斥性法律遗留问题和战争期间日裔美国人被拘禁的影响，亚裔美国家庭日常生活的积极甚至中性表现极为罕见。作为《补子（记忆之光）》基础的家庭电影由家庭捐赠给亚裔美国人媒体中心。李阿丽通过万花筒般的效果拼接这些记忆，想象出一个新的、更积极的容器来承载战后亚裔美国人生活的历史。

在《视频工艺》中缝合物品时，家庭电影和现成影像成为常见材料。家庭生活和家庭记忆同样编码在工艺品中（披在沙发上的祖母钩织毯）和动态影像中（家庭的Super 8或VHS录像带架，甚至是家庭电影的硬盘）。

SENGA NENGUDI

Warp Trance，2007

多通道音频/视频装置。声音作品由Butch Morris创作。

由Sprüth Magers画廊提供。

19世纪初，Joseph-Marie Jacquard发明了他的Jacquard织机，这是一种能够通过使用穿孔卡片来创建复杂图案的机械织机。穿孔卡片采用“有孔/无孔”的系统来控制哪些经线被抬起或放下，以便纬线穿过形成图案。这种二进制系统后来被Charles Babbage用于他的分析机，并由他的合作者Ada Lovelace为她的第一个计算机程序加以完善。因此，Jacquard织机常被认为是现代计算机编程的概念先驱。

Senga Nengudi通过运动和图案的节奏，重新诠释了纺织工业中的劳动、剥削和工业化。Warp Trance创作于艺术家2007年在费城Fabric Workshop and Museum驻地期间，用连接的Jacquard织机穿孔卡片链条替代了标准的投影表面。投影在这个仿制屏幕上的是一段循环播放的Jacquard织机工作视频，织机的梭口动作更像是一种乐器的编排，而非工业机器。穿孔卡片屏幕创造出精致的蕾丝图案，通过二进制孔洞投射到周围的墙壁上。最终形成一个完整的环境，视频不仅仅是被观看，而是被体验。

内藤惠美

连接器，2019年。

数字视频，02:43

解放者，2026年

数字视频，01:44

内藤惠美使用设计为在线共享和修改的开源3D模型，将它们用粘土重新制作。对于《连接器》，她重新混合了来自“Thingiverse”的原始文件，下载文件后，再用3D打印制作了一个塑料两部分模具。然后将模具填充粘土，干燥并烧制。粘土混合物中故意加入了一个隐秘的罪魁祸首：碳酸钙。来自碳酸钙的石灰岩污染（称为“石灰爆裂”）在暴露于空气中的水分时会膨胀。被污染后，粘土体在烧制后

几天甚至几周内会开始剥落和破碎。在内藤的《电子尘埃》系列中，这种转变——一种有意的故障——通过延时摄影在数周内被捕捉，在此期间物体膨胀并崩解成尘埃。

同样，她最近的影片《解放者》处理了一个更严肃的叙事——采用了一个开源的3D打印或“幽灵”枪模型。石灰爆裂的加入保证了物体的失败；这是我们希望所有此类武器都具备的安全保障。

内藤加入石灰爆裂作为一种故障，一种可预测的失败。像白南准和杰米·费尔顿这样的录像艺术家自20世纪80年代初以来，一直在探索和利用故障，展示视频的内在物质性。

萨布丽娜·格施旺特纳

美国与秘鲁编织中的工艺美术，2016/2025年。

16毫米聚酯薄膜，聚酯线，LED灯。

《双手劳作》视频，2016年。

单通道视频，02:44。

“格施旺特纳的《双手劳作》系列既非电影，也非纺织品，挑战了这些类别的界限。”

——鲍比·蒂格曼，洛杉矶县艺术博物馆装饰艺术与设计部策展人，玛丽莲·B·和卡尔文·B·格罗斯。

卢米埃尔兄弟从缝纫机上改良出“爪子”装置，于1885年创造了他们的电影放映机——电影摄影机。这两种机器都需要将材料（胶片或织物）精确地向前移动一定距离，然后短暂停止，无论是为了让画面被照亮，还是为了让针头穿透织物。因此，电影的语言一直与纺织品紧密相连：线轴、纺锤、穿线、丝带、拼接、齿轮如同缝线、屏幕。

萨布丽娜·格施旺特纳通过她的电影拼布作品探索纺织与电影历史的相互关联。这块特定的拼布采用法院阶梯拼布图案，由两部1980年代的16毫米纪录片拼接而成。一部影片《美国艺术：工艺美术的制

作》展示了美国的工艺传统，包括编织、拼布和木工；另一部名为《秘鲁编织：连续经线》则探讨了秘鲁的经线图案编织及其通过母系血统传承了5000年的历史。工艺既是拼布的主题，也是其结构的循环体现。

同样，艺术家的《双手在工作》视频将历史纺织纪录片、胶片片头和片尾以及图形色彩故事层叠成一个三角拼布。在这里，艺术家将找到的胶片转化为数字格式，这种转化质疑了胶片固有的物质性和触感。

沙希尔·扎扎伊  
ECfdV\_EC，2023年。  
数字视频，05:21。

扎扎伊利用普通计算机软件的局限性来探讨触觉、历史和动画。他运行微软Word，有时也用Excel，利用空格、点和荧光笔工具创造复杂的图案。尺寸受显示屏限制；字符和颜色受限于键盘和荧光笔工具有限的调色板；图案受限于像素网格。这些相同的限制也可以映射到织布上：尺寸由织机定义，颜色由可用染料决定，经纬线将图案限制在网格内。不出所料，艺术家的作品反映了传统纺织品中的图案，特别是阿富汗地毯上的花卉和阿拉伯式纹样。

艺术家拒绝使用剪切和粘贴等捷径，而是在页面的织机上编织句子和字符。扎扎伊表示，这些作品主要是“通过数字决策形成的图案”。虽然艺术家的Word处理可能比传统织布更具即兴性，但数字和重复仍然是他创作的核心。艺术家劳动的动画在创造与抹去之间弹跳，这种效果可能反映了纺织生产作为幕后无形之手的劳动。

贝瑞尔·科罗特

《埃蒂》，2009年，视频（黑白，有声），媒体播放器，屏幕，尺寸可变，横向，12分钟

自1970年代以来，贝瑞尔·科罗特一直在探索媒体技术与其他形式的人类交流之间的关系。她以1970年代和80年代开创性的视频艺术作品而闻名，随后她开始考虑通过交织系统传递思想的过程，涉及那些永远无法完全转录的复杂主题。视频《埃蒂》是多层影像的交织，展现了风中摇曳的光秃树影、倾盆大雨以及荷兰犹太作家埃蒂·希勒苏姆的日记文字，她死于纳粹集中营。希勒苏姆用编码词语与朋友交流的方式，在沿着视频和编织的垂直线条线性下降的文字中有所体现——这些都是通过结构语言构建的工艺形式。科罗特的影片形成了一种独白，由从埃蒂数百页文字中精选的短句组成。任何系统所显现的，也包括缺失的部分。

理查德·维根

超线程系列，2024年，系列中的单件作品：高斯噪声发生器 159 x 144 厘米，AES 密钥生成器 131 x 121 厘米，8080 模拟器 120 x 110 厘米，乘法器 104 x 97 厘米，i4004 63 x 60 厘米，SPM 44 x 42 厘米，计数器 20 x 14 厘米，寄存器 18 x 12 厘米，触发器 18 x 16 厘米，提花织物材料

维根超线程系列织物中图案的复杂性源自微芯片中错综复杂的代码层。织造的程序语言中，水平和垂直的经纬线以直角交叉，互相上下穿插，这种结构映射了硅晶片或微芯片中电流的运动。如果将一个交叉点视为一条信息，微芯片的信息量比织物多出数十亿倍，但这些信息对肉眼是不可见的。维根利用 OpenLane 数字综合软件，按照数学比例将微芯片信息路径的一部分以织物结构实体化。通过放大这些路径，他赋予观者一种崇高的美感，这种美感体现了所有技术基础设施的基本形态。作品因此融合了硬件的概念——雅卡尔织机（一种数据处理器）与软件——被处理的数据单元。

Sarah Rosalena

RGB，2021年，尺寸，棉纱，纸纱，24轴提花机

RGB代表红、绿、蓝，这组三色在宇宙中被识别为宇宙微波背景辐射（CMB）的证据，支持大爆炸理论。虽然RGB象征着最古老的光源，它也代表着现代光源：通过不同的电子方法将光投射到电视和数字设备中，以呈现高质量的图像。RGB与先进的媒体成像设备相关，如电视、摄像机和计算机，然而，Rosalena提醒我们，织布作为最古老的工艺实践之一，通过颜色合成进行了类似的图像处理；使纺织品成为重要的信息来源。作品的抽象性质暗示了解释的开放性，而非像广播媒体那样传达特定的信息。

凯特·纳特克

绿幕，2025年，约15英尺 x 50英寸，提花织物，羊毛，棉；视频

在观看《绿幕》时，你可能会将悬挂的纺织品视为电影中的场景布置（一个布景道具）。纳特克经常为镜头编织，并长期关注使用织机捕捉动态影像。这样做，她摒弃了基于材料的图像（如绘画和版画）常见的静态性——尽管这是一件具有强烈（羊毛质感）材质感的织物，并且注意到她的超经花纹点阵式的分辨率以及底层织物上细腻的色彩渐变，这两者都与前述两种媒介相关联。

动画涉及快速连续连接图像，如翻页书、电影静帧和像素，但纺织品的构造——织造——或许是将基于图像的内容与其物理材料统一的终极方法。虽然动画或电影通常依赖于纹理的简化以捕捉清晰的画面，纳特克却放大了纹理，创造出一种“触觉视觉”，通过（模糊的）触感愉悦观者的眼睛。在电影中，绿幕指的是一个临时背景，最终被替换或变得不可见。纳特克的《绿幕》通过织造揭示了这一概念的幻

象。只需检查这件纺织品的背面，正面似乎消失的绿色，在背面以正反两面的形式重新出现。

格雷格· 克莱默

动画被子电影，2016 - 2022，36块被子面板中的12块及循环视频，每块面板尺寸为36英寸 x 48英寸

针织电影，2016，250英尺 x 18英寸，棉针织及循环视频

被子和电影通常用来保存朋友和家人的回忆，但电影捕捉的是短暂的时间段，而被子则通过磨损的材料和记录重大事件的补丁，往往记录多年甚至数十年的时光。克莱默的作品在《动画被子电影》和《针织电影》中颠覆了我们对时间和媒介的关系：他针织的电影胶片放慢了他朋友在镜头前表情变化的速度。反过来，这或许悬置或软化了观众所经历的情感反应。

在《动画被子电影》中，电影的短暂和吻的短暂性被转化为被子的永恒，克莱默在由36块面板组成的五秒钟电影中，空间和时间上展现了这种甜美感：这里展示了18块面板。被子的补丁通过数字电影的位图制作，克莱默在一部短片中重新赋予其生命。两种媒介相互呼应，就像被子中代表的两位伴侣，在彼此身上共享对方的映像。

詹妮弗· 韦斯特

太空网电影被子（2024）16、35和70毫米胶片，使用丝绸染料、永久性记号笔处理，在透明胶片上注射印刷，线，亚克力玻璃

太空网电影被子呈现为螺旋状的投影，向内和向外移动，覆盖广阔的

空间，就像基于镜头的技术捕捉天空中的星星和微小的原子一样。韦斯特缝制的电影胶片条指向了通过电影技术人类视觉和知识的巨大提升，也展示了这些努力是如何通过女性的协助实现的——特别是哈佛大学天文台的一群女性，她们在19世纪末制作了天文台拍摄图像的玻璃板底片。这项工作被认为非常适合女性，因为它与刺绣技能相近。韦斯特的被子还引用了带露珠的蜘蛛网，在每一滴水珠中投射出微型世界。

## 基拉·多明格斯-霍尔特格伦

《我将在大气层与你相见，2025》，两个互动祭坛和YouTube视频《迪士尼四季环游》（1966），每个祭坛的尺寸：48” x 36” x 5”，由编织的电影剧照、截图、照片以及1966年迪士尼乐园“小小世界”游乐设施开幕仪式的文字组成，使用羊毛、丝绸、亚麻、棉、马海毛、丙烯酸和金属线；松木织机杆和架子由加布里埃尔·多明格斯制作。

《我将在大气层与你相见》由两个祭坛作品组成，结合了与艺术家家庭历史相关的视觉元素：这些祭坛是参与式的，观众被邀请参与这些作品的制作。对多明格斯-霍尔特格伦来说，生活就像编织、缝纫和循环，反映了我们如何遇见图像和记忆。有时它们会消失或暂时不可见，就像布上的一针，有时它们会（重新）出现，帮助讲述更大的故事。艺术家编织了迪士尼乐园档案影像中的画面，展示了1966年“小小世界”游乐设施的开幕仪式。在这部影片中，她的母亲扮演了她的祖国印度的角色。这部影片以及纪录片《迪士尼的秘密、故事与魔法》（2007）中对它的引用，成为艺术家母亲童年时为数不多的影像资料，因为他们的家在一场火灾中被毁。这里展示的是《迪士尼四季环游》。

多明格斯-赫尔特格伦邀请观众继续编织祭坛布，参与不断（重新）观看和致敬的过程，这一概念借鉴了休息处或路边祭坛的理念。

倒退两格

2026年

棉、亚麻、羊毛、马海毛、丝绸和金属线；织机杆。图像来源：《迪士尼乐园四季》（1966年）。

61" x 44" x 4"

两个参与式祭坛的说明：

背景：我的祖母劳海伊（基库梅）乔哈尔生活在语言、文化、族裔和精神实践之间。这使她成为洛杉矶联合学区一名特别称职的助教。她相信以神圣的方式询问孩子希望用自己的语言如何打招呼；这一信念基于坚定不移的信念，即她的“你好”方式并不是唯一找到联系的方式。

在这个休息处，这个自发的祭坛，你被邀请去想想生活中某个鼓励你、肯定你的声音和你说“你好”权利的人。

- 用剪刀从毛线球上剪下一段线。
- 将你的线系在任意钉子上，并在你选择的任意钉子上结束。
- 在钉子之间之字形穿梭，或绕两个钉子圈。
- 添加你的线和你的纪念没有错误的方式。

“我会在大气层中与你相见”是我祖母喜欢说的一句话，自她去世以来，我一直把它当作一个承诺。在这充满移民恐惧、选举种族主义和蓄意种族灭绝的大气氛中，我召唤我祖母的精神来与我们相会，召集她所有的祖先血脉，所有她的灵魂聚集在这个地方，以团结多元的声音，赋予集体力量。

丹妮尔·安德雷斯

无题 1993 - 2021，2019年至今，六个面板，每个面板尺寸为19英寸 x 19英寸，手工编织聚酯纤维，染料升华印刷于拉伸画布上

这件作品的标题取自冻结视频静帧上的时间戳，该图像由安德雷斯从互联网上获取。20世纪90年代，互联网成为业余视频色情的新存储库。安德雷斯通过与女性时尚和纺织品生产相关的物质稳定图案（犬牙纹、格子布和超织物）来对抗视觉快感的轻易获取。这种图像的编织物化作品旨在暂停并重新语境化凝视，这种凝视传统上是为快速满足和男性欲望而设计的。

亚伦·马库斯

1970年代“计算机图形”展览用印刷品3，黑底白字，装裱于纸板上

1970年代“计算机图形”展览用印刷品5，黑底白字，装裱于纸板上

《哈迪斯的阴影》印刷品，1972—1974年

《哈迪斯的阴影》机械作品，1970年代

《都市新星》印刷品，1972-1974年

《进化重力》印刷品，1972-1974年

1965年，当亚伦·马库斯进入耶鲁大学的平面设计项目时，计算机仍然仅被视为数学和科学的工具——而非艺术。然而，在1970年代初，马库斯开创了一种新的媒体艺术形式，利用标准排版符号制作计算机辅助图像。他将照排机连接到计算机，并自学了Fortran编程语言，这是一种由IBM于1956年开发以支持数值研究的编程语言。在贝尔电话实验室工作一段时间后，他开始将理性化的公式系统应用于视觉诗歌。他称这些作品为“符号挂毯”。这些作品从语言系统和字母形式发展而来，成为美学构图和具体诗歌，遵循并打破了决定其形式的网格结构。马库斯还对动觉绘画感兴趣。他的设计触发身体感官体验，例如《进化重力》中坠落的感觉，或他“计算机图形”展览中黑白设计带来的模糊感（均展示于展柜中）。通过营造物质感，...