

*Video Craft* reúne a artistas contemporáneos que piensan hápticamente. Al fusionar los sentidos de la mano y el ojo, alteran nuestra percepción de las formas tradicionales utilizando una variedad de materiales y tecnologías, desde imágenes en movimiento hasta colchas cosidas y cerámicas moldeadas por deslizamiento. Explotan las cualidades hápticas y táctiles de sus medios para: registrar procesos corporales; materializar sistemas visuales; y reconsiderar la imaginaria cultural definida por sus asociaciones basadas en pantallas.

Traer las tecnologías del cine y el video digital al diálogo con la artesanía fomenta un pensamiento más amplio sobre el proceso, la materialidad y la imagen en movimiento. *Video Craft* amplía el lenguaje típicamente asociado con la transmisión de datos. Algunos artistas amplían los lenguajes visuales tanto del video como de la artesanía mediante el muestreo y la reconfiguración de imágenes. Otros codifican o traducen información de un sistema de medios o material a otro, provocando nuevas interpretaciones de estructuras conocidas. En los medios en bucle, los artistas manipulan el tiempo y el ritmo con los que leemos imágenes y patrones, a veces transformando nuestra comprensión táctil de ellos.

Cualidades que alguna vez se utilizaron para distinguir entre video y artesanía proporcionan medios para reconsiderar sus formas mediáticas y asociaciones históricas dentro de ellas. Cuando se encuentran juntos, el video adquiere la textura sensorial y corporal de lo hecho a mano, mientras que la artesanía abandona su naturaleza estática para adoptar la vibrante tecnicolor y las corrientes cambiantes de la imagen en movimiento. *Video Craft* revela en última instancia los puntos generativos de conexión entre estas disciplinas aparentemente distantes.

JODIE MACK

*Blanket Statement #2, Todo o Nada, 2013*

Película de 16 mm, color, sonido, 03:53

Cortesía de la artista y Canyon Cinema.

"Blanket Statement: All or Nothing 2" de Jodie Mack crea una pantalla háptica a partir de tomas en primer plano de una manta afgana. A medida que la película hace un zoom cada vez más cercano, los nudos de hilo bien tejidos se vuelven más desordenados: las hebras rebeldes de fibra resisten la contención. Parece que quieren apoderarse del lente de la cámara y envolver al espectador. Esta cercanía está puntuada con secciones de apagón cerca de la mitad del video de cuatro minutos. Mack gradualmente ralentiza el desenfoque de movimiento que típicamente ocurre cuando la película se reproduce a 24 fotogramas por segundo estándar para resaltar lo que el ojo ignora, mientras también niega al espectador la oportunidad de envolverse completamente en su pantalla háptica.

Esta película, inspirada en parte por el collage y en parte por la animación, es una carta de amor al trabajo y la comodidad de esta tela hecha a mano. Mantiene al espectador en un trance al glorificar algo aparentemente cotidiano: todos hemos encontrado, sentido y sido abrazados por una manta. Mejorando este estado de trance está el retumbante y distorsionado sonido de la banda sonora que pulsa y late mientras la profundidad óptica se desplaza más cerca y más lejos.

**ADVERTENCIA:** Este video contiene efectos de parpadeo/estroboscópicos que pueden afectar a los espectadores sensibles a la luz.

## **SYDNEY CASH**

*ADHD Party, 2024*

Estructura de acero, vidrio Flutex, dibujos generados por computadora, iluminación autónoma, espejo, tela

En la década de 1970, el artista del vidrio Sydney Cash descubrió un stock de Flutex no utilizado. Este producto de vidrio industrial, fabricado en las décadas de 1930 y 1940, presentaba una textura estriada para oscurecer una vista clara y ofrecer privacidad a través de las ventanas de las puertas de las oficinas. En el trabajo de Cash, el vidrio estriado se utiliza para crear la ilusión óptica de un efecto lenticular. Similar a la tecnología que impulsa la cinta de video magnética, un efecto lenticular se crea entrelazando dos imágenes, con una hoja de plástico o vidrio con "lentes" curvados alineados con precisión colocada encima. Los efectos pueden variar: la imagen puede aparecer tridimensional, puede tener una pequeña cantidad de animación, o la imagen puede cambiar de una a otra.

Las primeras experimentaciones de Cash en Flutex presentan paletas restringidas, con dibujos de líneas geométricas montados paralelamente detrás de la hoja de vidrio. Cuando son animados por el movimiento del espectador, se transforman de patrones estáticos a cinéticos. Cash revisita el material en sus esculturas recientes, con una paleta de colores ampliada y una gama más amplia de materiales para enmarcar. Añade marcos de acero y cubiertas de tela para crear teatros personales que fomentan la participación activa en lugar de la visualización pasiva.

## **WILLIAM COBBING**

*Grog Cave, 2024.*

Técnica mixta. Exhibido en una pantalla de 24" dentro de una escultura de pared de arcilla, 05:33

Cobbing comenzó a hacer videos durante la pandemia como una forma de mantenerse conectado con su práctica. Las figuras que emergen de sus obras escultóricas y de performance a menudo parecen estar atrapadas en un estado temporal de metamorfosis, difuminando la frontera entre el cuerpo y la tierra, lo antiguo y lo moderno.

La arcilla es un material central en la obra del artista, tanto en su forma cruda como cocida. El artista valora las cualidades abyectas de su material elegido: las cualidades chiclosa, viscosa y turbia del barro húmedo que tanto atraen como repelen. Cobbing también está interesado en lo cinematográfico: el mundo secreto de los efectos especiales y la creación de objetos para la pantalla. *Grog Cave* presenta impresiones de la mano del artista que crean marcas, bultos y protuberancias en la superficie, pero está destinada a ser vista como una estructura geológica creada por fuerzas naturales. El contraste entre el uso de la tecnología digital (los videos se exhibieron por primera vez en las redes sociales) y una de las tecnologías más antiguas de la humanidad (la arcilla) sugiere la construcción de la vida cotidiana y las máscaras que asumimos. Cuando las películas del artista se ven en la *Grog Cave*, la pintura de colores brillantes que se derrama de sus máscaras de arcilla se vuelve aún más corporal, ya que la cabeza del espectador también queda sepultada en arcilla.

## **LAUREN KALMAN**

*To have or to hold...*, 2021-2024.

Gres rojo y video digital.

El título "tener o sostener" se deriva de los votos matrimoniales tradicionales. En los videos de performance de Kalman, se exploran los estados emocionales de disonancia social a través de la corpo-

reidad: la artista envuelve sus brazos alrededor de un recipiente de arcilla no cocido, abrazándolo mientras distorsiona su composición y forma. Luego, las vasijas de arcilla se cuecen, resultando en grietas de tensión, pliegues, texturas y huellas del cuerpo de la artista que ahora están permanentemente incrustadas en la estructura del objeto. La performance de su cuerpo y el cuerpo de arcilla ahora están entrelazados.

El video como documento de performance es explorado por varios artistas a lo largo de *Video Craft*. El video de la actuación de Kalman, en un bucle rápido y constante, adquiere una calidad háptica ya que el espectador puede imaginar sus cuerpos en relación con los objetos de arcilla que los rodean, ya no maleables y perfectamente ajustados al cuerpo del artista.

## **KELLY EGAN**

*Athyrium Felix-Femina (Para Anna Atkins)*, 2016.

Emulsión de gelatina de cianotipo hecha a mano y recubierta a mano en 35 mm, sonido óptico animado

*Athyrium Felix-Femina* de Kelly Egan reinterpreta la historia a través de una lente feminista. En 1841, Anna Atkins fue la primera persona en publicar un libro de fotografía: una muestra de sus cianotipos de plantas marinas. Atkins utilizó una emulsión de cianotipo hecha a medida para exponer las plantas a la luz solar y capturar su imagen. Este proceso tuvo una vida relativamente corta como forma dominante de fotografía, pero los cianotipos encontraron nueva vida en el ámbito doméstico, donde el proceso se utilizaba para decorar telas para almohadas, cortinas y ropa.

En homenaje, Egan recubrió película de 35 mm utilizando la receta de cianotipo de Atkins, recogió plantas nativas cerca de su hogar

en Ontario, las dispuso directamente sobre la película y las expuso a la luz solar. El resultado es un fondo etéreo de un azul cerúleo que danza con las siluetas transparentes de la flora. Intercaladas están las imágenes encontradas de una niña siendo burlada y atormentada con una araña en un frasco. La narrativa de la película se despliega dentro del patrón de una colcha tradicional, permitiendo deslizamientos entre el metraje encontrado, el espacio en blanco y la flora. Después de escanear la película para la proyección, el artista cosió cuidadosamente las tiras de película procesadas a través de los orificios de las perforaciones para no perforar la película, que puede ser desensamblada, reensamblada y proyectada. La película, tanto como objeto estático cosido como imagen en movimiento, reivindica el "trabajo de mujeres", lo doméstico y una agencia en torno a la autoría de las imágenes.

## **AHREE LEE**

*Bojagi (Memories to Light)*, 2015.

Video digital con sonido, 15:00.

Las telas de envoltura coreanas, "bojagi", se confeccionan tradicionalmente con retazos de material, creando una herencia llena de utilidad y belleza a partir de lo que de otro modo sería desperdicio. A menudo se regalan de madres a hijas antes de casarse, como un puente en la transición del hogar infantil al futuro hogar. En su video digital, Ahree Lee crea un bojagi digital y cinético a partir de películas caseras encontradas de familias asiático-americanas de mediados del siglo XX.

Durante el período de posguerra, las representaciones positivas, o incluso neutrales, de la vida cotidiana de las familias asiático-americanas son raras, debido a las repercusiones persistentes de un legado de leyes excluyentes y el internamiento de japoneses americanos durante la guerra. Las películas caseras que sirven como

base para *Bojagi (Memories to Light)* fueron donadas por familias al Centro para los Medios Asiático-Americanos. Lee entrelaza estos recuerdos con efectos caleidoscópicos para imaginar un nuevo y más positivo contenedor para la historia de la vida de los asiático-americanos en la posguerra.

Al unir objetos en *Video Craft*, las películas caseras y el metraje encontrado surgieron como un material común. La vida hogareña y los recuerdos familiares están igualmente codificados en la artesanía (el tapiz de la abuela colgado sobre un sofá) y en las imágenes en movimiento (una estantería de cintas Super 8 o VHS familiares, o incluso un disco duro de películas caseras).

## **SENGA NENGUDI**

*Warp Trance*, 2007

Instalación de audio/video multicanal. Composición sonora de Butch Morris.

Cortesía de Sprüth Magers Gallery.

A principios de 1800, Joseph-Marie Jacquard desarrolló su telar Jacquard, un telar mecánico capaz de crear patrones complejos mediante el uso de tarjetas perforadas. Las tarjetas perforadas utilizaban un sistema de "agujero/sin agujero" para controlar qué hilos de urdimbre se levantarían o bajarían para que la trama pudiera ser enhebrada y formar el patrón. Este sistema binario fue posteriormente adaptado por Charles Babbage para su Máquina Analítica y refinado por su colaboradora Ada Lovelace para su primer programa de computadora. Como resultado, el telar de Jacquard a menudo se considera el precursor conceptual de la programación informática moderna.

Senga Nengudi reformula el trabajo, la explotación y la industrialización de la industria textil en un ritmo de movimiento y patrón.

*Warp Trance*, realizada durante la residencia de la artista en el Fabric Workshop and Museum en Filadelfia en 2007, reemplaza una superficie de proyección estándar con cadenas conectadas de tarjetas perforadas de telar Jacquard. Proyectado sobre esta pantalla de imitación hay un video en bucle del telar Jacquard en funcionamiento, una coreografía de agujas que parece más un instrumento musical que una máquina industrial. La pantalla de tarjetas perforadas crea patrones delicados y de encaje que atraviesan los agujeros binarios hasta las paredes circundantes. El resultado es un entorno completo en el que el video no solo se ve, sino que se experimenta.

## **MEGUMI NAITOH**

*Connector*, 2019.

Video digital, 02:43

*Liberator*, 2026

Video digital, 01:44

Usando modelos 3D de código abierto diseñados para ser compartidos y modificados en línea, Megumi Naitoh los recrea en arcilla. Para *Connector*, remixó un archivo original de "Thingiverse", descargando el archivo y luego imprimiendo en 3D un molde de plástico de dos partes. Luego, el molde se llena con arcilla, se deja secar y se hornea. Intencionalmente incluido en la mezcla de arcilla hay un culpable insidioso: el carbonato de calcio. La contaminación de la piedra caliza por carbonato de calcio (conocida como "explosión de cal") causa expansión cuando se expone a la humedad en el aire. Cuando está contaminada, la masa de arcilla comenzará a descascararse y romperse días o incluso semanas después de la cocción. En la serie *Electronic Dust* de Naitoh, esta transformación, un error intencionado, se captura con una cámara de lapso de tiempo durante una serie de semanas, durante las cuales el objeto se expande y se desmorona hasta convertirse en polvo.

De manera similar, su película más reciente, *Liberator*, aborda una narrativa más seria, empleando un modelo de pistola "fantasma" impresa en 3D y de código abierto. La inclusión del caramelo de lima garantiza el fracaso del objeto; una salvaguarda que deseáramos para todas esas armas.

La inclusión de lime pop por parte de Naitoh funciona como un error, un fallo predecible. Artistas de video como Nam June Paik y Jamie Felton han estado explorando y explotando los fallos, mostrando la materialidad inherente del video, desde principios de la década de 1980.

## **SABRINA GSCHWANDTNER**

*Artes y Oficios en el Tejido Americano y Peruano*, 2016/2025.

Película de poliéster de 16 mm, hilo de poliéster, LEDs.

*Hands at Work Video*, 2016.

Video de un solo canal, 02:44.

"Ni una película ni un textil, la serie Manos en el Trabajo de Gschwandtner desafía estas fronteras categóricas."

-Bobbie Tigerman, Curadora de Artes Decorativas y Diseño, LACMA.

Los hermanos Lumière adaptaron la "garra" de las máquinas de coser para crear su proyector de cine Cinématographe en 1885. Ambas máquinas necesitan mover su material (cinta de película o tela) hacia adelante en una cantidad precisa y luego detenerse momentáneamente, ya sea para que el fotograma se ilumine o para que la tela sea perforada por la aguja. Por lo tanto, el lenguaje del cine siempre ha estado ligado a los textiles: bobinas, husos, enhebrado, cintas, empalmes, piñones como costuras, pantallas.

Sabrina Gschwandtner explora la interconexión de las historias textiles y cinematográficas a través de sus colchas de película. Este particular edredón está confeccionado en un patrón de escalera de tribunal a partir de dos documentales de 16 mm encontrados de la década de 1980. Una película, "Arte en América: Haciendo Artes y Oficios," presenta las tradiciones artesanales en América, incluyendo el tejido, la colcha y la carpintería; la otra, titulada "Tejido Peruano: Un Urdiambre Continuo," examina el tejido de patrones de urdimbre en Perú y la línea matrilineal por la cual se ha transmitido durante 5,000 años. La artesanía está entrelazada tanto como el tema principal como la estructura del tapiz.

De manera similar, el video *Hands At Work* del artista superpone documentales históricos de textiles, líder de película y créditos, y relatos gráficos en color en un quilt triangular. Aquí, el artista transfirió la película encontrada a un formato digital, una traducción que pone en cuestión la materialidad y la tactilidad inherentes al cine.

## **SHAHEER ZAZAI**

ECfdV\_EC, 2023.

Video digital, 05:21.

Zazai explota las limitaciones del software informático mundano para examinar la tactilidad, la historia y la animación. Ejecutando Microsoft Word, y a veces Excel, crea patrones intrincados utilizando espacios, puntos y la herramienta de resaltado. El tamaño está restringido por la pantalla; los caracteres y colores están confinados al teclado y a la paleta limitada de la herramienta de resaltado; el patrón está limitado a la cuadrícula de píxeles. Estas mismas restricciones se pueden mapear en el tejido: el tamaño definido por el telar, el color por los tintes disponibles, y los hilos de urdimbre y trama limitando los patrones a una cuadrícula. No es sorprendente que el trabajo del artista refleje los patrones del trabajo textil tradi-

cional, particularmente los florales y arabescos de las alfombras afganas.

El artista rechaza atajos como copiar y pegar, en su lugar teje oraciones y personajes en el telar de la página. Zazai dice que las obras son principalmente “decisiones numéricas que resultan en patrones.” Aunque el procesamiento de palabras del artista puede ser más improvisado que el tejido tradicional, los números y la repetición siguen siendo el núcleo de su creación. La animación del trabajo del artista rebota entre la creación y la eliminación, un efecto que puede reflejar el trabajo de la producción textil como una mano invisible detrás de escena.

## **BERYL KOROT**

*Etty*, 2009

Video (blanco y negro, sonido), reproductor multimedia, pantalla, dimensiones variables, 12 min

Desde la década de 1970, Beryl Korot ha explorado la relación entre las tecnologías de los medios y otras formas de comunicación humana. Conocida por su trabajo pionero en el arte del video en las décadas de 1970 y 1980, ha continuado considerando el proceso de transferencia de ideas a través de sistemas entrelazados, abordando temas desafiantes que nunca pueden ser completamente transcribibles. El video *Etty* es un juego de capas de película con sombras de árboles desnudos soplando al viento, fuertes lluvias y las palabras de los diarios de Etty Hillesum, una escritora judía neerlandesa que murió en un campo de concentración nazi. El uso de palabras codificadas por parte de Hillesum para comunicarse con sus amigos se menciona en el descenso lineal del texto siguiendo las líneas verticales del video y el tejido—formas de artesanía construidas a través de un lenguaje estructural. El film de Korot for-

ma una especie de soliloquio, creado a partir de breves selecciones de palabras de más de cientos de páginas de los escritos de *Etty*. Hecho notable por cualquier sistema son, también, áreas de ausencia.

## **RICHARD VIJGEN**

Serie *Hyperthread*, 2024

Materiales tejidos en jacquard

La complejidad del patrón en los tejidos de la serie *Hyperthread* de Vijgen se deriva de las intrincadas capas de código encontradas en los microchips. El lenguaje programático del tejido, en el que los hilos horizontales y verticales se cruzan en ángulos rectos ya sea por encima o por debajo unos de otros, refleja el movimiento de la corriente eléctrica en las obleas de silicio o microchips. Si uno piensa en una intersección como una pieza de información, el microchip tiene miles de millones más que un tejido, sin embargo, invisible al ojo humano. Usando el software *OpenLane Digital Synthesis*, Vijgen materializa parte de las vías informativas de los microchips en estructuras tejidas utilizando una escala matemática. Al escalar los caminos, le brinda al ojo una sensación de belleza sublime que caracteriza la forma base de todas las infraestructuras tecnológicas. La obra, entonces, fusiona el concepto de hardware, encontrado en el telar Jacquard (un tipo de procesador de datos) con software, las unidades de datos procesados.

## **SARAH ROSALENA**

*RGB*, 2021

Hilo de algodón, hilo de papel, telar de 24 ejes

*RGB* significa rojo, verde y azul, el trío de colores identificado en el universo como evidencia del Fondo Cósmico de Microondas (CMB), que respalda la Teoría del Big Bang. Aunque *RGB* significa la fuen-

te de luz más antigua, también representa una moderna: la luz proyectada en televisores y dispositivos digitales a través de diferentes métodos electrónicos para proyectar una imagen de alta calidad. *RGB* está asociado con dispositivos avanzados de imagen de medios, como televisores, cámaras y computadoras; sin embargo, Rosalena nos recuerda que el tejido, una de las prácticas artesanales más antiguas, realizaba un procesamiento similar de imágenes a través de la síntesis de colores, convirtiendo un textil en una fuente significativa de información. La naturaleza abstracta de la obra sugiere una apertura a la interpretación en lugar de transmitir un mensaje específico, como es común en los medios de comunicación.

## **KATE NARTKER**

*Green Screen*, 2025, aprox. 15' x 50" Jacquard tejido, lana, algodón; video

Al observar *Green Screen*, podrías ver el textil suspendido como *mise-en-scène* (un accesorio escénico) para el cine. Nartker a menudo teje para la cámara y tiene un interés de larga data en usar el telar para capturar imágenes en movimiento. Al hacerlo, ella rechaza la estática común de las imágenes basadas en materiales, como la pintura y la impresión—aunque este es un tejido con una fuerte (lanosa) materialidad y nota la resolución tipo matriz de puntos de su patrón overshoot y la sutil gradación de color en el tejido base, ambos asociados con los dos primeros medios.

La animación implica la unión de imágenes en rápida sucesión, como en los libros de imágenes, los fotogramas de películas y los píxeles, pero la construcción de un textil—el tejido—es quizás el método definitivo para unificar el contenido basado en imágenes con su material físico. Mientras que la animación o el cine suelen depender de una reducción de la textura para capturar una imagen nítida, Nartker la amplifica, creando una “visualidad háptica” que deleita

el ojo a través de sensaciones táctiles (borrosas). En el cine, una pantalla verde se refiere a un fondo temporal que eventualmente se reemplaza o se hace invisible. La Green Screen de Nartker revela la ilusión de este concepto a través del tejido. Solo revisa el reverso de este textil y lo que parece haber desaparecido en el frente, reaparece en la parte de atrás, en un estilo recto/reverso.

## **GREG CLIMER**

*Película de Colcha Animada, 2016 - 2022*

18 de 36 paneles de colcha y video en bucle

*Película de punto, 2016*

Video de punto de algodón y bucle

El acolchado y el cine se utilizan comúnmente para almacenar recuerdos de amigos y familiares, pero mientras que el cine captura un corto período de tiempo, un acolchado a menudo documenta años o décadas a través de materiales desgastados y parches que documentan eventos importantes. El trabajo de Climer invierte nuestra relación con el tiempo y los medios en *Animated Quilt Film* y *Knitted Film*: su tira de película de punto ralentiza el cambio de expresión de su amigo actuando frente a la cámara. A su vez, quizás suspende o suaviza la reacción emocional experimentada por un espectador.

En *Animated Quilt Film*, la brevedad del cine y la efimeridad de los besos se transforman en la eternidad de una colcha, cuya dulzura Climer extrae—espacial y temporalmente—en 36 paneles que componen cinco segundos de película: aquí se muestran 18 paneles. Los parches de la colcha creados a través de un mapa de bits de la película digital, Climer los reanima en un cortometraje. Referenciándose mutuamente, las dos formas de medios actúan como las dos parejas representadas, compartiendo reflejos del otro en sí

mismas.

## **JENNIFER WEST**

*Space Web Film Quilt, 2024*

Película de 16, 35 y 70 mm tratada con tintes de seda, marcador permanente, impresión inyectada en película transparente, hilo, plexiglás

*Película de la Red Espacial Quilt* aparece como una proyección en espiral, moviéndose hacia adentro y hacia afuera, cubriendo vastas extensiones del espacio al igual que la tecnología basada en lentes que captura estrellas en el cielo y átomos diminutos. Las tiras de película de cine de West, cosidas, señalan cómo la visión y el conocimiento humano se vieron radicalmente mejorados gracias a la tecnología cinematográfica, y también cómo tales esfuerzos se lograron con la ayuda de mujeres—un grupo en particular en el Observatorio del Harvard College que creó negativos de placas de vidrio de imágenes tomadas en el observatorio a finales del siglo XIX. Se creía que el trabajo era muy adecuado para las mujeres debido a su proximidad a las habilidades de bordado. El quilt de West también hace referencia a las telarañas cubiertas de rocío, en las que se proyectan mini-mundos en cada gota de agua.

## **KIRA DOMINGUEZ-HULTGREN**

*Te veré en la atmósfera, 2025*

Dos altares interactivos y video de YouTube *Disney Around the Seasons* (1966), imágenes de películas tejidas, capturas de pantalla, fotografías y texto de Disneyland's Las ceremonias de apertura del viaje It's a Small World en 1966 en lana, seda, lino, algodón, mohair, acrílico y hilos metálicos; barras de telar de pino y estante por Gabriel Dominguez.

Te Encontraré en la Atmósfera consiste en dos retablos que combinan elementos visuales relacionados con la historia familiar de la artista: los retablos son participativos y se invita a los espectadores a contribuir en la creación de estas piezas. Para Dominguez-Hultgren, la vida emula el tejido, la costura y el lazo en términos de cómo encontramos imágenes y recuerdos. A veces desaparecen o son temporalmente invisibles, como una puntada en la tela, y otras veces (re)aparecen para ayudar a contar parte de una historia más grande. La artista entrelaza imágenes de archivos de Disneyland que muestran las ceremonias de apertura del paseo It's a Small World en 1966. En esta película, su madre interpretó el papel de su país natal, India. La película y una referencia a ella en el documental *Disneyland Secrets, Stories, & Magic* (2007) se convirtieron en algunas de las únicas imágenes de la madre de la artista cuando era niña, después de que un incendio destruyera su hogar. *Disney Around the Seasons* se muestra aquí.

Dominguez-Hultgren invita a los espectadores a seguir tejiendo los retablos, contribuyendo al proceso de constante (re)visión y homenaje, un concepto tomado de la idea del descanso o altar de carretera.

### *Retroceder Dos Ticks*

2026

Algodón, lino, lana, mohair, seda y hilo metálico; barras del telar.  
Imágenes de origen: *Disneyland Around the Seasons* (1966).

Instrucciones para los dos altares participativos:

Antecedentes: Mi abuela Lawhail (Kikume) Johal vivió entre idiomas, culturas, etnias y prácticas espirituales. Esto la hizo particularmente hábil como asistente de enseñanza en el Distrito Escolar

Unificado de Los Ángeles. Ella creía en la interacción divina de preguntar a un niño cómo le gustaría ser saludado en su propio idioma; respaldada por la inquebrantable creencia de que su forma de decir "hola" no era la única manera de encontrar conexión.

En este descanso, este altar espontáneo, se te invita a pensar en alguien en tu vida que te haya animado, afirmado tu voz y tu derecho a decir "hola".

- Usa las tijeras para cortar un trozo de hilo del ovillo de lana.
- Ata tu hilo a cualquier clavo y termina en el clavo que elijas.
- Zigzaguea entre los clavos o rodea dos.
- No hay una manera incorrecta de añadir tu hilo y tu recuerdo.

"Te encontraré en la atmósfera" era una frase que a mi abuela le gustaba decir, y la guardo como una promesa desde su fallecimiento. En esta atmósfera de miedo hacia los inmigrantes, racismo elegido y genocidio deliberado, invoco el espíritu de mi abuela para que nos encuentre, para reunir todas sus líneas ancestrales, todos sus espíritus juntos en este lugar, para empoderar voces colectivas y diversas en solidaridad.

## **DANIELLE ANDRESS**

*Sin título 1993 - 2021, 2019 - presente*

Seis paneles, poliéster tejido a mano con impresión por sublimación de tinta sobre lienzo estirado

El título de esta obra se toma de la marca de tiempo en el fotograma congelado del video, una imagen que Andress obtuvo de internet. En la década de 1990, Internet se convirtió en un nuevo repositorio de pornografía amateur en video. Andress contrarresta la facilidad de acceso al placer visual a través de patrones materialmente es-

tables (pata de gallo, cuadros vichy y sobrehilado) asociados con la moda femenina y la producción textil. La materialización tejida de tales imágenes trabaja para suspender y recontextualizar la mirada, tradicionalmente diseñada para una rápida consumación y el deseo masculino.

## **AARON MARCUS**

Impresión 3 para la exposición "*Gráficos por Computadora*," c.1970, blanco sobre negro, montada en cartón

Impresión 5 para la exposición "*Gráficos por Computadora*," c.1970, blanco sobre negro, montada en cartón

Impresión *Shades of Hades*, 1972–1974

Mecánico de *Shades of Hades*, 1970s, progreso en cartón con marcas rojas. Líneas de "H."

Impresión *Urbane Nova*, 1972–1974

Impresión *Evolving Gravity*, 1972–1974

En 1965, cuando Aaron Marcus se inscribió en el programa de diseño gráfico de la Universidad de Yale, las computadoras todavía solo se consideraban herramientas para las matemáticas y la ciencia, no para el arte. Sin embargo, a principios de la década de 1970, Marcus fue pionero en una nueva forma de arte mediático, creando imágenes asistidas por computadora utilizando símbolos tipográficos estándar. Conectó una máquina de fotocomposición a una computadora y se enseñó a sí mismo Fortran, un lenguaje de programación desarrollado por IBM en 1956 para apoyar estudios numéricos. Después de un período de trabajo en Bell Telephone Labs, comenzó a aplicar sistemas racionalizados y formulaicos en la poesía visual. Llamó a estas obras "tapices semióticos." Se desarrollaron a partir de sistemas de lenguaje y formas de letras, convirtiéndose en composiciones estéticas y poemas concretos que seguían y rompían la estructura de cuadrícula que determinaba su forma. A Marcus también le interesaba el dibujo cinestésico.

Sus diseños provocan sensaciones físicas, como la caída en *Evolving Gravity* o la borrosidad en los diseños en blanco y negro de sus exposiciones de *Gráficos por Computadora* (todos mostrados en la caja). Al producir una sensación de materialidad en el arte digital, desafió las limitaciones bidimensionales de las pantallas planas.