

Jody Zellen



Jody Zellen
USA

En mi obra fuerzo los límites de varios medios. Exploro espacios arquitectónicos y espacios digitales, haciendo proyectos que son tanto específicos para un sitio como inesperados. Mis trabajos juxtaponen imágenes de ciudades viejas y nuevas reflejando un sentido de nostalgia del pasado contrastado con un cierto asombro por el futuro. Los trabajos reflejan la experiencia de navegar un área metropolitana cargada. Con un bombardeo de imágenes dispares, mis piezas celebran la complejidad y la imprevisibilidad del espacio urbano. Un paseo a través de la ciudad se convierte en vehículo para la meditación sobre el espacio, el tiempo y la interacción humana. Me interesan los patrones, la estructura y el diseño del ambiente urbano. Más que documentar las ciudades que veo, lo que hago es emplear representaciones generadas por los medios de ciudades contemporáneas e históricas como materia prima para exploraciones estéticas y sociales. Usando imágenes y textos, creo collages individuales de fotos, instalaciones multimedia, obras artísticas públicas, libros de artista y proyectos de arte de red.



In my work I push the boundaries of various media. I explore architectural spaces as well as digital spaces, making projects that are both site specific and unexpected. My work juxtaposes images of old and new cities reflecting a sense of nostalgia for the past, contrasted with wonder about the future. The works mirror the experience of navigating a charged metropolitan area. Through a bombardment of disparate images my pieces celebrate the complexity and unpredictability of urban space. A walk through the city becomes a vehicle for a meditation on space, time, and human interaction. I am interested in the patterns, structure and design of the urban environment. Rather than document the cities I see, I employ media-generated representations of contemporary and historic cities as raw material for aesthetic and social explorations. Using these appropriated images and texts, I make individual photo collages, multi-media installations, public artworks, artist books, and web art projects.

Entre proyectos más recientes se incluye la instalación para un sitio específico "Other Places", en el Museo del Arte de Laguna, donde se montaron collages de fotos digitales en áreas de no-exposición por todo el museo. Estas fotografías, tomadas de fuentes mass media, comentaban la transformación de espacios urbanos. Con la ayuda de una Beca COLA 2004 modifiqué mi sitio web interactivo (www.disembodiedvoices.com), un proyecto que investiga cómo los teléfonos móviles han transformado la naturaleza del espacio público, en una instalación interactiva. Disembodied Voices (voces sin cuerpo), 2004 es un proyecto interactivo multisensorial de cinco proyectores en el que el espectador atraviesa una serie de experiencias que exploran las diferencias entre la vida pública y privada y cómo el fenómeno global de las conversaciones por teléfono móvil, esas conversaciones semipúblicas, sin cuerpo, se han convertido en un irritante ubicuo en la sociedad contemporánea.

Disembodied Voices explora la banalidad de las conversaciones por teléfono móvil que se entrometen en nuestros espacios públicos urbanos. En esta instalación, cinco animaciones dinámicas cubren las paredes del espacio de la galería. Cuatro de estas animaciones son proyecciones de DVD sin fin que presentan a individuos anónimos que se mueven por una serie de espacios públicos, ignorando su entorno porque se concentran en su conversación de móvil. En la parte de abajo de cada proyección, hay fragmentos del texto que representa el monólogo que uno escucharía si tuviera al alcance del oído a la persona que habla por teléfono. Los textos de las cuatro proyecciones se cruzan físicamente mientras el espectador los lee. La quinta proyección está conectada con un ordenador y contiene el componente interactivo de la instalación.

My recent projects include a solo site specific installation "Other Places," at the Laguna Art Museum where digital photo collages were mounted in non-exhibition areas throughout the Museum. Taken from mass media sources, these photographs commented on the transformation of urban spaces. With the assistance of a 2004 COLA Grant I transformed my interactive web site (www.disembodiedvoices.com), a project that investigates how cellular telephones have transformed the nature of public space, into an interactive installation. Disembodied Voices, 2004 was a five projector multi-sensory interactive project in which the viewer moves through a series of experiences exploring the differences between public and private life and how the global phenomenon of cell-phone conversations-those half public, disembodied conversations have become a ubiquitous irritant in contemporary society.

Disembodied Voices explores the banality of mobile phone conversations that intrude upon our urban public spaces. In this installation five dynamic animations fill the walls of the gallery space. Four of these animations are looping DVD projections that depict anonymous individuals moving through a series of public spaces, unaware of their surroundings because they are intent on their cell-phone conversation. At the bottom of each projection are fragments of text that represent the monologue one would hear if one was within earshot of the person talking on the phone. The texts from the four projections intersect physically as the viewer reads across them. The fifth projection is connected to a computer and contains the interactive component of the installation.



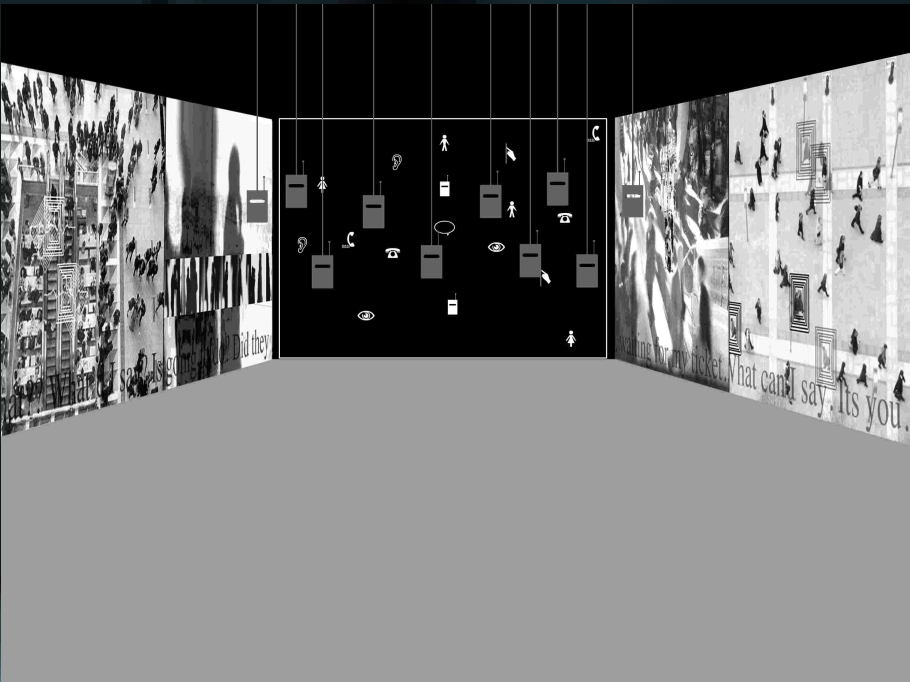
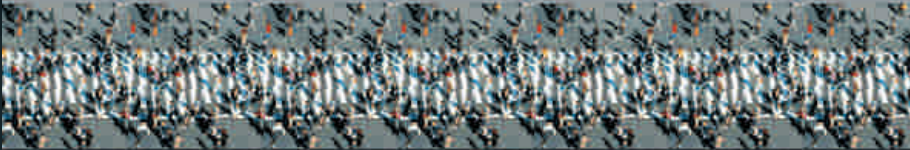
Other Places
Laguna Art Museum, November 7, 2004 - February 27, 2005



"Other Places"
Laguna Art Museum,
7-2004 > 2-2005



Disembodied voices is a meditation on the nature of public space. It is a visual representation of how different bodies communicate across space, using cell phones as a metaphor for the new translocal of connected, disembodied voices, linked across space invisibly - forming an unseen network of wanderers, always within reach yet nowhere in sight. We now have private conversations in public - and in so doing, these conversations, or at least half of them, become public events, a half-dialogue that no longer knows such a thing as privacy. This site illustrates the collision of the personal/private and public space. As the line between public and private continues to blur intimate transactions have become audible to anyone within earshot. Where we are, in a sense, no longer matters since we are always connected. [more](#)



Los visitantes accionan una serie de sonidos interactuando con teléfonos celulares "de juguete" que cuelgan del techo de la galería. Cuando los visitantes entran pueden coger uno de los diez teléfonos y pulsar cualquier tecla. Todos los botones están programados para accionar un evento en la pared. Cuando la instalación está inactiva se pueden ver una serie de iconos pequeños moviéndose aleatoriamente alrededor de la pared. Usando el teléfono de juguete los iconos pasan de su estado silencioso y diminuto a una versión más brillante y más grande con sonido. Las voces reflejan la naturaleza global del uso del teléfono móvil, ya que las conversaciones se realizan en numerosos idiomas: francés, español, japonés, indonesio, cantonés, así como en inglés. Cuando los diez teléfonos están activos la experiencia es un collage sonoro, una cacofonía de iconos y voces que se superponen.

Disembodied Voices es una meditación sobre la naturaleza del espacio público. Es una representación visual de cómo diferentes cuerpos se comunican a través del espacio, utilizando los teléfonos móviles como metáfora para la nueva translocalidad de voces conectadas, aunque sin cuerpo, ligadas a través del espacio de modo invisible-formando una red no vista de nómadas, siempre al alcance pero en ningún sitio a la vista. Este sitio ilustra la colisión de lo personal/privado y el espacio público. A medida que la línea entre lo público y lo privado se va difuminando, las transacciones íntimas han llegado a ser audibles para cualquier persona que esté cerca. Donde estemos, en cierto sentido, ya no importa, puesto que estamos conectados siempre. Empleando el teléfono celular como metáfora, este proyecto conecta a los usuarios e investiga la naturaleza cambiante del espacio público en una translocalidad conectada sin hilos, donde cada persona es un nodo de la red.
www.disembodiedvoices.com

Visitors to the space trigger a series of sounds by interacting with 'toy' cell-phones that hang from the ceiling of the gallery. When visitors enter they can pick up one of the ten phones and press on any of its buttons. All the buttons are programmed to trigger an event on the wall. When the installation is inactive one sees a series of small icons randomly moving around the wall. Using the 'toy' phones causes the icons to grow from their diminutive silent state to a larger brighter version with sound. The voices reflect the global nature of cell phone usage as the conversations take place in numerous languages: French, Spanish, Japanese, Indonesian, Cantonese, as well as English. When all ten phones are active the experience is a sound collage, a cacophony of overlapping icons and voices.

Disembodied Voices is a meditation on the nature of public space. It is a visual representation of how different bodies communicate across space, using cell phones as a metaphor for the new translocal of connected, yet disembodied voices, linked across space invisibly - forming an unseen network of wanderers, always within reach yet nowhere in sight. This site illustrates the collision of the personal/private and public space. As the line between public and private continues to blur intimate transactions have become audible to anyone within earshot. Where we are, in a sense, no longer matters since we are always connected. Using the cell phone as a metaphor, this project connects users and investigates the changing nature of public space into a wirelessly connected translocal, where each person is a node in the network.
www.disembodiedvoices.com

Ghost City (www.ghostcity.com), 1997-2005

Ghost City (ciudad fantasma) es un website que cambia constantemente. Fue lanzado en 1997 y se actualiza constantemente. Es una ciudad virtual que se ha convertido en un archivo de las tecnologías cambiantes de la red. Ghost City no tiene ningún espacio físico o tiempo real más allá del espacio y tiempo de la interacción de los espectadores con la pantalla.

Ghost City es un sitio web centrado en la representación de la ciudad por parte de los mass media. Utiliza el ámbito de la red como espacio escultórico, permitiendo que los espectadores interactúen con los gráficos animados para bucear cada vez más profundamente en una ciudad imaginaria. Ghost City es un entorno laberíntico a través del cual los espectadores pueden navegar, bien siguiendo la narrativa lineal que se despliega al moverse página por página, o bien penetrando en el caos no lineal de links al azar. Cada espacio se compone de imágenes y textos reciclados. Las imágenes se obtienen de varias fuentes de medios impresos. Los textos son pasajes obtenidos de la teoría urbana o inspiraciones poéticas escritas especialmente sobre la ciudad. Más que presentar imágenes estáticas, Ghost City es un collage de piezas móviles. Es una cuadrícula de imágenes palpitantes que se repiten indefinidamente. El espectador es un nómada urbano que se mueve a través del sitio, paso a paso, página a página. Puede moverse adelante y atrás siguiendo unos pasos dentro de la cuadrícula urbana, descubriendo nuevos espacios y nuevos significados. Ghost City trata de la memoria, de viajar a través del tiempo y el espacio. El tiempo es infinito. El espacio es finito. Con todo, el tiempo y el espacio de Ghost City se relacionan metafóricamente con la experiencia de la ciudad, donde la gente camina, habla e interactúa. Dentro de los límites de Ghost City los visitantes pueden detenerse y pensar y moverse para atrás y para adelante. Ghost City es una ciudad de fragmentos. Un recuerdo. Un fantasma de realidad. Una ciudad fantasma.

Ghost City (www.ghostcity.com), 1997-2005

Ghost City is an ever changing website that was begun in 1997 and is constantly updated. It is a virtual city that has become an archive of changing web technologies. Ghost City has no physical space or real time beyond the space and time of the viewer's interaction with the screen.

Ghost City is a website that focuses on the representation of the city by the mass media. It uses the space of the web as a sculptural space, allowing viewers to interact with animated graphics to delve deeper and deeper into an imaginary city. Ghost City is a labyrinthine environment through which viewers can navigate, either following the linear narrative that unfolds by moving from page to page, or they can delve into the non-linear chaos of random links. Each space is made up of appropriated images and texts. The images are culled from various print media sources. The texts are either found passages from urban theory or specifically written poetic musings on the city. Rather than present static images, Ghost City is a collage of moving parts. It is a pulsating grid of flashing images that loop indefinitely. The viewer is an urban wanderer moving through the site, step by step, page by page. One moves forward and back retracing ones steps within the urban grid, discovering new spaces and new meanings. Ghost City is about memory, and about traveling through time and space. The time is infinite. The space is finite. Yet the time and space of Ghost City metaphorically relate to the experience of the city where people walk and talk and interact. Within the confines of Ghost City visitors can pause and think and move backwards and forwards. Ghost City is a city of fragments. A memory. A ghost of reality. A ghost city.



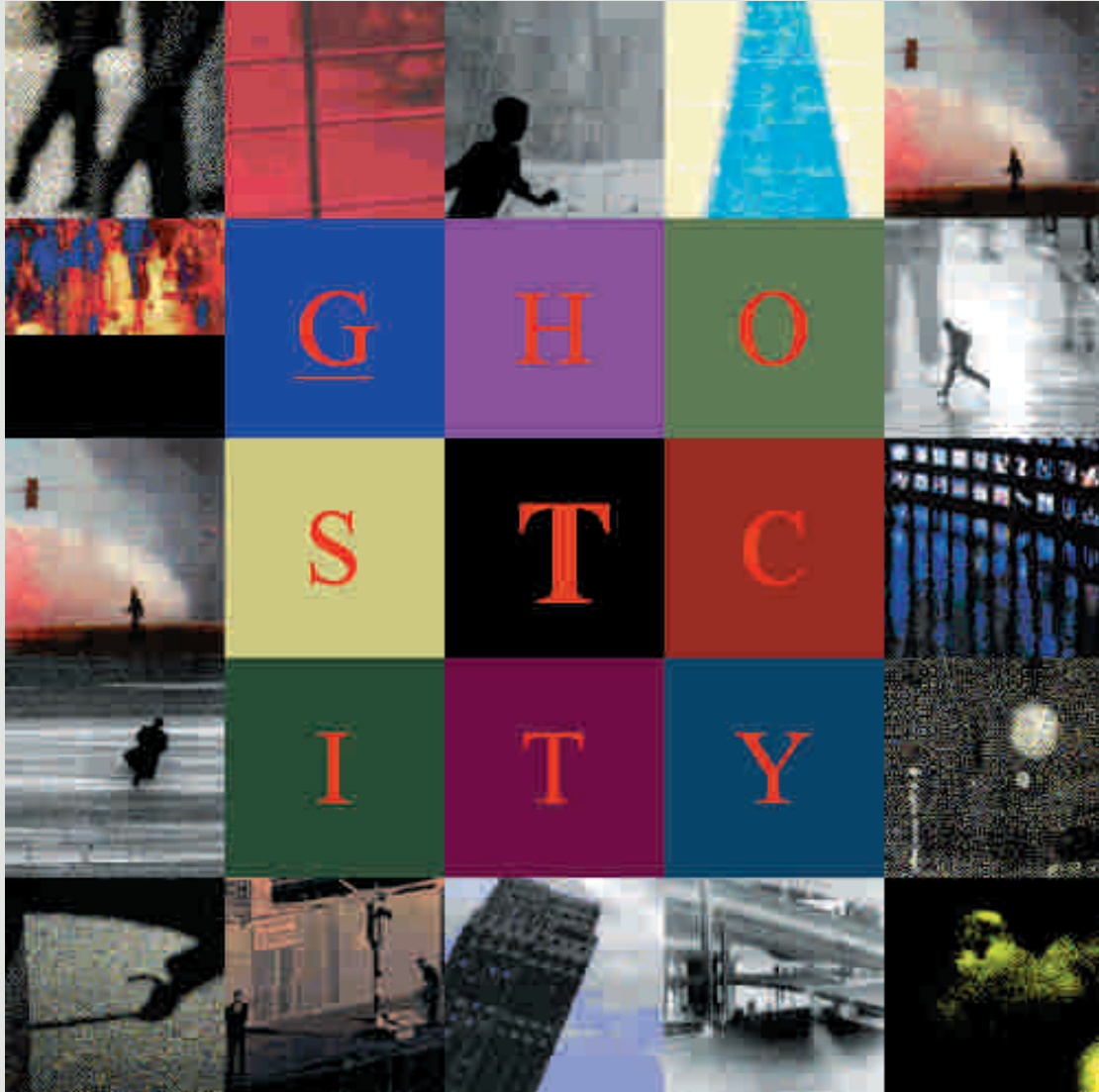
Ghost City
Zagreb.

La Home Page de Ghost City es una cuadrícula cinco por cinco de imágenes estáticas y animadas. Cada imagen animada es un enlace a otra parte del sitio. Ghost City comenzó como un trabajo de hipervínculos que llevaba a los visitantes por un solo camino.

Gran parte de Ghost City trata de mi conocimiento y mi capacidad para manipular nuevas tecnologías disponibles para los diseñadores de web. Entiendo el trabajo como un archivo que va desde códigos muy simples a otros más complejos. Estoy interesada en crear la experiencia en la red de "moverse por" y "estar en" la ciudad. El sitio crece de forma orgánica, se desarrolla según un ritmo u horario no prefijado. Cuando tengo una idea la ejecuto y la agrego al proyecto. Cuando las 25 casillas de la Home Page estén animadas y cada cuadrado lleve a un lugar diferente, la pieza estará terminada.

The home page of Ghost City is a five by five grid of static and animated images. Each animated image is a link to a different part of the site. Ghost City began as a hyperlink work that took visitors down a single path.

A lot of Ghost City is about my knowledge and ability to manipulate the newest technologies available to web designers. I see the work as an archive, moving from simple to more complex code. I am interested in creating the experience of moving through and being in the city on the web. The site grows organically, it evolves according to no set rhythm or time schedule. When I have an idea I execute it and add it to the project. When all 25 squares on the home page are animated and each square leads down a different path, the piece will be finished.



Crowds and Power

www.ghostcity.com/crowdsandpower

Crowds and Power (multitudes y poder) utiliza imágenes manipuladas para explorar la relación entre el espacio, la memoria y el territorio. Varias ventanas que contienen fragmentos de imágenes acentúan la dislocación de los individuos y la transformación del espacio urbano donde se representan grandes reuniones, manifestaciones y conflictos. Yuxtaponiendo imágenes cargadas con textos teóricos y filosóficos sobre la naturaleza de las muchedumbres, este sitio web explora conflictos internos y externos.

Random Paths

www.randompaths.com

Random Paths (trayectorias al azar) es un proyecto poético de red que funciona como guía de viaje. Trata sobre la secuencia y la memoria y sobre cómo diversas agrupaciones de imágenes y de pasajes de textos pueden crear diversas asociaciones. Random Paths pretende ser circular y espero que cada visionado genere nuevos significados. Siguiendo hipervínculos, los espectadores se mueven a través de agrupaciones específicas de imágenes. En momentos aleatorios aparecen ventanas nuevas, interrumpiendo a propósito el flujo de información.

Crowds and Power

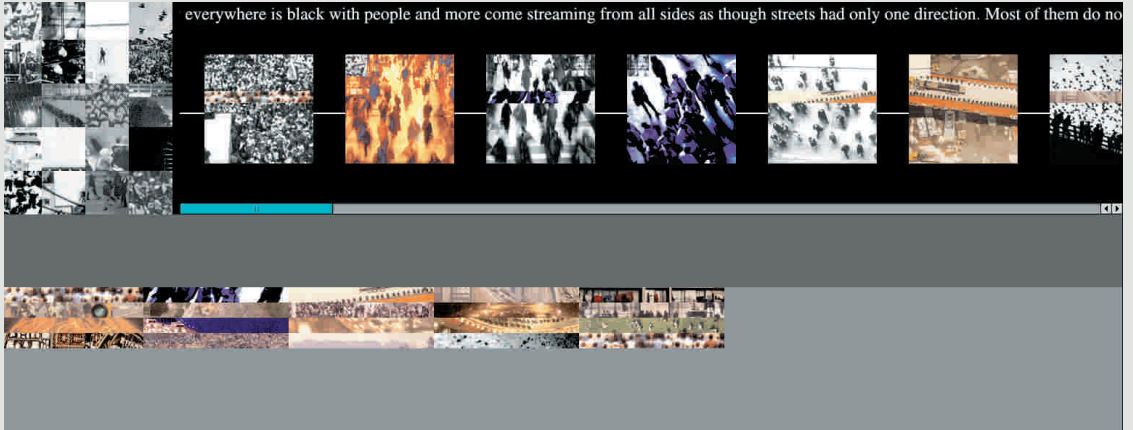
www.ghostcity.com/crowdsandpower

Crowds and Power uses mediated images to explore the relationship between space, memory, and territory. Windows containing image fragments emphasize the displacement of individuals and the transformation of urban space where large gatherings, demonstrations, and struggles are represented. By juxtaposing charged images with theoretical and philosophical texts about the nature of crowds this website explores internal and external conflicts.

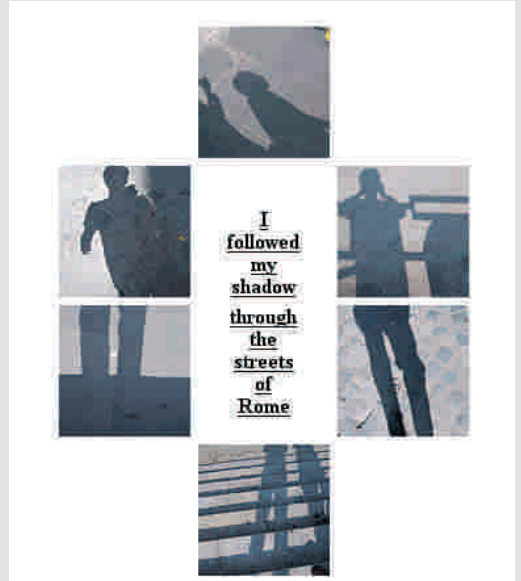
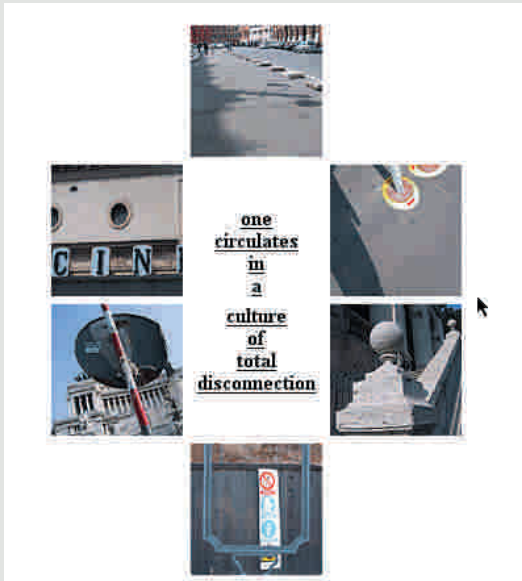
Random Paths

www.randompaths.com

Random Paths is a poetic web project that functions as a travelogue. It is about sequence and memory and how different groupings of images and passages of texts can create different associations. Random Paths is meant to be circular and hopefully upon each viewing new meanings will be generated. By following hyper links viewers move through specific groupings of images. At random instances new windows appear, purposely interrupting the flow of information.



Crowds and Power



Random Paths



Visual Chaos
www.visualchaos.org

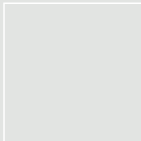
Visual Chaos (caos visual) es una breve obra de internet que explora la idea de caos en la web. El sitio explora ideas referentes a una idea abstracta de la ciudad. Las imágenes representan sombras y cuerpos. Explora la ideas de ser tragado por la ciudad. Visual Chaos explora cuadrículas como metáfora de los muchos y diversos caminos que uno puede seguir en la ciudad moderna.

Visual Chaos
www.visualchaos.org

Visual Chaos is a short web work that that explores the idea of chaos on the web. The site explores ideas relating to an abstracted idea of the city. The images depict shadows and bodies. It explores the ideas of being swallowed by the city. Visual Chaos explores grids as a metaphor for the many different paths one can journey down in the modern city.

Jody Zellen

Artista, vive en Los Ángeles, California. Trabaja en diferentes medios simultáneamente haciendo fotografías, instalaciones, arte en red, arte público, así como libros de artista que exploran el tema del medio urbano. Recibió una Beca de Cultural Affairs (COLA) 2004 y recientemente expuso a en solitario en el Museo de Arte de Laguna, 2004-2005. Su trabajo fue expuesto en la galería Carl Berg y en Domestic Setting en Los Ángeles. Otras exposiciones: "Futuresonic 04," Manchester, Inglaterra; "Images Festival " Toronto, Canadá, 2004; "Downtown Digital", Galería Digital Pace, Nueva York, 2003; "Day Job" New Langton Arts, San Francisco, California, 2002; XXV Bienal de Sao Paulo, 2002; "Urban Festival", Zagreb, Croacia, 2002; "Artfuture2000", Taipei; "Bienal Internacional de Arquitectura", Florencia; y "Net_Condition", ZKM, 1999. Su website "Ghost City" (www.ghostcity.com) creado en 1997 es una meditación poética sobre el ambiente urbano que cambia constantemente. Otros proyectos en red incluyen las "Random Paths" (www.randompaths.com); "Visual Chaos" (www.visualchaos.org). Su website "Crowds and Power" fue el portal de octubre de 2002 para el artport del Museo Whitney (<http://artport.whitney.org>). "Disembodied Voices" (www.disembodiedvoices.com) es su último proyecto de red.



Jody Zellen

Is an artist living in Los Angeles, California. She works in many media simultaneously making photographs, installations, net art, public art, as well as artists' books that explore the subject of the urban environment. She was a recipient of a 2004 Cultural Affairs (COLA) Grant and recently had a solo exhibition at the Laguna Art Museum, 2004-2005. Her work was recently shown at the Carl Berg Gallery and at Domestic Setting in Los Angeles. Other exhibitions include: "Futuresonic 04," Manchester England; "Images Festival," Toronto, Canada, 2004; "Downtown Digital," Pace Digital Gallery, NY, 2003; "Day Job," New Langton Arts, San Francisco, CA, 2002; the XXV Bienal de Sao Paulo, 2002; "Urban Festival," Zagreb, Croatia, 2002; "Artfuture2000," Taipei; "International Biennial of Architecture, Florence"; and "Net_Condition," ZKM, 1999. Her website "Ghost City" (www.ghostcity.com) begun in 1997 is an ever changing, poetic meditation on the urban environment. In addition to "Ghost City" her other web projects include "Random Paths" (www.randompaths.com); "Visual Chaos" (www.visualchaos.org). Her website "Crowds and Power" was the October 2002 portal for the Whitney Museum's artport (<http://artport.whitney.org>). "Disembodied Voices" (www.disembodiedvoices.com) is her latest web project.

