

# Patrick Tschudi

MECÁNICAS DE LA VIDA EN SOCIEDAD  
MECHANICS OF LIFE IN SOCIETY

Cientos de personas yendo o viniendo, quién sabe de dónde y hacia dónde, como inmersos en una vorágine de la cual no somos partícipes pero que en la que sin duda podemos identificarnos. Todas iguales, pero, al mismo tiempo, todas sorprendentemente distintas.

Hundreds of people coming and going -who knows where to or from- as if immersed in a whirlwind that we are not a part of but that we can without a doubt relate to. All the same and at the same time all are surprisingly unique.

Por Kristell Pfeifer. Licenciada en artes y periodista (Chile).  
Imágenes cortesía del artista.

En las últimas obras del peruano/suizo Patrick Tschudi vemos a un cúmulo de personas diferentes transitar por ciudades o entornos naturales, sin que entendamos bien si vienen o van. Todas en distintas poses y actitudes y cada una vestida de manera singular. Al observarlas en masa y quitarles los rasgos corporales, terminan siendo muy parecidas. Sin embargo, al detenerse y observar centímetro a centímetro, una infinidad de micro historias, personalidades y situaciones salen a la luz y configuran la intimidad de esta confusa masividad.

In the last works of Peruvian/Swiss Patrick Tschudi we see a host of different people passing through cities or natural environments, uncertain if they are coming or going; all in different poses and attitudes and each one dressed in a different way. Observing them in mass and taking away their bodily traits, they end up being very similar. However, stopping and observing them centimeter-by-centimeter, an infinity of micro stories, personalities and situations come to light and shape the intimacy of this confusing mass.



Press Esc to exit full screen mode.

Patrick Tschudi pasó de menos a más, literalmente hablando. Sus primeras series destacan por el uso de uno o dos personajes y una escena simple en la que se configuran planos sencillos a través de una técnica que lo acompaña hasta el día de hoy. Tal es el caso de *Signs* (Signos), *Nowhereland* (En ningún lugar) y *Dark Hollow* (Oscuro Vacío). Poco a poco el trabajo ha ido complejizándose hasta convertirse en la entramada red de personajes y relaciones que hoy percibimos. El proceso es simple en esencia pero riguroso en su desarrollo. Horas de investigación para dar con la imagen perfecta que, sumada a elementos de otras tantas, configurarán el escenario final. Luego, el dibujo digital trabajado en base a vectores y la manipulación del color para lograr el resultado perfecto. Tonos lisos, planos recortados y figuras geométricas son la base de un trabajo que habla del ser humano y el entorno común en el que nos desenvolvemos actualmente. En la serie *Dark Hollow* (2009) vemos una sucesión de vistas frontales de casas estilo americano con uno o dos personajes en su exterior. Las imágenes fueron rescatadas de internet durante la crisis *sub-prime* en Estados Unidos, cuando había muchas casas disponibles a la venta. La estética, el silencio que transmiten y el aislamiento de los individuos recuerdan a las pinturas de Edward Hopper, pintor célebre de la incomunicación y soledad de la sociedad americana contemporánea.

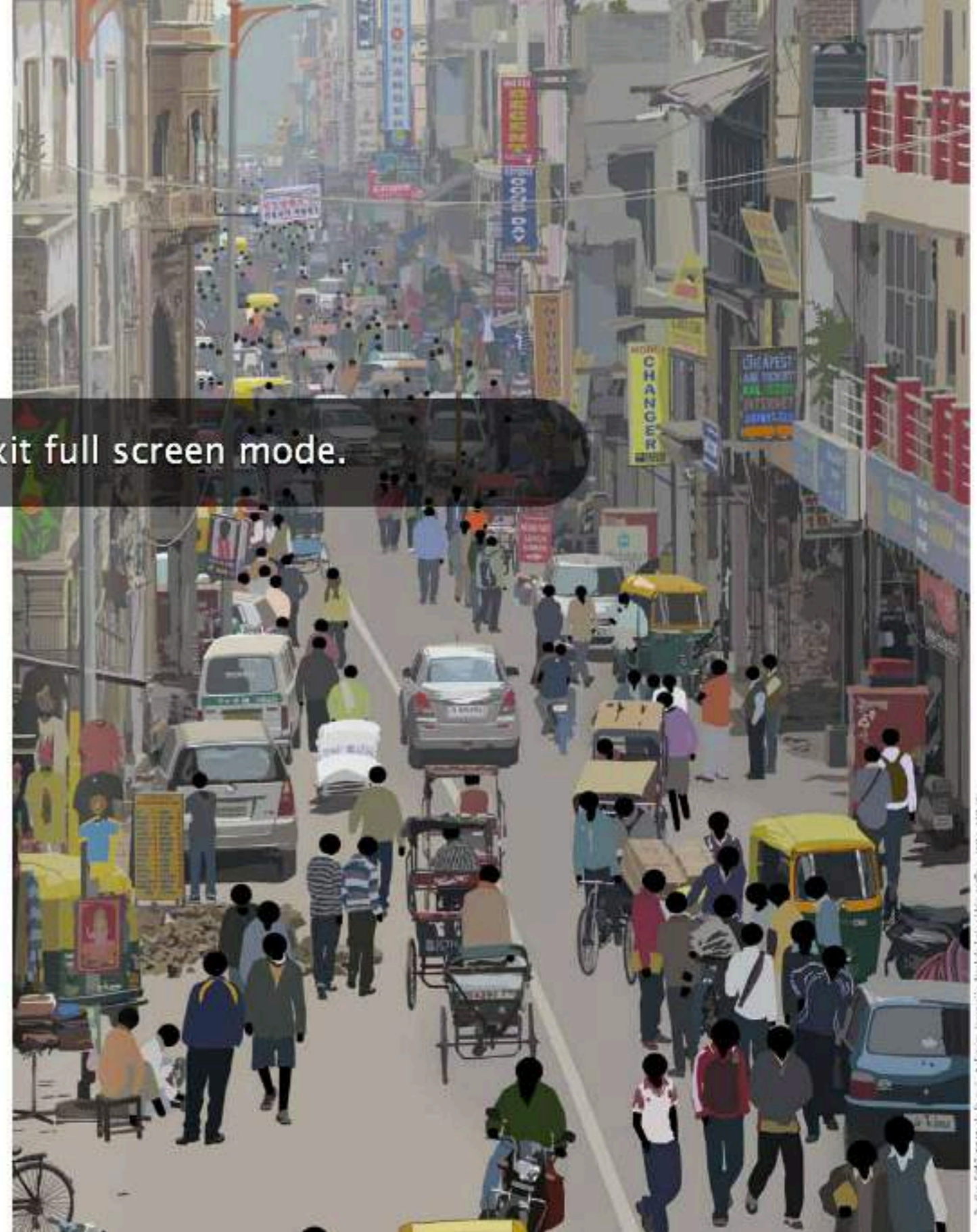
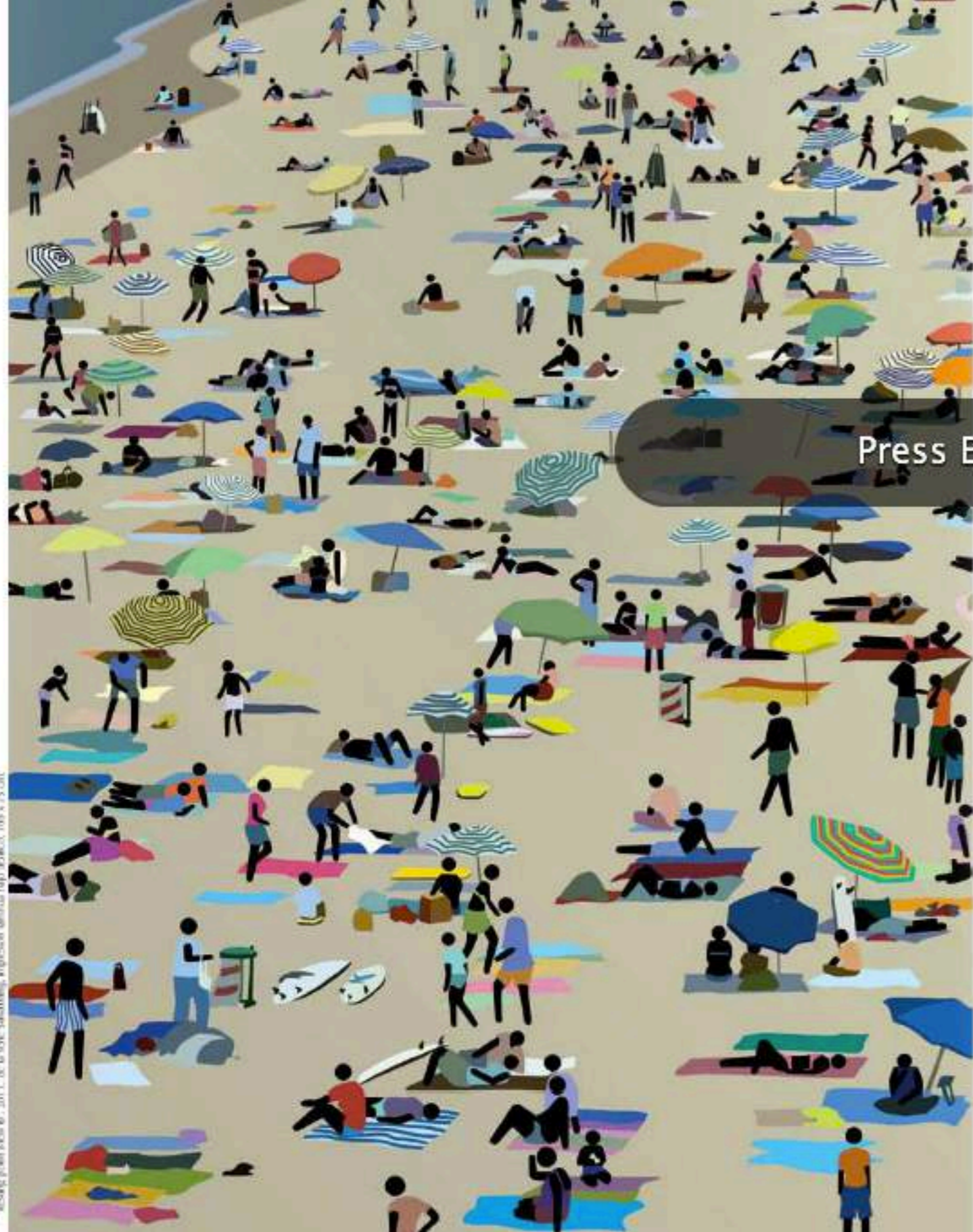
En sus series más recientes, *Swarming* (2011)<sup>4</sup> y *Believers* (2013) (Creyentes), la misma técnica ha abierto camino a un sinfín de personajes que se pasean por parques y playas que podrían estar en cualquier lugar y también por las principales avenidas comerciales de distintas ciudades alrededor del mundo. La primera, una desvinculación del lugar específico y la puesta en escena de una situación de la que todos hemos sido parte alguna vez.

Patrick Tschudi went from less to more, literally speaking. His first series stand out for the use of one or two characters and a simple scene in which simple designs are formed using a technique that he still uses today. Such is the case of *Signs*, *Nowhereland* and *Dark Hollow*. Little by little the work has become more complex until becoming the web of characters and relationships that we see today. The process is simple in essence but rigorous in its development. Hours of research to come up with perfect image that, combined with many other elements, will make up the final scene. Then, the digital drawing is created based on vectors and color manipulation to achieve the perfect result. Smooth tones, cut planes, and geometric figures are the basis of a work that speaks of human beings and the common environment in which we currently move along. In the series *Dark Hollow* (2009), we see a succession of front views of American style houses with one or two people outside. The images were retrieved from the Internet during the sub-prime crisis in the United States when there were many houses up for sale. The aesthetics, the silence that they transmit and the isolation of the individuals remind us of the paintings of Edward Hopper, the famous painter of isolation and loneliness of contemporary American society.

In his more recent series, *Swarming* (2011) and *Believers* (2013), the same technique has opened way to a myriad of characters that pass through parks and beaches that could be anywhere, as well as main commercial avenues of various cities around the world. The first of the series depicts a separation of a specific place and stages a situation that we have all been a part of at some time or another.

<sup>4</sup> Término que podría ser traducido como el movimiento de un enjambre o bandada.





Press Esc to exit full screen mode.

El hecho mismo de recrearse yendo a un parque o una playa cualquiera, inmiscuyéndose en la multitud de gente hasta casi pasar desapercibido en la masividad. La segunda, un análisis al turismo en tiempos de globalización, donde en muchos casos la visita a sitios puramente de consumo es una parada obligada en las principales ciudades del mundo. Un espacio incluso más visitado que los templos o iglesias del mismo lugar, de ahí el título de la serie que alude a la "sacralización" de estos espacios por medio del turista.

Pero lo que a ojos de muchos puede ser una crítica a nuestro modo de vida actual, para Tschudi no es más que poner en evidencia hechos que suceden hoy en día. "Es una manera de constatar un comportamiento mecánico de cómo interactuamos en nuestro día a día, ya sea con el comercio, con el ideal de bienes propios, con imágenes de ocio. Considero que son comportamientos estereotipados, no pensamos mucho sino que simplemente actuamos de esa manera", explica.

En cada una de sus obras, Tschudi erradica los rasgos personales de sus personajes, dejando que solo su vestimenta y actitud física develen su carácter. La intención detrás de esta carencia de identidad es que cualquier espectador pueda proyectarse en los personajes: "A veces siento que es como un trabajo de erradicar el ego de las personas y quitarles la importancia personal, en el sentido de que todos pueden ser el mismo personaje". Somos partícipes de las obras en la medida que nos identificamos con las situaciones habituales que éstas reproducen. Somos voyeuristas de una situación de la que hemos sido parte cientos de veces. Somos ellos o ellos son nosotros. Somos todos sus personajes y ninguno al mismo tiempo. **AL**

Such as, having fun at a park or the beach and meandering through the crowd of people until getting lost in the masses. The second is an analysis of tourism in the era of globalization, when many times the sites of the main cities of the world are visited purely for consumption. Sites even more visited than the temples or churches of the cities; hence the title of the series refers to the "sacredness" of these places to the tourist.

But what may be seen criticism of our way of life today in the eyes of many, to Tschudi is no more than showing what is going on in the world today. "It is a way of affirming the mechanical behavior of how we interact in our day to day lives, whether with commerce, the ideal of personal property or images of leisure. I consider them stereotypical behaviors, we don't think about it much, we just act that way", he explains.

In each of his works, Tschudi eradicates the personal traits of his characters, leaving only the clothing and physical attitude to reveal their character. The intention of this lack of identity is that any viewer may see themselves in the characters: "Sometimes I feel like it is a job of eradicating the ego of people and taking away their personal importance, in the sense that they all may be the same character". We are participants in the works to the extent that we can identify with the common situations that they reproduce. We are onlookers of a situation that we have taken part in hundreds of times. We are them or they are us. We are all of his characters and none of them at the same time. **AL**



Press Esc to exit full screen mode.