



MATÍAS DUVILLE EL FONDO INESTABLE **BARRO**

El fondo inestable es un lugar donde por vibración y contraste las obras, de diferentes temperaturas y temporalidades, conviven en bloque. Con materiales orgánicos e industriales, Matías Duville nos lleva a experimentar una secuencia de estados que van desde el frío helado al calor extremo.

- ^L Un elemento frecuente en tu obra es el juego entre superficie y profundidad. Pienso en los primeros trabajos sobre madera y sus incisiones ¿Por qué *Fondo inestable*?
- ^M Es una idea que tomé de un video del 2017. Como siempre, la raíz está en cosas que quedan dando vueltas. Los nombres llegan sin una razón aparente pero de golpe se instalan como una pieza de Tetris. Uno está perdido y de repente se escucha el “clack” de la parte que faltaba y ahí está. Con esto no quiero decir que es el único que podría existir en el universo. En la lista estaban: *Ciencia Folk, El camino real, Superficie Entrance, Extrarradio, Filtro, Fénix, Águilas de ciudad, Hielo azul, Airwaves, Enter, Scratch, Panawave, Río seco, Esqueleto de coral, Río Eléctrico, Crema del cielo, Pesca de altura, Amanecer, Retroceder, Fondo en cumbre, Unboxing 23, Peces solubles, Peces tropicales, Danza superficie...*
- ^L Siempre hay una relación íntima entre los materiales y la imagen ¿Cómo construís este diálogo?
- ^M Las obras de esta exposición las vengo trabajando hace un par de años. Mudé parte de mi estudio a un parque industrial con acceso a otras materialidades, así comienzan a surgir otro tipo de diálogos que de alguna manera entran en las imágenes.
- ^L ¿Qué relación tienen estos nuevos trabajos con todo lo que venías haciendo?
- ^M Hay raíces, hilos que me unen con el core misterioso de siempre pero la corteza es otra, hay cambios en la superficie.
- ^L Piedra, papel o metal.
- ^M En el medio fabril, industrial en el que estoy trabajando tengo acceso a distintos materiales, desprendimientos de cosas con un fin y un pasado variado. Por otro lado mi hermano hace años está trabajando en un vehículo-monstruo, una especie de lugar autosuficiente donde podrías vivir eternamente perdido en el paisaje. Este transporte pasó por varias pruebas de materiales y en las inmediaciones de este experimento quedaron retazos de aluminio aislante que se usa para crear paredes. Este material me pareció interesante ya que tiene tres *layers*. El primero es el metal superficial, que es el que está a la intemperie, después hay una goma negra aislante y el último layer interno es para el *indoor*. Comencé a trabajar rasgando este material penetrando con distintas herramientas sobre esa primera capa súper fría, luego atravesando la corteza donde brota ese caucho cálido. Lo más interesante es como esta acción técnica es la génesis de las imágenes.
- ^L Es notable el contraste entre los dibujos en grafito, los trabajos en metal y los collages cósmicos hechos con plumas, que son completamente distintos a todo lo que conocía de tu trabajo.
- ^M Con las plumas sobre esmalte negro fresco y brillante quería hacer un trabajo border que rozara la idea del *street art*. Algo impune y casi vulgar ¿pero que sería vulgar? ¿qué sería lo impune? Si uno hace *zoom out* somos solo hormigas peleando por los límites de las cosas... bueno... entonces tenía esos elementos que me generaban sutiles límites espaciales y ahí vinieron ideas que conectaban con los *black bird* (aviones espías) o el efecto de la silueta invisible del monstruo al que no podían matar en la película *Depredador*. Así me muevo en ese espacio moviendo aerosoles y plumas que se pegan a la superficie brillante.
- ^L Los trabajos con *Mylar* necesitan un tiempo diferente. ¿Por qué elegiste este material?
- ^M Intento mezclar la nocturnidad y el estado onírico. En estos trabajos es necesario ir ajustando la vista. Las obras requieren el movimiento del espectador en ángulos de reflejo. Son difíciles y eso es lo que más me interesa. Con esfuerzo en un momento aparece ese vínculo que conecta con la imagen, con tu estado de nocturnidad, ahí estás solo omnipresente.
- ^L Las pinturas en el lado externo de la sala principal también están en el borde, no sólo por el hecho de estar entre dos espacios sino porque también son increíbles y repelentes a la vez. Atrapan.
- ^M Son obras que remiten a puertas de tamaño universal, como la puerta placa. Cuando las hacía pensaba en el contexto *outdoor* de entrada de hoteles o casas noventosas de algunos suburbios de pueblos marítimos con reflectores, paredes salpicré y todo esa parafanalia... Son obras sobrevivientes, de esas que pasan por muchas sesiones de trabajo, incluso el calor y las tormentas de verano, un camino largo en la búsqueda del sendero. Piezas de exterior en todos los sentidos que se acoplaban a la idea arquitectónica de esta exposición. La lógica del portal hacia el mundo químico con lejanas reminiscencias *fake* de fresco renacentista hecho con *foam* y materiales acuáticos para navegar olas.
- ^L Está afuera de la sala principal pero es una pieza clave de la exhibición, *Lago crack* es el registro de lo que pasa en la superficie de un lago, es el sonido ambiente e inclusive le da la temperatura a toda la muestra.
- ^M Es un video que hice en un lago que se convierte en un medio sólido y frágil al mismo tiempo. Pensaba en el estado de las cosas y como trastocar esa noción. Cuando ralentizo la imagen y el sonido, cuando hago un *close up* de los *frames* de estas imágenes por un instante siento el calor, siento estar cerca de ese core que se derrite cada día más.

El fondo inestable [Unstable Depths] is a place where a range of artworks resonate and contrast with another, co-existing at different temperatures and in different temporalities. Employing both organic and industrial materials, Matías Duville presents us with a sequence of states ranging from freezing cold to extreme heat.

- ^L A frequent element of your work is the play between the surface and the depths. I'm thinking of your first artworks with wood and its incisions. Why *Unstable Depths*?
- ^M The idea came from a video from 2017. As usual, the roots lie in the things that have been bubbling away beneath the surface. The names come with no apparent logic to them but suddenly settle like in a game of Tetris. You're lost and then from out of nowhere you hear a “click” from the missing piece and there you are. Which isn't to say that it's the only piece that could possibly have existed. The list also included: *Folk Science, The Real Path, Superficial Entrance, Extraradio, Filter, Phoenix, City Eagles, Blue Ice, Airwaves, Enter, Scratch, Panawave, Dry River, Coral Skeleton, Electric River, Cream of Sky, High Altitude Fishing, Dawn, Return, The Bottom of the Peak, Unboxing 23, Soluble Fish, Tropical Fish, Superficial Dance...*
- ^L There's always a close relationship between the materials and the image. How do you build that dialogue?
- ^M I've been working on the artworks in the exhibition for a couple of years. I moved part of my studio into an industrial park with access to new materialities and that spurred new kinds of dialogues, which appear in the images to some degree.
- ^L What is the relationship between these new pieces and the ones that came before?
- ^M There are roots, threads that connect me to the same mysterious core as always but the skin is different, the surface has changed.
- ^L Stone, paper, or metal.
- ^M In the factory, industrial context in which I'm working I have access to different materials, offshoots from things with a range of different pasts and purposes. Also, for years, my brother has been working on a monster-vehicle, a kind of self-sufficient place where you can live forever, eternally lost in the landscape. He tested several different materials for his mode of transport and a few scraps of insulated aluminium cladding were left in the area surrounding the experiment. I found the material interesting as it has three different layers. The first is the metal on the surface, which is exposed to the elements, then there's the insulating black rubber and the final layer is for the indoors. I started out scratching the material, and poking holes with different tools into the first extremely cold surface, and then into the warm rubber. The most interesting aspect is how this technical act generates images.
- ^L The contrast between the graphite drawings, metal pieces and cosmic collages made out of feathers is remarkable, they're completely different to anything else I've seen of your work.
- ^M With the feathers over fresh, shiny enamel I wanted to make a marginal work that bordered on street art. Something impervious and almost commonplace, but would it be commonplace? Would it be impervious? If you zoom out you'll see that we're nothing but ants squabbling on the edges of things... well... so I had these elements, which suggested subtle spatial limits and then came ideas linked to Blackbirds (spy planes) or the effect of the invisible silhouette of the monster they couldn't kill in “Predator”. That's how I move in the space with aerosols and feathers that stick to the shiny surface.
- ^L The work with *Mylar* required more time. Why did you choose that material?
- ^M I try to mix the nocturnal world with dream states. With these artworks, you need to adjust your vision. The artworks need the viewer to move around to see reflections from different angles. With effort, at some point they make a connection to the image and the nocturnal state, so that it just becomes omnipresent.
- ^L The paintings outside the main gallery are also marginal, not just because they're between two spaces but because they're both amazing and repellent at the same time. They're captivating.
- ^M They're artworks that evoke universal-sized doors, like the door sheet. When I was making them I was thinking of the outdoor context of hotel entrances or houses built in the nineties in the suburbs of port cities with lamps, pebbledash walls and all that paraphernalia... These are surviving artworks, the kind that go through many different working sessions, summer heat and storms, a long path on the search for the way forward. Outdoor pieces in every sense of the word that fit the architectural dimension of this exhibition. The logic of the portal into a chemical world with faint connotations of faux Renaissance frescoes made out of foam and aquatic materials for surfing waves.
- ^L It's outside the main gallery but it's a key piece in the exhibition, *Lago crack* [Crack Lake] is a depiction of events on the surface of a lake, it's the ambient noise and even sets the temperature of the exhibition.
- ^M It's a video I made of a lake that becomes a solid and fragile medium at the same time. I was thinking of the state of things and how to undermine that notion. When I slow down the image and sound, when I present a close up of the frames of these images, I feel warm for a moment, I feel that I am close to a core that melts a little more every day.