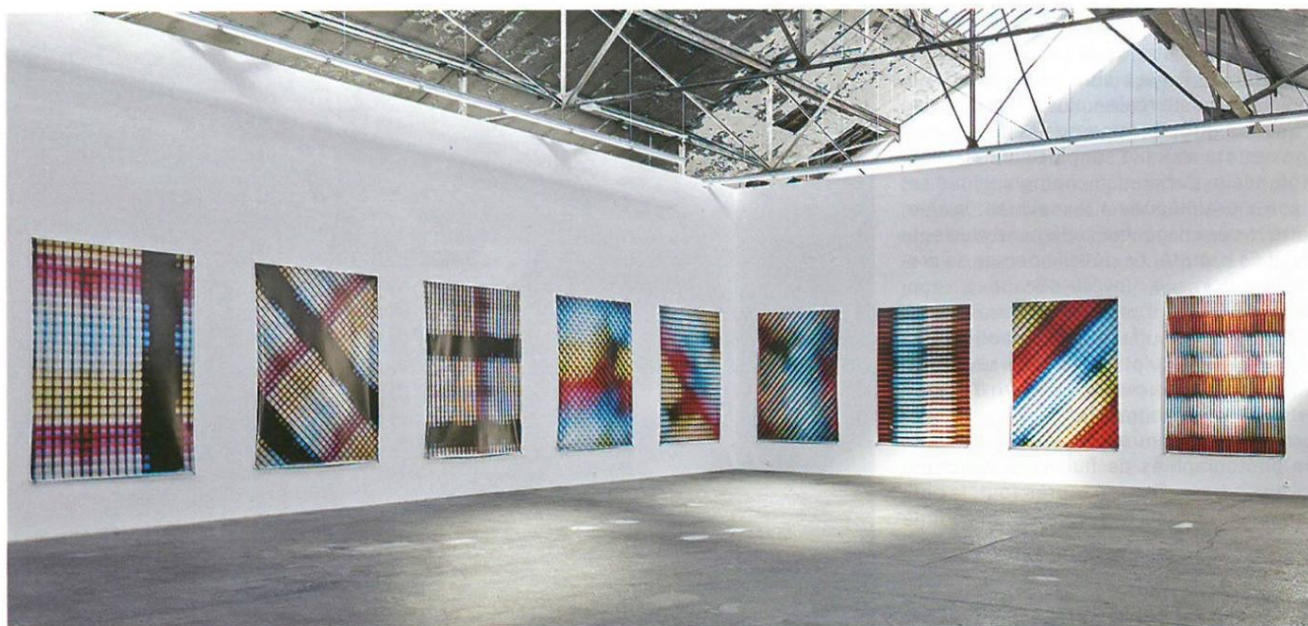


INTRODUCING

MATAN
MITTWOCH

Audrey Illouz



Matan Mittwoch explore les techniques d'enregistrement et de reproduction pouvant générer une image ou un objet. Il a mis au point des dispositifs de prises de vues invisibles au spectateur qui permettent d'observer le « comportement » d'un écran tactile et de contrôler le processus de création d'une image, de sa genèse à sa duplication. Une exposition de son œuvre s'est tenue à l'automne 2016 à la galerie untilthen, à Saint-Ouen.

■ Des machines se font face et fonctionnent en circuit fermé, l'œil mécanique et omniscient concurrence l'œil humain pris dans une expérience cognitive et perceptuelle, parfois cinématique, générée par la machine.

SATURATION

L'installation intitulée *Laterna Magika* (2013) met en présence des outils de calibration d'images d'époques différentes : un agrandisseur est réarticulé pour fonctionner comme un projecteur diffusant une diapositive. L'image projetée est en revanche réalisée grâce à la technologie numérique : elle est construite de manière récursive à partir d'une capture d'écran de la page d'accueil de l'application photoshop, jusqu'à obtenir une image dense et noire, un effet de tunnel. La mise en abîme de l'image numérique convertie sur un support analogique et projetée par un outil analogique porte sur la génération des images. Cette stratification de l'image est assez emblématique des recherches ultérieures de l'artiste, cette fois-ci appliquées à la surface d'un écran tactile. En exploitant le phénomène de saturation visuelle, l'artiste observe les paramètres phy-

siques d'un iPad, et notamment le « comportement » de l'information lumineuse et les variations colorimétriques qui s'opèrent en fonction de l'orientation de l'écran en format portrait ou paysage.

La série *Blinds* (2015) se compose d'une séquence de neuf impressions jet d'encre de grand format et relève de ce que l'on pourrait appeler un larsen visuel (1). Le dispositif est le suivant : un iPad et un appareil photo parfaitement parallèles sont positionnés sur un disque entraîné par un système robotique. L'iPad diffuse une image blanche que l'appareil-photo enregistre puis renvoie à l'iPad pour affichage au cours de trois rotations. À chaque rotation, une séquence de neuf prises de vues est réalisée, soit au total vingt-sept prises de vues. Chacun des neuf tirages condense trois prises de vues. Le flux d'informations incessant et excessif habituellement véhiculé par l'écran (texte, image) s'efface ici au profit d'une saturation d'information lumineuse, physique. *Blinds* met donc en abîme la surface d'une image blanche et révèle la structure de la grille colorée par stratification. Dans cette génération de l'image par la

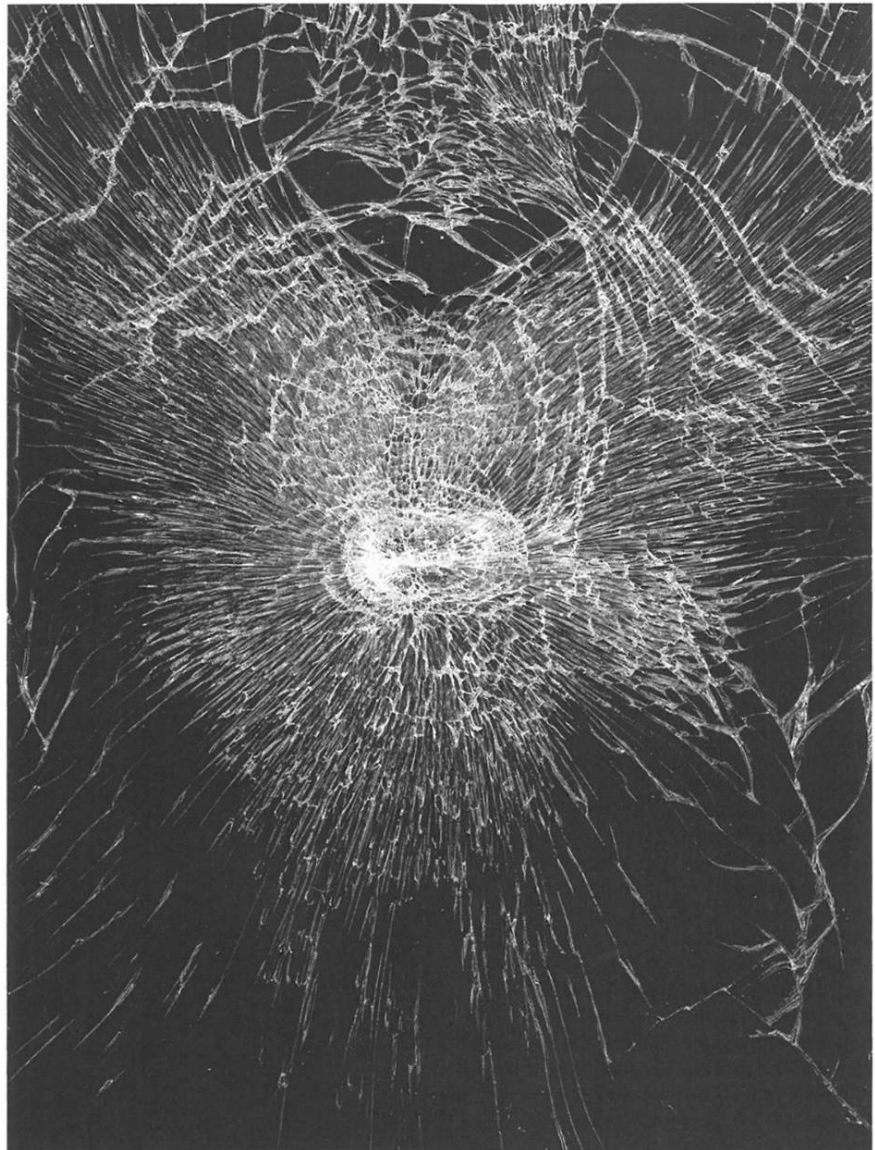
« Blinds [I-IX] »,
« X's Y's and in between ».
Vue de l'exposition
à la galerie untilthen, 2016.
Exhibition view

machine et pour la machine, l'observation et la prise de vue sont déléguées à l'œil mécanique, capable d'explorer la surface de l'écran. En choisissant de perturber le système en le saturant, l'artiste a néanmoins prémédité la situation. Cet acte de perturbation visuelle (l'effet larsen) fait naître une nouvelle forme d'abstraction dans l'étirement de l'image numérique. « L'œil réceptif » (2) est tout autant celui du spectateur que celui de la machine. La saturation permet un surcroît de visibilité.

À l'inverse, *Untitled – [Shattered Touch Screen]* (2014) explore la profondeur, en l'occurrence celle de la vitre d'un smartphone brisé. Par le biais d'un dispositif mécanique, l'artiste réalise plus d'une centaine d'images dont la superposition présente une netteté absolue sur plusieurs plans de profondeur. L'opération photographique est à son tour déléguée à la machine. In fine, cette hyper-image, qui superpose plusieurs plans de netteté, ne dévoile rien de sa profondeur. L'image s'avère déceptive : sonder la profondeur d'une paroi de verre ne nous renvoie qu'à la surface. L'œil robotique encore maîtrisé par l'artiste ne nous révélerait-il que des vérités mystiques ? On discerne dans cette photographie noir et blanc une forme ailée qui entretient une parenté avec les photographies de fluides (notamment celles de Louis Darget). Après tout, la photographie fut aussi bien considérée comme la « rétine du savant » que comme le « troisième œil ».

EMPREINTES DIGITALES

Si les deux précédents projets touchent à la vision, l'installation *Touch* (2015) fait cette fois-ci appel à cet autre sens quotidiennement sollicité par la fonction tactile de l'écran (absent de l'installation, mais sous-jacent dans la réalisation). Sur un plateau d'autopsie en inox suspendu est disposée une impression 3D linéaire en plâtre d'une phalange distale surdimensionnée (environ 25 cm). Le processus qui conduit à cette impression 3D est de nouveau le fruit d'une torsion de la machine, du couple scanner et imprimante 3D. L'artiste a acheté sur internet un os humain, une phalange distale. Celle-ci est ensuite scannée et agrandie jusqu'à ce que la machine, à force d'agrandissements, ne puisse plus reproduire l'objet sans dysfonctionner. Sur la forme qui en résulte, des traces laissées par la machine (des erreurs d'impression) rappellent des empreintes digitales. Par une double référence au moulage et au clonage, la sculpture, et ses « replicants » potentiels, est ici ramenée dans le champ de la science-fiction. Le geste déictique qui consiste à pointer avec l'index (3) est désormais adossé à la technologie numérique, et renvoie à l'identité et à la reproduction.



« *Untitled - [shattered touch-screen]* ». 2014.
Épreuve jet d'encre sur papier métallique. 96 x 72cm.
(Court. galerie untilthen). Inkjet print on metallic paper

Une œuvre plus ancienne, *Index* (2013-2014), évoque une empreinte digitale. Cette analogie formelle avec laquelle joue le titre repose avant tout sur une illusion d'optique. Le dispositif est plus rudimentaire, plus bricolé : l'objet observé est un carton ondulé. Une feuille de papier noire trouée laisse passer la lumière entre l'appareil et l'objet photographié. Par un effet optique, face à l'image, l'œil ne parvient pas à accommoder. Le cerveau fait l'expérience de la saturation. C'est cette expérience de la saturation qui est rejouée de manière plus sophistiquée par la machine dans les œuvres ultérieures de Matan Mittwoch. ■

(1) L'effet larsen apparaît lorsque le signal de sortie d'un système est réinjecté à l'entrée.

(2) L'expression « l'œil réceptif » reprend le titre de l'exposition dédiée à l'art cinétique *The Responsive Eye*, qui s'est tenue au MoMA, New York, en 1965.

(3) Le geste déictique est tout autant un geste pictural référencé qu'un signe par connexion physique qui a permis d'analyser le médium photographique. Je renvoie sur ce point au texte Rosalind Krauss, *L'Originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes, Notes sur l'Index*, Macula, 2007.

Audrey Illouz est critique d'art et commissaire d'exposition indépendante. Elle collabore régulièrement aux revues artpress, Flash Art international, 02.

Matan Mittwoch explores modalities of recording and reproduction that can generate an image or an object. He has developed picture-taking apparatuses that are invisible to the viewer and make it possible to observe the "behavior" of a touch screen and control the process of image creation, from its genesis to its duplication. An exhibition of his work was held in the fall of 2016 at the untilthen gallery in the Paris suburb of Saint Ouen.

Machines facing one another are hooked together in a closed circuit. A mechanical, omniscient eye competes with the human eye in a machine-generated cognitive and perceptual—and sometimes kinetic—experiment. The installation *Laterna Magika* (2013) brought together image-processing technologies from different eras. A darkroom enlarger was reconfigured to serve as a slide projector. The projected image, however, was digital, produced through the recursive use of a screen grab of the Photoshop home page duplicated over and over until the image is as dense and black as if we were looking into a tunnel. What is addressed by the mise-en-abyme of the digital image converted into an analogue format and projected by an analogue device is the process of the generation of images itself. This image stratification was emblematic of this artist's later experiments using the surface of a touch screen.

SATURATION

In his explorations of the phenomenon of visual saturation, Mittwoch observed the physical parameters of an iPad, and especially the "behavior" of information-bearing light and the colorimetric variations that take place depending on whether the screen is set for portrait or landscape mode. The series *Blinds* (2015) comprises a sequence of nine large-format inkjet prints producing what could be called visual feedback.⁽¹⁾ An iPad and a camera were positioned perfectly parallel to one another on a disk driven by a robotic system. The iPad sent out a white image that the camera recorded and then sent back to the iPad for display over the course of three rotations. There is a sequence of eight shots for each rotation, for a total of twenty-seven. Each of the nine prints concentrates three shots. Saturated light-borne, physical information replaced the incessant and excessive flow of information (text and images) usually displayed on the screen. Thus this sequence created an endless back and forth reflection of a white image revealing the structure of the grid colored by stratification.

Observation and picture-taking were relegated to a mechanical eye that can explore the



«Tuch». 2015. Acier, époxy, épreuve en plâtre 3D. (Court. Dvir Gallery, Bruxelles). Inox steel, epoxy, distal-phalanges linear 3D plaster-print

surface of the screen. But his choice of using saturation to disrupt the very system that produces it was a premeditated act. This visual interference (the equivalent of feedback in a sound system) gives rise to a new form of abstraction through the stretching of the digital image. The "receptive eye" (2) is both that of the viewer and that of the machine. Saturation makes it possible to produce a surfeit of visibility. Conversely, *Untitled – [Shattered Touch Screen]* (2014) explores the question of depth, in this case that of a smart phone's broken glass. Using a mechanical process this artist made more than a hundred images whose superimposition creates an absolute sharpness on several levels of depth. The act of picture-taking is delegated to the machine, and the resulting hyper-image, comprising several layers of sharpness, betrays none of its depth. Probing the depth of a sheet of glass brings out nothing but its surface. Does the artist's mastery of the robotic eye reveal nothing but mystical truths? In this black and white photo we can make out a winged shape resembling photos of fluids (notably those of Louis Darget). After all, photography was once considered the "scientist's retina" as well as "the third eye."

FINGERPRINTS

While his two preceding projects concerned vision, the installation *Touch* (2015) relies on another of the senses ordinarily used by a touch screen (absent from this installation but underlying its realization). On a suspended stainless steel autopsy tray is a linear 3D plaster print of an oversized (about 25 centi-

meter) finger. The process used to make this 3D print was, once again, the fruit of the subversion of machinery, in this case the scanner and 3D printer. Mittwoch went on the Net to buy a human bone, a distal phalange, which he scanned and then enlarged until the machine, because of the repeated enlargements, could no longer reproduce the object without breaking down. Traces left on the resulting print (printer errors) look like fingerprints. This twofold reference to plaster casts and clones imparts a science fiction quality to the sculpture and its potential "replicants." Here the deictic act of pointing with one's index finger (3) is performed by digital technology, now speaking to us about identity and reproduction.

An older piece, *Index* (2013-2014), also calls fingerprints to mind. The formal analogy evoked by the title depends on an optical illusion. The process is as rudimentary and homemade as possible: the observed object is corrugated cardboard. A piece of black paper with a pinhole in it allows light to pass between the camera and the photographed object. Due to the optical effect this generates, the eye can no longer process the image. The brain is saturated. Mittwoch has used more sophisticated machines to rehearse the experience of saturation in his later work. ■

Translation, L-S Torgoff

(1) Feedback is generated when the output signal is reinjected into the input.

(2) The expression "the receptive eye" is taken from an eponymous 1965 exhibition of kinetic art at the MoMA in New York.

(3) A deictic gesture is both a visual reference and a sign created by a physical connection. This concept has made it possible to analyze the medium of photography. On this point see Rosalind Krauss, "Notes on the Index," *The Originality of the Avant-garde and Other Modernist Myths*, MIT press, 1986.

Audrey Illouz is an art critic and independent curator. She regularly contributes to artpress, Flash Art International and 02.

Matan Mittwoch

Né en/born 1980

Vit à/lives in Tel-Aviv

Expositions personnelles/Solo shows:

2013 *Fresh Paint art fair*, Tel-Aviv

Wizo Academy of Design and Education, Haifa

2015 Dvir Gallery, Tel-Aviv

2016 Galerie untilthen, Saint-Ouen

Expositions de groupe/Group exhibitions

2014 *Melting Walls*, The Genia Schreiber University

Art Gallery, Tel-Aviv; *Chamber/Ante-Chamber*,

Bezalel M.F.A Thesis, Tel-Aviv; *Scarlet*, Contemporary

by Golconda, Tel-Aviv; *Measure For Measure*,

Petach-Tikva Museum of Art

2015 *The Museum Presents Itself 2*,

Tel-Aviv Museum of Art, Tel-Aviv