

---

From the Selected Works of Matthew Ryan Smith, Ph.D.

---

Spring 2017

# Mark Stebbins: Pixel, Paxel, Puxel

Matthew Ryan Smith, Ph.D.



Available at: <https://works.bepress.com/matthewryansmith/141/>

**Mark Stebbins: Pixel, Poxel, Puxel**

By Matthew Ryan Smith

*The New Aesthetic is not superficial, it is not concerned with beauty or surface texture. It is deeply engaged with the politics and politicisation of networked technology, and seeks to explore, catalogue, categorise, connect and interrogate these things. Where many seem to read only incoherence and illegibility, the New Aesthetic articulates the deep coherence and multiplicity of connections and influences of the network itself.<sup>i</sup>*

—James Bridle, “The New Aesthetic and its Politics”

≈

First and foremost: Mark Stebbins is a painter. It’s seductive to slip his work into basic categories of craft, computer art, glitch aesthetics, and so on; yet it’s through the language of abstract painting that he wrestles with digital culture and the information age. Both have come to define vernacular life. We’re saturated with Adobe Photoshop, ultra-high definition 4k televisions, and Smart Phones—not to mention the clandestine activities of the National Security Agency, cyber warfare, and unmanned drones. An important part of this is the collapse of public and private spheres, whether we like it or not. In light of these social and political activities, Stebbins’s paintings drift into areas beyond mere aesthetics.

The pixel (and pixelation) continues to be used in ways that obscure the truth-value of images. In the new era of “fake news” and “alternative facts,” pixelation has come to represent a powerful metaphor for the distortion of truth. For example, image manipulators utilize digital pixelation software to obscure the identity of individuals, to camouflage military actions, and to conceal sexual imagery. Moreover, “apps” exist today whose only function is to pixelize digital photographs, interior designers create area rugs comprised only of colourful pixels, industrial designers coat building facades in large pixels, and game designers employ pixel aesthetics to construct virtual labyrinths. The pixel is everywhere, which begs the question: what does this collective fascination with pixelation mean?<sup>ii</sup>

The omnipresence of ultra-high resolution visual technologies indicates an obsession with “high-def” since the early 2000s; as a result, artists and designers engaging with pixel art and pixel aesthetics are often cited as being “oppositional,” even “deviant” to such technologies.<sup>iii</sup> But it’s not so much what’s in the content of Stebbins’s paintings that is oppositional but his technical approach to painting. Thousands—sometimes tens of thousands—of hand-painted pixels underscore a painfully meticulous approach to abstract painting that foregrounds the value of process. It is precisely for this reason that Stebbins likens his work in grids and squares to the methodical practices of knitting and stitching; each forming intricate layers of material that loop in a continuous system to create a network of visual information. How strange that “traditional” crafts such as knitting and stitching relate so closely to the ways that information technology operates today? To Stebbins, each pixel represents a thread which exists on its own, in its own

autonomous space, but it vitally linked to other pixels to forge a kind of quilt, albeit a painted one. This compositional (and conceptual) structure not only blurs the lines between craft and glitch art, but also the lines between craft and progressive painting.

Painted pixels emphasize the materiality of painting and the hand-of-the-artist. They may appear as digital paintings produced by computer software from afar, acrylic hand-paintings such as *Jaggy Flag* (2016), *Clouds Adrift* (2016), and *Crossovers* (2016) embrace pixelation while abstracting it into geometric, fragmented, and curvilinear shapes; or, the edges of which Stebbins describes as “jaggies.” The consequence is a series of geometric abstraction painting masquerading as digital painting; however, his fracturing of the picture plane, implying the existence of variable dimensions, and constructing form through colour 'may speak as much to the influence of Cézanne as it does to the popularity of digital painting using computer software. Over 100 years after his death, Cézanne's stress on the composite structure of painting finds new relevance in the Information Age through Stebbins's pixels. Many of Cézanne's paintings and portraits disclose a pointed attraction to squaring objects on an imaginary grid.<sup>iv</sup> As such, he set a crucial precedent into thinking about how visual perception can be mathematized into geometric structures and shapes. It is no surprise, then, that Stebbins looks to Cézanne to understand how a flat painting can produce the sensation of three-dimensionality. Plus, there's that interest in painting modern life, too.

For artist and writer James Bridle, “The New Aesthetic” characterizes the way that digital networks progressively leak into the real, physical world.<sup>v</sup> With this in mind, it would seem that Stebbins's paintings attempt to do exactly that: foreground the influence of digital imagery on contemporary visuality, on our very ways of seeing and thus the ways that we communicate with each other. Clearly, the pixel is defining how we experience reality and how we mediate our personal relationships through technology. It says a lot about who we are and what we've become.

*February, 2017*

## Endnotes

---

<sup>i</sup> James Bridle, “The New Aesthetic and its Politics,” *booktwo.org* (12 June, 2013), <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/> (accessed 6 February, 2017).

<sup>ii</sup> For more on the collective fascination with pixels in art and visual culture, see: Matthew Ryan Smith, “Hip to be Square: The Pixel Revolution in Art and Visual Culture,” *Blackflash Magazine* 33.1 (Winter 2016): 36-42.

<sup>iii</sup> The full quote reads: “Our team has been debating this for a long time, because we all unanimously love the aesthetic. The debate arose from the occasional anxiety we would get from the “HD this, HD that” fetishism that began in the early 2000s. In a way, our culture’s obsession with higher and higher resolutions made us defiant. It reinforced our stance on pixel art purism.” See: Blake Reynolds, “A Pixel Artist Renounces Pixel Art,” *Dinofarm Games* (5 December, 2015), <http://www.dinofarmgames.com/a-pixel-artist-renounces-pixel-art/> (accessed 6 February, 2017).

<sup>iv</sup> See, for example, Blake Gopnik, “Sublimely at Odds,” *Washington Post* (29 January, 2006), <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/01/27/AR2006012700400.html>

<sup>v</sup> See: Alex Carp, “The Drone Shadow Catcher,” *The New Yorker* (5 December, 2013), <http://www.newyorker.com/tech/elements/the-drone-shadow-catcher>

# GALERIE SIMON BLAIS

## Mark Stebbins : Pixel, Poxel, Puxel

Par Matthew Ryan Smith

---

*La Nouvelle esthétique n'est pas superficielle ni préoccupée par la beauté ou la texture de la surface. Elle est profondément engagée dans la politique et la politisation des technologies en réseaux, et cherche à explorer, cataloguer, catégoriser, relier et interroger ces aspects. Là où beaucoup ne voient qu'incohérence et illisibilité, la Nouvelle esthétique articule la cohérence profonde et la multiplicité des liens et des influences du réseau lui-même.<sup>i</sup>*

– James Bridle, « The New Aesthetic and its Politics »

≈

Mark Stebbins est peintre, d'abord et avant tout. On serait tenté de ranger son travail dans les grandes catégories de l'artisanat, de l'art numérique, de l'esthétique du *glitch* (défaillance technologique) et ainsi de suite. Pourtant, c'est le langage de la peinture abstraite qu'il a choisi pour en découdre avec la culture numérique et l'ère de l'information qui, ensemble, définissent désormais la vie vernaculaire. Nous sommes saturés d'Adobe Photoshop, de téléviseurs 4K ultra-haute définition et de téléphones intelligents – sans oublier les activités clandestines de la National Security Agency, la cyberguerre et les drones. L'effondrement des distinctions entre sphère publique et sphère privée en est un aspect important, que cela nous plaise ou pas. Au vu de ces activités sociales et politiques, les peintures de Stebbins dérivent jusqu'à des zones au-delà de la seule esthétique.

Utilisé continuellement de diverses manières, le pixel (et la pixellisation) met en cause la valeur de vérité des images. En cette ère nouvelle des « fausses informations » et des « faits alternatifs », la pixellisation devient une puissante métaphore de la distorsion de la vérité. Les logiciels de pixellisation, par exemple, permettent de manipuler les images pour masquer l'identité de personnes, camoufler des opérations militaires ou cacher des images sexuelles. Par ailleurs, il existe maintenant des « applis » dont l'unique fonction est de pixelliser les photographies numériques; les architectes d'intérieur créent des tapis entièrement composés de pixels colorés; les designers industriels habillent de pixels géants les façades de bâtiments; et les concepteurs de jeux vidéo appliquent une esthétique pixellisée aux labyrinthes virtuels qu'ils construisent. Le pixel étant partout, une question s'impose : que comprendre de cette fascination collective pour la pixellisation<sup>ii</sup> ?

L'omniprésence des technologies visuelles ultra-haute résolution témoigne d'une obsession pour la haute définition qui remonte au début des années 2000. En résultat, les artistes et les concepteurs qui s'intéressent à l'art et à l'esthétique du pixel passent souvent pour « réfractaires », voire « déviants », par rapport à ces technologies<sup>iii</sup>. Or, le caractère oppositionnel des œuvres de Stebbins ne relève pas tant de leur contenu que de l'approche technique adoptée par l'artiste. Des milliers – parfois des dizaines de milliers – de pixels peints à la main attestent d'une approche douloureusement méticuleuse de la peinture abstraite qui valorise le processus. C'est précisément ce qui amène Stebbins à comparer son travail à base de trames et de carrés aux pratiques méthodiques du tricot et de la couture. Dans chaque cas, on forme des couches complexes de matière circulant en boucle dans un système continu, créant un réseau d'informations visuelles. N'est-il pas étrange, ce lien si étroit entre les métiers « traditionnels » du tricot et de la couture et le fonctionnement des technologies de l'information actuelles ? Pour Stebbins, chaque pixel représente un fil doté d'une existence propre, dans son propre espace autonome, mais uni aux autres pixels par un lien vital, forgeant une sorte de courtpointe, mais peinte celle-là. Cette structure compositionnelle (et conceptuelle) brouille les frontières entre l'artisanat et l'art du *glitch*, mais également celles entre l'artisanat et la peinture progressiste.

# GALERIE SIMON BLAIS

Les pixels peints soulignent la matérialité de la peinture et la présence de la main de l'artiste. De loin, on pourrait croire qu'il s'agit de peintures numériques produites par un logiciel. Des acryliques telles que *Jaggy Flag* (2016), *Clouds Adrift* (2016) et *Crossovers* (2016) tirent de la pixellisation diverses formes géométriques abstraites, fragmentées et courbes, dont Stebbins qualifie les bords de « jaggies »<sup>iv</sup>. En résulte une série d'abstractions géométriques peintes à la main, déguisées en peintures numériques; cependant, le fractionnement de la surface du tableau, qui suggère l'existence de dimensions variables, ainsi que la construction de la forme par la couleur, pourraient devoir autant à l'influence de Cézanne qu'à la popularité de la peinture assistée par ordinateur. À l'ère de l'information, plus d'un siècle après la mort de Cézanne, son insistance sur la structure composite de la peinture trouve à travers les pixels de Stebbins une pertinence renouvelée. De nombreux tableaux et portraits de Cézanne révèlent un penchant particulier pour la mise à l'équerre des objets sur une grille imaginaire<sup>v</sup>. Le peintre a ainsi établi un précédent crucial dans la réflexion sur la représentation mathématisée de la perception visuelle au moyen de structures et de formes géométriques. Il n'est donc pas surprenant que Stebbins se réfère à Cézanne pour comprendre comment produire une sensation de tridimensionnalité à partir d'une peinture plane. De plus, il souhaite lui aussi peindre la vie moderne.

Pour l'artiste et écrivain James Bridle, la « Nouvelle esthétique » caractérise la façon dont les réseaux numériques s'écoulent progressivement dans le monde réel, physique<sup>vi</sup>. En ce sens, il semblerait que ce soit exactement cela que visent les œuvres de Stebbins : mettre au premier plan l'influence de l'imagerie numérique sur la visualité contemporaine, sur nos façons mêmes de voir et donc de communiquer les uns avec les autres. Manifestement, le pixel est en train de définir l'expérience que nous avons de la réalité et la médiation de nos relations personnelles par l'entremise de la technologie. Il en dit long sur qui nous sommes et ce que nous sommes devenus.

Février 2017

---

<sup>i</sup> James Bridle, « The New Aesthetic and its Politics », *booktwo.org* (12 juin 2013), <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/> (consulté le 6 février 2017).

<sup>ii</sup> Pour en savoir plus sur la fascination collective exercée par les pixels dans l'art et la culture visuels, voir : Matthew Ryan Smith, « Hip to be Square: The Pixel Revolution in Art and Visual Culture », *Blackflash Magazine* 33.1 (hiver 2016) : 36-42.

<sup>iii</sup> Citation complète : « Le sujet fait débat au sein de notre équipe depuis longtemps, car nous adorons tous cette esthétique. Ce débat est né de l'anxiété que nous causait à l'occasion le fétichisme de la "HD par-ci, HD par-là" qui a commencé au début des années 2000. D'une certaine façon, l'obsession de notre culture pour des résolutions de plus en plus élevées nous a rendus défiants. Notre position par rapport au purisme de l'art du pixel en a été renforcée. » Voir : Blake Reynolds, « A Pixel Artist Renounces Pixel Art », *Dinofarm Games* (5 décembre 2015), <http://www.dinofarmgames.com/a-pixel-artist-renounces-pixel-art/> (consulté le 6 février 2017).

<sup>iv</sup> De *jagged*, qui signifie *en escalier, dentelé*.

<sup>v</sup> Voir, notamment, Blake Gopnik, « Sublimely at Odds », *Washington Post* (29 janvier 2006), <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/01/27/AR2006012700400.html>

<sup>vi</sup> Voir : Alex Carp, « The Drone Shadow Catcher », *The New Yorker* (5 décembre 2013), <http://www.newyorker.com/tech/elements/the-drone-shadow-catcher>