

# 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>