



Emma Webster, *Great Poet!*, 2024. Oil on linen. 304.8 × 213.4 × 3.8 cm | 120 × 84 × 1.5 in. Photo: Marten Elder. Courtesy of the artist and Perrotin.

EMMA WEBSTER *THE ENGINE OF BEASTS*

12 octobre – 16 novembre

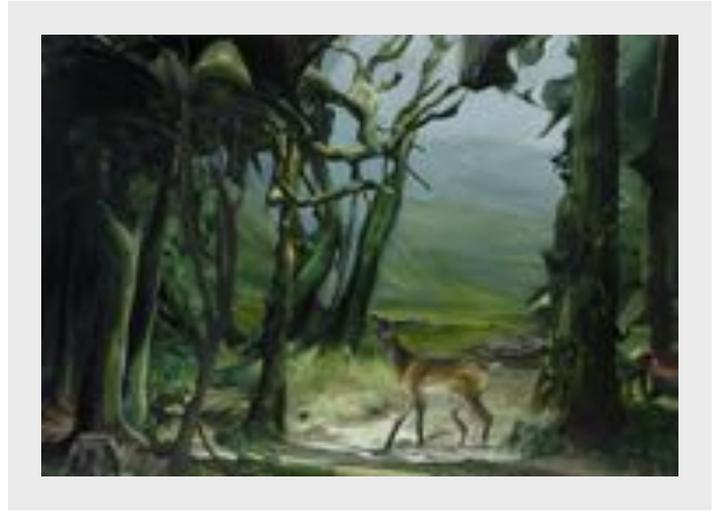
La galerie Perrotin est heureuse de présenter *The Engine of Beasts*, la première exposition personnelle d'Emma Webster à Paris. Pour sa troisième exposition avec Perrotin, Webster met en scène des peintures aux côtés de sculptures, invitant les spectateurs à suivre la représentation d'une créature dans tous ses états. Le thème central de l'exposition: l'étymon latin du mot Engine, *ingenium*, qui signifie habileté ou ruse, évoque également la capacité à passer facilement d'un médium à un autre, comme une forme de vie qui cherche à s'adapter, évoluer et survivre. Entre la transfiguration et les paysages fictifs servant de barrière entre les personnages et les spectateurs, Webster dévoile son intérêt pour la sentience, une combinaison de sentiment, sensation et conscience.

October 12 – November 16

Perrotin is delighted to present Emma Webster's first solo exhibition in Paris, *The Engine of Beasts*. In her third show with Perrotin, Webster stages paintings alongside sculptures, so viewers may follow the representation of a beast in all its states. The guiding theme of the exhibition: The word Engine's Latin etymon, *ingenium*, meaning skill or ruse, also signifies the ability to move easily from one medium to another, like a life-form striving to adapt, evolve, and survive. Between the transfiguration and fictive landscapes that serve as a barrier between the characters and the viewers, Webster reveals her interest in sentience, a combination of sentiment, sensation, and conscience.



Emma Webster, *Fable of Foxes*, 2024. Oil on linen. 213.4 × 304.8 × 3.8 cm | 84 × 120 × 1.5 in. Photo: Marten Elder. Courtesy of the artist and Perrotin.



Emma Webster, *A Twig Snaps Underfoot*, 2024. Oil on linen. 213.4 × 304.8 × 3.8 cm | 84 × 120 × 1.5 in. Photo: Marten Elder. Courtesy of the artist and Perrotin.

Réalité virtuelle ? Virtualité réelle : les ruses d'Emma Webster

Le renard est perdu dans la nuit du tableau ; nous aussi. Quelque chose semble retenir son attention – il marque un léger suspens dans sa progression. À ce titre, *Crafty* s'inscrit dans la longue tradition de la peinture animalière : à ce titre, l'œuvre est rassurante comme l'est la technique choisie, la plus prestigieuse en Occident pendant des siècles, le tableau peint à l'huile sur toile. Mais bien vite divers traits dans l'exposition présentée à la galerie parisienne d'Emmanuel Perrotin sèment le trouble. Certains sont propres aux œuvres. D'autres sont la conséquence de la conception globale de l'exposition.

Les premiers correspondent à la réflexion sur la distance à l'homme suscitée par toute représentation d'un animal, susceptible d'être familier ou bien éloigné. Dans l'œuvre d'Emma Webster, c'est cette dimension qui s'impose. Les animaux apparaissent solitaires, ou par deux, sur un fond de paysage où l'homme n'a pas laissé d'empreinte. La lumière est souvent réduite, avec une grande importance accordée au sol – ainsi pour l'agneau de *Witness*. Mais le titre même de cette œuvre attire l'attention sur un autre trait : le fait qu'une présence à nous invisible semble être perçue par la figure. Une des modalités dominantes est la menace : quelque chose peut advenir et mettre en cause l'intégrité des êtres.

Ceci, jusque dans la façon de les représenter. De fait, sitôt que l'on regarde les œuvres avec une attention plus grande, on se rend compte que « ça ne va pas » - au sens où les conventions occidentales sont à la fois présentes et questionnées. A l'échelle des motifs, tout d'abord, qui sont principalement des figures. Il y a différents cas, un traitement que l'on qualifierait de « réaliste » ; puis à l'opposé, comme dans la représentation du renard précédemment évoquée, ou dans *Bovine Skull* ou plus encore dans l'œuvre mise en valeur par sa localisation dans l'axe de la galerie, *Great Poet!* : on voit de manière évidente que le motif est constitué d'un système de plaques ; ou bien d'une structure qui pourrait être métallique. En tout état de cause, ce qui n'est pas un vrai corps.

D'un coup, l'évidence s'impose : cette nature est fictive. Ces animaux, ceux-là mêmes qui incarnent le rapport immédiat au monde, loin des jeux de l'esprit, ne relèvent pas d'un réel qui nous rassurerait. Des indices apparaissent, à commencer par le paysage, qui rappelle

Virtual Reality? Real Virtuality: The Ruses of Emma Webster

The fox is lost in the darkness of the painting, and so are we. Something seems to catch his attention—he has just barely paused his movement. *Crafty* is part of a long tradition of animal painting: it is reassuring, as is the chosen technique, oil on canvas, which has been considered the most prestigious in the West for centuries. But soon various elements of this exhibition in Emmanuel Perrotin's Paris gallery begin to disturb us. Some of them are related to the paintings themselves, and others are the result of the overall exhibition design.

These paintings make us reflect on the separation between humans and animals, as with any representation of an animal, whether it feels familiar or quite distant. In Emma Webster's work, distance dominates. The animals appear solitary or in pairs within a landscape where humans have left no trace. The light is often limited, and the ground is emphasized, as with the lamb in *Witness*. But the very title of this painting draws our attention to another feature: the fact that the animal figure seems to perceive a presence that is invisible to us. A threatening mood recurs in these paintings, a sense that something could happen and cause physical harm.

This is true also in the way the creatures are depicted. In fact, as soon as we examine the artworks more closely, we realize that something is wrong—meaning that Western conventions are both present and challenged. The figures in the paintings are sometimes treated “realistically.” Then, on the contrary, in the representation of the fox mentioned above, in *Bovine Skull*, and even more so in *Great Poet!* (which is prominently displayed in a central location in the gallery), we can clearly see that the figure is made up of a corroding ligature, or something that may be a metal structure. In any case, it is not a real body.

It suddenly becomes clear: this nature is fictitious. These animals, the same ones who embody an immediate relationship to the world quite distinct from our mental games, are not part of a reality that would reassure us. Clues start to appear, starting with the landscape, which recalls the kind of *fantasy* world seen in many popular forms of art, movies, or video games. And then there's this strange light—not the kind we usually see in paintings, coming from a single source from the upper



Emma Webster, *Bovine Skull*, 2024. Oil on linen. 76.2 × 101.6 × 3.8 cm | 30 × 40 × 1.5 in. Photo: Marten Elder. Courtesy of the artist and Perrotin.

beaucoup des formes populaires d'art, films ou jeux vidéos ; un univers de *fantasy*. Et puis cette étrange lumière, qui n'est pas celle que l'on connaît d'habitude en peinture, provenant d'une même source en haut à gauche du tableau, participant à l'unification de l'espace fictif si importante pendant des siècles, une *lux* ambiante s'opposant à la *lumen* artificielle et partielle. Ici, chaque motif semble porter sa propre *lumen*, empêchant l'unification du monde.

Alors, on dénonce l'artiste : Emma Webster utilise la VR pour réaliser des œuvres. La « réalité virtuelle », en d'autres termes des logiciels permettant de créer de la 3D. L'œuvre devient un jeu d'intermédialité. Dans l'exposition de 2024, le jeu va très loin. Un renard dessiné au fusain va servir de matrice à une version 3D qui sera réalisée en sculpture ou bien servira de modèle pour un tableau.

Alors, on trompe ? On ne trompe pas, puisqu'on voit l'artifice. Que l'on crée des monstres ostensiblement hybrides, comme *Great Poet!* ; ou des figures composées de plaques juxtaposées, comme *Bovine Skull*. Et que pour autant l'intérêt pour le monde inconnu de ces bêtes n'en est pas affecté : car ils renvoient à un problème philosophique récurrent en Occident : qu'est-ce que le monde hors de ma perception ? Par exemple, le monde des animaux. Emma Webster se

left of the canvas, participating in the unification of the fictive space that has been so important for centuries, an ambient *lux* as opposed to an artificial and partial *lumen*. Here, each element seems to contain its own *lumen*, preventing the unification of this world.

So we have caught the artist: Emma Webster makes art using VR or "virtual reality," i.e., software to create 3D images. The artwork becomes an intermediate site. In this exhibition, Webster takes this approach quite far. A fox sketched in charcoal serves as the matrix for a 3D version that is produced as a sculpture and serves as a model for a painting.

Are we being deceived? There's no deception, because we can see the artifice, whether these are manifestly hybrid monsters, such as *Great Poet!*, or figures composed of juxtaposed armatures, like *Bovine Skull*. Yet our interest in the unknown world of these beasts is not affected, for they evoke a recurring problem in Western philosophy: what is the world outside one's perception? For instance, what is the world of animals? Emma Webster has mentioned her interest in contemporary thinking about animal consciousness, which is often defined today as "sentience," a combination of sentiment, sensation, and awareness. And, as for many of her generation, coincides with an overall awareness of the environmental crisis. In this way, the empty landscape could be



Emma Webster, *The Address*, 2024. Oil on linen. 213.4 × 304.8 × 3.8 cm | 84 × 120 × 1.5 in. Photo: Marten Elder. Courtesy of the artist and Perrotin.

dit sensible aux réflexions contemporaines sur la conscience animale, définie souvent aujourd'hui comme « sentience », mélange de sentiment, de sensation et de conscience. Tout cela s'intégrant, comme pour beaucoup de gens de sa génération, dans une sensibilité globale pour la crise écologique : à ce titre, le paysage vide pourrait être interprété comme la représentation d'un monde d'avant ou d'après la catastrophe faisant disparaître les hommes de la surface du globe. Mais en-deçà même de cette conception catastrophiste, il y a juste le respect pour un monde désormais qui n'est plus anthropocentré.

Dans ces conditions, si ce que l'on fait est à la fois vrai et faux, s'il est surtout le résultat d'un complexe jeu entre les médiums, entre les niveaux de réalité : ce qui compte est véritablement l'expérience qu'est le rapport à l'œuvre. Emma Webster n'a pas peur du choc : cinq grandes œuvres, de plus de trois mètres de base, accueillent le spectateur dans la première salle : on n'est pas loin de la logique du panorama, une forme de peinture populaire englobante qui eut ses heures de gloire au XIXe siècle. Pour la gloire – des batailles, notamment. Ici, pour l'anonymat, la simplicité de la perpétuation de la vie. Qu'on ne peut faire qu'observer, avec une mise en valeur très nette de la question du point de vue par le fait qu'il n'est presque jamais frontal (centré, latéral, en plongée, en contre-plongée).

interpreted as the representation of a world before or after a disaster has wiped humans off the face of the earth. But even without assuming such a fateful scenario, there remains simply the respect for a world that is no longer anthropocentric.

So if the artwork is both true and false, if it is the result of a complex interplay between mediums and levels of reality, what truly counts is the experience—the relationship to the artwork. Emma Webster is not afraid to shock: in the first room, viewers encounter five large artworks, each measuring over three meters. This arrangement recalls panoramas—all-encompassing popular paintings that had their hour of glory in the nineteenth century. “Glory” is the right word, because they were especially focused on battles. But here, the artworks capture anonymity, the simplicity of the perpetuation of life. A perpetuation that can only be observed. The issue of perspective is crucial, because these animals are almost never viewed straight-on, but seen centrally or laterally, or from a high or low angle.

And the boundaries of the paintings are explored, especially through the dissociation between the figure and the background. This occurs with the shadow of the main figure in *Great Poet!* and especially in *The Address*: the sheep is placed before what looks like a canvas within the canvas—a painting depicting the landscape. The exhibition as a whole also plays with the limits of the artwork by placing paintings alongside



Emma Webster, *Fox*, 2024. Bronze. 61 × 106.7 × 33 cm | 24 × 42 × 13 in. Photo: Marten Elder. Courtesy of the artist and Perrotin.

Et que les tableaux sont interrogés quant à leurs limites. Ceux-ci, notamment, par la dissociation entre la figure et le fond. C'est le cas pour l'ombre portée de la figure principale dans *Great Poet!* mais surtout dans *The Address*: le mouton est placé devant ce qui apparaît comme une toile dans la toile, une toile réservée au paysage. Ce jeu sur les limites de l'œuvre se retrouve à l'échelle de l'ensemble de l'exposition, par la mise en présence des toiles avec des sculptures: on peut ainsi suivre la représentation du renard dans tous ses états (conformément, on l'a vu, à un processus de création qui permet de l'utiliser dans divers contextes). Avec, notamment, l'étape importante du bas-relief, qui est dans l'histoire de l'art occidental la forme la plus pure du jeu sur la limite entre bi- et tridimensionnalité. Ici, dans *Saxon Fawn*, ce jeu prend une forme angoissante: l'animal semble être sous une sorte de feuille plastique translucide, qui l'enferme. Le seuil s'est refermé.

Le silence des bêtes. Tel est le beau titre de l'ouvrage majeur sur les animaux dans la pensée philosophique occidentale dû à Elisabeth de Fontenay. Le tableau ou la sculpture, muets, relève de ce monde du silence. Pourtant des bruits se font entendre dans l'œuvre d'Emma Webster, ceux qui émanent des titres, si surprenants. Pourquoi *Grum*, « grognement », pour la tête de bélier? La réputation de mauvais caractère? On retrouve ici l'humour de l'artiste, dont on associera, selon le cliché assumé, la posture *tongue-in-cheek* à ses racines britanniques. Mais il s'agit aussi d'une *mimesis* nouvelle, d'une imitation qui désormais s'appelle transmogrification, manipulation des

sculptures. In this way, we can follow the representation of the fox in all his states (in keeping, as we have seen, with a creative process that allows him to be used in various contexts). The stage of the bas-relief is particularly important, because in Western art history it is the purest form of the interplay between two and three dimensions. Here, in *Saxon Fawn*, this interplay takes on a disturbing form: the animal seems to be underneath a kind of translucent plastic sheet that encloses it. The threshold has been closed off.

Le silence des bêtes "The Silence of the Beasts". This is the wonderful title of a book by Elisabeth de Fontenay, a major work on animals in Western philosophy. Mute painting or sculpture are part of this world of silence. Yet sounds are heard in Webster's work—sounds that come from her surprising titles. Why *Grum*, evoking a growl or grunt, for the ram's head? Its reputation for having a bad character? This is a sign of the artist's sense of humor, which, acknowledging the cliché, we might trace to a *tongue-in-cheek* attitude from her British roots. But this is also a new kind of *mimesis*, an imitation which is now called transmogrification, the manipulation of appearances permitted by VR, which the painter—who is voluntarily limited to a fixed medium, determining a single point of view corresponding to a single narrative moment—accepts.

Behind this, there is another image that is expressed in the title of the exhibition: *The Engine of Beasts*. We can interpret this as the evocation of a new kind of mechanism at two levels. The *engine* within the animal,

apparences permises par la VR et que le peintre, lui qui se réduit volontairement au support fixe, déterminant un seul point de vue, correspondant à un seul moment de l'action, accepte.

Derrière cela, une figure, qu'un autre titre plus important encore dit à sa manière. Ce titre, c'est celui de l'exposition : *Engine of Beasts*. On peut y entendre l'évocation d'un néo-mécanisme, à deux niveaux. Le moteur (*engine*) dans l'animal, à la Descartes. Le *rendering engine*, le software qui améliore la vraisemblance des images, Blender – une fois encore le fond et la forme sont étroitement associés. Mais on pourrait peut-être entendre ce que dit la présence récurrente du renard, le vrai fil rouge de l'exposition : le rappel de son étymon latin, *ingenium*. Qui dit l'habileté, qui dit la ruse. Qui fait que l'on passe aisément d'un médium à l'autre, sitôt qu'on est assez malin pour préférer la vie à toute chose. Grâce à l'art, à son inventivité – l'ancien verbe *eng(e)ignier* signifiait « imaginer, inventer », « fabriquer avec art et technique », mais aussi « tromper ».

Emma Webster propose, on le voit, une belle et puissante réflexion sur l'art de représenter en Occident, en intégrant sans crainte la virtualité si c'est elle qui permet de dire ce nouvel réel composé de tant de strates d'images et de corps mêlés. Mais elle se situe en écho avec une réflexion ancienne, celle d'un Guillaume de la Perrière proposant, en 1535, son *Théâtre des bons engins*. Ce n'était pas des moteurs, mais des réflexions sur l'humanité. Aujourd'hui, dans le travail d'Emma Webster comme dans celui de nombre de ses contemporains, cela concerne un monde élargi où humains et animaux, nature et artifice, art et pensée sont irréfragablement associés.

—
Etienne Jollet, historien de l'art,
professeur à l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne

in the way that Descartes expressed it. The *rendering engine*, the software that improves the realism of the images, Blender—once again, form and content are closely associated. But we may also sense something expressed by the recurring presence of the fox, the real guiding theme of the exhibition. The word engine's Latin etymon, *ingenium*, meaning skill or ruse, also signifies the ability to move easily from one medium to another, like a life-form striving to adapt, evolve, and survive. Thanks to art, to inventiveness. Indeed, the Old French verb *eng(e)ignier* means "to imagine" or "to invent," "to produce with art and technique," but also "to deceive."

As we see in this exhibition, Emma Webster proposes a beautiful and powerful reflection on the art of representation in the West, fearlessly integrating virtuality to express this new reality composed of so many layers of combined images and bodies. But her work echoes a centuries-old reflection by Guillaume de la Perrière who wrote *Théâtre des bons engins* in 1535. These were not engines, but reflections on humanity. Today, in Emma Webster's work, these reflections concern an expanded world where humans and animals, nature and artifice, and art and thought are inevitably associated

—
Etienne Jollet, Art Historian,
Professor at the University of Paris I Panthéon-Sorbonne