



Emma Webster, *Antigone II*, 2023. Oil on linen. 76.2 × 101.6 × 2.5 cm | 30 × 40 × 1 in. Photo: Marten Elder. Courtesy of the artist and Perrotin.

EMMA WEBSTER THE DOLMENS

March 8 — April 26, 2023
Tuesday - Saturday 12pm - 6pm

Perrotin Tokyo is pleased to present *The Dolmens*, Emma Webster's first exhibition in Japan.

Inspired by trompe l'oeil paintings and the architecture of the gallery that manifest a recursive composition of a screen within screen, the new suite of drawings and paintings introduce framing as part of an integral aesthetic device.

In this second exhibition with the gallery, Webster visually explores the theme of confined and underground spaces, like the dolmens.

LANDSCAPES WANDERING BETWEEN WORLDS

Up until the 20th century, painting relied on the laws of linear perspective to fix the physical word on the two-dimensional canvas. The subsequent blossoming of photography and film prompted artists to question the role of painting and reconsider the act of viewing the images that emerged in a brave new technological age. Thus began another chapter in the great historical transformation reshaping spatial composition and perception. The painted subject took on its own independent reality, images flowed dynamically between multiple vantage points, and artists harnessed a rich array of color and texture to plumb new possibilities in planar expression. Experimenting with illusion and motion, artists have grappled with how to anchor an image in two dimensions, amid phase shifts and an expansion of space and time. In the present day, digital images (and their reception) offer a next experimental frontier for contemporary artists and viewers. Virtual

展覧会会期: 2023年3月8日 - 4月26日
火曜 - 土曜 | 正午 - 18時

ペロタン東京はこのたび、日本初となるエマ・ウェブスターの個展「The Dolmens」(支石墓)を開催いたします。

展示される一連の新作ドローイングとペインティングは、だまし絵や、画面のなかに画面がある反復的な構図を想起させるペロタン東京の建築からインスピレーションを得ており、枠組み(フレーム)を美的な効果に不可欠な要素として取り入れています。

本展はウェブスターにとって2回目のペロタンでの展覧会となり、支石墓のように閉ざされ、隠れた空間というテーマを、視覚的に探究しています。

彷徨う絵画

絵画は20世紀に至るまで、長らく「遠近法」というシステムに頼って世界を二次元に固定化してきた。その後、写真や映像が開花していく時代になり、画家は絵画の役割について自問しながらイメージを作り出し、それを見るという行為についても問い直しを続けてきている。何にも煩わされることなく、描く対象自体が自立したリアリティになっていくことや、複数の視点を持ち流動するイメージを作り出すこと、そして色彩や質感の豊かさを持ち寄りて平面表現を導くなど、空間構成や認識も大きく変容した歴史がある。二次元に浮上するイリュージョンや、動かないものを動かすと考えたといった、空間や時間の拡張や位相が変化する中に、イメージを二次元にどのように定着させるかの試行は現在でも続いているというわけだ。次に現代の作り手と鑑賞者が嵌まり込んでいるのは、次にデジタル・イメージとその受容についてである。VRのようなテクノロジーは、かつての画家の試み、つまり二次元に三次元を創り出すかという矢印をそのまま延長して、観察者自身を含む環境を、結果に影響を与えること無しに客観的な記述はできないとする、エンドフィジックスにまでたどり着こうというものだろう。しかし、エマ・ウェブスターは、その矢印を再度二次元に戻すということに



Emma Webster, *A Viper in my House*, 2023. Oil on linen. 152.4 × 213. × 3.8 cm | 60 × 84 × 1.5 in. Photo: Marten Elder. Courtesy of the artist and Perrotin.

reality has provided a new tool in the age-old quest of painters to render three-dimensionality. Presumably, such technology seeks to arrive at an endophysical state, where no objective description of an observer's environment is possible without the observer's presence affecting the result.

This makes it all the more fascinating how Emma Webster reorients digital technology back to the two-dimensional realm. Incorporating computer graphics and other technical processes, her images of skies, trees, and terrain represent space and contours as an amalgamation of points fixed to a two-coordinate grid that become an infinite landscape through a careful calibration of three constituent color elements. Digital images are not so different from paintings, in the sense that they are a composite of information that fills a single screen according to a certain order. However, digital images do not physically exist in a constant form, but instead must be continually reconstituted/refreshed anew from digital data each time we want to view them. Unlike paintings, digital images are not backed by a tangible support (i.e., canvas). Instead, they are an immaterial phenomenon lacking physical continuity. Moreover, Webster's use of VR goes further in terms of dimension, perception, and immersion in the image. Her practice is built on the close observation of landscapes, over hours and days, which she then translates into two dimensions. VR devices transcend dimensional barriers to free us from the constraints of physical reality, akin to directly creating another world of its own. By anchoring this world in two dimensions, Webster creates further looping illusions. Her landscapes have a richness of depth that crosses the dimensional threshold. Rather than looking in from the outside as an objective observer of a painting, the viewer of Webster's works is placed in a position to describe the world from within the landscapes themselves, visually traveling across dimensions.

Visual devices can act as a clarifying lens for the desires and intentions formulated (or in Webster's case, painted) by humankind. The Oculus VR device she used in the creation of this work brings greater focus to her intentions: How does she want to see the world, how does she

その関心を集中させるのは興味深いことだ。コンピューターグラフィックスなどを用いた空や樹木や地面といったイメージは、二つの座標で決定された点の集合として空間なり立体なりを表し、色も三つの構成要素の比率によって無限に作り出すことができる。一定の秩序の元にひとつの画面に集められているという点では、絵画の成り立ちと酷似しているが、デジタル・イメージは、都度デジタルデータから再生されるだけで、そこにそのまま存在するわけではない。絵画のように支持体も持たず、物理的な連続性を欠いた非物質的な現象である。ウェブスターが使うVRは、それ以上に次元と知覚、イメージへの没入の度合いについてもその先をいく。彼女の創作活動は、何時間も何日も風景を見つめ続けた上に、それを二次元に創作し直すことだ。VR装置は、次元の障壁を越えて物理的な現実の場の拘束を解き、直接に世界を作り出すようなもので、彼女はそれを二次元に定着させることで更なる、輪をかけてイリュージョンを生み出していく。次元の境界を超えた奥行きのある風景画は、絵画の外から描かれた世界を把握するというよりも、鑑賞者が風景画の中で世界を記述することに等しく、視覚を通した次元の往来は確実に成功していると思われる。

このように、いかなる視覚装置も、人間の作る(ウェブスターの場合は描く)欲望や意図を明確にする。世界をどのように見たいと願ったのか、どう変質させようとしたのか、それによって何を伝えようとしたのか、見る側の感情や感覚をどのように刺激しようとしているのかなど、視覚装置を移行する過程で現れる、彼女の意図がより精密に感知できるのかもしれない。ウェブスターの取り組みは、テクノロジーによって自然の見え方や感じ方を本質的に変容させてしまった、我々を取り巻く現実の環境の変化に呼応している。これまで風景画として想像の中でモノ化されてきた自然と自然以外の境界が流動的になるのに呼応するかのように、環境が人工的で複雑化するにつれ、そもそも自然の現実感が薄れてしまっているという副作用的な事実にも直面する。テクノロジーが操作するのはVR内のことだけでなく、あるときは、ほとんど非現実と思われていたことが、次の瞬間には完全な現実として立ち現れる。何が現実なのか、現実とは確実であるという概念への揺らぎと同時に、テクノロジーが現実を操作してリアルさを薄めてしまうという状況は、ウェブスターが、作品をドラマチックに演出し、人間が作り出し得ない異質な空間の公差や連結を操作することに似ていないだろうか。彼女の作品の前では、もはや視覚的にも身体的にも、我々がいくつもの要素が一定の秩序の元に集められているという、ひとつの統合された空間に存在していることが信じ難い。移動し変転していく空間は現実に定着しているわけではなく、我々が絵画を見るたびに、たえず作られてい

attempt to transform the world, what does she seek to convey as a result, and what emotions/sensations does she seek to stimulate in the viewer? Technology has fundamentally changed how we see and feel nature, and Webster's practice responds to these changes by reshaping our perception of reality. Her work confronts the collateral effects of landscape's evolution. As the environment becomes more artificial and complex, the boundary between the imagined, objectified nature and nonnatural becomes more fluid. Over time, nature has somehow become less "real."

Technology has manipulated and even diluted our sense of reality in the real world. What felt almost unreal one moment appears perfectly real the next. What is reality? Is reality certain? Webster dramatically expresses this disconnect in her work, as if juggling the disparities and interconnections in impossibly alien spaces. Standing before her work, the viewer experiences disbelief on a visual and somatic level—it seems impossible that we, too, exist in a single, unified space made up by an aggregation of elements held together by a certain order.

These transitive/transmutative spaces are not tethered to reality. Webster's paintings have a certain fluid quality, as if they were constantly being rendered anew. To paraphrase Roland Barthes, mythology is a force that makes us believe our subjective reality is objective and immutable. Whereas we once believed nature existed outside the human body, the advent of VR has made us question the nature of reality. Perhaps Webster's work suggests that "reality" as we know it is instead a human construct, generated from within.

Nature is profoundly vast, its complexities bathed in a myriad range of light. Landscape painters have long debated the ideal color, form, and composition to express this natural richness in a convincing way. Yet curiously, even if we might walk in open nature, taking note of what we see, we are rarely conscious of perceiving a "landscape." For there to be a landscape, we have to generate a panoramic wholeness in our minds, greater than an awareness of all the things spread out side by side in our field of vision. In "The Philosophy of Landscape,"¹ Georg Simmel writes that "a boundary, a way of being encompassed by a momentary or permanent field of vision, is quite essential" in order to perceive a landscape as such. Whereas the "material foundation or individual pieces may simply be regarded as nature," nature, in turn, is "transfigured into an individuated 'landscape' by the human gaze that divides things up and forms the separated parts into specific unities."

As there is no single, fixed vantage point in Webster's works, the viewer is free to wander through the landscape as their eyes roam. The expansive spaces unfolding within Webster's paintings are a sublime vestige and vicarious window into her process.

- Hiromi Kurosawa
Chief Curator, 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa

¹ Georg Simmel, "The Philosophy of Landscape," trans. Josef Bleicher, *Theory, Culture & Society* 24 (7-8) (2007), 20–29. Originally published as "Die Philosophie der Landschaft," *Die Gueldenkammer*, vol. 3, issue 2 (1913).

More information about the show >>>

ような、流動的な感覚を作り出す。ロラン・バルトの言う神話作用は、現実が客観的で不動のもののように見せかけることこそが神話作用であるという指摘に依れば、仮想現実も、現実に対する人間の態度を検証することにもなりうるものであり、ウェブスターの作品は、まさに自然という人間の外部で独立して存在していたと信じていたものが、実は人間の内部で作られられたものではないかという視点の存在を示唆している。

自然は極めて壮大で複雑であり、自然の光が照らす範囲も多様であるため、風景画家はしばしば、説得力のある表現に変換するための色や形や構図について悩んできた。ただ単に自然を散策したり見渡したりしても、ただそれだけで風景を見ているという「意識」は生まれてこない。風景であるとの了解は、意識の上ではパノラマティックで統一的なものを生成しなければならない。ジジメルの「風景の哲学」¹を紐解けば、風景であることの意識には、瞬間的あるいは持続的な視界のなかに限界付けられ、包摂されることが不可欠である。風景の基盤は自然にあるとしても、風景として表象されるには、「自然を分割し、分割したものを単独の統一体にまで形成する人間の眼差し」による。

ウェブスターの作品には、固定された視点が存在しない。目が彷徨うに連れて鑑賞者も風景の中を彷徨う。絵画の奥にも傍にも空間が広がることが示唆され、これはすでにウェブスターの制作を追体験していることに他ならない。

— 黒澤浩美
金沢21世紀美術館チーフ・キュレーター

¹G. ジジメル「風景の哲学」(『ジジメル著作集 12』、白水社、1976年)

展覧会に関する詳細はこちら >>>



Photographer: Mack Breeden. Courtesy of the artist and Perrotin.

Emma Webster

Born in 1989 in Encinitas, CA, USA

Lives and works in Los Angeles

Emma Webster's landscape paintings teleport viewers into the otherworldly. The places she depicts, convincing and hallucinatory, merge spatial expectations with mystifying fantasy. The paintings come from a hybrid sketching-sculpting process within screen-space. Webster first constructs scenes in virtual reality, which she then embellishes with theatrical illumination, to create natural vistas that relish in artifice, drama, and distortion. Of her VR models, Webster says: "Working from within the still-life is more akin to how we go about the world. There can be no 'outside.'"

Emma Webster (b. 1989) is a graduate of Stanford University (BA, 2011) and Yale University, where she received an MFA in Painting in 2018. In 2021, Webster published *Lonescape: Green, Painting, & Mourning Reality*, a collection of musings on landscape and image-making in an increasingly digital world.

More information about the artist >>>

エマ・ウェブスター

1989年、米国カリフォルニア州エンシニータス生まれ

ロサンゼルス在住

見る者を異世界に引き込むような風景画で知られるアーティスト。彼女の捉える、現実味を帯びながらも幻覚的な風景は、空間に対する我々の期待と神秘的なファンタジーとを融合させる。コンピューターを使いスケッチと彫刻によるハイブリッドな制作工程を特徴とするウェブスターの創作活動では、制作した作品にバーチャルリアリティ (VR) を活用して舞台照明のような効果を付加し、被写体を結合・誇張・変形させることで新たな自然の情景を作り出す。「静物を (VRの) 内側で作ることは、現実世界を創造するようなもの。そうすることで、(VRの内側と) “外側” という概念がなくなっていく」。VRを使った作品について自身はそう説明する。

1989年生まれ。2011年スタンフォード大学卒業。2018年イェール大学美術学修士号 (絵画) 取得。2021年、デジタル化が進展する世界における風景画と画像制作について熟考した作品集「Lonescape: Green, Painting, & Mourning Reality」発表。

アーティストに関する詳細はこちら >>>
