

“Emma Webster: Reconstructing Nature in the Digital Age,” *Arto*, February 2025.

036

COVER STORY · 封面故事



艾瑪·韋伯斯特

在數位時代重構自然

EMMA WEBSTER

Reconstructing Nature
in the Digital Age

文、採訪 | 嚴瀟瀟 圖 | 貝浩登

藝術家艾瑪·韋伯斯特。(攝影 / Mack Breeden)

“Emma Webster: Reconstructing Nature in the Digital Age,” *Artco*, February 2025.



01

「畫畫，就像是航行於假設、推測、不真實之中。」
(註)

——艾瑪·韋伯斯特 (Emma Webster)

一幅典型的艾瑪·韋伯斯特風景畫，會讓人忍不住想像身處其中會有何感受：穿越幽黯的山谷，或遠眺崎嶇悠遠的原野，周遭遍佈陡峭高聳的石崖，遒勁扭動的樹，蒼茫而遼遠的地平線。宛若師承普桑 (Nicolas Poussin)、康斯塔伯 (John Constable) 或柯洛 (Jean-Baptiste-Camille Corot) 的鄉野風景，但細看之下，從大地、山巒到草木、走獸，從變幻的雲氣到戲劇性的光線，幾乎一切都以流動、扭曲而魔幻的姿態浮現，兼具神秘與開闊、狂暴與天真、不安與超脫。置身這樣的「風景」中，觀者於不經意間遊走於不同的感知介面之間，調動起包含藝術史、神話傳說、自然生態、心理投射等種種知識與反應體系。即便如是，我們還是可以感受到韋伯斯特的作品不僅限於此。

先後畢業於斯坦福大學藝術實踐系和耶魯大學藝術學院的韋伯斯特，學生時代便有製作立體透視模型 (diorama) 的經驗，小雕塑與光在當時就出現於這些近似小型劇場舞台般的立體作品中。後來她也曾創製互動廣告裝置、為劇院設計舞台佈景。不難發現，技術與空間組建，始終位居其創作基底；那麼對於一位後來以繪畫為主要表達媒材的藝術家而言，它們又是如何導向繪畫的？

在韋伯斯特如今已發展成熟的創作過程中，首先是最初的素描草圖催生出實體雕塑，雕塑隨後被拍成照片，最終再轉化為繪畫。其中，雕塑以其過程、而非獨立的作品而存在，是最終轉化為繪畫過程中，透過光影、空間、結構而組織起的一個立體參照。

虛擬實境 (VR) 技術後來被納入這一過程：她藉助VR裝置創

- 01 艾瑪·韋伯斯特 | 獵人的花園 Hunter's Garden
亞麻布面油畫 182.9 × 243.8 cm 2025 攝影 / Marten Elder
- 02 艾瑪·韋伯斯特 | 製作的方法 The Means That Make
亞麻布面油畫 152.4 × 213.4 cm 2025 攝影 / Marten Elder

作虛擬雕塑，再以此作為繪畫的造形來源。這一獨特而略顯迂迴的方法，一方面打開了她所描繪的主題和造型在尺幅、數量、細節、物理特徵等方面的可能性；另一方面，讓作為最終形式的繪畫，得以成為再造、再詮釋的載體，不同的筆觸、色彩選擇所帶來的流動感、新的細節質感，都足以成為繪畫表現中流露出創作者獨特觀點的介質。這樣的過程中，美學形式在物理和虛擬的轉化層次中成為被反覆推敲的對象，韋伯斯特的風景不再只是可供欣賞的對象，也成為反問自身的介面。

一旦埋首精進這樣的創作方法，韋伯斯特的工作很大程度上演變為在種種相異之物間搭建橋樑，在傳統與現代、虛擬與實在之間摸索和提煉出新的內在秩序。當她戴上VR頭戴式裝置、沉浸於一個虛擬世界中藉助3D繪圖軟體來創作時，天然地讓自己區隔於繪畫史上那些戶外寫生的畫家，也顯然不同於依據照片來作畫的現代藝術家。這並不意味著她在現實與想像的二元對立中選擇了後者，反而凸顯的是在解放了物理性的媒材限制後，藝術家得以藉助長久以來在真實世界 (包含自然與人文社會) 中所累積的觀察、感受與知識而投身新的創造。這裡的「觀察」，遙相呼應的是杜勒 (Albrecht Dürer) 建立在對自然深刻理解基礎上的觀察與研究整理，並非直接地模仿或扭曲自然，而試圖從中重構自然，呼喚的是創造者和觀賞者面對對象之下深刻秩序時的能动性。

韋伯斯特希望營造出具吞噬感的空間，因其作品大都擁有較大的畫面尺幅。這呼應了她確實是在一個個虛擬的裝置迷宮中塑造形象的狀況，同時也產生關聯的，是她將戲劇舞台與繪畫深刻連結的思路，是將劇場與繪畫交錯交織後，在一個新的架構中重構出一個與真實相隨、又相異的異托邦。從



02

“Emma Webster: Reconstructing Nature in the Digital Age,” *Arto*, February 2025.

038

COVER STORY · 封面故事



03

這一角度看，韋伯斯特近年來不少作品都明顯暗示了一個劇場舞台般的空間：有些畫面中包含非自然的、源頭不明的詭異光線，照亮某一處或某一物；有些描繪具象的草木山林等自然景物或動物，卻讓它們在更遠的背景中投下明顯的剪影；甚至動物形象呈現為平行於背景的二維物件。

如其所言，「茂密的樹林中充滿了視覺混亂」。韋伯斯特所描繪的大都是具體的形象，卻組合而成充滿歧義和開放性的圖景。她也從藝術史和圖像史中汲取養分，錯視畫的精巧佈局，哥雅 (Francisco de Goya) 作品中營造情感與氛圍的光影，乃至葛雷柯 (El Greco) 筆下的扭曲人物和神秘動勢，都為她如何形塑個性化的風景帶來啟示。

在古典美學和當代科技的交匯之下，動物形象近兩年開始進入她的畫面，為其作品增加了一個新的感知維度。她筆下的動物某種程度上具有隱喻性象徵，那些象徵與集體意識中的文化意涵相關；而更為特別的，是她在動物與風景之間建立起的類比：類似地透過隱藏於造型中的怪異和偏差，與人的記憶和文化認知產生互動，超越隱喻的同時，凸顯了作為感知對象的反作用力。2024年，當動物形象大量出現在她於貝浩登 (Perrotin) 巴黎空間的個展

「野獸的引擎」(The Engine of Beasts) 時，展題中的「引擎」便直接指涉這樣的能動性，宛若來自科幻作品中某處平行宇宙的異星，那裡的萬物都將與我們建立起新的互動關係。

數位虛擬時代如何面對真實？一條迂迴的探問路徑

毋庸置疑，韋伯斯特面對的是一個全然屬於當代的課題：在數位虛擬時代，藝術家如何與真實世界相處？居住於洛杉磯的她，在地震、野火及氣候變遷與科技革新的種種交錯經驗中，透過以獨特方法創作出的作品，在探問中創造出重新認識世界、認識自我的媒介。

2025年3月，貝浩登香港空間即將為韋伯斯特舉辦其三年前加入畫廊後的第四次個展。繼首爾、東京和巴黎之後，這位對空間相當敏感的藝術家，也將在香港創造出一個「簡約、寬廣而簡單」的展覽，「清空空間，並在畫作中探索精神」。她也先行接受了我們的專訪，談談這一條迂迴探索之路走來的種種思考。

《典藏·今藝術&投資》(以下簡稱典藏)：首先想問一個基本的問題：您如何看待「自然」？您如何運用藝術創作來定位「自然」？您如何看待您自己的作品與風景畫傳統之間的關係？為什麼您選擇如此流動、多孔、且模稜兩可的風景作為您的主要主題？

艾瑪·韋伯斯特(以下簡稱韋伯斯特)：西方風景畫是工業革命的副產品，它將自然置於與機械化的對立面。然而現實是，自然本身就是一個由可互換零件組成的精密機器。正如任何分子生物學家可以證明的那樣，有機物也是機械的。自然會自我調節、也會變形，它從不靜止。它總是開闢新的道路，不是基於慾望，而是基於更大系統的效率和趨勢。這就是為什麼我的風景具有流動感的原因。自然是最偉大的發明家。

典藏：在您的作品中，風景和動物之間存在著扭曲、流動且相互關聯的關係。風景和動物之間的關係是什麼？在這種圖像佈局的背後，存在著哪些可以被定義為藝術意圖的慾望、好奇心或概念？

韋伯斯特：對我來說，植物和動物、或風景和動物之間的區別愈來愈模糊。植物可以行動，它們有感知。一個生態系統可以有「意志」。我們可以感覺到植物會有反應、動物有本能，而人類是聰明的。我認為這表明我們對不同形式的意識有多麼無知。

在藝術方面，問題就變成：哪些角色可以擁有能動性？我們是否必須重新定義關於「行動者」的概念？在我的畫作中，舞台已經搭好，但仍然存在一個需要考慮的問題——我們正在關注的是什麼？而那個「什麼」也可能是一種(形式的)「誰」嗎？

典藏：多種媒介和技術的運用在您的藝術創作過程中扮演著重要的角色，從素描到VR雕塑或實體雕塑，最後到畫布上的繪畫。這個過程涉及物理和虛擬之間的轉換，以及傳統視覺語言和數位科技語言之間的互動。您

“Emma Webster: Reconstructing Nature in the Digital Age,” *Artco*, February 2025.

ARTCO 389

039

是因為什麼樣的考量而將VR納入創作過程？近年來使用這種技術方面發生了哪些變化？

韋伯斯特：我使用VR，是為了試圖為繪畫空間帶來真實感而延伸出的一種副產品。在現場放置雕塑使我的畫作場景更容易理解。將這些雕塑數位化、也就是說在VR中製作它們，我得以解鎖了新的規模。突然間，我可以創造出大量東西，而不是只有一棵樹，我可以就此創造一片森林。這在以前的繪畫中是不可能實現的。

最近，我的場景已經演變為包括了3D掃描以及Oculus中的雕塑。現在，素材來源呈現為一種混合形式：畫作中有一些物件存在於現實生活中，而另一些則是非實體的（僅存在於電腦中）。

典藏：對您來說，在藝術創作中使用虛擬技術意味著什麼？如果移除VR雕塑或實體雕塑的部分，而直接憑藉想像力在畫布上繪畫，那麼您作為藝術家的體驗以及您試圖向觀眾展示的內容會有什麼不同？

韋伯斯特：我更喜歡從觀察中工作。如果沒有真實的來源，或者純粹從想法出發進行繪畫，對我來說，只會產生普通的圖像。如果我直接從想像力出發來工作，就可能甚至沒辦法描繪空間；我懷疑我可能會用符號或手勢來創作。



04

我們可以想像一下肖維岩洞 (Chauvet) 中壁畫是如何產生的：史前穴居人坐在黑暗中，用木炭和微弱的火焰，複製他們只在恐慌中移動時短暫看到的、令人恐懼的獅子和熊的形象。深入觀察是我們這個時代的奢侈品。能夠坐下來思考，創造出一個靜物並就著它來畫畫，這是我的工作方式，儘管是透過數位形式來進行的，這對我來說是有價值的。我追求的是當一個人投入時間、勤奮和反省時，所能實現的延展性和精煉性。

典藏：您如何看待AI可以生成的圖像與藝術家通過想像力和文化積累可以創造的圖像之間的差異和聯繫？特別是，作為一位在創作中轉化多種媒介的藝術家，您的藝術創作過程本身就涉及不同媒介和技術之間的想法的轉化和流動，您對AI生成的圖像有什麼看法？

韋伯斯特：人們將AI描述成一種簡化的混合物的方式，這對它、也對我們自己來說都沒什麼好處，對藝術家來說也是如此。我們自己也是種種影響來源的集合體，儘管帶有「品味」。而且認為品味是超越工程學、且無法複製的想法是天真的。我非常認真地看待AI生成的圖像。

當然，現在AI是我們、我們的圖像所映射出的東西，但它有能力超越我們。它的思考方式與我們不同，並且正在進入某種意識，這迫使我們質疑自身感知的起源為何。我們真的有什麼不同嗎？這也是神學上的問題……精神如何變成肉身？

典藏：總體而言，您認為在藝術史、文化史，甚至人類發展中，哪些方面與您自己最為密切相關？或者，您可以列出一些最能啟發您的領域，例如社會或哲學議題、藝術風格等？

韋伯斯特：我的畫作其實在其他任何時代都無法完成，因為這些圖像特定於過去十年的技術突破，這些場景只有在數位雕塑和渲染技術出現後才有可能實現。

這類似於照片繪畫的出現。李希特 (Gerhard Richter) 1960年代開始根據照片畫畫 (當然Warhol當時也製作絲網印刷，但他是在複製，因此是在重構媒體)。在那之前，每一幅畫都來自生活，來自習作、素描，或內在 (抽象)。今天，我認識的大多數藝術家都依據照片工作，無論是來自網路還是他們自己所收藏的東西。這種狀況是如此普遍，以至於我們不認為這種飛躍是革命性的……但這個過程完全改變了繪畫的進程！

對我來說，依據數位世界工作是同樣偉大的飛躍，但具有更大的潛力，因為它有體積、空間和細緻的解析度！我對所有致力於使未知變為已知、使虛無纏綿變為有形的領域感興趣。

註 出自艾瑪·韋伯斯特，《獨景：綠色、繪畫與哀悼現實》(Lonescape: Green, Painting, & Mourning Reality), 2021, p.45, 〈藝術家〉。

03 艾瑪·韋伯斯特 | 偶像 (犬) Idol [dog] 亞麻布面油畫 243.8 x 182.9 cm 2025 攝影 / Marten Elder

04 艾瑪·韋伯斯特 | 心靈的界限 Heart-bound 亞麻布面油畫 35.6 x 27.9 cm 2025 攝影 / Marten Elder