

리디아 하드위크 Lydia Hardwick

영국 도자기 회사 웨지우드사는 1759년, 로열 델튼은 1815년에 시작됐고 독일의 마이센 공장도 설립된 지 무려 300년이 됐다. 몇 백년간 그 명성을 이어온 회사들은 시작 당시 이렇게 오랫동안 지속하리라는 것을 짐작이라도 했을까 모르겠다. 이러한 회사들에 관련된 예술가들은 과연 어떤 작업과 제품으로 소비자에게 무엇을 충족시켰기에 몇 세기를 넘어서 사랑을 받을 수 있는 것일까?

브랜드의 시대이다. 무엇을 팔고 어떻게 팔 것인가에 초점이 맞춰져 있다. 젊은 작가들은 자신의 이름을 걸거나, 브랜드 이름을 정해서 작업을 적극적으로 마케팅 하고 판매한다. 예술가가 가난한 직업이라 하였는가. 아직도 현실적으로 개선해 나가야 할 여러 가지 장애물이 많지만, 영 아티스트의 열정은 이미 현실이 되어가고 있다.

예술가들은 자극을 주는 대박 브랜드보다는 확고한 자신의 철학을 기반으로 이미 미래의 모습을 디자인하고 브랜딩을 하는 경우가 대부분이다. 예술가가 가진 철학이 튼튼해야만 이루어질 수 있는 일이다. 그 안의 플롯은 다 다르지만 해피엔딩 스토리로 끝을 맺는 하나의 소설과도 같다.

런던을 거점으로 활동하는 리디아 하드위크Lydia Hardwick는 최근 온라인 숍www.lydiahardwick.co.uk을 오픈했다. 런던 브릭스톤에 위치하고 있는 그녀의 스튜디오에서 핸드메이드 에디션 작품을 만들어 적절한 가격으로 구매할 수 있는 온라인 숍이다.

리디아 하드위크의 작품은 가볍다. 작품에 진지함이 들어있지 않다는 가벼움이 아니라, 색과 형태에서 관객이 쉽게 즐거움을 찾을 수 있게 하는 다가가기 쉬운 가벼움이다. 비스킷 웨어Biscuitware(유약을 바르지 않은 도자기 작품)로 마무리한 작품, 신경 쓰지 않은 듯 무심하

지만 정제된 미, 도자기에서 보이는 색의 선택에서 그 즐거움의 미학이 묻어난다. 작품의 형태를 살펴보자.(사진1) 무심하게 놓여 있는 것만 같은 납작한 원형의 도자기는 바닥과 벽에 기대어 있다. 마블링 기법으로 만들어진 다양한 색상의 포셀린 슬랩slab은 자유롭게 스스로 형태를 만들어내는 듯하다. 완벽한 스케치가 되어있는 작품을 염두에 두지 않고 작업 도중 우연성을 빌렸다. 특별히 마블링 기법을 사용하여 디자인한 월 패널은 마블링 자체를 연구한 것보다는 과정Process 안에서 나타난 결과라는 것에 더 초점이 맞추어져 있는 것 같다. 그녀가 제작한 암색 모양의 조형물도 그러하다.(사진2) 흙에서 손으로, 그리고 그녀의 손과 직감intuition이 작품을 제작하는 과정 내내 끊임없이 적용된다.

최근에 제작한 접시와 월 데코레이션의 패턴을 보면 대부분 색점토와 포셀린을 섞어서 프레스 몰딩press-moulding기법을 이용해서 제작했다. 기하학적이고 추상적인 애매모호함을 즐긴다. 이런 패턴은 세라믹과 텍스타일 디자인에서 영감을 받아 제작한 것이다. 잉카 시대 외투에서 보여진 프레 콜럼비아안 깃털 텍스타일 전통, 화려한 깃털의 모자이크 장식에 있는 소매 없는 재킷에서 영감을 받아 그녀의 도자 작업에 응용됐다.

최근 아트와 디자인 사이의 다리를 놓고 있는 그녀와의 인터뷰를 진행했다. 인터뷰 내내 작가의 철학이 얼마만큼 작업을 형성하는가에 달려있다는 생각을 지울 수 없었다. 하드위크의 작업은 결국 직감, 과정의 중요성, 모호함의 시각화이다.(인터뷰는 내용상 의역한 부분이 있다는 것을 알려드립니다.)



「It Is」 2013(사진1)

당신의 작품은 보는 사람들에게 즐거운 경험을 줍니다. 당신의 작업은 색상도 흥미롭고, 특히 유약을 사용하지 않은 부분에서 텍스처와 촉각적인 부분도 중요한 것 같습니다. 유약을 사용하지 않은 작업이 많은 이유가 있나요?

제작업에서 유약을 사용하지 않은 이유는 표현하기 어렵지만, 그 이전에 제가 말하고 싶은 것은 저는 포셀린의 높은 수축률이 가진 특성에 관심이 있다는 것입니다. 저는 색과 패턴이 하얀 자기로 판 위에서 수축하여 달라지는 것을 보는 것을 즐깁니다. 마치 감자칩을 오븐에 넣고 기다리면 모양은 같지만 디자인이 그대로 줄어드는 것을 보면 만족감이 드는 것처럼요! 소성 전 제 작업은 마치 콜라주

처럼 부분으로 구성되어 있는 것처럼 보입니다. 하지만 소성이 되고 작업 크기가 줄어들게 되면, 마치 땅에 있는 암석 조각처럼, 갑자기 작품이 밀도가 있고, 단단해지며 하나로 통합됩니다. 다시 질문으로 돌아가서 - 지금의 제작업에 유약이 표면에 덮인다면 패턴이 단단한 덩어리가 되는 느낌을 앓아가 버릴 것 같습니다.

색상과 관련되어 직감을 따르는 편입니다. 색상을 선택할 때 잠재의식에 의존하지만 완전히 랜덤으로 작업하는 것보다는, 작업도중의 '씹기thinking'이 작업 방식을 결정하는 하나의 방법이 됩니다. 디자인 분야에서 오래된 색상 관찰, 연구 등은 제 작업에서 채도와 톤을 사용하는 법에 강한 영향을 미쳤습니다. 또한, 저는 작업을 하면서 흙에 바

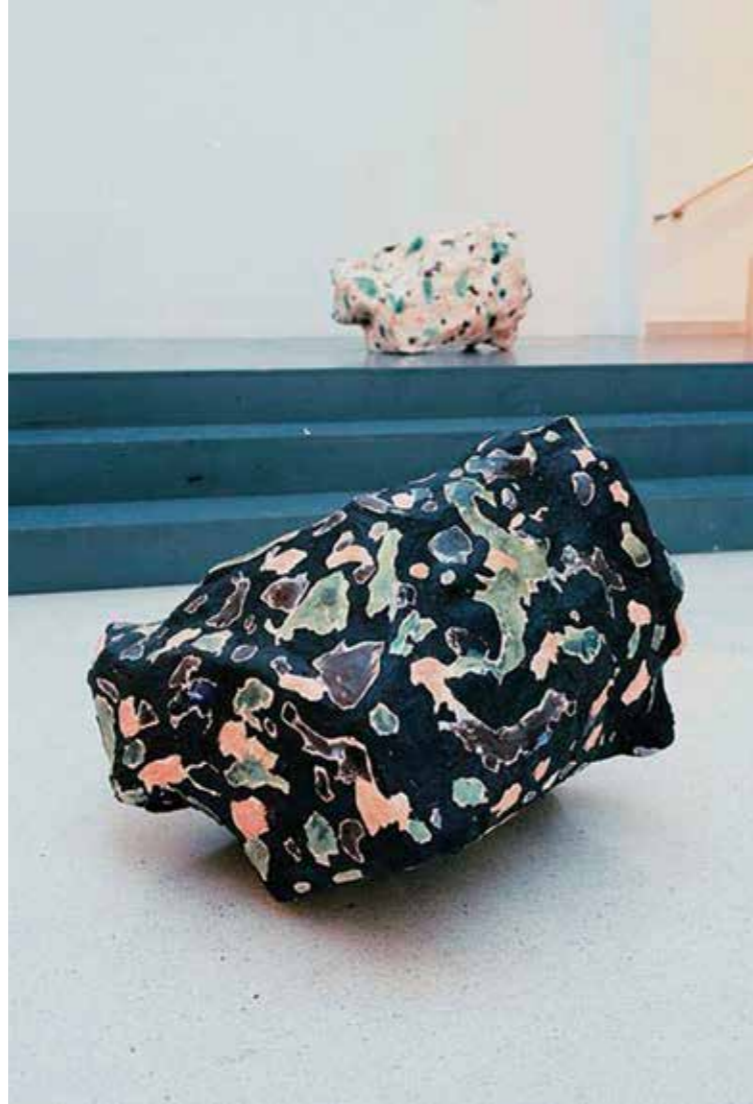
로 넣는 스테인과 산화물 등의 비율을 측정하지 않는데, 그래서 어떻게 보면 이 과정은 굉장히 본능적이고 위험한 작업일수도 있습니다!

The reason why I don't usually glaze is difficult to describe... Something that I need to explain first is that I like to harness the high shrinkage rate of porcelain. I enjoy seeing how colour and pattern placed within a sheet of porcelain shrinks with the main clay body: a bit like when you put a crisp packet in a hot oven and it transforms into a satisfyingly smaller version of the original design! Before firing, the work appears to be constructed out of parts, like a collage. But after firing and shrinking, it suddenly appears whole, dense, solid and integrated, like a piece of rock cut from the ground. Returning to your question - I feel that if I then placed glaze over the surface of my work, it would somehow act as a distracting layer that would take away the feeling of pattern becoming one solid lump.

With regards to colour, I can only say that I work in quite an instinctive and unplanned way. I rely very much on my subconscious. But I think that working in this way is still a very informed way of thinking rather than something totally random: years of observing colour in design and the rest of the world and making experiments have of course heavily influenced the way that I use hues and tones within my work. I also very rarely measure the colours and oxides that I put into the clay, and so this too is a fairly instinctive and risky process!

이야기를 들어보니 작업에서 과정과 직감이 중요한 부분인 것 같아요.

누군가에게는 만들기 전에 머릿속으로 완성된 작업을 시각화시키는 것이 쉬운 일일 수도 있습니다. 하지만 저는 아닙니다! 때로 침대, 기차에서 갑자기 색상, 패턴, 형태 아이디어가 떠오르기도 합니다. 이러한 일은 정말 흥미로운 일입니다. 하지만 이러한 초기의 아이디어는 추상적이고 확실하지 않습니다. 제가 무언가를 만들려고 작업실을 갈 때, 때로는 그것이 무엇인지 모르기도 합니다. 아마도 제



가 좋아하는 색 스테인으로부터 시작하기도 하고 그것을 직감적으로 함께 놓아두기도 합니다. 저는 균형과 임팩트에 대해서 생각하려고 합니다. 대부분은 원래의 아이디어에서 전혀 다른 것이 나오기도 하죠.

Perhaps for some people, it is easy to visualise a piece of work in their head before they make it... but not for me! I find myself lying in bed, or on a train somewhere, and I suddenly get an idea of some colours together, or some sort of pattern or shape, and I get really excited about making this 'thing'. But really, this initial idea is very abstract and unclear. When I come to my studio to make the 'thing', I often realised that I have no idea what it actually is! And so perhaps I will begin to stain some colours that I like, and start to place them together very intuitively. I try to think about balance and impact. I usually end up with something that was very different to my original thought.

「That is to Say」 Egyptian paste, stoneware and blackboard paint, 2013(사진2)

1. Turner Prize.
영국 최고의 현대 미술 작가에게 주는 권위있는 상으로 매년 후보 4명을 선정하고 이 중 1명에게 수상한다. 2003년에는 영국의 도예가 그레이슨 페리Grayson Perry가 수상했다.

당신의 작업은 크게 보았을 때 많은 사람들이 흔히 말하는 아트와 디자인 두가지 장르로 나뉘어져 있는 것 같습니다. 특별히 개인 홈페이지에서도 이렇게 분류하고 있습니다. 당신의 작업에 근간이 되는 철학이 있다면 나누어 주세요.

저의 대답은 간단합니다. 제가 만들고 싶은 것을 만듭니다. 저는 아트, 디자인에 대한 조직적인 관점을 가지고 있지 않습니다. 이러한 점에 대해서 사실 오랫동안 스스로 혼란이 있었는데, 요즘 드는 생각은, 굳이 어떤 한 카테고리에 제 자신을 끼워 맞추는 필요가 없다는 것입니다. 이것이 크게 문제될 것은 없다고 생각합니다. 제 작업을 사람들이 보았을 때 사용한 재료, 표면, 색상, 패턴에 이미 저의 관심사가 녹아있는 것이 보이고, 이 네 가지 요소가 스스로 작용하여 많은 것들로 드러내 보일 수 있습니다.

The answer to this is simple: I make things that I like! I have a very non-hierarchical view of art and design, and I see everything as having the same value. I felt very confused over this for a long time, feeling that I was supposed to fit into some sort of category. But now I don't think that it matters. I think it obvious to most people when looking at my work that my interests lie in material, surface, colour and pattern, and that these four things can manifest themselves into many things.

최근에 온라인 스킵을 오픈했습니다. 자신의 작업을 브랜드화시켜 사업을 시작하면서 어려운 점은 없나요? 이러한 비즈니스를 할 때 가장 중요한 점이 있다면 말씀해 주세요.

최근 몇 년 동안 저는 프로젝트 기본의 오브젝트를 디자인해 달라는 부탁을 받곤 했습니다. 예를 들면, 영국 터너 프라이즈¹ 후보들과 그랜비 워크숍 프로젝트^{Granby Workshops project}를 위해 테라코타 램프의 갖을 디자인하고 제작했습니다. 이전에 저는 제 작품이 '사용할 수 있는' 것으로 변할 수 있다고 생각한 적이 없습니다. 저는 납작하고 추상적인 벽에 설치하기 위한 작품을 제작하고 있었습니다. 제가 생각하기로는 사람들이 집에서 실제로 사용할 만한 것으로 제 작품을 바라보면서 이러한 생각이 시작된 것 같습니다. 그래서 저는 디자인과 아트 작품을 모두 판매하는 작은 온라인 스킵을 오픈하기로 했습니다. 새로운 비즈니스를 시작할 때 많은 어려움이 있습니다. 저는 고객을 찾는 것이 가장 힘들었습니다. 저는 사람들과의 네트워킹에 뛰어난 편은 아닙니다. 파티에 그다지 많이 가지지는 않죠. 그래서 저는 대부분 소셜 미디어, 페이스북을 이용하여 제 작업을 소개했습니다. 이것은 한계가 있습니다. 당신이 무엇을 우선순위에 두느냐에 따라서 달려



「They Were」 2014



있습니다. 만약에 당신이 예술가이고 자신의 작업에 진심하다면 돈을 많이 벌 가능성이 있는 것이 현실입니다. 저의 경우는 작업을 판매한 수익과 교육에서 얻은 수입으로 생활을 합니다.

한 가지 팁으로 만약에 온라인 스툽을 오픈하는 것에 관심이 있다면 제가 사용한 틱테일 Tictail이라는 사이트를 추천합니다. 스웨덴 회사인데 홈페이지 디자인이 무난하고, 세일에 조금의 수수료를 가져가는 방식으로 무료로 디자인 스툽을 만들 수 있습니다.

Over the last year I have been asked by various people to design objects which are more product-based. For example, I just worked on designing a press-moulded terracotta lampshade for Turner Prize nominees Assemble, which will be sold through their Granby Workshops project. Prior to participating in these sorts of projects, I had never really considered transforming my work into 'useful' things, and I was making flat, abstract wall-based pieces. I suppose I started to see my work more as things that people might actually want in their homes! And so I decided to set up a little online shop, which sells a mixture of design and art pieces.

There are many difficulties to setting up a new business. The main problem I have found is reaching out to your audience. I am not a natural 'networker' and I don't go to that many parties! So I have relied mainly on social media and facebook to demonstrate my work. This has its limits. I think that everything depends on your priorities. The reality is that if you want to be honest with your work, there is a chance that you might not make a lot of money from it... I supplement my income from my work with teaching.

If you are interested in setting up an online shop, I certainly recommend using 'Tictail'. They are a Swedish company that allows you to set up a very neutral looking and well design shop for free, with some small fees for sales.

필자 김선애는 홍익대학교 도예유리 전공으로 BFA학위를 취득한 후 영국 왕립 예술 대학(Royal College of Art)에서 MA를 받았다. 현재는 Studio Manifold의 공동설립자로 영국에서 활발하게 도예가로 활동하고 있으며 동대학원에서 MPhil을 전공중이다.

좌 「It Will」 2014
우 「And It」 2014

「Pressed Terracotta Lampshade」 2015



Lydia Hardwick

리디아 하드윅

b.1987, Essex, 2009년 캠버웰 컬리지 오브 아트를 졸업한 후 2013년 영국 왕립 미술 대학원에서 석사학위를 받았다. 최근 독일에서 Künstlerhaus Stadtöpferei 레지던시에 참여했고 스코트랜드에서 개인전을 개최했다.



한국에 자신의 사업을 시작하고 스툽을 준비하는 영 아티스트, 디자이너에게 당부하고 싶은 한마디?

스스로 솔직해지세요. 예술가나 디자이너가 된다는 것은 당신이 만드는 것을 넘는 그 이상의 일입니다. - 이것은 당신의 삶과 시간을 어떠한 식으로 이끌어 나가고 제어하는지에 관한 것일 수도 있습니다. 누군가에게는 작업을 가지고 생활이 가능한 돈을 번다는 것이 흔치 않은 일일 수도 있습니다. 그래서 당신이 즐길 수 있는 방식대로 돈을 벌기 위해서나, 필요한 방식대로 시간을 균형있게 사용하도록 충분한 스킬을 갖추는 것이 필요합니다.

Be honest with yourself. Being an artist or designer can be far more than what you make - it can just as much be about the way that you want to lead your life or about being in control of your own time. It is very unusual for someone starting out to make a living from their work alone, so equip yourself with skills that will allow you earn some money in a way that you might enjoy, or that might enable to you balance your time the way that you need.

앞으로의 계획은?

작업을 연구하면서 제 작품에 대해 심각하고 진지하게 고민했습니다. 석사과정을 마치면서 마침내 제 어깨에 무거운 짐을 내려놓는 것 같았습니다. 그리고 제가 무엇을 만들고 싶은지에 관해서 스스로 책임을 지게 됐습니다. 저는 무엇을 진심으로 만들고 싶은지, 제가 원하는 삶이 무엇인지 배워나가는 것을 즐기고 있고, 이것이 바로 제가 계속할 일입니다!

Whilst I was studying, I thought about my work in a very intense and serious way. Having completed my MA studies just over 2 years ago, I finally feel like a big weight is off my shoulders, and that I am only accountable to myself in terms of what I want to create. I am enjoying learning what it is that I really want to be making, and how it is that I want my life to be, and this is what I want to continue doing!