



# artnow

**ISSUE 13**

**SPECIAL: Design Mind**

**City Now**

**Style & Art**

**Artists & People**

**Behind The Scene**

**Collector**

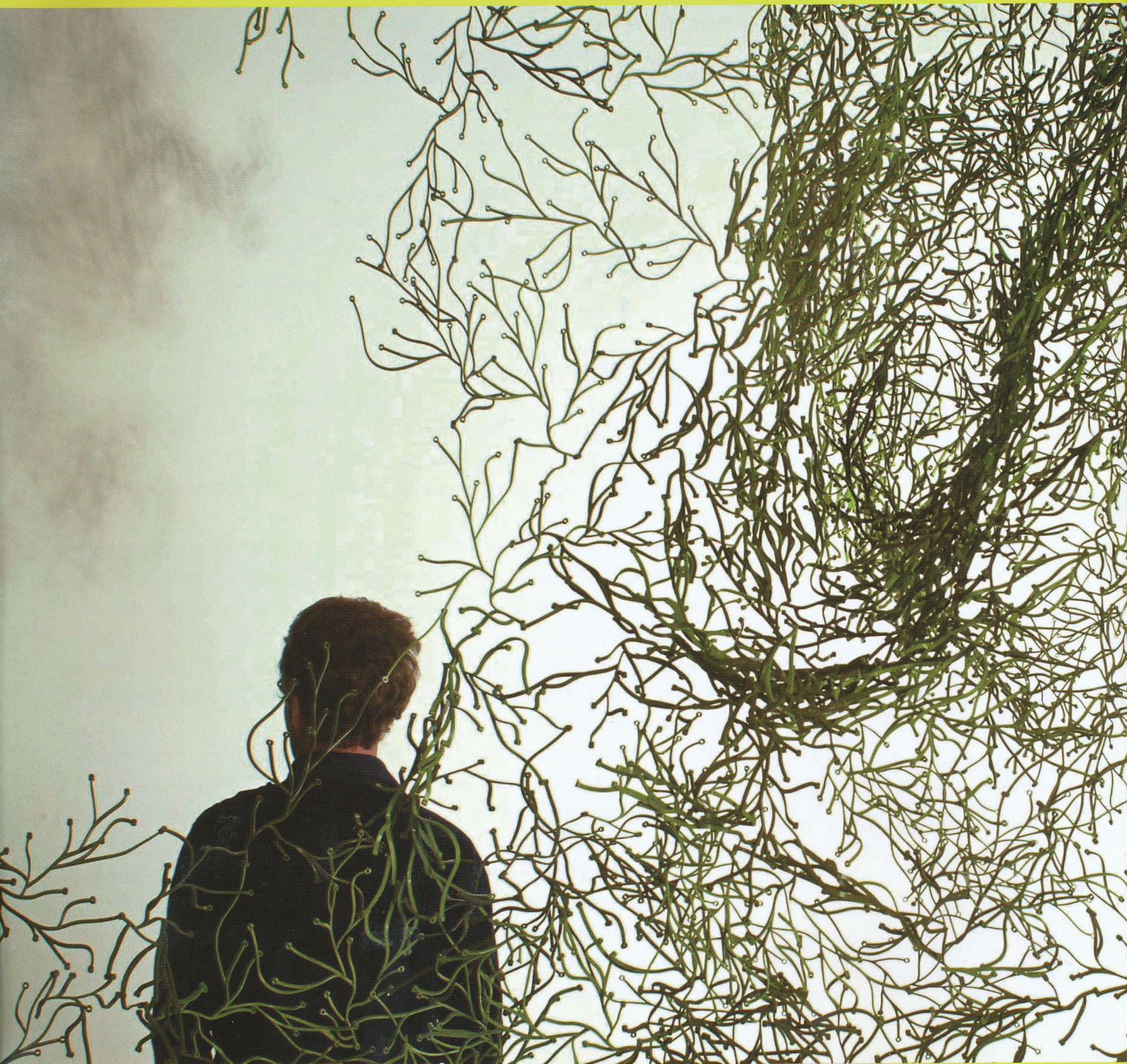
**Exhibition**

**Artist's Note**

by  
**Noblesse**

로남 & 에르완 부를레크의 디자인은  
특정 분야로 분류하거나 몇 가지  
대표작으로 설명하는 것이 불가능하다.  
공예, 설치, 건축으로 광범위하게  
뻗어나가는 그들의 작품은 매번 새로운  
디자인 언어를 제시한다.

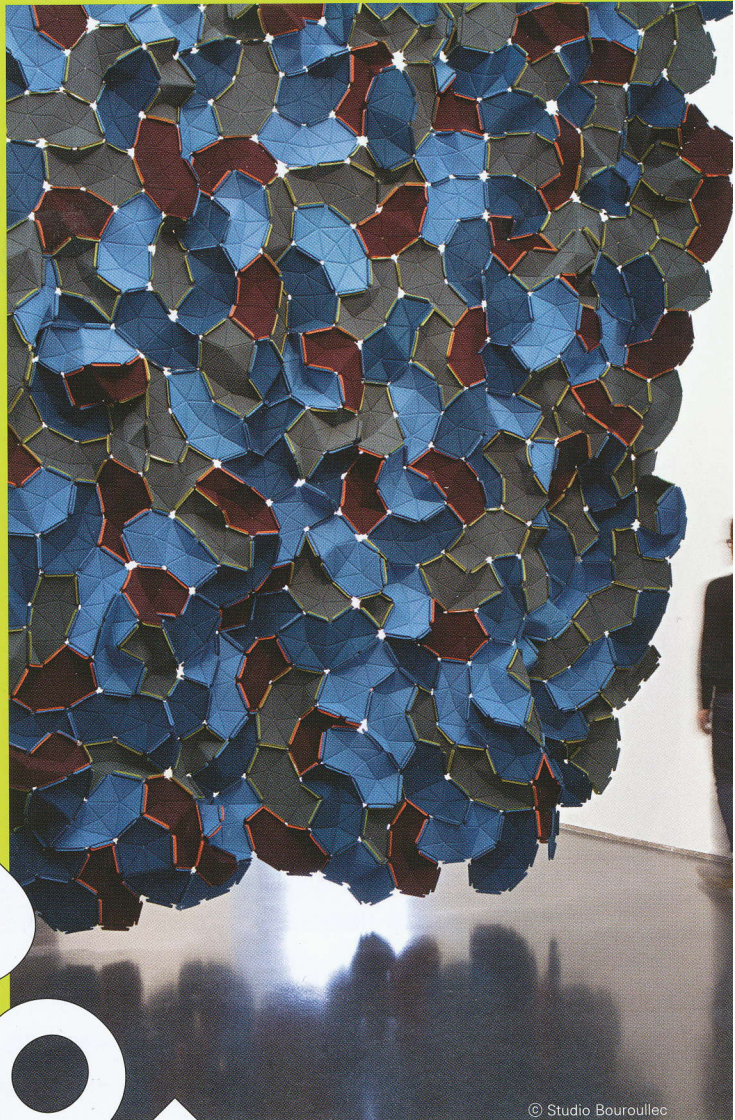
자유  
감각의



# 로낭 & 에르완 부롤레크



1



© Studio Bouroullec

2

Bouroullec & Erwan

1  
숲 속 같은 신비로운  
분위기를 연출한  
2004년 작품 'Algues'

2  
2012년 시카고  
현대미술관 전시  
설치 장면

## 로낭 & 에르완 부를레크

프랑스 브르타뉴 주

캄페르(Quimper)에서 출생한

부를레크 형제는 1999년 디자인 회사를 공동 설립한 후 지금까지 함께 작업하고 있다. 1999년 뉴욕 가구 박람회의 신인 디자이너상을 시작으로 2002년 일본 엘르 데커레이선 올해의 크리에이터, 2005년 레드닷 어워드 최고작품상을 수상하는 등 세계 유수의 디자인상을 휩쓸었다. 가구업계의 유명 회사와 작업하는 동시에 세계적 미술관에서 지속적으로 전시를 개최해왔다. 현재 파리를 기반으로 활동하고 있다.

프랑스의 대표 디자이너 로낭 & 에르완 부를레크의 작업은 보다 넓은 의미에서 '디자인이란, 디자이너란 무엇일까?'에 대한 질문을 던지게 한다. 그리고 그것은 자유로운 창조자를 향한 경외심으로 이어진다. 20여 년 동안 상업디자인과 예술의 경계를 넘나드는 작업을 해왔지만 정작 그들은 그 경계를 염두에 두지 않고 매년 창조적 실험에 집중한다.

이들이 세계적 유명세를 누리며 스타 디자이너로 떠오른 데에는 상업적 성공이 발판이 됐다. 형 로낭과 동생 에르완이 함께 작업하기 시작한 1997년, 이탈리아 가구 회사 카펠리니(Cappellini)의 회장 줄리오 카펠리니가 이들을 주목하면서 브랜드를 위한 디자인을 시작했다. 그리고 형제가 함께 회사를 설립한 1999년 이후 비트라(Vitra), 아르테크(Artex), 마지스(Magis), 알레시(Alessi), 플로스(Flos), 카르텔(Kartell), 리네로제(Ligne Roset) 등 디자인계의 영향력 있는 회사와 함께 작업하며 이름을 알렸다. 이들은 밝은 컬러에 군더더기 없이 깔끔하면서도 시선을 사로잡는 강렬한 디자인으로 찬사를 받으며, 제품을 사용하는 사람들의 공간 속으로 예술의 영역을 확장시켰다.

부를레크 형제는 종종 의외의 재료를 사용해 신선하고 감각적인 디자인을 이끌어낸다. 신비로운 숲 속 같은 공간을 연출한 2004년 작 'Algues'는 가까이서 보면 그 기본 모듈이 플라스틱 조각임을 알 수 있다. 인공적 소재로 자연의 이미지에 다가간 획기적인 작품이다. 또 2006년과 2009년 덴마크 텍스타일 브랜드 크바드라트(Kvadrat)와 협업해 선보인 'Nuages'는 패브릭을 고무로 연결해 3차원 공간을 만든 작품으로, 사용자가 직접 원하는 공간 형태를 연출할 수 있다.

작은 오브제부터 가구, 인테리어, 건축을 아우르며 드로잉과 비디오, 사진 작업을 이어가는 이들의 예술성과 디자인 철학은 전시장에서 더욱 여실히 드러난다. 퐁피두 센터, 런던 디자인 뮤지엄, 시카고 현대미술관 등 프랑스뿐 아니라 세계 곳곳에서 전시를 개최했으며 지금도 새로운 실험적 전시를 준비하고 있는 부를레크 형제와 함께 그들의 '열린 디자인'에 대해 이야기를 나눴다.

**지난 가을부터 3월 19일까지 이스라엘 텔아비브 미술관에서 <17 Screens> 전시를 개최 중이다. 유리, 알루미늄, 패브릭, 세라믹 등 다양한 재료를 사용했고 공예 기법과 3D 기술이 만나 기존 작업보다 스케일이 크면서도 신비로운 느낌이다. 탄생 배경이 궁금하다.**

우리는 디자인을 요리에 비유할 수 있다고 생각한다. 여기서 가장 어려운 과제는 재료와 기법을 통해 어떻게 맛을 제대로 드러내느냐다. <17 Screens>에 대한 접근 방식도 이와 유사했다. 유리, 세라믹, 섬유, 목재, 알루미늄 등 이질적인 다양한 재료를 사용해 어떤 결과를 창출할 수 있는지 탐구했다. 서로 어울리지 않는 재료와 사물 간의 탄력성을 강조하고 싶었다.

**브랜드와 협업한 디자인 외에도 많은 실험적 전시를 개최했다. 제품 디자인과는 또 다른 것을 보여줄 수 있는 미술관은 당신들에게 어떤 공간인가?**

우리에게 전시는 놀라운 실험의 장이고, 전시장은 새로운 어휘를 연구해 선보이는 공간이다. 이번에는 지금까지와 다른 것을 만들기 위해 17개의 스크린을 미술관 곳곳에 설치했고, 서로 다른 재료와 색상을 혼합해 몽상적인 픽션 같은 느낌을 전하려 했다. 물리적으로는 매우 유동적이고 가벼워서 바닥에 닿는 것이 아무것도 없는 느낌이다.

**작년 가을, 런던 디자인 페스티벌에서 삼성전자와 작업한 '삼성 세리프 TV'를 공개하며 한국과도 인연을 맺었다. 전자제품을 디자인한 것은 처음인데, 어떤 경험이었나?**

문명의 필수품에 형태를 부여하는 것은 하나의 도전이다. 전자제품은 삶의 방식을 획기적으로 변화시켰지만 역사와 경험 속에서 형성된 것이 아니므로 이 새로운 도구에 어떤 언어를 적용하는지가 중요하다고 생각했다. 최근 대부분의 디자인은 첨단 기술의 영향을 받고 있으며, 이는 자연스러운 현상이다. 하지만 이런 기술적 오브제에 문화가 스며들게 하는 것은 어렵다. 사용자가 오브제로 무엇을 하는지, 그리고 무엇을 필요로 하는지에 집중하려면 기술적 본체를 무시하고 사용자의 관점으로 봐야 한다. 그러면 기능은 더 단순하게 보인다. 우리의 첫 번째 전자제품 디자인은 이런 과정을 통해 탄생했다.

**'삼성 세리프 TV'의 디자인 핵심은 무엇인가?**

전자제품업계에서는 지난 10년간 모니터의 무게와 부피를 줄이고 더 얇은 화면을 개발하는 것이 이슈였다. 그 덕분에 TV는 점점 더 매끄럽고 날카로워졌다. 하지만 우리는 우선 초박형 화면에서 벗어나자는 생각을 바탕으로 했다. 우리 디자인에서 중요한 주제 중 하나는 '집중'이다. 자연히 TV 본체와 통합할 수 있는 DNA를 탐색하면서 작업실에서 다양한 시도를 했다. 삼성 세리프 TV는 앞에서 보면 단일한 프레임에 단일한 색상, 단일한 형태고, 옆에서 보면 본체가 명확한 '1'자 형태다. 하나의 오브제로서 TV에 접근했고, 사람들이 이 제품을 다른 오브제와 마찬가지로 원하는 대로 변화시킬 수

1



© Studio Bouroullec



© Paul Tahon and Ronan et Erwan Bouroullec 2

1  
 2015년 필리리 정원에 설치한  
 키오스크  
 2  
*Textile Pavilion: The Restaurant,*  
 목재, 섬유 타일, 철사,  
 600×900×360cm, 2006  
 3  
 리네로제의 파세트 소파를  
 디자인하며 컨셉을 상의하고 있는  
 부를레크 형제



© Morgane le Gall 3

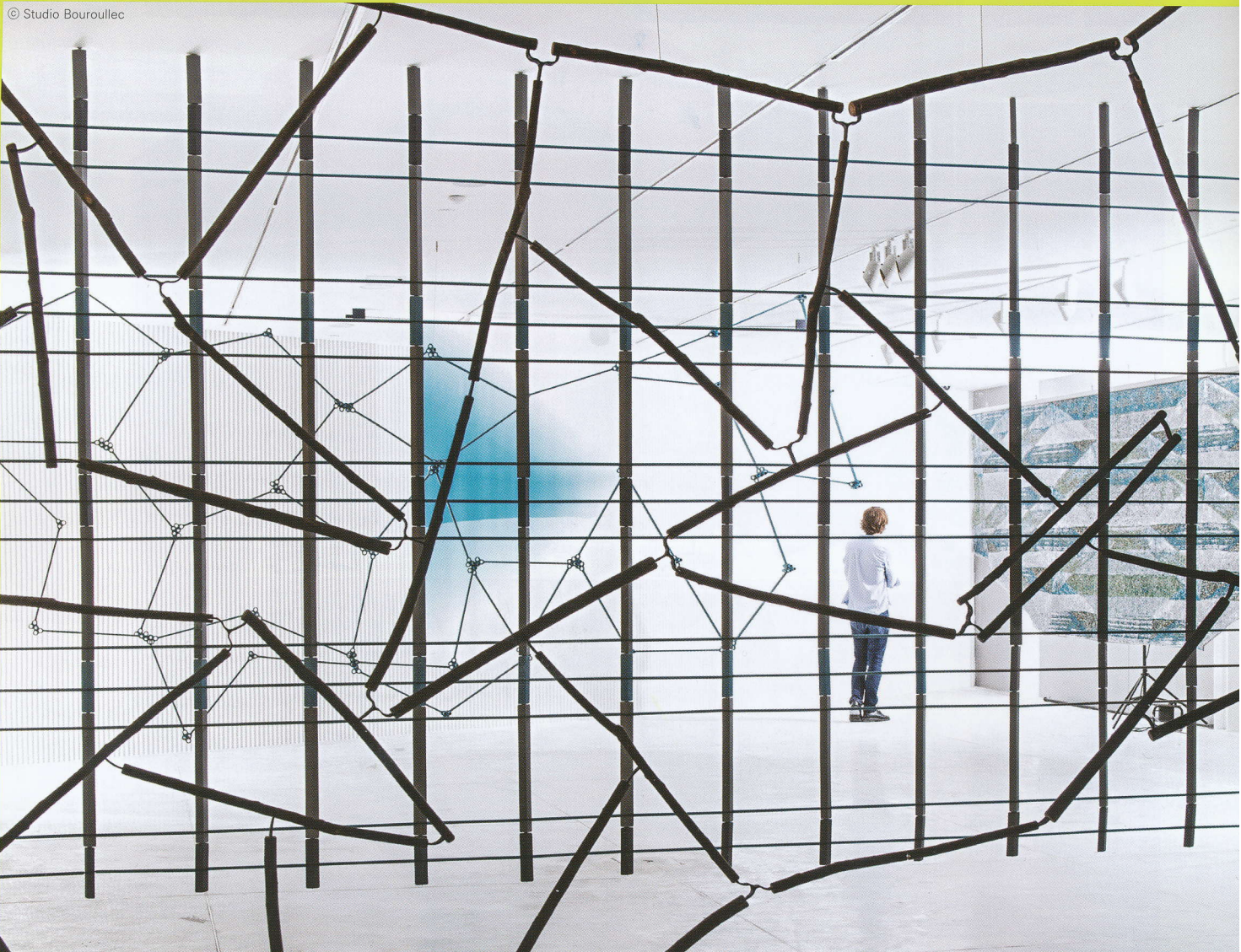


© Vitra

1

2

© Studio Bouroullec





© Studio Bouroullec

3

있도록 디자인했다. 세리프는 어디에나 설치할 수 있고, 심지어 다리 부분을 이용해 바닥에 세울 수도 있다.

**퐁피두 센터, 런던 디자인 뮤지엄, 뉴욕 현대미술관을 포함해 세계 여러 미술관에 작품이 소장돼 있다. 당신들의 작품은 상업디자인과 예술 사이의 어느 지점에 있다고 보는가? 그 차이를 설명할 수 있는가?**

상업디자인과 예술의 모호한 경계에 대한 오해가 존재한다. 어쩌면 디자인이 무엇이고, 예술이 무엇인지 재정의하는 작업이 필요할지도 모르겠다. 기본적으로 디자인 오브제는 기능을 갖추고 있으며, 그것이 그 대상을 정의하는 강력한 요소다. 한 가지 예를 들면, 2001년 처음으로 개인전을 개최한 크레오 갤러리는 일반적 가구 전시장과 동떨어져 있고 오히려 현대미술관에 가깝기 때문에 산업디자인의 제약에서 자유로울 수 있는 공간이다. 그 덕분에 크레오 갤러리에서 작업할 때는 항상 폭넓은 시도를 할 수 있다. 그렇다고 해서 우리가 현실과 전혀 상관없는 작품을 만든다는 말은 아니다. 연구를 거친 후 우리의 작품이 시장에서 어떻게 쓰일지 모색한다.

**영감을 얻는 순수 미술 작가가 있다면 누구인가? 그들의 어떤 면이 영감을 주는지 궁금하다.**

누군가에게 직접적 영감을 받지는 않는다. 작업 과정은 항상 그보다 훨씬 복잡하다. 하지만 '관찰'이 우리에게 영향을 미치는 것은 사실이다. 주로 일상생활에서 사람들의 행동을 유심히 관찰하고 일반적 관행과 요구를 이해하려고 노력한다. 삶의 작은 디테일, 사람들이 오브제를 생각하고 사용하는 방식 등에 깊은 관심이 있다. 도널드 저드, 엘스위스 켈리, 프랭크 스텔라 등 훌륭한 작가들과 그들의 작품이 우리에게 다양한 방식으로 영향을 주기도 하지만 그것이 절대적이진 않다.

**대표작으로 꼽히는 'Algues'에 관해 이야기하고 싶다. 이 작품은 재료가 플라스틱인데도 그 유기적 구조 덕분에 생명력이 느껴진다. 이처럼 '자연'을 모티브로 한 작품이 많다. 디자인을 통해 자연이라는 이상에 한 걸음 다가가려는 노력으로 보이기도 한다.**

우리는 항상 창의적이고 혁신적인 새로운 무언가를 창조하기 위해 노력한다. 그것이 우리가 가장 중점을 두는 부분이다. 'Steelwood' 컬렉션이나 'Algues'를 통해 일종의 독창성과 기술적 진보, 형식적 새로움을 실현하려 했다. 결과적으로 한 작품은 미래적으로 느껴지고, 나머지 하나는 자연에서 영감을 얻은 것처럼 보인다. 그러나 두 작품 모두 오브제에 대한 질문을 제기하는 동일한 탐구 과정에서 비롯된 것이다. 물론 자연에서 모티브를 따온 것은 사실이다. 해조류를 의미하는 'Algues'나 구름을 뜻하는 'Nuages'처럼 프로젝트에 붙이는 제목만 봐도 명백히 알 수 있을 것이다. 하지만 대부분의 디자인은 특정한 무엇을 표현하고자 하는 목적이나 선입견보다 탐구를 바탕으로 한 접근법에 의해 방향이 결정된다.

**두 사람이 함께 작업한 지 거의 20년이 됐다. 형과 동생의 성격이 꽤 다르다고 들었는데, 어떻게 작품을 구상하고 그것을 함께 발전시켜나가는지 궁금하다. 두 사람의 작업이 어느 정도 분리되어 있는가?**

서로 성격이 다르기 때문에 당연히 의견 차이도 있다. 그래서 무엇보다 많은 대화를 나누려고 노력한다. 모든 프로젝트에 대해 각 단계별로 오랜 시간 논의한다. 중요한 것은 이런 과정을 통해 공통의 관점을 찾고, 두 사람 모두에게 만족스러운 방향을 선택한다는 사실이다. 의견이 다를 때는 합의점을 찾기 위해 양쪽 모두를 시도해보기도 한다. 언쟁도 많이 하는 편이지만 타협하긴 싫어서 접점을 찾을 때까지 프로젝트에 관해 계속 논의한다. 사실 매우 오랜 시간이 걸리기도 한다.

**당신들의 작품 세계에서 가장 중요한 작품을 꼽는다면 무엇인가? 그 이유도 궁금하다.**

지금까지 우리는 매우 다양한 프로젝트를 진행했고, 그중 몇몇 작품은 형태적으로 다른 작품보다 파괴적이거나 독특해 보일 수도 있다. 하지만 어떤 경우에도 우리는 모든 창작물을 동일하게 생각한다.

**로낭 부를레크는 한 인터뷰에서 "좋은 디자이너란 좋은 배우와 같다"고 말하기도 했다. 브랜드의 정체성이나 제작 의도에 따라 어떤 작품이든 디자인할 수 있어야 한다는 의미로 해석해도 될까?**

그렇다. 디자이너는 올바른 답을 찾기 위해 여러 가지 요소를 관리해야 하는 사람이다. 뛰어난 배우가 다양한 캐릭터를 연기할 수 있는 역량을 갖춘 것과 비슷하다. 그래서 우리는 매 프로젝트마다 주제에 따라 그에 맞는 작업 방식에 대해 다시 생각한다.

**현재 진행 중인 프로젝트가 무엇인지 궁금하다. 올봄에는 어떤 작품을 만나게 될까?**

우리 고향인 브르타뉴 주 렌(Rennes)에서 새로운 대규모 전시를 준비하고 있다. 3월 25일부터 8월 28일까지 개최하며, '1 city, 3 places, 4 exhibitions'를 컨셉으로 각기 다른 세 곳에서 네 가지 전시를 선보일 예정이다.

**지금 이 시대의 '디자인'이 추구해야 할 키워드는 무엇이라고 생각하나?**

필수적, 기능적, 감각적 그리고 정당함이다.

1  
Joyn Office System,  
혼합 재료, 2002

2  
이스라엘 텔아비브 미술관에서  
개최한 전시 (17 Screens) 일부

3  
작업실에서 비트라의 벨레빌  
(Belleville) 컬렉션 작품을  
바라보는 부를레크 형제

Leading French design team Ronan & Erwan Bouroullec's works pose a question on what design and designer mean in a broad sense. And this makes us feel in awe of free creators. They have created works straddling commercial design and art for over 20 years. But they just focus on creative experiments for each project, without caring about the distinction between commercial design and art.

They first emerged as a star designer team based on their commercial success. When they began working together in 1997, the Bouroullec brothers instantly drew attention of Giulio Cappellini, Art Director of the Italian furniture company Cappellini, and started design for brands. Since the brothers founded a company together in 1999, they have collaborated with big-name design firms such as Vitra, Artek, Magis, Alessi, Flos, Kartell and Ligne Roset. Praised for bright colors as well as neat and eye-catching design, they expanded the scope of art into the space of product users.

The brothers often create fresh and sensual designs using unexpected materials. *Algues*, their 2004 work representing a mysterious forest, is basically made of plastic elements. It is an innovative design that expresses nature with artificial materials. *Nuages*, a collaboration with Danish textile brand Kradrat, is a three dimensional work made of fabrics connected with one another using rubber. Users can rearrange it in any way they want to create your own individual design.

The brothers' works include drawings, videos and photographs of little objects, furniture, interior design and architecture. Their design philosophy comes out more clearly in exhibitions. They had exhibitions around the world at Centre Pompidou, Design Museum in London and Museum of Contemporary Art Chicago, and are currently working on a new experimental exhibition. Here, Ronan & Erwan Bouroullec brothers talk about their 'open design'.

**You are having the '17 Screens' exhibition at The Tel Aviv Museum of Art in Israel from last fall through March 19th. The works in the exhibition used various materials, including glass, aluminium, fabric and ceramic, combining craft methods and 3D technology. '17 Screens' is larger in scale and more mystical than your previous works. What inspired you to create them?**

We think design can be compared to cooking. The challenge is how to use the materials and technics to best reveal the flavors. Our approach to 17 Screens was quite similar: it's a quest for sensations stemming from the deliberate mix of different materials such as glass, ceramics, textile, wood and



© Studio Bouroullec

1

aluminium. What we tried to emphasize is the elasticity between materials, between things that don't fit together.

**You have had many experimental exhibitions in addition to collaboration with brands. Museums are a space that allows you to show something different from product design. What does a museum mean to you?**

For us, an exhibition is a marvellous opportunity of experiment, and an exhibition hall is a space where we research and show a new vocabulary. To invent new things for the 17 Screens project, we installed 17 screens at different corners of a museum and mixed different materials and colours to create a reverie, or a fiction of shape. Physically, it is very floating and light exhibition where nothing touches the floor.

**You also designed a Korean product. You unveiled 'Samsung Serif TV' developed in collaboration with Samsung Electronics at last year's London Design Festival. I heard that it was your first electronics project. How was the experience?**

It is a challenge to give a shape to the new basics of civilization. Electronic appliances have deeply changed the way we live, but were not shaped by history and experience. So we thought the language we apply to them is crucial. Most of the recent design approaches were driven by the development of technologies, which is only natural. But now the challenge is to impregnate those technological objects with culture. You should overrule their technological body and see them from the users' perspectives to concentrate on what users do with them and what they need from them. This makes the functions look simpler. This is how our first electronics product design was created.

**What was the core of the 'Samsung Serif TV'?**

In the electronics appliances industry, reducing the weight and volume of monitors and developing thinner screens were an obvious issue in the past decade. As a result, TVs have become more and more slick and edgy. But our underlying idea was to move away from the ultra-thin screens. One underlying theme





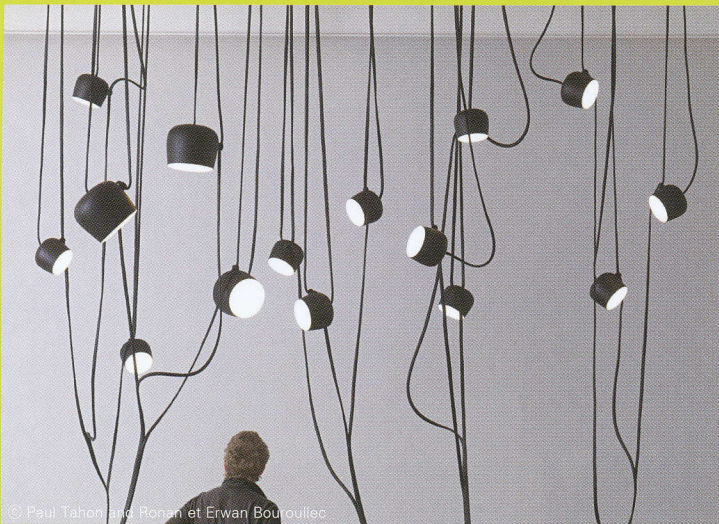
2 3

- 1 2014년 비트라와 협업한 작품 'Workbays'. 유동적 파티션으로 공간을 원하는 대로 나눈다.
- 2 삼성 세리프 TV의 디자인 작업에 몰두하고 있는 부를레크 형제
- 3 2015년 부를레크 형제가 처음 디자인한 전자제품 '삼성 세리프 TV'



© Studio Bouroullec

1



© Paul Tahan and Ronan et Erwan Bouroullec

2

1  
2015년 FIAC 개최 당시  
야외에 설치한 키오스크

2  
2010년 크레오 갤러리에서  
발표한 조명 '리아네(Lianes)'

3  
이탈리아 가구 브랜드 마지스와  
협업한 '스틸우드 체어'

4  
부드러운 패브릭 소재를 사용한  
'슬로 체어'

3

© Ronan et Erwan Bouroullec





© Paul Tahon and Ronan et Erwan Bouroullec

4

in our design approach is concentration, so naturally we searched for a DNA that would unify with the body of the TV. Seen from the front, SERIF is defined by a single frame, one color and one shape. From the side, the body is clearly defining an 'I' shape. We considered the TV as object and designed it so you can manipulate it as you want like any other object. It can stand anywhere even on the floor using the legs.

**Many world-renowned museums have your works, including Centre Pompidou, Design Museum in London and The Museum of Modern Art. Where do you think your works stand between commercial design and art? Can you explain the difference between the two?**

There is a misunderstanding as to this blurring distinction. In fact, it is maybe necessary to redefine what design is and what art is. Basically, design objects have a function. And this function is a strong part of their definition. For instance, Gallery Kreo where we had our first solo exhibition in 2001 is much more of a contemporary art space than a traditional furniture shop. Thus, it allows us to be free from the constraints of industrial design. As a result, we can make a broader attempt. It doesn't mean that we produce here a work that doesn't deal at all with the reality. After research, we try to find potential applications in the market.

**Who are the fine artists that inspire you? What aspects of those artists inspire you?**

We do not feel direct inspiration. It is always far more complex. However, it is true that 'observation' is an influence on us. We try to closely observe people's behaviors in everyday life and to understand usual practices and needs. We have a deep interest in small details of life, the way people consider and use objects and the way they use them. It is true that the great artists Donald Judd, Ellsworth Kelly or Frank Stella and their works have an influence on us. But the influence is never direct.

**I'd like to talk about one of your most famous works 'Algues'.**

**Although it is made of plastic, it exudes vitality thanks to its organic structure. As such, many of your works are based on the motif of 'nature'. It looks like an effort to get a step closer**

**to the ideal of nature.**

We always try to create something new, marked by creativity and innovation. This is what we focus most on. In both Algues and Steelwood collections, we try to achieve a kind of inventiveness, technical improvement and typological novelty. At the end, one may seem futuristic and the other one more nature-inspired. But both come from the same process and the same quest for questioning the object. It is true that we are inspired by nature. It is all the more evident with the names we sometimes give to our projects (Nuages, Algues etc.). But most of the shapes are often first guided by a research-based approach rather than by a purpose or prejudice to express certain things.

**You two have been working together for almost 20 years.**

**I heard you two have very different personalities. How do you get and develop ideas for an artwork? Do you also work separately on a project?**

As we are quite different, we have disagreements. So we try to talk a lot. Every project is discussed for a long time. What is important is that we find a common view, a solution that satisfies both of us. When we disagree, we try both ways to find an agreement. We argue a lot, but we discuss a project until we agree on something because we hate the idea of compromise. This can take quite a long time.

**What is your most important work and why?**

We have worked on a variety of projects, and some seem formally more distinctive or unique than others. But we consider all the creations the same way.

**Ronan once said in an interview: "A good designer is like a good actor". Does this mean that a designer should be able to create any type of artwork to express brand identity or purpose of production?**

A designer should manage various elements to find the right answer. It is like an accomplished actor capable of playing a variety of characters. So we think of the right approach for each project and theme.

**What is the project that you are currently working on? What kind of works will you introduce to the audience in the coming spring?**

We are working on a new big exhibition in Rennes, Brittany, which is our hometown. From March 25th through August 28th, four exhibitions will be held in three places with the concept of '1 city, 3 places, 4 exhibitions'.

**What do you think it is the keywords that 'design' of the times should pursue?**

Essential, functional, sensual, and justness.