

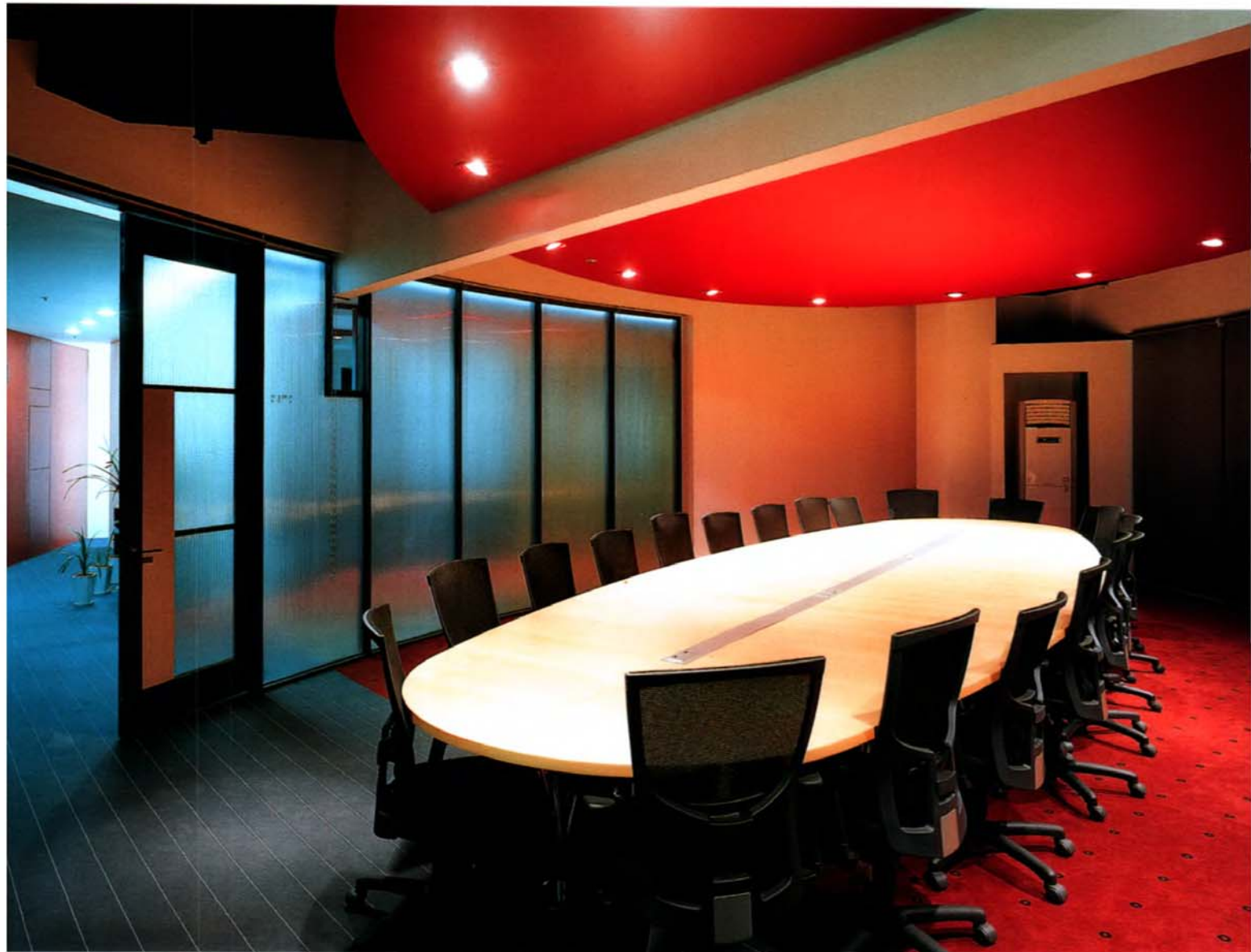
ENTELLIGENT

Design Studio SO - 전성은

SUMMARY

Project ENTELLIGENT INC.
Location Bomun-Dong, Seongbuk-gu, Seoul, KOREA
Use Office
Material Flooring : P-tile, wood flooring, Carpet
Wall : Polycarbonate, Lacquer
Ceiling : V,P Paint Exposed Ceiling





Story of The Entelligent

Space design is straightforward when it tries to appeal to the visuals. Entelligent office Project, however, was one, where such aspect had to be eliminated as much as possible. For it was about welfare of employees working for a mobile game company, who spend at least 8 hours a day endeavoring to create new ideas. It primary demand goes like this: "this place is not for showing to visitors.

We need " our own space" that is comfortable and convenient, in which employees, though not able to enjoy their own space to themselves, can conceive ideas."

In a sense, the level of users' satisfaction rather than the aesthetics prevails in such a project.

Other than fulfilling the basic functionality, the space design and the floor plan focuses entirely on establishing a place to help the susceptibility and the conception of ideas. The space design was intended to provide 'resting place' enabling 'change of thought' that intervenes with the office space rather than to make a place for constant concentration. Combining working place and resting place was actually an experimental attempt for design the maximum efficiency in working hours. The office space that I suggest should, regardless of the type of work, be natural and support the free thinking of the users. Creation of space that facilitates ' transition of thought' rather than space for relentless concentration was the whole idea of Entelligent Project.

Approach

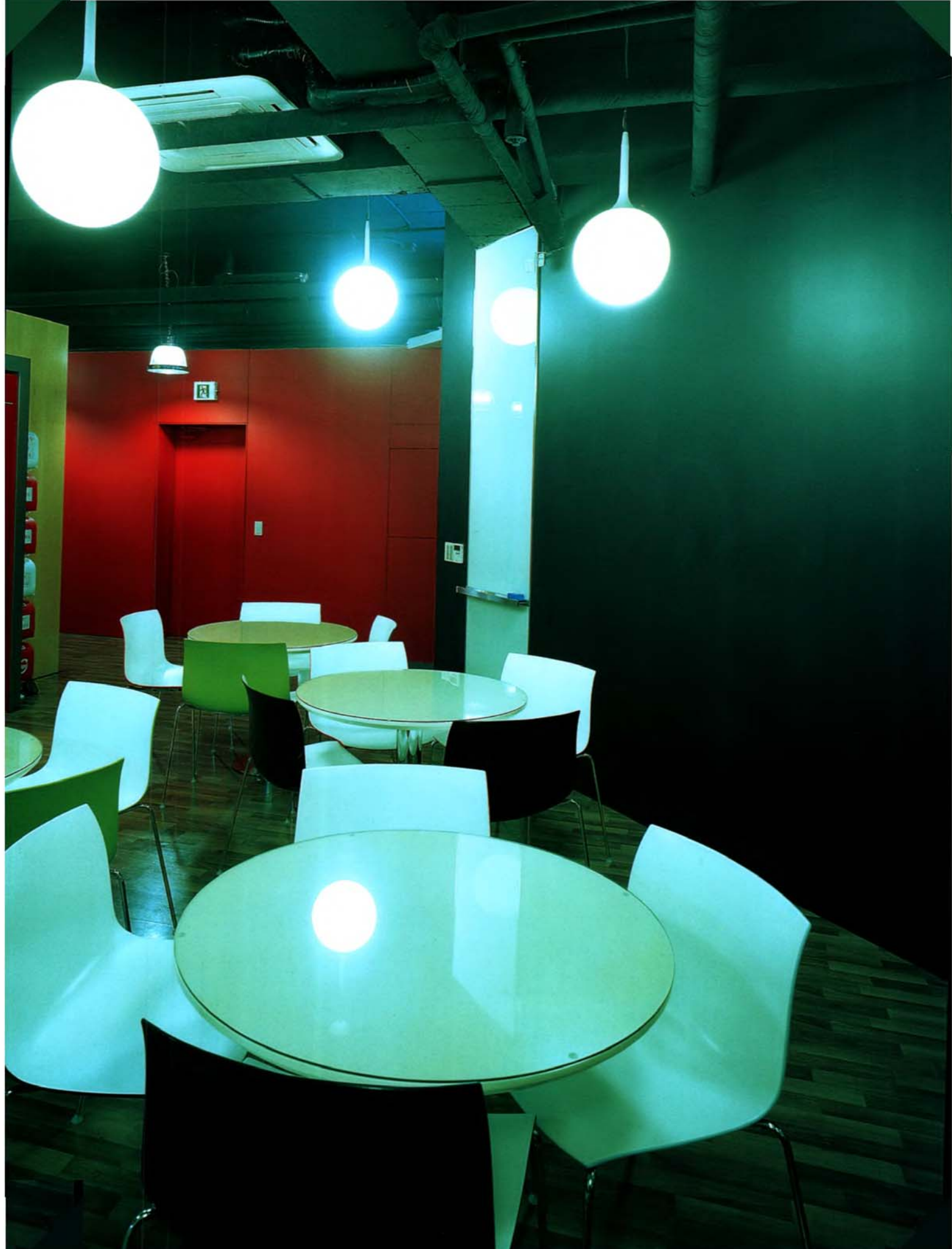
공간디자인작업에 있어서 시각적인 접근이 디자이너 입장에서선 대외적으로 유리하다. 그러나 엔텔레전트 오피스는 시작부터 그것을 최대한 배제해야 해야만 했던 프로젝트였다. 늘 지나칠 만큼 새로운 아이디어를 창출해내야 하는 모바일 게임회사의 특성상 외부손님에게 보이기 위한 공간이 아니라, 이곳에 머물고 있는 직원들에게 편안하고, 편리하고, 아이디어 창출이 가능한 '우리들의 공간' 으로 만들어야 했기 때문이다.

시각적으로 미학적인 감도보다 그 공간 안에서의 사용자들의 만족감의 감성감도에 우선순위를 둔 '사고의 전환이 가능한 공간을 만들기' 그것이 곧 엔텔레전트의 접근 개념이다.

Space Planning & Forming

두개의 층을 사용하는 엔텔레전트 오피스는 모바일 게임을 새롭게 만들어내는 개발부와 사무행정을 돕는 행정부와 모바일 게임을 위한 연구소로 크게 나누어진다. 보안특성상 외부인이 출입이 가능한 곳은 리셉션공간과 대회의실, 공용 휴게 공간까지이다. 이 한정적인 공간에 엔텔레전트의 이미지를 담아야 했다. 엔텔레전트의 로고가 그려진 역동적인 형태의 리셉션 공간에 리셉션니스트는 없다. 다만 한 정점으로 엔텔레전트의 이미지를 표출하고, 엔텔레전트의 아이디어의 산실인 대회의실을 시각적으로 인도하는 곳일 뿐이다. 이곳은 두개의 중회의실과 대회의실 그리고 휴게공간이 유기적으로 연결되어 그 역할을 다한다. 대회의실의 타원형 천정을 향해 마지막 정점으로서의 도달을 상징하는 방향성을 제외하곤 세 개의 회의공간과 휴게공간은 그 어떠한 일률적인 방향성을 배제하여 무한함을 상징한다.









Conference Space

엔텔리전트 오피스에서 회의실의 역할은 절대적이다. 아이디어가 모여 정제되어 새로운 게임이 창출되는 곳이기 때문이다. 대회의실을 비롯한 총 다섯 개의 다양한 회의실을 구성하였다. 대회의실의 경우 20명 정도가 동시에 회의를 할 수 있는 공간부피를 가지고 있으면서, 인접해 있는 휴게공간과의 무빙월의 설치로 회의실쪽에서의 기능성을 유지하며, 넓은 공간감의 유도과 편이성이 용이한 곳으로 디자인 되었다. 그 형태에 있어서는 아이디어 산실이면서 총체적인 아이디어의 결정이 이루어지는 곳으로 'egg'의 형태에서 출발한 타원으로 결정하였다. '원'처럼 모든 것을 포용하고 중심성을 가지면서도 역동적이고 진취적인 느낌을 함축하기 때문이다.

Creative Space

이곳은 기본적인 기능을 충족시켜 주는 것 외의 나머지 공간계획과 평면계획은 그곳에서 아이디어를 만들어내는 자들의 심리적인 감성과 아이디어 창출에 도움이 될 수 있는 공간 만들기에 집중되어 있다. 실제로 방음이 되어야 할 공간을 제외하곤 모든 공간이 오픈되어 있고, 유동적인 간벽들이 이용되었다. 한곳에 지겹도록 몰두해야 하는 공간보다 '사고의 전환'이 가능한 '휴식공간'이 '사무공간'에 자연스럽게 간섭되어 있는 공간구성을 하였다. 다른 공간으로의 전이는 곧 사고의 전이를 일으키며, 그 전이를 통해 순발력있는 아이디어 창출을 도모하는 공간으로 계획하였다. 이것은 사실상 사무공간에는 실험적인 시도로, 사무공간과 휴게공간을 혼합시켜 근무시간의 최대효율을 도출하고자 함이다. 이는 집과 같은 편안함이 제공되는 열려진 사무공간으로 사고의 전이가 쉽게 이루어지는 결과를 낳았다. HJ