



PLANET 3 STUDIOS | INTENTIONALLIES | UNITED  
NUDE FLAGSHIP STORE | ROCK IT SUDA | MAXXI |  
NAUTILUS PROJECT | bob COORDINATION | TOKYO  
DESIGNERS WEEK 2009

bob collection:

# NIGHT LIFE



065

International Magazine of Space Design | bob



# Planet 3 Studio

# Planet 3 Studio

# Planet 3 Studio



Kalhan Matoo



Santha G Matoo

**Planet 3 Studio :** Planet 3 Studio, a young, internationally award winning studio in India. Founded and led by Kalhan Mattoo and Santha Gour Mattoo, the studio has evolved as a multidisciplinary practice with a rapidly growing eclectic portfolio of projects comprising institutional buildings, mixed use developments, high rise buildings, adaptive-reuse projects, housing complexes, colleges, schools, training centers, business process outsourcing facilities, corporate offices, banks, malls, retail outlets, resorts, spas, hotels, restaurants, lounges, nightclubs, furniture and even industrial products. Interviewer & Editor - Lee Hamin



# 플래닛 3 스튜디오

**플래닛 3 스튜디오** : 플래닛 3 스튜디오는 극적인 수상경력을 가진 인도의 젊은 디자인 스튜디오이다. 합천 마루와 심하 구르 마루에 의해 설립되었고 이들이 스튜디오를 이끌고 있다. 이들은 여러 분야에 걸친 작업으로 두루저 성장하며 다양한 작품들로 이색진 프로젝트들을 만들어가고 있다. 플래닛 3 스튜디오의 작업은 교육기관, 고층빌딩, 차가발 프로젝트, 복합 주거 공간, 사무 공간, 문헌, 상업공간, 리조트와 스파, 호텔, 그리고 기구와 산업디자인에까지 광범위한 영역에 걸쳐있다. **위계 총편집 이화빈기자**

# Planet 3 Studios



AXIS BANK, 2007

Planet 3 Studios is a young design group that is taking an important role in shaping the future of design in India. In building solid programmes and conceiving design solutions that form the basis of the programmes, they never leave out the aspects of wit, freshness and aesthetics. Lying behind the expression of brilliant colours and playful objects in the spaces they create is a design philosophy based on a deep understanding of the context. Most of all, what they pursue is innovativeness. Based on the concept of an 'Educational Village,' the splendidly conceived space of their <Vidyalankar Institute of technology> project can be regarded as a milestone that changed the educational facility design in India. A complex in a college campus configured with rectangular rooms and hallways may become a style of the past. Their innovative and fresh design is considered even more valuable because it is not the product of youthfulness but an alternative spatial language formed through prudent thinking and research. There is a mantra in Planet 3 Studios: "Talk less, build more." A work that is conceived but unrealised is no more than an academic study. A collection of questions to every existing thing and their answers translated into designs that are applicable in reality - this is what makes their design significant.

**You place more emphasis on creation and innovation than on following a particular trend or philosophy (-ism). I would like you to explain us if there is a design process unique to your office that supports such an attitude of yours.**

By approaching each project with a beginner's mind, asking a lot of questions and involving all stakeholders in the design process ensures that each and every design solution is unique, relevant and anchored in context. More than our personal ideological preferences, we let a shared common point of view and approach lead the way.

플래닛 3 스튜디오는 인도 디자인의 미래를 그리고 있는 젊은 디자인 그룹이다. 그들은 견고한 프로그램을 구축하고, 프로그램의 밑바탕이 되는 디자인 솔루션을 구상하는 작업에서 위트와 신선함, 그리고 항상 미학적인 측면을 놓치지 않는다. 그들이 제안하는 공간에 표현된 화려한 색채와 장난스러운 오브제의 이면에는 컨텍스트를 정확히 읽어낸 디자인 철학이 담겨있다. 이들은 무엇보다 '혁신성'을 지향하고 있다. <비디아랑카르 공과대학> 작업을 통해 보여준 '교육 마을'을 컨셉트로 한 그들의 탁월한 공간구성은 인도의 교육 시설 디자인의 판도를 바꾸었다고도 볼 수 있겠다. 복도와 네모 반듯한 실로 구성된 대학 건물은 이제 지난 시대의 수법이 될지도 모른다. 새로운 것을 표방하는 그들의 혁신적 디자인이 더욱 가치 있게 간주되는 것은 그것이 치기 어린 젊음의 산물이 아니라, 진중한 고민과 연구의 결과로서 대안적 공간 언어로 치환되기 때문이다. 플래닛3 스튜디오만의 진언(Mantra)이 있다. "말은 줄이고, 더 많이 짓자." 구상하되 현실화

되지 못하는 작업은 아카데미한 연구에 그칠 뿐이다. 기존의 모든 것에 던지는 질문과, 그에 대한 해답들은 모두서 현실에 적용 가능한 디자인으로 치환하는 것이 이 작업의 의의이다.

어떤 특정한 사조나 철학을 따르기보다, 그에 앞서 창조 혁신을 중요시한다고 알고 있다. 이러한 특성을 뒷받침해주는 플래닛 3 스튜디오만의 디자인 프로세스가 있다. 설명을 듣고 싶다.

각각의 프로젝트를 초선자의 마음으로 접근하면서 질문을 하고 또 이해당사자 모두를 디자인 과정에 참여시킨 모든 디자인 해법이 독특하고 적절하며 맥락에 탄탄하게 자리 잡게 된다. 우리는 개인의 이념적 위대도 공동의 관점과 접근방법이 과정을 주도하게 된다.

공간을 만들어낼 때 가장 중요하게 생각하는 요소는 무엇인가.



CROSSOVER, 2006

**What do you think is the most important aspect in creating a space?**

Any design challenge is like a multivariable equation to be resolved. We like to create spaces that are intuitive, work in terms of equitable use, have flexibility, involve low physical effort, work within context and constraint, communicate ideas visually, and are experimentally satisfying, conform to codes, demonstrate environmental sensitivity and importantly, enable future-forward concepts.

**You seek innovation in terms of form, and at the same time you regard it as important to reflect the requests of the end users and make the space rational and practical. What researches to you do that form the basis for producing and delivering such results?**

We also appropriate a quasi-psychologist role for ourselves by digging deep to understand the needs, wants and aspirations of clients. Beyond satisfying fundamental needs, the innate character of an individual or an organization also needs to be understood and expressed. At times, the expression is exuberant!

**Planet 3 Studios is a young group of designers, leading the design world of India. Would you introduce us the design world of India? And, are there many open-minded users who seek alternative spaces?**

Would not go to the extent of claiming a singular leading position! There are many young design firms with unique perspectives finding opportunities to create interesting spaces. We are certainly one of them. Indian design is coming of age; young practices learn by staying connected with the latest and the best anywhere. While interconnectivity within a globalised design community is a reality, some good practices stay anchored to local realities. It is this ability to marry local to global

029  
bob



T-CROSSOVER, 2006

어떠한 디자인 과제든 모두 다양한 변수로 이루어진 방정식과 같다. 우리는 공간을 직관적이며, 사용에서 형평을 유지하고, 유연하며, 물리적 노력이 덜 소요되고, 맥락과 제약조건 내에서 통용되며, 관념을 시각적으로 전달하고, 실험적으로 만족스러우며, 건축규제를 따르고, 환경에 대한 감수성을 반영하며, 미래지향적 개념을 담을 수 있는 곳으로 만드는 작업을 좋아한다.

형태적으로 혁신을 도모하고 있지만, 더불어 실제 사용자들의 요구를 반영하는 것과 완성되는 공간의 합리성, 실용성을 중시한다고 알고 있다. 이러한 결과물을 만들어내는 과정의 밑바탕에 어떠한 연구들이 행해지고 있는가?

우리는 또 건축주의 필요와 바람과 열망을 이해하기 위해 심리학자의 역할을 자임하며 깊이 캐고 들어간다. 기본 필요를 충족시키는 차원을 넘어 개인이나 조직체의 내적 성격 또한 이해하고 표현해줄 필요가 있다. 때로 이런 표현에 열광적이 되기도 한다!

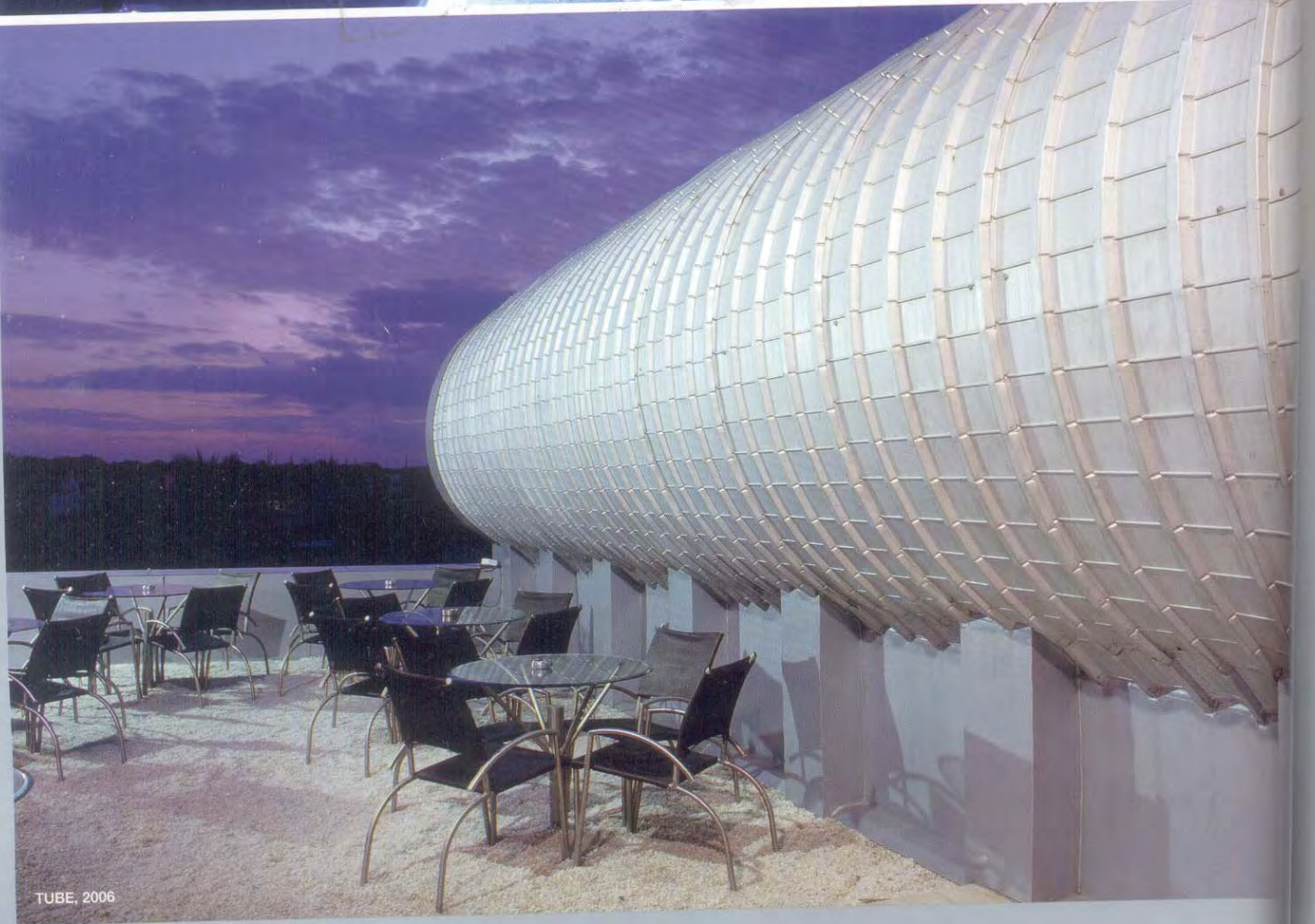
플래닛 3 스튜디오는 현재 인도 디자인계를 이끌고 있는 젊은 디자인 집단이다. 현재 인도의 디자인 계는 어떠한 흐름과 마주하고 있는가. 또한 대안 공간을 추구하는 개방적인 사용자들의 수요가 많은 편인가?

우리가 혼자 인도 디자인계를 이끌고 있다고는 주장하지 않으려나! 인도에는 독특한 관점으로 흥미로운 공간을 만들 기회를 찾아내는 젊은 디자인 회사가 많이 있다. 우리는 확실히 그 중 한 회사이다. 인도의 디자인은 이제 성인기에 접어들었다. 젊은 회사들은 모든 곳에서 최신 및 최고와의 연계를 유지함으로써 배워나간다. 디자인계가 세 계화되면서 상호 연계성은 하나의 현실이 됐지만, 일부 좋은 회사들은 지역의 현실에 내린 뿌리를 계속 유지한다. 지역과 세계를 연결할 수 있는 이런 능력이 어떤 면에서 오늘날 인도의 디자인을 정의하고 있다. 인도의 디자인은 본질적으로 미래를 내다보고 현대적이며 세계적인 상태를 유지하지만, 그런 한편으로 지역적 맥락에 깊이 뿌리를 내리고 있다.

# Planet 3 Studios



TUBE, 2006



TUBE, 2006

that in some ways defines contemporary Indian design. It remains forward looking, contemporary and global in its substance and yet draws deeply from local context. For the open-minded users, Sometimes, Yes. But mostly it is about making clients aware of possibilities. Alternative ideas can click at times.

**I would like you to explain us in detail if there are any examples where you borrow from the local or traditional elements of India.**

For instance, we designed a <Food Court> at Pune that is a contemporary glass box. The Indian context has been evoked in the 'JALI' skin that envelopes it from outside. Providing shade in a tropical climate, it reduces the energy usage of the facility. But it can beyond that in programming, choice of materials and in understanding and responding to local cultural cues.

**<Vidyalankar Institute> was not only the first architectural project but also the first educational facility designed by Planet 3 Studios. Did the project serve as a kind of turning point for your studio? If yes, what changed before and after it?**

A whole lot! It set a creative benchmark within and outside the studio. We seem to attract a lot of clients that seek out of the box solutions to commonplace concerns! This works very well for us.

**In the <Vidyalankar> project, the quality of space is defined by diverse and dramatic visual elements produced in many places, rather than by the repetition of a consistent flow of idea. What is the common link that integrates the diverse elements?**

By seeing the central campus area as 'street', we went for the diverse, pluralistic, visually intense

개방적인 사용자들의 수요에 대해서 말하자면, 때로는 그렇다. 그러나 대부분의 경우 건축주에게 가능성을 알려주는 작업이 중요하다. 대안이 되는 아이디어가 때로는 그대로 통하는 수가 있다.

지역적인 특색 혹은 인도의 전통적인 요소를 차용하여 작업에 사용한 예가 있다면 그에 대해 구체적으로 이야기를 듣고 싶다.

예를 들면 우리는 푸네시에 푸드코트를 디자인했는데 이는 현대적인 유리 상자이다. 인도의 맥락은 '잘리' 외피에 적용되었는데 이것이 건물 외부를 감싸고 있다. 열대기후에서 그늘을 만들어 주어 시설의 에너지 소비를 줄여준다. 하지만 프로그램 작업에서, 재료의 선택에서, 그리고 지역 문화의 단초에 대응하는 부분에서 그 수준을 넘어설 수도 있다.

<비디아랑카르 공과대학>은 플래닛 3 스튜디오의 첫 번째

건축 프로젝트이며, 더불어 처음으로 시도하는 교육 시설 디자인이다. 이 프로젝트를 진행하면서 다양한 시도와 변화 등이 있었으리라 본다.

너무나 많다! 이 프로젝트는 우리 스튜디오 안팎에서 창조 작업을 위한 벤치마크가 됐다. 우리는 흔하다 흔한 문제에 대해 틀에 박히지 않은 해법을 찾는 건축주를 많이 끌어들이고 있는 것 같다! 우리로는 참 짧은 일이다.

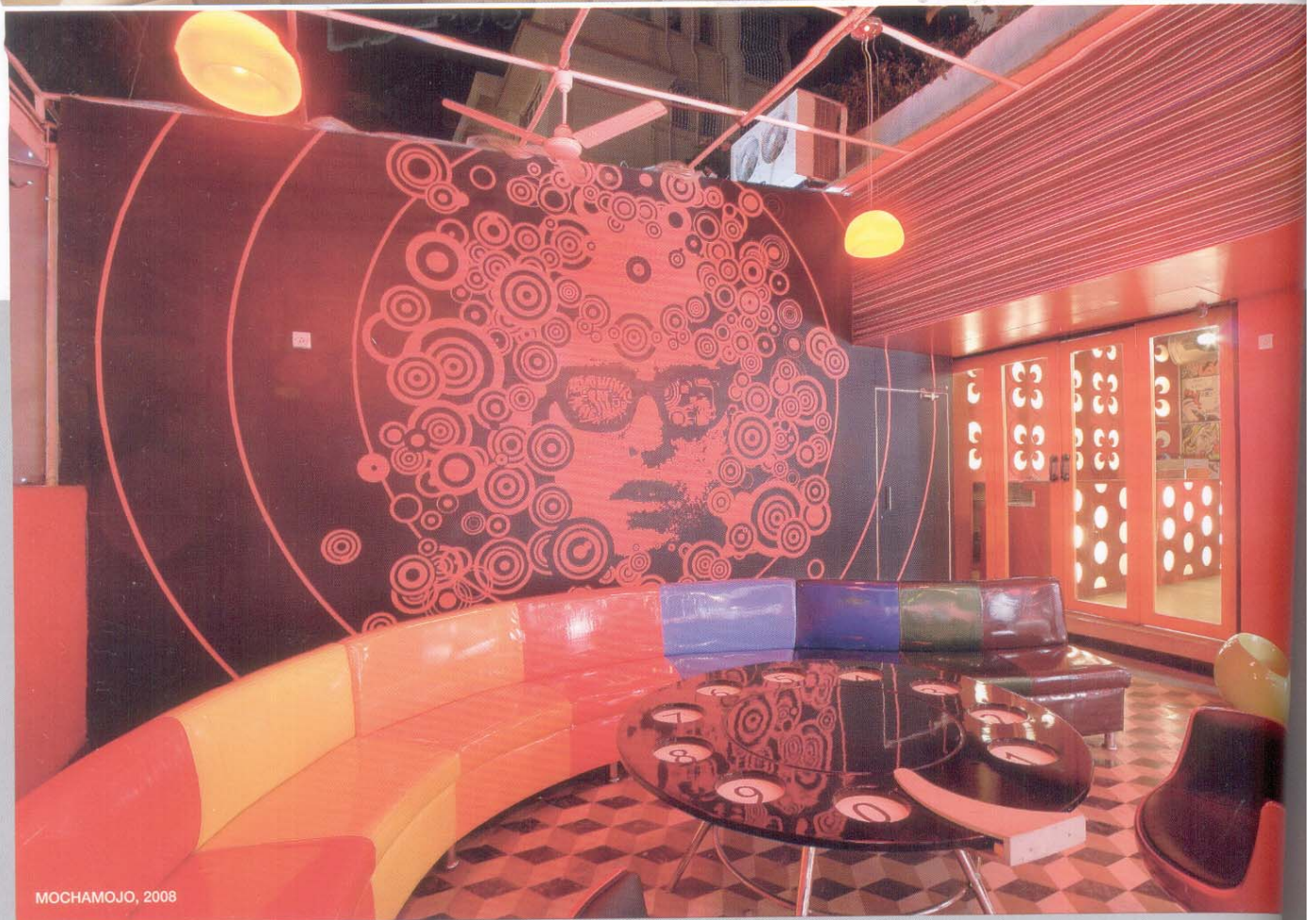
<비디아랑카르 공과대학> 프로젝트의 내부는 다양하고 극적인 이미지적 요소를 양산해 내고 있다. 이러한 다양한 요소를 통합적으로 연결해주는 고리는 어떻게 설정될 수 있는가.

캠퍼스의 중앙 구역을 '거리'로 봄으로써 예를 들면 인도의 거리에서 볼 수 있는 다양하고 다원적이며 시각적으로 강렬한 성격을 취했다. 귀퉁이, 틈새, 여러 가지 소재, 전체적으로 구조를 취하지 않는 성격 등을 통해 우리는 학생들이 학교 바깥에서 지내는 공간에 대한 현대적 해석을

# Planet 3 Studios

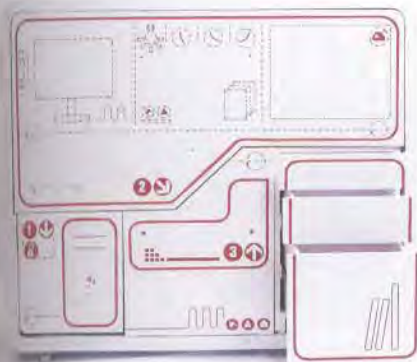


MOCHAMOJO, 2006



MOCHAMOJO, 2008





WORKSTATION

character found in Indian streets for instance. With nooks, alcoves, many materials and a generally unstructured character, we managed to create a contemporary interpretation of a space that students inhabit outside the institute. Obviously, it is not entirely literal, just keeps the essence.

**Your works have extraordinary forms, using diverse colours coming from finishing materials. I would like to know how you would define the concept of innovation.**

Challenging priori notions and truisms can open up possibilities in design. We gently question every thing, program sheets from clients, accepted standards, styles, trends, even us! By forcing ourselves to think out of the box, we flip ideas on their head and come up with solutions that are surprisingly different. Innovation is the leading edge of change and evolution.

**You have said that a concept that has already been understood and introduced should be subject to rethinking when it is old even if it does not have a problem. What do you think is the expected lifespan of your interior / architectural works? I would like to know if sustainable design - that would still be valid in the near future - is included in the context of innovation that you seek.**

"If something has been understood and done in a certain way for long, it probably needs a re-think." Well, horse driven carts worked pretty well till such a time a motor car came along! It is not that there has to be a clear, present need that designers need to respond to, sometimes the needs have to be discovered or even invented! Shelf life and obsolescence are realities that most architects tend to disregard in pursuit of timelessness. We have created spaces knowing fully well that in a certain short period of time they would cease to exist, or change in response to different conditions prevailing in the future. We always see our work in context. !

이끌어낼 수 있었다. 물론 보디시피 전적으로 문자 그대로 그렇다는 뜻이 아니라 본질적으로 그렇다는 뜻이다.

일반적인 형태를 탈피한 작업을 보이고, 더불어 마감재를 이용한 다양한 색을 사용한다. 당신이 가지고 있는 '혁신'에 대한 개념적 정의는 무엇인가.

디자인에서는 지배적 관념과 뻗은 통념에 의문을 품으면 가능성이 생겨난다. 우리는 모든 것에 대해 조용히 의문을 제기한다. 건축주가 주는 프로그램 목록에, 일반적 기준에, 스타일에, 트렌드에, 심지어는 우리 자신에 대해서도! 우리는 틀에 박힌 생각에서 벗어나도록 우리 스스로를 다잡기 위해 아이디어를 뒤집어 놀라우리만치 다른 해법을 찾아낸다. 혁신은 변화와 진화의 첨병이다.

당신은 이미 이해되고 도입된 개념(디자인)은 문제가 없더라도 그것이 오래된 것이라면 재고(re-thinking) 해야 한다고 말했다. 당신은 자신이 디자인한 인테리어/건축

작업의 수명을 어느 정도로 보고 있나? 추구하고 있는 '혁신'의 맥락에 근 미래에도 통용될 수 있는 지속 가능한 디자인이 포함되어 있는가.

"뭔가가 오랫동안 입증한 방식으로 이해되고 행해졌다면 그것은 필시 재고의 필요가 있을 것이다." 자, 말이 꼬는 수레는 자동차의 시대가 되기 전까지는 상당히 쓸모가 있지 않았나! 현재 뚜렷한 필요가 나타나 있어야만 디자이너가 반응할 게 아니라, 때로는 그 필요를 발견하거나 심지어는 만들어내야 한다는 말이다. 영원성을 추구하고자 건축가는 대부분 유통기한과 노후화라는 현실을 가려버려 버린다. 우리는 일정한 짧은 시간이 지나면 존재하지 않게 되거나 점차 유력해질 새로운 조건에 따라 달라지리라는 사실을 아주 잘 이해하고 있는 가운데 공간을 만들었다. 우리는 언제나 우리 직업을 맥락 속에서 바라본다.



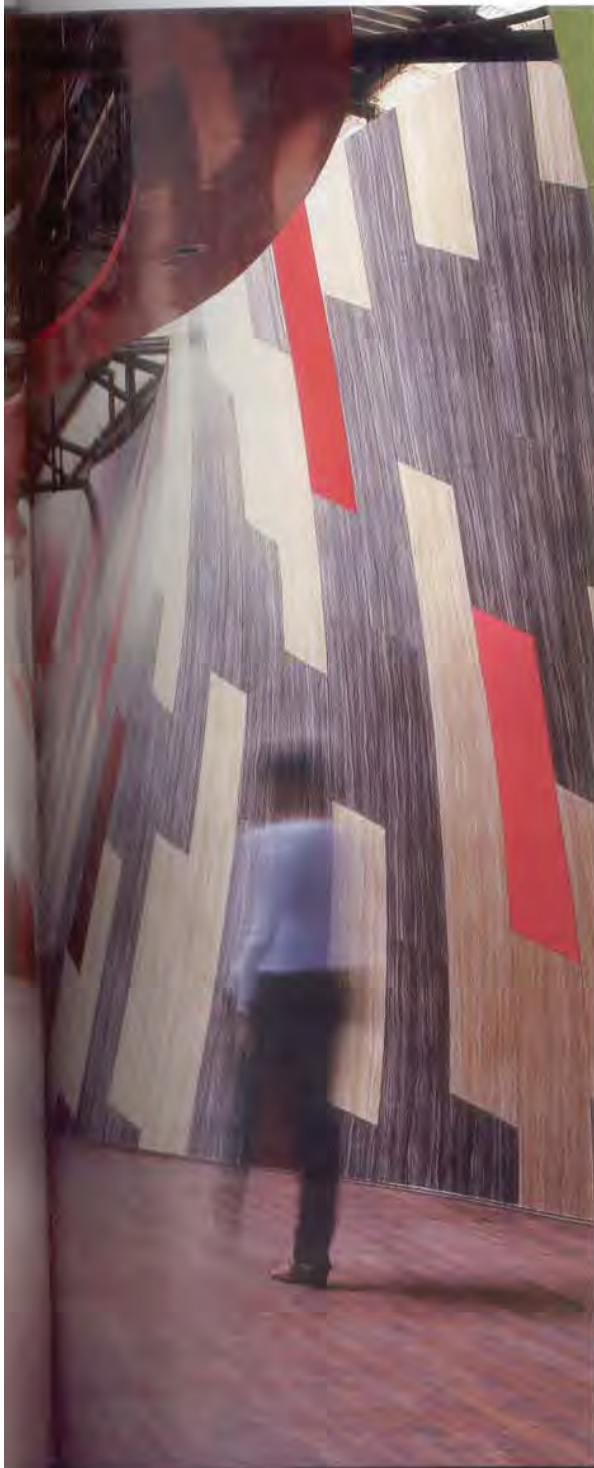
View of hallway on the 2nd floor

# Planet 3 Studios

> INSTITUTE > Mumbai

## VIDYALANKAR ANNEX

**Design :** Planet 3 Studios Architecture Pvt. Ltd. **Design team :** Kalhan Mattoo, Santha Gour Mattoo, Rashmi Pachgade, Aditi Gautam, Sunita Sutar, Biswarup Deb Roy, Kanwaldeep Kapoor **Location :** Wadala, Mumbai, India **Completion :** Feb. 2009 **Built area :** 3,300m<sup>2</sup>  
**Photographer :** Mrigank Sharma, India Sutra **Editor :** Lee Hamlin



Taking forward the progressive education agenda of the institute, this significant new addition to a larger engineering college campus is an adaptive-reuse through interiors of a pre-existing industrial structure that has been retrofitted into a very unusual learning facility. The program dictated multiple learning spaces and labs that would develop into an independent bio-technology and life-sciences centre. Located across an internal campus street, this structure directly faces the larger institute but defers in scale and significance. A post occupancy study of the earlier building provided insights into what was appreciated and accepted by the end users. We decided to push the envelope further with more design interventions that challenged accepted notions of educational facility design. In a sense, this building is an intellectual and physical extension of the earlier facility. As before, the focus remained on the needs, wants and aspirations of the students and educators who were to inhabit and accept it as their own. Guttled of its core, the bare shell received a mezzanine floor supported on an independent steel structure. Partitions and elements of lightweight interior materials bend, twist and turn to become large student work displays, graffiti strips, light sources, whimsical lotus petal cladding over a learning centre, colourful organic patterned laminate skins, ventilators as signage letters, a couple of Peepul trees with a hammock to hang in between, large leaf like partitions, cellular screens and more. The design borrows heavily from the language and forms of nature and the graphic quality of most constructs reiterates its intended use. A staircase with a railing evoking frayed, dried wheat stalk rendered in wood and steel, a meeting room with a twist, game board near the entrance and strategically punctured roof with skylights illuminating the interior corridors, oversized letters that write café and define separation between canteen and passageway, all reiterate the unique nature of this facility. While some elements are directly resonant of intended use like leaf and cellular partitions, others, like the lotus centre allude more obliquely to latent Indian symbolism. We added a building skin that evokes the sway of tall grass stalks up-close in strong wind. This skin wraps over an external patio that serves as a partially shaded public space. The intention was to ease the transition between inside and outside and continue the interior public space energy to the building exterior. With street furniture, service from canteen and WI-FI facility, we expect it to be another space that students will accept as their own. At night, the colored glass punctures opening from the canteen and reflective skin surface will add a bit of drama and turn this into a really exciting college to learn and hang out in. We hope that this project will go on to establish the fact that building typologies have to evolve to keep pace with changing needs and design can truly contribute towards communicating and establishing progressive ideas. There is after all no better proof of intention than the built form.

Text by Planet 3 Studios



View towards lotus learning center



View of staircase leads to 2nd floor



View of the cellular partition

학교공간은 공과대학 별관 : 플래닛 3 스튜디오는 웬바이의 대학 캠퍼스에 대담한 부속건물을 신임으로써 또다시 혁신적 디자인을 내놓았다. 공과대학 캠퍼스에 새로 추가된 이 공간은 이 학교의 전통적 교육 방침을 전면에 내세운 것으로, 기존 산업 구조물의 인테리어를 개조 / 재사용하는 개축을 통해 새로운 교육시설을 만든 작업이다. 프로그램은 독립된 생물공학 및 생명과학 센터로 발전하게 될 여러 개의 교육 공간 및 실험실로 구성됐다. 캠퍼스 내를 지나는 거리를 가로질러 자리 잡은 이 구조물은 대학 본관을 정면으로 바라보고 있지만 규모와 중요도 차원에서 본관에 경의를 표하고 있다. 앞서 지은 건물이 완공된 뒤 점유도 연구가 이루어졌으며, 연구 결과는 최종 사용자가 무엇을 느끼고 싶어 하는지 알 수 있는 밑거름이 됐다. 우리는 교육 시설 디자인에 대한 기존 관념에 새로운 시각을 디자인을 한 걸음 더 진전시켜보기로 했다. 어떻게 보면 이 건물은 먼저 세워진 건물을 지체로 또 물리적으로 확장한 것이다. 전과 마찬가지로 초점은 사용자(학생과 교육자)의 필요와 요구와 밀접해 있다. 장식은 다 비워낸 검질 속에 중층을 만들고 이를 독립된 강철 구조물로 지지했다. 칸막이와 경량 인테리어 소재가 구부러지고 비틀리고 돌면서 커다란 학생 작품 공간과 벽이 같은 띠, 광선, 교육관 위에 씌운 별난 연꽃 모양의 외관, 다채로운 유기적 문양의 커다란 회피, 표지판 문자 모양의 통풍구, 해먹을 걸어 둔 보리수나무 두 그루, 커다란 잎 모양의 천이, 복도 끝단의 스크린 등을 이룬다. 디자인은 주로 자연의 언어와 형태를 차용했으며, 구조물

대부분이 의도된 용도를 그래픽 차원에서 나타내고 있다. 말려서 이삭을 털어낸 밀짚을 연상시키는 목재와 강철 재질의 난간이 달린 계단실, 비틀린 회의실, 진입구 부근의 게임관, 전략적으로 낸 구멍에 천창을 설치하여 내부 복도를 조명하는 지붕, 'CAFE' 라는 낱말을 만들면서 매점과 통로를 분리 시켜주는 커다란 문자 등 모두가 이 시설의 독특한 특성을 나타내고 있다. 몇몇 요소는 일과 세포 칸막이와 같이 의도된 용도를 직접 반영하고 있고, 또 연꽃 센터와 같이 몇몇 요소는 인도의 상징주의를 암시하고 있다. 우리는 키가 큰 풀이 강한 바람에 한쪽으로 쏠려 있는 것 같은 형상의 외피를 첨가했다. 이 외피는 부분적으로 그늘진 공공공간 역할을 하는 옥외 파티오를 둘러싼다. 의도는 내부와 외부 간의 전이를 매끄럽게 하여, 내부 공공공간의 에너지가 건물 외부에서도 이어지도록 하는 것이다. 옥외시설물, 매점 서비스와 무선랜 시설 등을 통해 우리는 이 또한 학생들이 자기 것으로 받아들여지게 될 또 하나의 공간이 되리라 기대한다. 밤이 되면 착색 유리로 이루어진 매점의 개구부와 반사되는 외피 표면이 약간의 극적 분위기를 연출하면서 이 곳을 정말로 신나게 공부하며 지낼 수 있는 대학으로 바꿔놓는다. 우리는 앞으로 이 프로젝트가 변화하는 요구에 맞춰 건물 유형론이 진화해야 한다는 사실, 또 진취적 이념의 소통과 확립에 디자인이 진정으로 도움이 된다는 사실을 명백히 보여주게 되기를 바란다. 궁극적으로, 의도를 증명하는 방법으로 완성된 형태보다 더 나은 것은 없는 법이니까. 글 : 플래닛 3 스튜디오

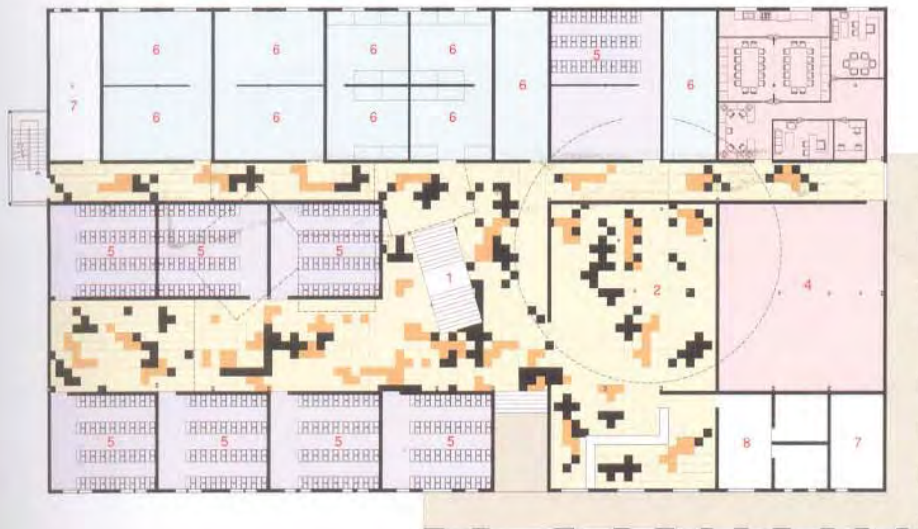


View of external patio

- 1 STAIRCASE
- 2 CANTEEN
- 3 SERVICE COUNTER
- 4 LIBRARY
- 5 CLASS ROOM
- 6 LAB
- 7 TOILET
- 8 SEMINAR HALL



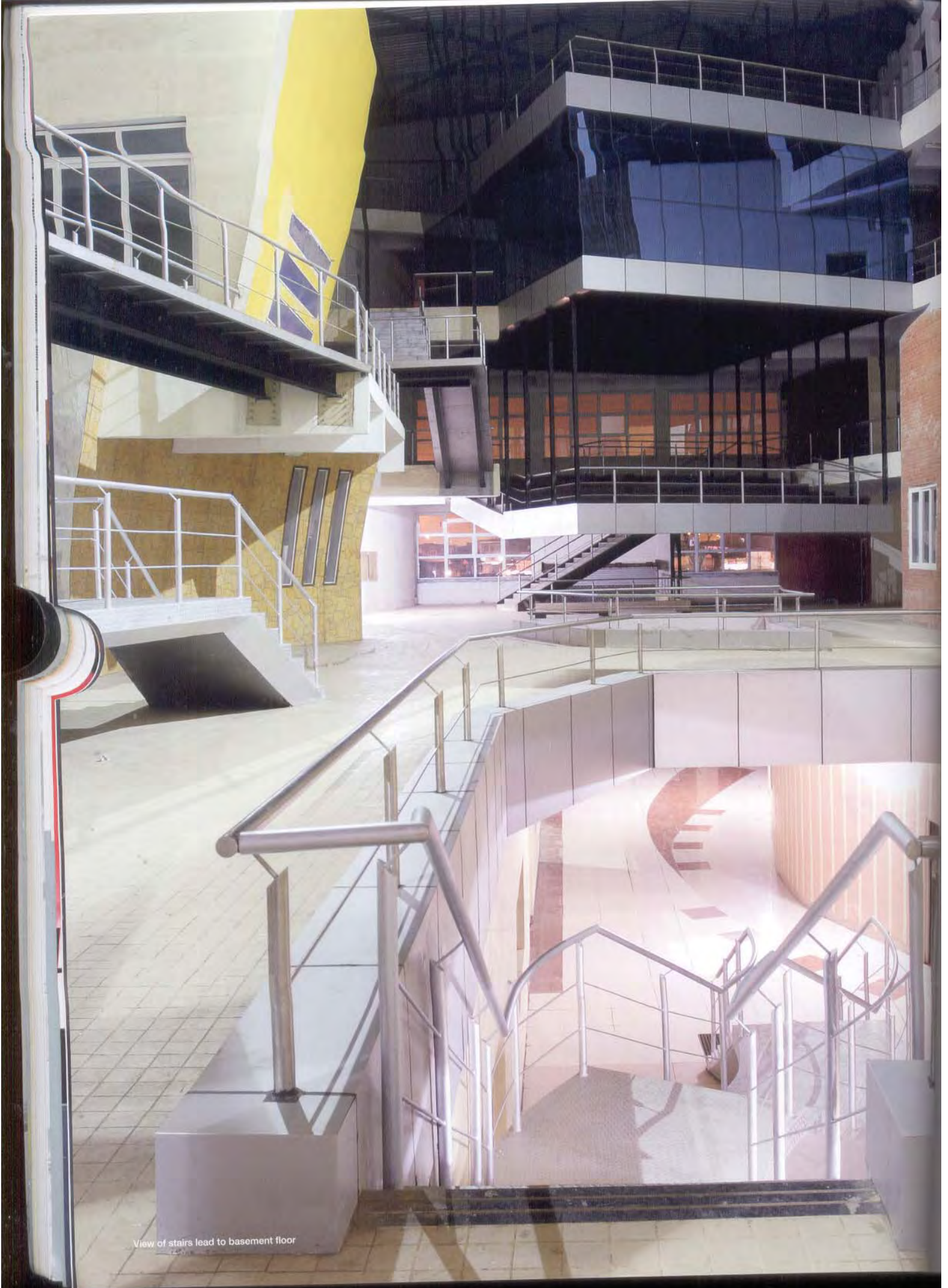
2ND FLOOR PLAN



1ST FLOOR PLAN



Exterior view



View of stairs lead to basement floor



# Planet 3 Studios

> INSTITUTE > Mumbai

## VIDYALANKER INSTITUTE

**Design :** Planet 3 Studios Architecture Pvt. Ltd. **Design team :** Kalhan Mattoo, Santha Gour Mattoo, Jainish Jani **Location :** Wadala, Mumbai, India **Completion :** Oct. 2006 **Built area :** 18,100m<sup>2</sup>  
**Photographer :** Mrigank Sharma, India Sutra **Editor :** Lee Hamlin

This project needed ability to engage a complex design program in an urban, developing country context. The challenge was in articulating the requirements of four distinct engineering faculties within the same building and establishing network accesses to shared amenities. The design had to be simple and intuitive, of equitable use, have flexibility, involve low physical effort, work within context and constraint, communicate ideas visually, be experimentally satisfying, conform to restrictive building codes, demonstrate environmental sensitivity and importantly, to enable future-forward learning concepts. Eschewing monumental verticality, we chose instead to experiment with horizontal urbanism and hit on the idea of an 'Educational Village' built within a container. This literal minded village has various groupings of similar requirements in clearly definable structures with a main 'Learning Street' as the central organizing device as well as hospitable site for spontaneous student interactions. This complex of open public spaces, enclosed semi public spaces and private areas has the spatial connectivity of open plan interiors encouraging egalitarian, communal learning experience. Each programming requirement such as administration, library, several engineering faculties, canteen etc. are individual blocks situated on either side of the inner street. Each such block functions as a self contained facility with its own faculty, library, learning spaces and connected at various levels with adjacent structures. This street at six feet above ground level sits on a basement containing laboratories, a shared resource between different faculty blocks. Staircases in cutouts on the street lead to the basement below. The building container opens with forty foot wide main entrance and a smaller subsidiary opening to the road outside with no barriers for unrestricted entry. On the street, helpful signage guide you to your destination with the ease of intuitive logic. We have maintained the intimacy of the human scale and provided numerous activities to promote interaction. Tucked in the alcoves between the blocks, a man sized chess-board, a table tennis court, half a basketball court, a street side cafe with the canteen block, couple of phone-booths, a book kiosk and a graffiti wall, student work display areas, and a suspended amphitheatre. The act of appropriation of these public spaces by the students becomes a source of cultural energy. Clusters of classrooms with student interaction zones tucked in-between function as 'Learning Suites'. Each asymmetrical classroom provides the opportunity to introduce soft seating, teaming zones. Many classrooms have 'Spill-out Balconies' that open into the inner street. Wherever required, flexibility to combine two classrooms to form one large space has been provided. Each such learning space has two side windows for natural light and ventilation. An oversized roof, raised fourteen feet above terrace level shields the inside from inclement weather, while allowing hot air to escape from the sides. The building's public face is a deceptively quiet, porous polycarbonate skin evoking the metaphor of its industrial neighborhood. The skin is engineered to ease glare and yet allow the building to be naturally aerated.



General view of the 'Educational Village'



View from stage



Each block functions as a self contained facility and connected at various levels

교실에서는 개별도상국 도시라는 맥락 속에서 복잡한 디자인 프로그램을 해낼 수 있는 능력이 확립된 것은 통일을 내게 된 개의 공학 학부를 구별 지어주고 공동으로 사용하는 편의시설로의 접근을 설치하는 일이었다. 디자인은 단순하고 직관적이어야 하며, 사용에서 형평을 유지하고, 안전과 편의가 담보되고, 맥락과 제약조건 내에서 통용되며, 관념을 시각적으로 전달하고, 편의와 만족스러우며, 건축규제를 따르고, 환경에 대한 감수성을 반영하며, 그리고 무엇보다도 무엇보다도 개념을 담을 수 있어야 했다.

건축 공예로 구현하는 방향을 피하고 수평의 도시적 분위기로 실현하기로 하면서, 하나의 그릇 안에서 건축을 이룬 아이디어를 보았다. 학문을 중심으로 만들어지는 이 마을에는 비슷한 분위기의 독립된 구역이 있는데, 뚜렷하게 정의 가능한 구조물로 구성된 이들 구역은 조직의 필요에 따라 학생들의 자연스러운 상호작용을 위한 쾌적한 장소 역할을 하는 배움의 공간으로 배치되었다. 공격 성격의 개방된 공간, 어느 정도 공격 성격을 띠는 폐쇄된 공간, 그리고 수평으로 이루어진 이 복합건물은 평등한 공동의 배움의 경험을 권장하는 오픈플랜 개념을 적용하여 공간적 연결성을 확보하고 있다. 행정, 도서관, 여러 공학 학부, 매점 등의 시설은 이 이 구역의 각각 개별적 블록으로 자리 잡고 있다. 이들 블록은 제각기 자신의 역할과 책임 공간을 갖춘 자족적 시설 역할을 하면서 인접 구조물과 여러 높이에서 연결돼 있는 이 이 구역의 중앙에 위치한 이 거리의 아래는 지하층인데, 거기에는 여러 학부 블록이 공용으로

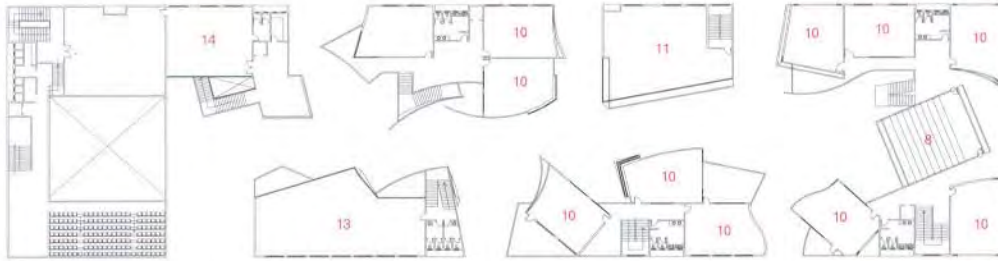
사용하는 여러 실험실이 있다. 거리를 도려내고 만든 계단실을 따라 지하층으로 내려간다. 이 모든 것을 담는 그릇 역할을 하는 건물은 12m 폭의 주 출입구와 그보다 더 작은 보조 개구부를 통해 외부의 도로를 향해 개방되며, 제한 없이 출입할 수 있도록 아무런 관문도 설치하지 않았다.

거리에서는 직관적 논리를 동원하여 표지를 보면서 쉽게 목적지를 찾아갈 수 있다. 휴먼스케일의 친밀함을 유지하고 수많은 활동을 제공하여 상호작용이 더 잘 일어나도록 했다. 블록 사이의 구축된 공간에는 사람 크기의 체스판, 탁구대, 농구장 절반, 노변 카페와 매점 블록, 공중전화 부스 2개, 도서 판매대, 낙서벽, 학생 작품 전시 구역, 그리고 공중에 설치한 계단식 극장이 있다. 학생들이 이들 공공 공간을 활용하는 활동이 문화적 에너지의 원천이 된다. 여러 개의 교실, 그리고 그 사이에 끼워 넣은 학생 상호작용 구역들이 배움의 장 역할을 한다. 각각의 교실은 비대칭 구조를 띠고 있으며 편안한 좌석을 놓거나 팀을 이뤄 앉을 수 있다. 내부의 거리로 개방되는 개방형 발코니를 갖추고 있는 교실이 많다. 필요에 따라 언제든지 두 개의 교실을 결합하여 하나의 커다란 공간을 만들 수 있는 유연성을 갖추었다. 이런 배움의 공간에는 자연광과 환기를 위해 각기 두 개의 옆창을 만들었다. 테라스 면으로부터 4.2m 높이에 얽은 커다란 지붕이 곳은 날씨로부터 내부를 보호해 주는 동시에 내부의 더운 공기가 측면으로 빠져나갈 수 있게 해 준다. 외부로 보이는 건물의 얼굴은 내부를 짐작할 수 없을 정도로 조용하며, 다공질의 폴리카보네이트 외피는 산업적인 이문 지역에 대한 은유로 나타난다. 외피는 눈부심을 줄이면서도 건물이 자연 환기가 이루어질 수 있도록 설계했다. 출처: 폴레닌 & 스텔디우스

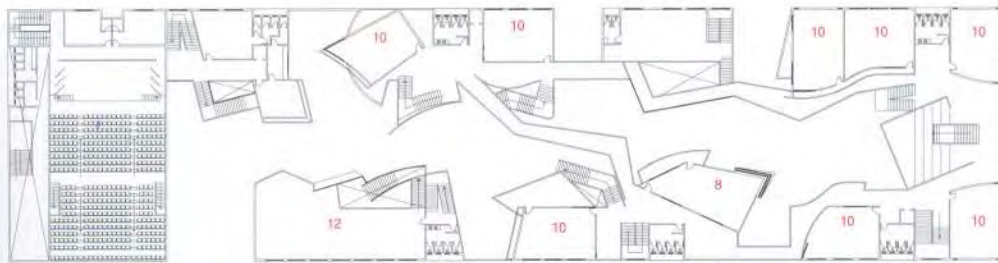


View of facade of the staffroom block

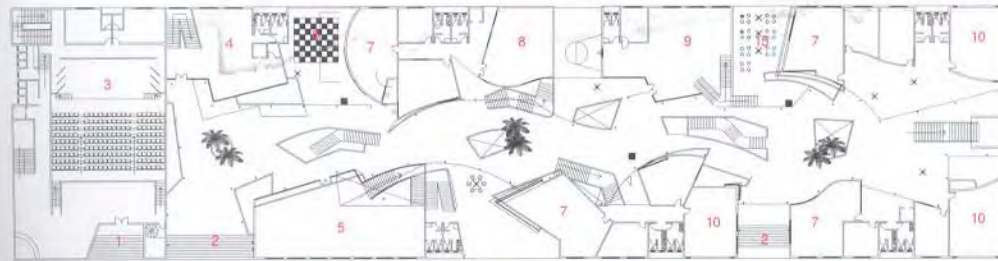
- 1 ENTRY TO AUDITORIUM
- 2 ENTRANCE
- 3 AUDITORIUM
- 4 ADMINISTRATION BLOCK
- 5 COMPUTER LAB
- 6 CHESSBOARD
- 7 STAFF ROOM
- 8 SEMINAR HALL
- 9 CANTEEN
- 10 CLASSROOM
- 11 DRAWING HALL
- 12 CAFETERIA
- 13 COMPUTER CENTER
- 14 CONFERENCE HALL
- 15 WI-FI AREA



3RD FLOOR PLAN



2ND FLOOR PLAN



1ST FLOOR PLAN



View of men-sized chessboard



View of administration block



General view of waves bar

# Planet 3 Studios

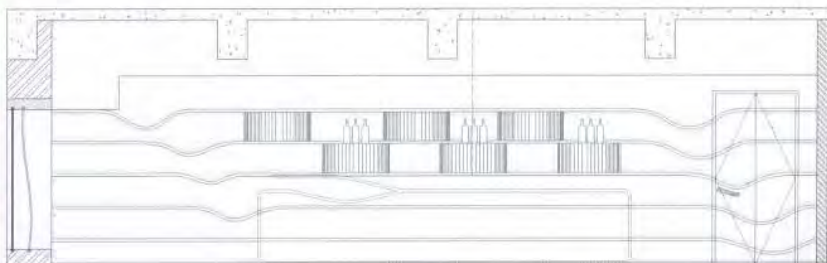
> BAR > Thane

## WAVES BAR

**Design :** Planet 3 Studios Architecture Pvt. Ltd. **Design team :** Kalhan Mattoo, Santha Gour Mattoo, Hina Chudasama, Prashanta Ghosh, Gauri Argade. **Location :** Thane, India **Completion :** Oct. 2008 **Built area :** 140m<sup>2</sup> **Photographer :** Mrigank Sharma, India Sutra **Editor :** Lee Hamlin

The ceiling with its undulating waves of varying pitch evokes the surface of water in mild agitation. A tiled pattern cast and handcrafted in plaster, has four distinct modules that repeat geometrically to blanket the entire ceiling and one feature wall. Painted white, it scatters light from a recessed cove along its periphery. The two sides of the space that open to the outside have a carefully articulated skin layered in glass and thermoformed Plexiglas panels. While the outer glass skin is frosted, it reveals the outside through transparent strips that follow the form of panels inside. These panels anchored to ceiling and floor twist and turn offering a subtle suggestion of a water cascade frozen in time. The effect is highlighted by a strip of programmable color changing LED lights that illuminate the cavity. The bar counter is a seamless construct clad in solid-surface acrylic. At the front, a water trough is revealed through round punctures in the apron. Air bubbles continually form and dissipate in this trough and lighting effects lend sparkle to the fizz. The bar backdrop is formed of ribbon like panels that flow along the wall shaping shelves for display of liquor bottles. Fluid lines find their way into the central seating area in form of under lighting below a frosted glass floor. Text by Planet 3 Studios

다양한 높이의 기복이 연이어지는 천장은 가볍게 흔들리는 수면 같은 느낌을 준다. 네 가지 문양을 모듈로 삼아 석고로 주조하여 수공으로 제작한 타일이 기하학적으로 반복하면서 천장 전체와 한 곳의 벽을 장식하고 있다. 흰색으로 도장된 이 문양은 가장자리를 따라 우묵한 공간에 설치된 조명을 분산시켜준다. 외부로 개방되는 공간의 양측에는 유리 및 열성형한 플렉시글라스 패널을 겹쳐 표현에 정성을 들인 외피를 입혔다. 바깥쪽의 유리 외피는 햇빛을 띠며, 내부 패널과 동일한 형태를 띠도록 만든 투명한 부분을 통해 외부가 보인다. 이들 패널은 바닥과 천장에 고정된 채 비틀리고 꼬여 있어, 어렴풋이 물이 흘러내리다가 얼어붙은 것 같은 느낌을 준다. 변화하는 색상의 프로그램 LED 조명띠를 사용하여 이 부분의 공극을 밝혀줌으로써 그 효과는 더욱 강조된다. 바 카운터는 연결부위가 없도록 만들어 강화표면 아크릴을 입혔다. 앞에서 보면 앞면의 둥근 구멍을 통해 물이 흘러가는 흐름이 보인다. 이 흐름에서 생겨났다 사라졌다를 반복하는 공기방울과 조명 효과로 인해 샴페인의 거품 같은 효과가 난다. 바의 배경은 리본 같은 패널로 구성했는데, 벽면을 따라 이어지며 주류 진열을 위한 선반이 된다. 선이 유동적 형태로 흘러 중앙의 좌석구역으로 들어가, 간유리 바닥 아래에서 이루어지는 바닥조명이 된다. 글 : 플래닛 3 스튜디오



ELEVATION



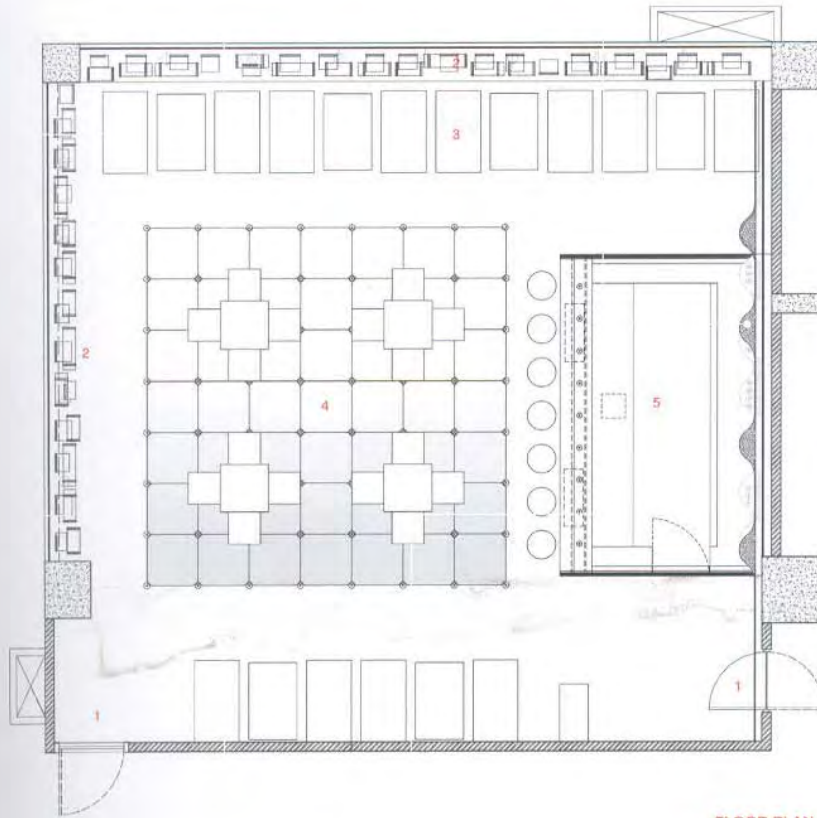
Tiled pattern cast cover the entire ceiling and wall



Twisted glass panels on the wall



- 1 ENTRANCE
- 2 TWISTED PANEL
- 3 DINING TABLE
- 4 BAR TABLE
- 5 BAR COUNTER



FLOOR PLAN



View of bar counter



View to entrance

# Planet 3 Studios

## HTL AIRCON

**Design :** Planet 3 Studios Architecture Pvt. Ltd. **Design Team :** Kalhan Mattoo, Santha Gour Mattoo, Prashanta Kumar. Ghosh, kingshuk Datta  
**Location :** Andheri, Mumbai, India **Completion :** Oct. 2008 **Built area :** 220m<sup>2</sup> **Photographer :** Mrigank Sharma, India Sutra **Editor :** Lee Hamin



View from 2nd floor

As the office for a leading air-conditioning solutions company, the space had to communicate the essential brand qualities of quality, economy and innovation. It also needed to respond to the nature of business and evoke creatively the whole aspect of 'Cool' as a metaphor laden with meaning and promise. A faceted feature wall formed of precision joined panels leads in from the entrance. Painted white, its effect is reminiscent of carved snow banks. This wall descends into the floor revealing a frosted glass partition with transparent slits that carry the graphic quality of the conjoined wall. The iced glass partition conceals two cabins, each with a distinct design identity. An exuberant seamless tabletop rendered in tones of blue flows right into ground, much like glacial melt. In the main office area, a dramatic staircase enables connect with the level above. Fabricated in steel, glass and wood, this object is the centerpiece around which the whole space is oriented. Deprived of a skin, a skeletal form similar to the nearby faceted wall envelops the steel staircase rising with it to the upper level. In the office space, tablespots are in glass supported on specially fabricated hardware that anchors it to pedestals below. The reception table, meeting room partition, entrance door, all is rendered in frosted glass. Quirky bits like a meeting table with a printed thermostat dial help communicate the theme. Appropriately, on the upper level it gets warmer. Wood tones, warm colours, a richer and more varied palette. A games room with caricature wall, interesting screen created out of plastic balls, unusual serving counter in the pantry, a warped and twisted open bookcase, all contribute to the vibe. In the conference room, a shattered mirror sits below a glass top forming a table. The view to the outside is controlled through dried natural twigs.

Text by Planet 3 Studios

공조시설 분야의 기업을 위한 사무인 만큼, 공간은 사업의 성격에 어울리는 동시에 의미와 약속을 담은 은유로서 '시원함'이라는 측면을 창의적인 방법으로 떠올릴 수 있게 할 필요가 있었다. 각면 패널을 정밀하게 조립하여 만든 장식벽이 진입구로부터 이어진다. 백색 도장 마감한 벽면이 눈더미를 깎아낸 듯한 느낌을 준다. 장식벽이 낮아지는 경계에서 투명한 홀이 나 있는 유리 칸막이가 드러난다. 얼음 같은 유리 칸막이 안에는 두 개의 방이 감춰져 있는데 각기 뚜렷한 디자인 개성을 띤다. 청색조를 띠며 이음매 없이 이어지는 풍부한 느낌의 탁자 상판이 마치 빙하가 녹고 있는 듯 그대로 멈추고 흘러 들어간다. 주 사무실 구역에서는 극적 형태의 계단실을 통해 위층과 연결된다. 강철, 유리, 목재로 제작된 이 계단은 공간의 주요 볼거리가 되며, 공간 전체가 이 계단을 향해 있다. 외파가 없이 옆에 있는 각면의 벽과 비슷한 형태의 뼈대가 강철 계단실을 감싸며 위층까지 이어진다. 부서지기 쉬운 것 같은 구조를 띠고 있지만, 목재로 만든 이 뼈대는 어느 정도 견고한 성질을 지닌다. 사무실 내에서는 탁자의 상판이 유리로 되어 있으며, 특별 제작한 철구조물을 이용하여 그 아래의 대좌에 고정돼 있다. 리셉션 테이블, 회의실 칸막이, 진입구 문 등은 모두 긴유리로 제작됐다. 온도 조절기 눈금이 새겨진 회의용 탁자 같은 특이한 요소들이 주제를 전달하는 데에 한몫 거든다. 자연스럽게도 위층으로 올라가면 따뜻해진다. 나무색, 따뜻한 색, 더 풍부하고 더 다양한 색배합을 적용한다. 벽면에 캐리커처가 그려진 오락실, 플라스틱 공으로 만든 흥미로운 칸막이, 찬방의 독특한 배식대 카운터, 구부러지고 비틀어진 책장 등 모든 것이 분위기 연출에 한몫을 담당한다. 회의실의 탁자 상판은 산산조각 난 거울 위에 유리를 덮어 만들었다.

글 : 플레닛 3 스튜디오

051  
bob



View of the dramatic staircase leads to upper level



View of work area on 2nd floor

- 1 ENTRANCE
- 2 RECEPTION
- 3 MEETING ROOM
- 4 WORKSTATION
- 5 DIRECTOR'S ROOM
- 6 SICK BED
- 7 TOILET
- 8 INFORMAL SEATS
- 9 GYM



2ND FLOOR PLAN



1ST FLOOR PLAN



View of tabletop rendered in tones of blue flow



View of storage

# IN PROGRESS

## IBP FOOD COURT FOODCOURT PUNE

Design : Planet 3 Studios Architecture Pvt. Ltd.

Design : Planet 3 Studios Architecture Pvt. Ltd.

Design team : Kalhan Mattoo, Santha Gour Mattoo,  
Kanwaldeep Kapoor, Archana Sujit, Prashanta Kumar Gosh.

Location : Hinjewadi, Pune, India

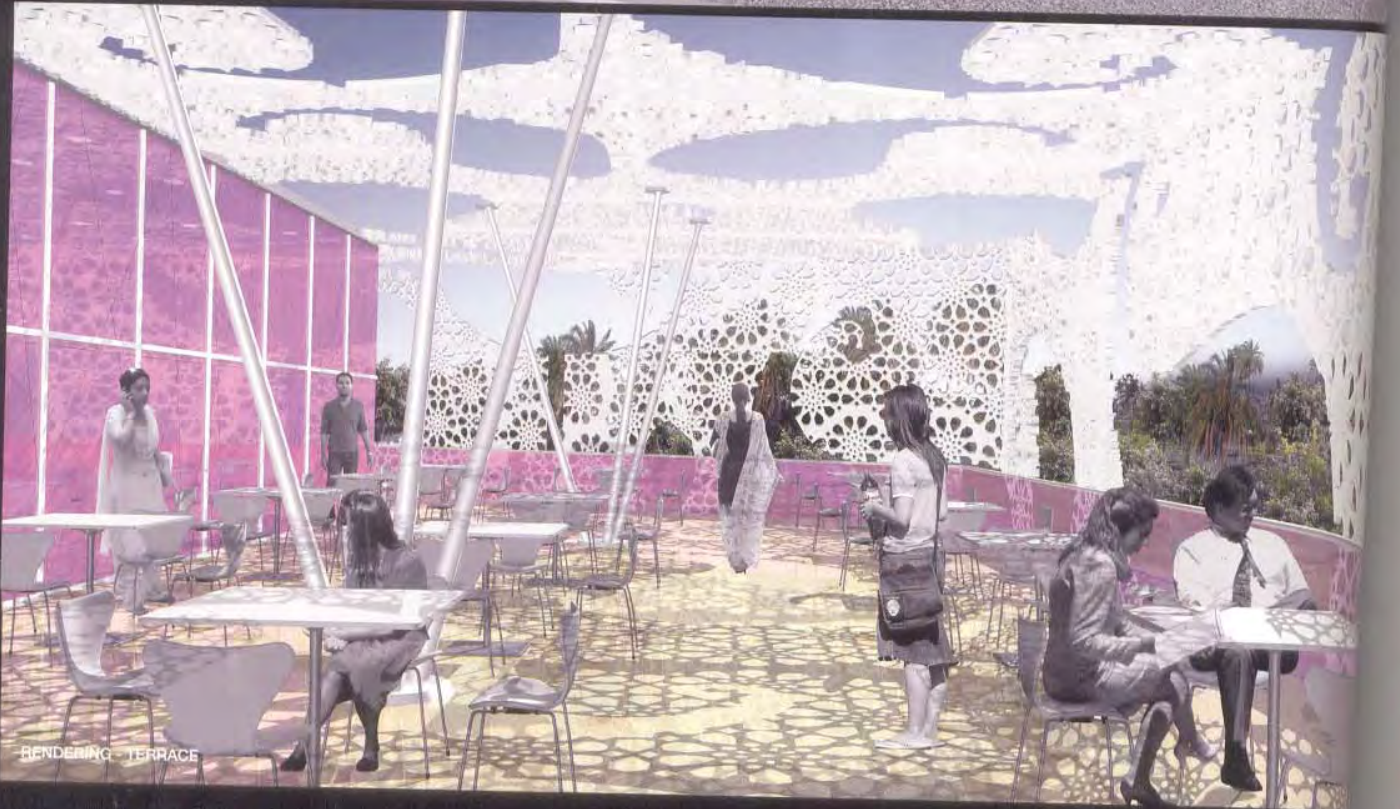
Built area : 1,390m<sup>2</sup>

3D graphics : 3D Pixel Studio

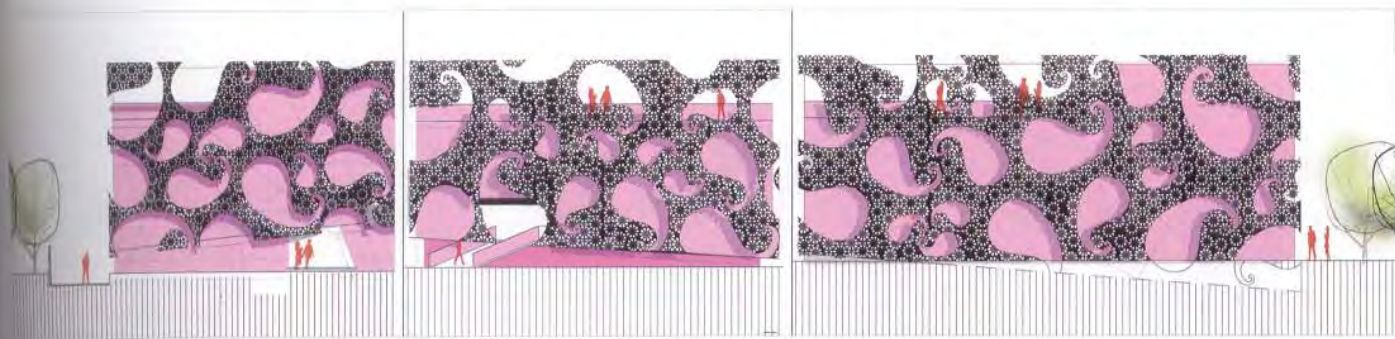
Editor : Lee Hamin



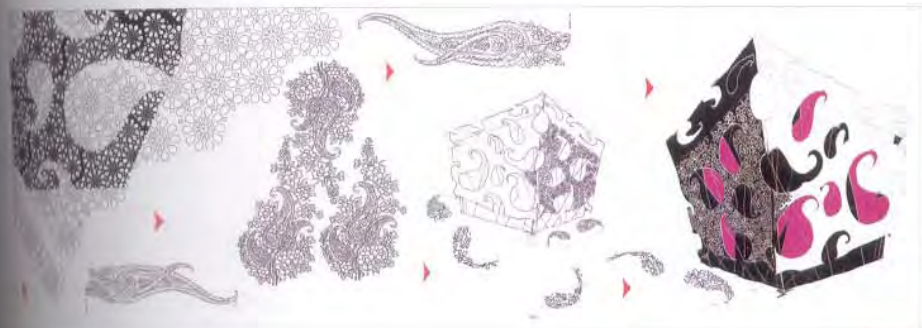
RENDERING - EXTERIOR



RENDERING - TERRACE



ELEVATION



SKETCH



INDIAN JALI MOTIF

Pune is a rapidly developing sister city to Mumbai. Large IT and BPO campuses on its outskirts attract the young and bright talent from all across India. With many academic institutions and universities, Pune city boasts an young population demographic. It also seems to be an important historical town with rich and varied architectural heritage that dates back to the golden era of the local Maratha culture. The client desired to build a state of the art building that served as a food court for the local professionals and students. The briefments, split over 3 possible levels included specialty restaurants and generic food courts. Planet 3 Studios designed a default floor plate, efficient and logical. Its outline followed a square grid and size. With mathematical simplicity, the code compliant square footage was distributed over three levels, top one with only partial build that stopped where the square feet ran out. A series of terraces thus obtained opened the building to outside. The vehicular access is on the top level and pedestrian bridge connects the external elevated roadway directly to the ground level. It is the public face of the building and how it is articulated that makes the design interesting. At the very outset, we did not want to create another modernist building but looking in thought and sensitivity. We researched a lot of local historical patterns, studied the immediate climatic conditions and hit upon a uniquely Indian solution. A jali is a traditionally patterned, carved screen that differentiates the outside from inside. In a hot and dry climate allows filtered light and ventilation to pass through. In Pune, the traditional abodes of the local Rajas had these intricate screens. We interpreted it in a contemporary context. The glass building was clad with an external skin of jali. An exact reproduction of a local palace window detail. Punctured with large openings, the shape of which was obtained again from local craft and design sources, the jali screen is a unique take on local design references. The 'JALI' skin wraps around the building, overlooking requisite distance from glass inside, carries on to the terrace areas where it provides partial shade over outdoor seating. The shape and the form casts fascinating shadow patterns on the terrace. We anticipate that this construct will reduce energy consumption of the building by reducing direct glare. Text by Planet 3 Studios

빠른 속도로 발전하고 있는 인도의 푸네는 Mumbai의 자매도시이다. 도시 외곽에 대규모의 IT 및 아웃소싱 단지들이 자리 잡고 있고, 학술 기관과 대학교도 많이 있기 때문에 푸네는 인구구조가 젊다. 또한 오랜 역사를 간직한 도시여서, 여러 가지 풍부한 건축문화유산이 이 지역에서 꽃피었던 마라타 문화의 황금기를 말해 주고 있다. 건축주는 지역 내의 전문직업인과 학생들을 위한 푸드코트 역할을 하는 첨단 예술시설을 짓고 싶어 했다. 대지의 크기가 제한돼 있기 때문에 가용 면적을 최대한 활용하는 꼭 짜인 구조를 취할 필요가 있었다. 요구조건은 최소 3개의 층에 걸쳐 전문화된 레스토랑 및 여러 가지 메뉴를 제공하는 일반적인 푸드코트를 만드는 것이었다.

플래닛 3 스튜디오는 대지의 형태와 크기를 따르는 효율적이고 합리적인 기본 버덕판을 디자인했다. 건축규제에 합치되는 만큼의 연면적을 단순하게 수학적으로 3개의 층으로 나누었고, 꼭대기 층에 이르러서는 연면적이 허용되는 부분까지만 지었다. 이로써 생겨난 두 개의 테라스를 통해 건물이 외부로 개방된다. 디자인을 흥미롭게 만드는 것은 건물의 파사드다. 애초부터 우리는 배려도 감성도 없는 또 하나의 모더니즘 유리 건물을 짓고 싶지 않았다. 그래서 이 지역의 역사를 세밀하게 탐구하고 기후 조건을 연구한 끝에 인디아 특유의 해법을 발견하게 됐다. 'jali'는 기하학적 문양으로 세공한 칸막이로서 안과 밖을 구분해주는 역할을 한다. 돌린 부분이 많기 때문에 더운 기후조건에서 햇빛을 걸러주고 바람이 통과할 수 있게 해 준다. 푸나 지역에서는 지역 왕족들의 호화 저택에 이런 정교한 칸막이가 많다. 우리는 이를 철저히 현대적인 맥락에서 재해석했다. 유리 건물 외부에 이 지역의 궁전 창 문양을 그대로 복제한 문양의 'jali'로 외피를 입혔다. 이 'jali' 외피는 내부의 유리 and 적절한 거리를 유지하면서 건물을 감싸고 테라스 구역까지 이어진다. 테라스에 이르러 옥외 좌석 구역에 부분적으로 그늘을 만들어주며, 외형 및 형태로 인해 테라스에 매력적인 그림자 문양을 만든다. 우리는 이 구조 덕분에 건물 내로 들어가는 직사광이 줄어들면서 건물의 에너지 소비가 줄어든 것으로 기대하고 있다. 플래닛 3 스튜디오는 이 'jali'로 구성된 외피를 유리 강화 콘크리트로 제작한 다음 강철로 지지하여 건물에 고정시킬 수 있게 되기를 바라고 있다. 현재 우리는 이 목표를 달성하기 위해 세부적인 부분과 건축공법을 다듬어가는 과정에 있다. 이 건물은 우리의 디자인 철학을 웅변적으로 보여주고 있는 예이다. 우리는 다양한 원천과 지역적 맥락을 바탕으로 하여 현대적 감각으로 디자인한다. 최종 사용자들과 그들이 선호할 만한 부분 및 필요한 사항에 주의를 기울인다. 그리고 그 지역의 감각에 보편적으로 부합되는 상태에서 디자인 개념을 더욱 발전시킨다.

글 : 플래닛 3 스튜디오