

# H 유스호스텔 리모델링 계획

## Remodelling Plan for the Youthhostel H

이란표\* / Lee, Ran-Pyo

### Abstract

The basic concept for the remodelling of the youthhostel H is to define a rest through the remodelling design. The notion of a rest can be explained better in Chinese character. '休', which means a rest, is the Chinese character that unites two different meanings, the man and the tree or the nature. The intrinsic meaning of a rest, 'a man taking a rest under the tree', is applied to the design concept that implies the mutual relationship between the man, the nature and the youthhostel.

The design idea for the main areas such as the lobby, the reception, the front, the multi-purposed restaurant and the functionally designed rooms targets the harmony of the aesthetic and the functionality.

The diverse space experience which steers the hotel visitors to the reciprocal interrelationship, the exchange of various informations, the comfortable relaxing and the motivation makes it possible to perceive a youthhostel as a space for the various intercourse and the emotional experiences.

**키워드** : 휴식, 기능성, 정감적 경험, 다기능 공간

**Keywords** : Rest, Functionality, Emotional Experience, Multi-purposed space

## 1. 디자인 배경

독일 홀츠민덴(Holzminden)시는 주위에 산과 강으로 둘러싸인 전원도시이다. 이곳에 위치한 유스호스텔 홀츠민덴은 1952년 세워진 이래로 1974년 부분적인 증축이외에 개보수가 이루어지지 못했다. 여러 시설이 낙후되어 리모델링의 필요성이 요구되어 독일 유스호스텔 연맹은 유스호스텔 홀츠민덴을 전체적으로 리모델링할 계획을 수립하게 되었다.

조사 및 분석에 따르면 유스호스텔의 이용객은 특정 연령층과는 상관없이 다양한 계층으로 구성되어 있음이 입증되었다. 즉 이용객층은 개인 및 가족단위의 방문객으로부터 학교단위의 단체투숙에 이르고 있다.

본 연구자는 독일 유스호스텔 연맹의 건축부 담당자와의 면담, 유스호스텔 근무자 및 이용자를 대상으로 한 설문조사, 이용객들의 행태관찰조사, 공간분석, 주위환경분석 등을 통해 기존의 건물골격은 유지하되 30년 이상 변함없이 이용되어 왔던 내부 시설들이 새롭게 개축되어야 한다는 결론에 이르게 되었다.

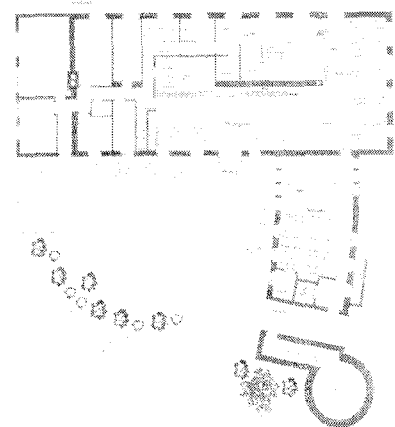
## 2. 개요 및 디자인 컨셉

위치 : 독일 Holzminden

용도 : 유스호스텔

건물규모 : 지하 1층 지상 4층

건물면적 : 1층 510 m<sup>2</sup>, 2층 450m<sup>2</sup>, 3층 360m<sup>2</sup>, 4층 180m<sup>2</sup>



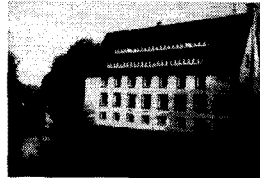
<그림 1> 1층 평면

유스호스텔의 리모델링을 위한 기본 컨셉은 리모델링을 통해 쉽이라는 개념을 새롭게 정의내리는 것이다. 쉽이라는 개념은 한자로 보다 잘 설명될 수 있다. 쉽이라는 뜻의 한자어 休는 인간과 나무 또는 자연이라는 두 가지 의미요소들을 하나로 합

\* 정희원, 배재대학교 건축학부 실내건축학전공 조교수



<그림 2> 유스호스텔 전경



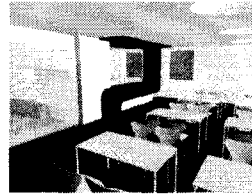
<그림 3> 유스호스텔 배면

친 글자이다. 나무 밑에서 쉬는 공간을 뜻하는 쉬의 의미는 인간, 자연 그리고 유스호스텔 간의 상호관계의 형상화를 통해 본 디자인 컨셉에 확대적용된다.

특히 리모델링을 위해서 홀츠민덴사에서 유스호스텔이 가지고 있는 위상 및 특성을 이 지방만의 아이덴티티와의 관련 속에서 드러낼 수 있도록 하는 디자인 컨셉이 고려되어야 했다.

(2) 식당

로비와 식당 사이의 유리벽과 유리문은 이 두 공간을 자연스럽게 이어주고 있다. 그리하여 로비의 조명벽 역시 식당에서도

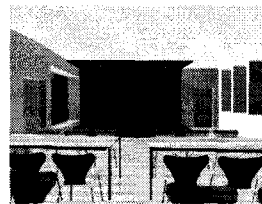


<그림 7> 식당

계속 이어지고 리셉션의 인포메이션 데스크의 다이내믹한 형태 역시 식당의 뷔페에서 발견된다. 천장의 간접조명을 통해 기존의 전형적인 식당의 모습을 탈피하고자 하였으며 원형의 절개부분에 색조합으로 다양한 분위기를 연출할 수 있는 RGB 조명을 설치하였다.

(3) 세미나 룸

기존 공간의 중앙에 위치하여 적절한 공간활용을 방해하였



<그림 8> 세미나 룸

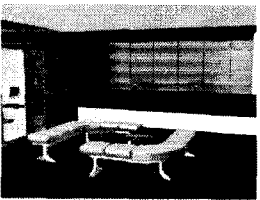
던 계단의 위치를 옮김으로서 넓어진 이 공간은 다기능적으로 이용될 수 있도록 계획되었다. 식사 시간에는 식당공간으로 이용되고 행사가 있는 경우에 세미나, 회의 공간으로 활용될 수 있도록 디자인되었다.

(4) 객실 및 가구 디자인

3. 디자인 계획

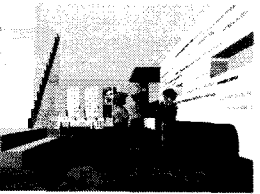
(1) 리셉션 및 로비

자연을 연상시키는 재료와 색조가 사용됨으로서 리셉션 영역은 전원적인 이미지를 얻게 된다. 눈에 띄지 않고 측면으로 위치해 있던 기존의 리셉션은 유스호스텔의 주출입구와 마주하고 있는 쪽으로 옮겨지는 동시에 확장된다.



<그림 4> 리셉션

로비는 상호교류와 정보, 그리고 더 나아가서는 동기부여의 기능을 수행한다. 로비가 가지고 있는 대표적인 상징성은 굽이치는 형태를 가지고 있는 동적인 요소이다.



<그림 5> 로비

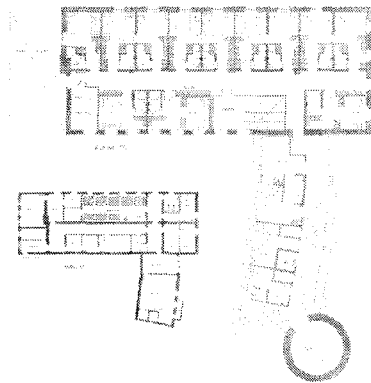
로비 중앙에 설치되는 조명벽은 뒷면에서 조명이 비춰지는 유리로 구성된다. 이 벽의 표면에는 다양한

색들로 표현되는 문장들이 새겨져 있다. 다양한 기능을 제공해 주는 조명벽은 투숙객들에게 지역 및 활동 정보를 제공해 줄 뿐만이 아니라, 방문객들에게 활동을 유도하는 동기부여의 기능 역시 수행한다.

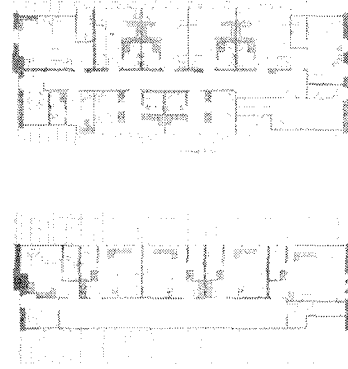


<그림 6> 리셉션 및 로비

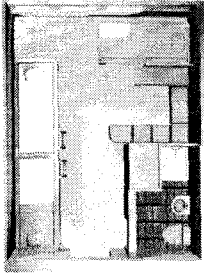
또한 조명벽의 형태는 식당에서도 이어지듯 계속 반복해서 나타난다. 리셉션의 좌측에는 인터넷을 할 수 있는 벽감과 자판기 설치가 계획되었다.



<그림 9> 2층 객실평면 및 지하층 평면



<그림 10> 3층 객실 평면



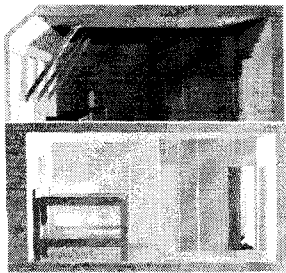
<그림 11> 3층 객실 평면

객실은 2, 3, 4층에 위치한다. 객실의 다양성을 위해 객실구성은 1인실부터 6인실로 디자인되었으며 기존과는 달리 모든 객실에는 화장실과 샤워시설이 설치된다.

단체투숙객들을 위해 상호교류가 이루어질 수 있도록 2층에는 두 공간 이상이 미단이 문을 통해 서로 소통할 수

있는 객실이 계획되었다.

객실디자인은 일관된 색채계획과 가구디자인을 통해 고유한 디자인 아이덴티티가 보장되고 미적인 측면과 기능적인 측면 모두가 고려될 수 있도록 계획되었다. 한 쪽 측면의 흰색 벽의 대조로서 또한 공간의 강조로서 옷장과 화장실 문으로 이루어진 벽에 층마다 다른 톤의 색채를 부여한다.



<그림 13> 2층 객실 입면

모든 객실은 협소한 공간을 최대한 활용하기 위해 침대-옷장 모듈과 의자-탁자 모듈로 구성되어 있다.

의자-탁자 모듈은 사용용도에 따라 유동적으로 배치될 수 있으며 침대와 의자 사이의 분리벽은 평소에는 바닥에 고정

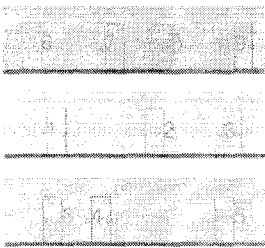
되어 있지만 필요한 경우 탁자로도 이용가능하다.

침대-옷장 모듈은 기본 싱글베드 이외에도 침대와 옷장이 복합적으로 사용가능한 세 가지 유형으로 나뉘지며 방 크기나 위치에 따라 선택적으로 배치가능하다.

#### (5) 가이드 시스템 및 사인 시스템

각 층과 각각의 객실은 다양한 색조로 강조된다. 기본이 되는 세 가지 색상을 이용하여 각 층을 효과적으로 구분시키며 객실을 위해서는 기본적인 세 색상 중에 번갈아 가면서 두 색상을 선택하여 변화를 추구한다.

이러한 세 가지 색상의 교체적인 사용은 복도 벽에도 사용됨으로서 각 층을 구분하는 가이드 기능을 하게 된다.

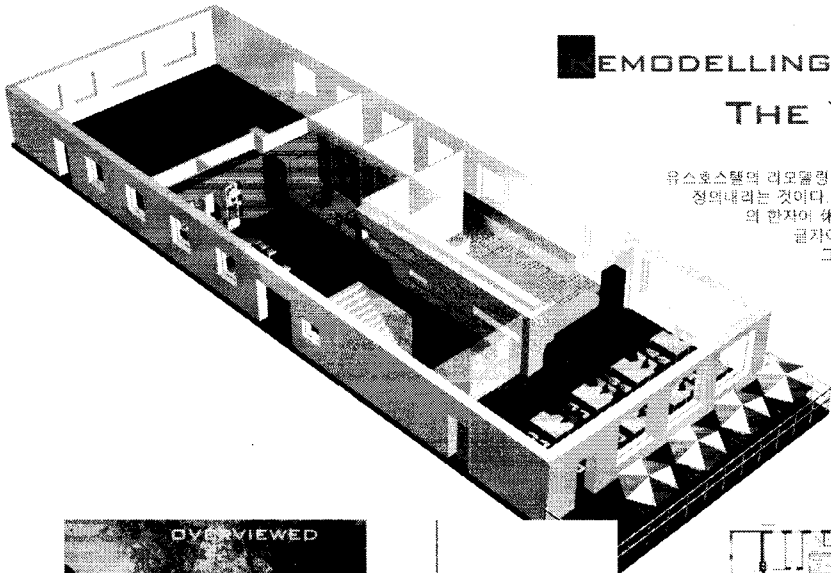


<그림 14> 복도의 방 호수표시

## 4. 디자인 결과

앞서 디자인 컨셉에서 제시된 바 있는 세가지 주요영역의 디자인 아이디어는 미적인 측면과 기능성과의 조화에 초점이 맞춰져 있다. 유스호스텔 방문객들로 하여금 상호의사소통, 다양

한 정보교류, 안락한 휴식, 다양한 동기부여로 이끄는 공간체험은 결국 유스호스텔이라는 공간을 단순한 숙박의 장소가 아니라, 다양한 교류와 감성적 체험을 가능케 하는 공간으로 다시 태어나게 하였다.



# REMODELLING PROJECT FOR THE YOUTHHOSTEL H

유스호스텔의 리모델링을 위한 기본 컨셉은 리모델링을 통해 원이라는 개념을 새롭게 정의해라는 것이다. 원이라는 개념은 한자로 보다 잘 설명될 수 있다. 원이라는 뜻의 한자가 쉬는 인간과 나무 또는 자연이라는 두가지 의미를 하나로 합친 글자이다. 나무 밑에서 쉬는 인간을 뜻하는 쉬는 의미는 인간, 자연, 그리고 유스호스텔 간의 상호관계의 동성화를 통해 이 리 디자인 컨셉에 확대 적용된다.

로비, 리셉션을 포함한 입구홀, 세미나, 회의공간으로도 이용할 수 있는 식당공간, 그리고 기능적이면서도 고유한 디자인 아이덴티티가 적용된 객실공간 등의 주요영역디자인 아이디어는 미적인 측면과 기능성과의 조화에 맞춰져 있다.

유스호스텔 방문객들로 하여금 상호의사소통, 다양한 정보교류, 안락한 휴식, 다양한 즐거움으로 이어지는 다양한 공간체제를 유스호스텔이라는 공간을 단순한 숙박의 장소가 아니라, 다양한 교육과 감성적 체험을 가능케 하는 공간을 경험하게 해준다.

