2015

INTERNATIONAL DESIGN EXCHANGE PROJECT

The 6th Hidden Space Project

RE-EXPERIENCE SPACE

01

The Cass London Metropolitan University

The Sir John Cass Faculty of Art, Architecture and Design

Interior Design BA (Hons)

UK

02

Dongyang Mirae University

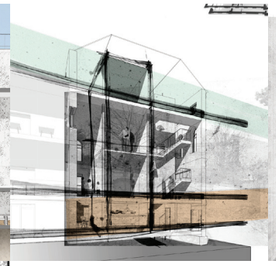
Dept. of Interior & Evironment Design, in school of Design

Rep. of KOREA



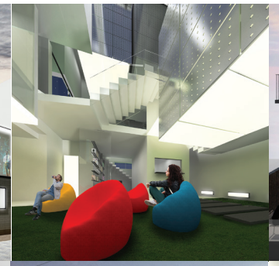
The 6th
Hidden Space Project

RE-EXPERIENCE SPACE

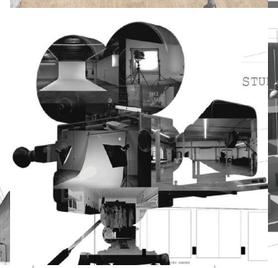



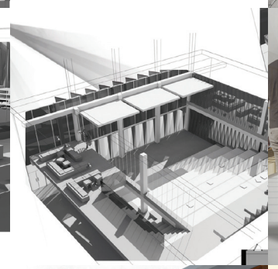

























HAMMOCK
NORMAL

01 The Cass London Metropolitan University _ UK

INTRODUCTION

012 Kaye Newman
015 Janette Harris

PROJECTS

018 Nadezda Berga "The Fairground Hotel, STUDIO 260"
024 Martina Terracciano "HUG(Huguenot Urban Garden and Horticultural Learning Center)"
032 Ewelina Ruminska "Aperture Hotel, London, Haggerston"
038 Francesca Parpinel "The H Hotel"
046 Stanimira Velikova "Tactile and haptic experiences"
052 Louisa Evangeline Cole "Mnemonic Suspension"
058 Marjan Tajik "POSSÉDER"
066 Taylor Collings "THE FAIRGROUND"

02 Dongyang Mirae University _ Rep. of KOREA

INTRODUCTION

078 Cho, Sung-o
080 Park, Young-Tae

PROJECTS

092 Baik, Jae-Hee "TIME STATION "
102 Lee, yoo-Jin | Kang Ji-Eun "NOLZANG "
112 Lee, Seung-Yoon | Lee, Hye-Joo "伽藍의 棟"
120 Kwon, Oh-Jun "Palimpsest Haus"
130 Jang, Da-Hye "in the DHAN Play"
138 Lee, Mi-Yeon "BASECAMP"
146 Kwon, Seok-Min | Kang, Nan-Young " Travel by Train"
154 Lee, Shi-Eun "; Line to Shape"
162 Kim, Min-Song | Kim, Beom-Soon "TO RECOVER"
172 Lee, Woo-Jin "Tilt the Wall"
178 Nam, Ye-Ji "another memory"
186 Ryu, Chi-Sang "what's your colors"
196 Lee, Ji-Min "The Room"
204 Sa, Hye-Min "in travel"
212 Lee, Ji-Eun "Trans experience"
220 Shin, Ye-Na "into the landscape"



The Cass London Metropolitan University
The Sir John Cass Faculty of Art, Architecture and Design
Interior Design BA (Hons)

The Sir John Cass Faculty of Art, Architecture and Design
41-47 Commercial Road
Lonodon E1 1LA
Switchboard 020 7423 0000
www.thecass.com



Kaye Newman MA FRSA

CASS: Head of Interiors
Course Leader: Interior Design BA(Hons)
Acting Course Leader: Interior Design & Decoration BA(Hons)
CASS Faculty of Art, Architecture & Design
London Metropolitan University

Overview

The London skyline is dominated by cranes, the recession has disappeared to be replaced by a boom in the building Industry. However the economic downturns do inform and leave us with a better purpose. It tells us to take care, to think sustainably and to develop ideas for the whole community rather than acting in isolation. The Sir John Cass Faculty of Art, Architecture and Design is in its 3rd year of the new union and building its enriched offering with the Dean's very clear message of' Duty of Care'. The Interiors subject area has developed a third degree Interior Design and Decoration, where it will develop a strong relationship with furniture, textiles and fashion. As the Faculty is now known as the Aldgate Bauhaus and as such has a clear mission to share and be collaborative.

The choice of Interior studio projects offered were diverse in their nature and their position but each one looked to its environment and the social context for a basis on which to start and prepare the design proposals. The students developed ideas that were rich in a historical basis, being respectful to the stories of the past and therefore ensure the legacy that we as designers leave with that building and design proposal are both inspiring for its next generation but courteous to the past.

We have 8 students who have worked in two studios, Studio 1 was tutored by Janette Harris and focussed on learning spaces and open archives within Museum spaces and my studio, Studio 2 set a commercial brief to develop a Hotel which represented and apportioned space with its local community.

Kaye Newman
Course Organizer - 코스 기획자

개요

런던의 스카이라인은 크레인이 지배하고 있으며, 건축 산업의 붐이 경기 침체를 대체하고 있다. 하지만, 경제적 침체는 우리에게 더 나은 목적을 추구해야 한다는 과제를 남겨놓았다. 경제 침체는 지속 가능성에 관심을 가지고 이에 대해 생각해볼 것을 요구하고 있으며, 고립적인 것이 아니라 지역사회 전체를 위한 아이디어를 만들어낼 것을 요구하고 있다. The Sir John Cass 예술, 건축 및 디자인 대학은 3년차를 맞이하고 있으며, 학장의 "돌봄의 의무"라는 분명한 메시지를 통해 서비스를 강화해나가고 있다. 인테리어 분야는 인테리어 디자인과 장식 분야에 세 번째 학위 과정을 개발했으며, 이 과정에서는 가구, 섬유 및 패션과의 강력한 관계를 구축하게 될 것이다. 이 대학은 Aldgate Bauhaus로 알려져 있으며, 공유와 협력이라는 분명한 메시지를 가지고 있다.

인테리어 스튜디오 프로젝트의 선택은 그 속성과 위치가 다양하지만, 각각의 프로젝트는 디자인 제안서를 시작하고 준비하는 기초로 환경과 사회적 맥락을 중시하고 있다. 학생들은 역사적 기초가 풍부하고, 과거의 이야기들을 존중하며, 따라서 디자이너들로서 우리들이 건물에 전통을 남길 수 있는 아이디어를 개발하고 있으며, 다음 세대에 영감을 줄 수 있을 뿐 아니라 과거를 존중하는 디자인 제안을 하고 있다.

우리는 2개의 스튜디오에 8명의 학생이 있다. 스튜디오 1은 Janette Harris가 가르치고 있으며, 학습 공간과 박물관 내 개방식 열람실에 중점을 두고 있고, 나의 스튜디오인 스튜디오 2는 지역 사회를 대변하고 지역 사회에 부합하는 호텔을 개발하기 위한 상업적 브리프를 만들고 있다.

Studio 2

Le Palace

The studio has travelled through a journey developing ideas for two contrasting scenarios. Whilst the first is situated in a Grade 2 listed location set within the opulence of Mayfair and the second is sited in a characterless concrete grid construction on the busy Kingsland Road highway both projects have illustrated the synergy or the collaboration between the design and its context. A successful concept cannot be achieved or realised without understanding the place.
The studio has investigated the language of luxury, escape and adventure.
Luxury invites rich narratives within the detail, materials of quality, and graceful proportions. It offers value through time, passion and knowledge. Escape asks for indulgence of the individual empathising with the pursuits, habits and practices of an explorer developing spaces that resonate in a very distinct or even idiosyncratic way.
Adventure talks of the journey and the exploration of locations. It sparks curiosity and leads a thoughtful process; linking cultures and histories to meaningful concepts.
The project related to and resonated with their environment and the people who inhabit it. The ambition is in the narrative, depiction and in the detail which creates luxury, the escape and adventure.

이 스튜디오는 2개의 서로 대조되는 시나리오에 대한 아이디어를 개발하고 있다. 첫 번째는 Mayfair의 고급 주택지 내 2 등급 리스트 장소이고, 두 번째는 붐비는 Kingsland Road상의 별다른 특징이 없는 콘크리트 그리드에 위치해 있다. 두 프로젝트 모두 디자인과 그 맥락 간의 시너지 또는 협력을 보여주었다. 장소에 대한 이해 없이는 성공적인 컨셉이 만들어질 수 없다. 이 스튜디오는 럭셔리, 탈출, 모험과 같은 것들을 탐구하였다.
럭셔리는 세부적인 것, 고급 재료, 우아한 비율 등에서 많은 얘깃거리를 만들어낸다. 럭셔리는 시간, 열정, 지식을 통해 가치를 제공한다. 탈출은 매우 색다르거나 심지어 특이한 방식으로 울려 퍼지는 공간을 개발하는 탐험가의 추구, 습관, 행동 등에 공감하는 사람들의 탐닉을 요구하고 있다.
모험은 장소에 대한 여정과 탐색에 관해 얘기하고 있다. 모험은 호기심을 자극하며, 심사숙고의 과정으로 이어지며, 문화와 역사를 의미 있는 개념들과 연결한다.
프로젝트는 환경과 그곳에 살고 있는 사람들과 관련되어 있으며, 그러한 환경과 그 안에 살고 있는 사람들을 반영하고 있다. 목표하는 바는 내러티브, 묘사 그리고 세부적인 것에서 럭셔리, 탈출 및 모험을 만들어 내는 것이다.

Project 2: Fairground Hotel

The Fairground is the name of the street feast festival that currently occupies the space within 260 Kingsland Road. The studio was asked to design a hotel, that considered a specific enthusiast or explorer who was here to visit London. The spatial ideas were guided and responded to the explorers' baggage, paraphernalia, interests, curiosities and urban itineraries.
Hotels are based on facility star ratings that highlight kettles and TV's as a reflection of quality and provision. The brief required the studio to reinvestigate comfort and luxury within the context of the East End specifically Haggerston and the needs and aspirations of the chosen explorer. It disregarded convention and questioned the role that hotels are taking regarding the increasing interaction within the public domain. More and more hotels act as a civic component becoming gathering places, cultural pivotal and also pioneering constructed actors in redevelopment areas.

프로젝트 2: 페어그라운드 호텔

Fairground는 거리 페스티발로서, Kingsland Road 260번가 내의 공간을 차지하고 있다. 스튜디오는 이곳 런던을 방문하러 온 매니아들이나 탐험가들을 고려한 호텔을 디자인해달라는 요청을 받았다. 공간적인 아이디어는 탐험가들의 짐, 용품, 관심사, 호기심 및 도시 일정을 반영하였다.
호텔은 품질과 서비스를 반영하는 것으로서 시설 스타 등급에 기초하였다. 브리프에서는 스튜디오가 East End, 특히 Haggerston의 맥락 내에서 편안함과 고급스러움 그리고 선택된 탐험가들의 니즈와 포부를 재 조사할 것을 요구하였다. 브리프는 전통을 무시하며, 공공 영역 내에서 상호교류를 높이는 것과 관련해 호텔이 담당하고 있는 역할에 대해 의문을 제기하였다. 점점 더 많은 호텔들이 모임 장소, 문화적 중심 그리고 재개발 구역에서의 개척자적인 주인공으로서의 역할을 담당하고 있다.



Janette Harris MALTHE, SEDA

HEA Fellow
University Teaching Fellow
Senior Lecturer Interior Design BA (Hons)
Blended Learning Consultant
The Cass Faculty of Art, Architecture & Design

Pedagogical Approaches

Studio system

- Yearlong modules
- Atelier style learning and teaching with a mixture of Year 2 and 3 in the same studio
- Studio Leader plus supporting Lectures
- Average 28 students to a studio

We are now 3 years into the studio system and the learning and teaching styles are evolving and developing. The teaching approaches are mainly constructivist, with the added measure of a mentoring scheme with the interiors industry. The approach has breathed a new energy into the student's outcomes and learning styles, underpinning their projects. The learning and teaching experienced within the University requires critical and reflective thinking, along side technical and industry conventions, while the mentoring scheme provides real life experience and connections to relevant information within a company or practice. This balance has produced projects development encourages experimentation, testing and questioning of ideas, along side the knowledge that the concepts have a strong business case and the design has a programme that could be realised. The support of our internal online learning environment, promoted independent learning and critical engagement.

Janette Harris
Senior Lecturer
Module Leader – 교과목 지도교수

스튜디오 시스템

현재 우리는 3년째 스튜디오 시스템을 운영하고 있으며, 학습 스타일과 교수 스타일도 진화/발전하고 있다. 교수 접근방식은 주로 구성주의적 접근방식으로서, 인테리어 산업에의 멘토링 제도를 추가하고 있다. 이러한 접근방식은 학생들의 학습 결과 및 학습 스타일에 새로운 에너지를 불어넣어, 학생들의 프로젝트의 근간을 이루고 있다. 대학 내에서 경험하는 학습 및 교수 방법은 비판적이고 반추적인 사고와 더불어, 기술적 전통과 산업적 전통이 필요하며, 이와 동시에 교수 방식에서는 실제 경험과 회사 또는 실습에서의 해당 정보와의 관련성을 제공하고 있다. 이러한 균형을 통해 프로젝트를 발전시켜 나가고 있으며, 실험과 아이디어를 시험해보고 의심을 품어보는 것을 권장하고 있으며, 이와 더불어 컨셉은 실제 사업 사례가 있으며, 디자인은 실현될 수 있는 프로그램이 있다는 지식을 얻을 수 있게 하고 있다. 우리의 학습 환경은 독립적인 학습과 학습에 결정적인 관여를 촉진하고 있다.

The Projects

Studio 1 Interiors 'School for thought' investigated environments for education and research that could provide a launch pad for ideas within recognised museums and satellite spaces. Students were asked to design for different communities that inhabit defined educations environments encouraging the user to stay for an hour or weeks, depending on the projects. The studio asked students to redefine, innovate and push the boundaries of living practice within creative spaces, outside the confines of existing design.
What constitutes an educational space in the 21st Century? How can the dynamics of the designed environment inspire creative outcomes for a range of age and social groups? Can a research space be adapted and situated to innovate and question process and practice?
This year there has been a series of workshops for the students to discover who they are as learners. How they learn, their attributes as learners, but also the challenges. The success of the event meant that students could start to address issues of life and learning balance. Students also recognised the importance of shared learning and knowledge as studio groups. To enhance this exercise one of the Interiors studios linked up with a group of Social Scientist students to undertake a series of observational exercises based on location, demographics and spatial experience. The outcomes demonstrated a sharing of theories, understanding, forming unexpected partnerships of knowledge for future practice.

스튜디오 1 인테리어 "사고를 위한 학교" 에서는 공인된 박물관과 위성 공간 내에서 아이디어를 낼 수 있는 런치 패드를 제공해줄 수 있는 교육과 연구 환경을 탐색하고 있다. 학생들에게는 프로젝트에 따라 사용자가 한 시간 또는 몇 주 동안 머무르게 할 교육 환경을 수용할 수 있는 서로 다른 커뮤니티를 설계해줄 것을 요구하였다. 스튜디오에서는 학생들에게 기존 디자인의 한계를 넘어서 창조적인 공간 내에서 살아 있는 실습의 경계를 재 정의하고, 혁신하며, 경계를 무너뜨릴 것을 요구하고 있다. .
21세기의 교육 공간을 구성하는 것은 무엇인가? 디자인된 환경의 역동성이 다양한 연령 집단과 사회 집단의 창조적 결과물에 어떻게 영감을 불어넣을 수 있는가? 연구 공간을 과정과 실습을 혁신하고 이에 의문을 제기할 수 있게 조정, 변경할 수 있는가?
올해에는 학생들이 학습자로서 자신들이 누구인지와 자신들의 특성을 어떻게 배우고, 또 이에 도전을 가하는 것인지를 발견할 수 있게 하기 위한 일련의 워크숍들이 개최되었다. 학생들은 또한 스튜디오 그룹으로서 학습과 지식을 공유하는 것의 중요성을 인식하게 되었다. 이러한 훈련을 강화하기 위해, 인테리어 스튜디오 중의 하나는 위치, 인구학적 특성 및 공간 경험에 기초한 일련의 관찰 연습을 수행하기 위해 사회과학 학생들 집단과 연계하였다. 그 결과 이론의 공유와, 이해, 미래의 실습을 위한 예상하지 못했던 지식 파트너십이 형성되는 결과를 얻게 되었다.

- Experiential learning leading to critical and reflective practice.
- Learning styles are adapted and developed through active learning within a community within a blended learning environment
- Face-to-face sessions sort students demonstrating findings with guidance from the tutors
- Mentoring sessions with industry link the learning and teaching to the real world
- Peer and self assessment allowed students to understand, confirm and voice their understanding of their learning and teaching.
- Cross disciplinary events to encourage opportunities of knowledge exchange and connections. The outcomes demonstrate key skills for employability, including graphic communication for publishing.



Nadezda Berga
nadezda.begra@gmail.com

The Fairground Hotel

STUDIO 260

The Project Aims To Create A Socially Inviting Space And Design A New Type Of Hotel For Explorer.
Inspired By Vibrant And Culturally Diverse Locations Of East End, Creative Buisinesses Offering Graphic Design, Photography, Tv Film And Video Production Services And The Largest Uk Film Festival That Takes Place In East London, The Choise Of The Explorer Fell On A Film Maker. The Idea Is To Design A Multifunctional Space That Includes Production And Postproduction Studios, Accomodation And A Social Space For Pop Up Screening, Presentation, Open Live Events.

이 프로젝트는 탐험가들을 위한 사회적으로 우호적인 공간을 만들고 새로운 유형의 호텔을 디자인하는 것이다.
East End의 생동감 넘치고 문화적으로 다양한 위치와 그래픽 디자인, 사진, TV 필름 및 비디오 제작 서비스, East Londong에서 개최되는 영국 최대의 영화제 등의 서비를 제공하고 있는 창의적 사업체의 영감을 받아, 탐험가의 선택은 영화 제작자이었다. 아이디어는 제작 및 제작 이후 스튜디오, 숙박 시설 및 팝업 스크린, 발표, 오픈 라이브 이벤트를 위한 사회적 공간을 포함한 다목적 공간을 설계하는 것이다.



SITE LOCATION



The Fairground Hotel Is Located In Haggerstone, Area That Sits Within The East Ends Most Desirable Locations, Well Known For Their Creative Character, Home For Variery Of Comunities And Culture.

Haggerstone Is Mainly Residental Area, Although Realising Its Potential As A Quirky, Independent Business Destination That Hosts Farmers Style Market, A Selection Of Fashionable Boutiques, Bars And Restaurants, As Well As A Calendar Of Cultural Events.

페어그라운드 호텔은 Haggerstone에 위치해 있는데, Haggerstone은 창조적인 특성으로 잘 알려져 있으며, 다양한 지역사회와 문화가 있는 East End의 가장 바람직한 자리에 위치하고 있다.

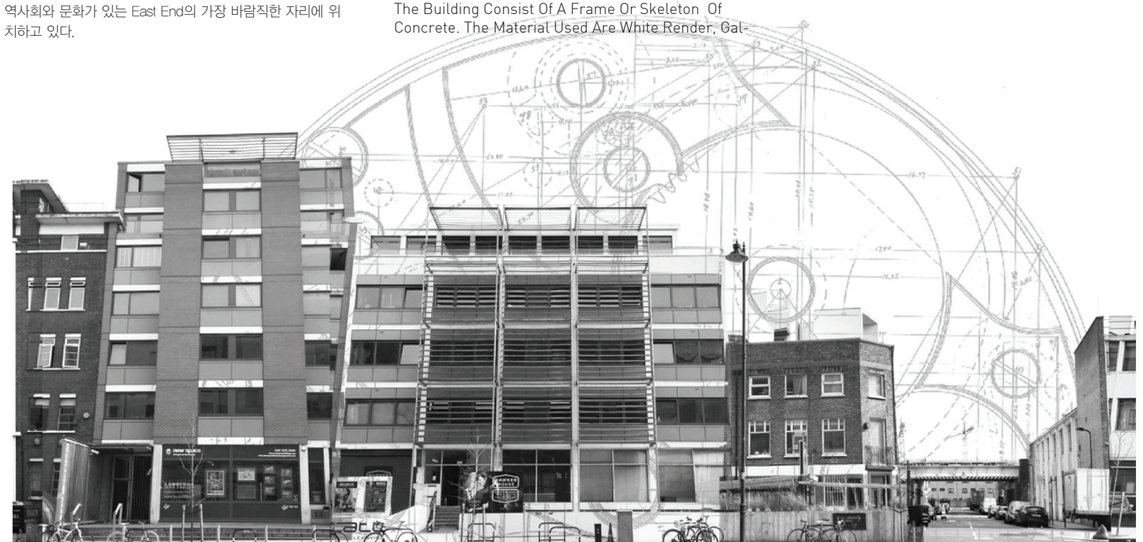
Haggerstone은 비록 생산자 직판 스타일의 시장, 다채로운 부티끄, 바 그리고 식당 및 다양한 문화 행사 등이 열리는 독립적인 사업체들이 들어서 있기는 하지만, 그래도 주요 용도는 거주 지역이다.

Located On The Eastern Side Of Kingland Road The Building Is Five Storey And A Bacement .
Through To Date From The 1960'S And Originally Constructed As A Workshop And Storage Building, It Is Currently Occupied On The Ground And Bacement Levels. The Upper Floors Are Vacant And Have Permission For A Mix Of Uses, Temporary Home For 'Fairground' Project.

The Building Consist Of A Frame Or Skeleton Of Concrete. The Material Used Are White Render, Galvanised Steel And Timber Sunshade And Gray Metal Framed Windows .

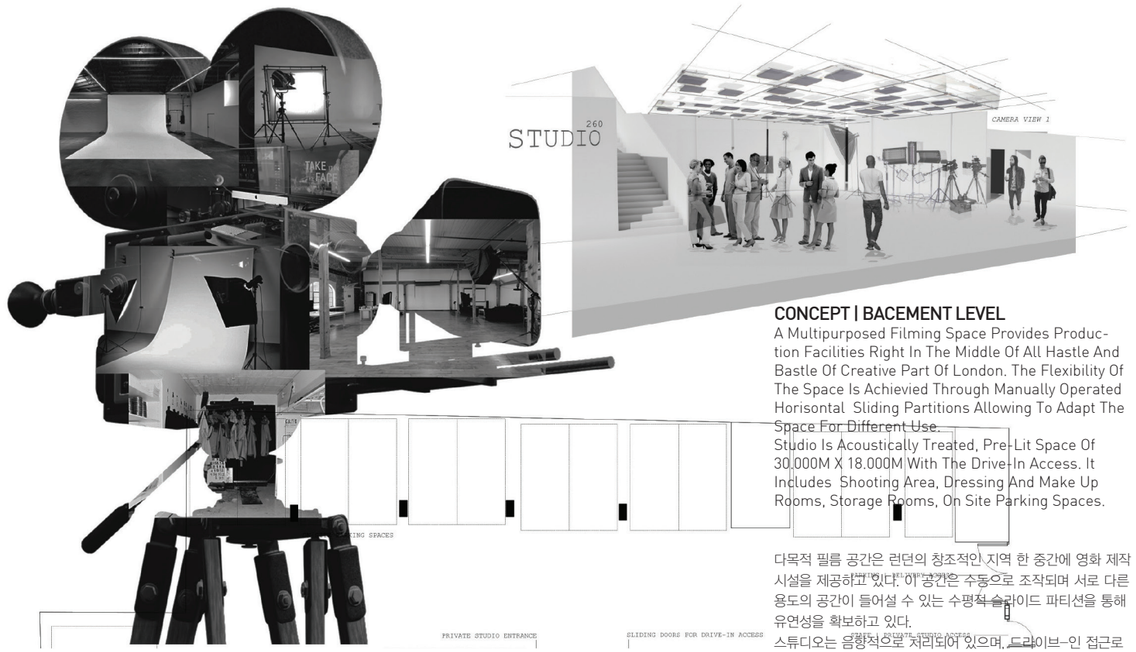
킹스랜드 로드의 동쪽에 위치한 이 건물은 지상 5층과 지하 1층의 건물이다. 1960년대부터 현재까지 그리고 원래에도 작업장과 창고 건물로 건축되었던 이 건물은, 현재는 지상층과 지하층이 점유되어 있다. 상부층들은 비어 있고, 다양한 용도에 대한 허가를 가지고 있으며, 페어그라운드 프로젝트의 임시 기지이기도 하다.

건물은 콘크리트 프레임 또는 뼈대로 구성되어 있다. 사용된 재료는 화이트 렌더, 아연도금강과 목재 햇빛 가리개, 회색 금속 프레임 창 등이다.



LOCATION |

260 - 264 KINGSLAND ROAD
LONDON E8 4DG



CONCEPT | BACEMENT LEVEL

A Multipurposed Filming Space Provides Production Facilities Right In The Middle Of All Hastle And Bastle Of Creative Part Of London. The Flexibility Of The Space Is Achievied Through Manually Operated Horisontal Sliding Partitions Allowing To Adapt The Space For Different Use.
Studio Is Acoustically Treated, Pre-Lit Space Of 30.000M X 18.000M With The Drive-In Access. It Includes Shooting Area, Dressing And Make Up Rooms, Storage Rooms, On Site Parking Spaces.

다목적 필름 공간은 런던의 창조적인 지역 한 중간에 영화 제작 시설을 제공하고 있다. 이 공간은 수동으로 조작되며 서로 다른 용도의 공간이 들어설 수 있는 수평적 슬라이드 파티션을 통해 유연성을 확보하고 있다.
스튜디오는 음향적으로 처리되어 있으며, 드라이브-인 접근로가 있는 30.000M x 18.000M의 조명 공간이다. 이 스튜디오에는 촬영 구역, 의상 및 메이크업을 하는 방, 창고, 현장 주차 공간이 포함되어 있다.

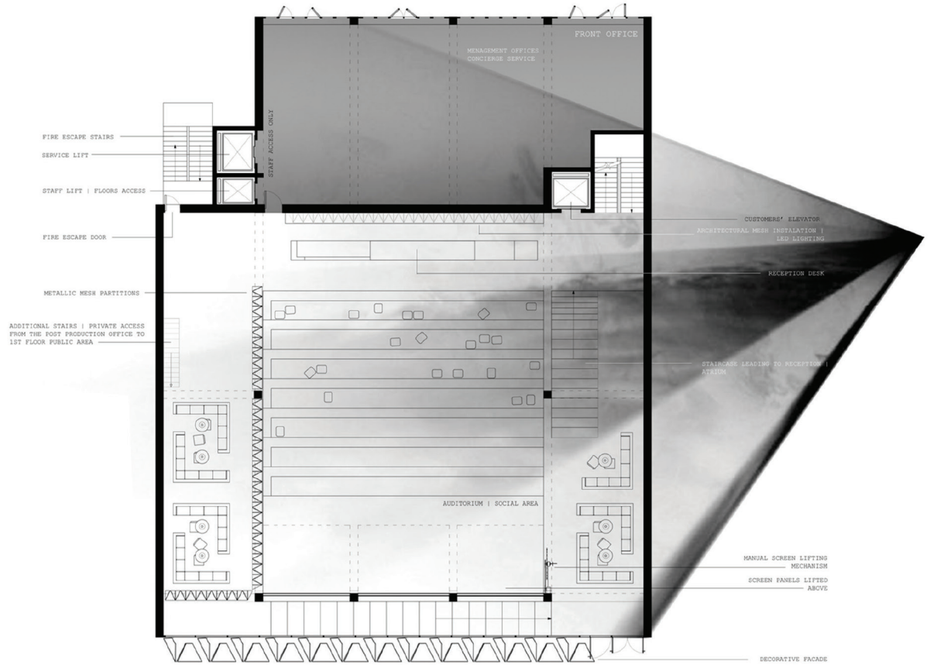




Concept | Social Space

The Central Split Level Hotel Space Is Designed As An Atrium That Creates A Unique Atmosphere In Terms Of Light, Spatiality, Ambiance.. This Is A Perfect Venue For Film Screening, Presentation, Music Performances, Meetings.
Whilst Maintaining The Open Envoroment, The Space Can Also Provide A Private Working Areas. Installation Of Decorative Architectural Mesh Partitions Allows To Devide The Space And, At The Same Time, Atchieve Transparancy Due To Its Unique Stainless Steel Fabric.
Space Is Design To Resemble An Industrial Loft With Elements Designed In Their Raw Unprocessed State.

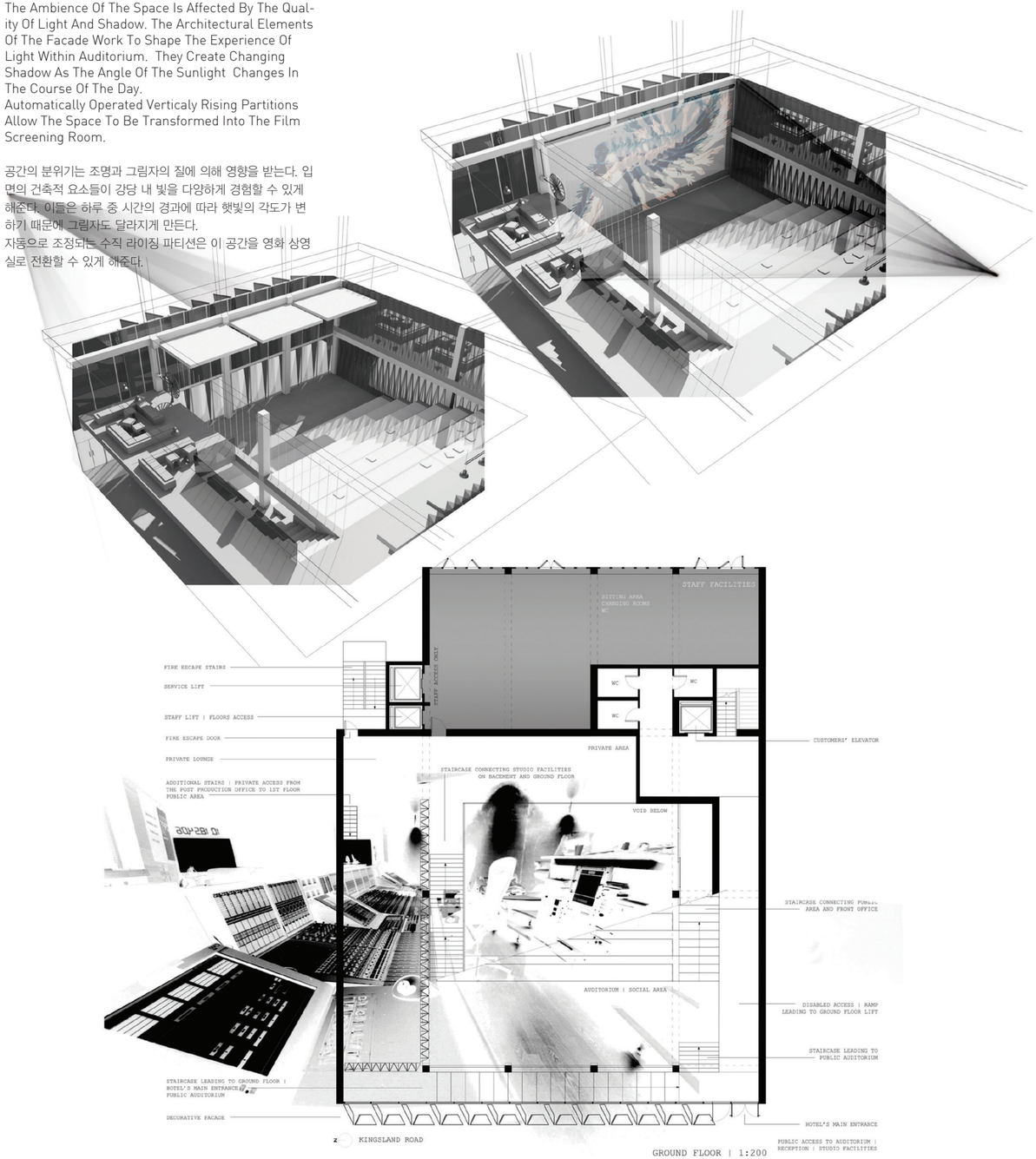
중앙 분리층 공간은 조명, 공간성, 분위기 측면에서 독특한 분위기를 자아내는 강당으로 설계되었다. 이곳은 영화 상영, 발표, 공연, 회의를 위한 최적의 장소이다.
오픈된 환경을 유지하면서도 이 공간은 또한 사적인 작업 구역을 제공해줄 수 있다. 장식적인 건축적 망 파티션의 설치는 공간을 분리하게 해주고, 동시에 고유의 스테인리스스틸로 인해 투명함을 얻을 수 있다.
이 공간은 가공하지 않은 원 상태로 디자인된 요소들을 가진 산업적 로프트와 유사하게 설계되었다.

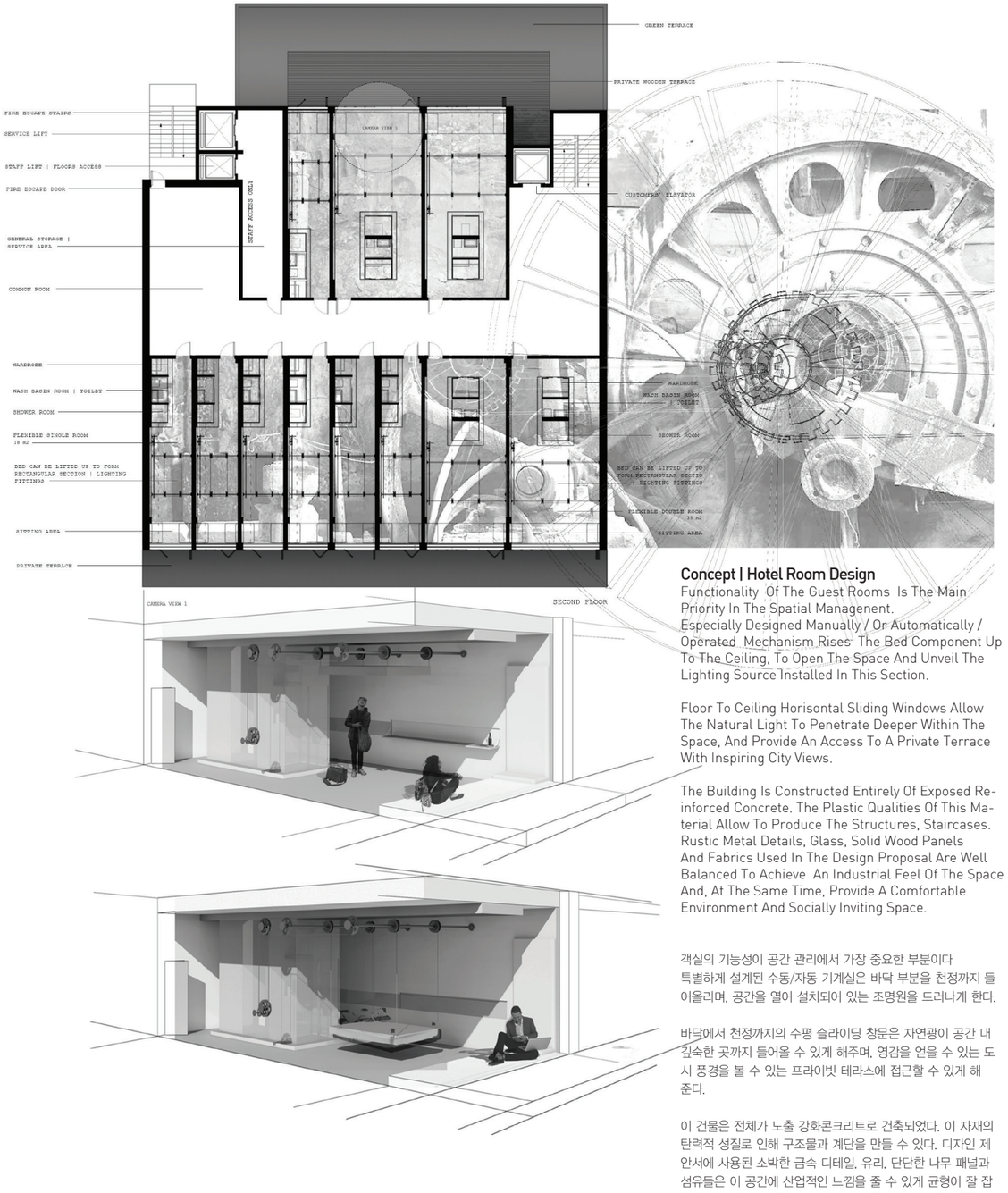


Concept | Social Space

The Ambience Of The Space Is Affected By The Quality Of Light And Shadow. The Architectural Elements Of The Facade Work To Shape The Experience Of Light Within Auditorium. They Create Changing Shadow As The Angle Of The Sunlight Changes In The Course Of The Day.
Automatically Operated Verticaly Rising Partitions Allow The Space To Be Transformed Into The Film Screening Room.

공간의 분위기는 조명과 그림자의 질에 의해 영향을 받는다. 입면의 건축적 요소들이 강당 내 빛을 다양하게 경험할 수 있게 해준다. 이들은 하루 중 시간의 경과에 따라 햇빛의 각도가 변하기 때문에 그림자도 달라지게 만든다.
자동으로 조정되는 수직 라이징 파티션은 이 공간을 영화 상영실로 전환할 수 있게 해준다.





Concept | Hotel Room Design

Functionality Of The Guest Rooms Is The Main Priority In The Spatial Manegenent.
Especially Designed Manually / Or Automatically / Operated Mechanism Rises The Bed Component Up To The Ceiling, To Open The Space And Unveil The Lighting Source Installed In This Section.

Floor To Ceiling Horisontal Sliding Windows Allow The Natural Light To Penetrate Deeper Within The Space, And Provide An Access To A Private Terrace With Inspiring City Views.

The Building Is Constructed Entirely Of Exposed Reinforced Concrete. The Plastic Qualities Of This Material Allow To Produce The Structures, Staircases. Rustic Metal Details, Glass, Solid Wood Panels And Fabrics Used In The Design Proposal Are Well Balanced To Achieve An Industrial Feel Of The Space And, At The Same Time, Provide A Comfortable Environment And Socially Inviting Space.

객실의 기능성이 공간 관리에서 가장 중요한 부분이다
특별하게 설계된 수동/자동 기계실은 바닥 부분을 천정까지 들어올리며, 공간을 열어 설치되어 있는 조명원을 드러나게 한다.

바닥에서 천정까지의 수평 슬라이딩 창문은 자연광이 공간 내 깊숙한 곳까지 들어올 수 있게 해주며, 영감을 얻을 수 있는 도시 풍경을 볼 수 있는 프라이빗 테라스에 접근할 수 있게 해준다.

이 건물은 전체가 노출 강화콘크리트로 건축되었다. 이 자재의 탄력적 성질로 인해 구조물과 계단을 만들 수 있다. 디자인 제안서에 사용된 소박한 금속 디테일, 유리, 단단한 나무 패널과 섬유들은 이 공간에 산업적인 느낌을 줄 수 있게 균형이 잘 잡혀 있으며, 동시에 편안한 환경과 사회적으로 우호적인 공간을 연출해낸다.



Martina Terracciano
marti.t91@gmail.com

HUG
Huguenot Urban Garden and Horticultural Learning Center

Create awareness of Huguenots heritage through the aid of design and educational programmes

디자인과 교육 프로그램의 도움을 받아 Huguenots에 대한 인식을 일깨운다.

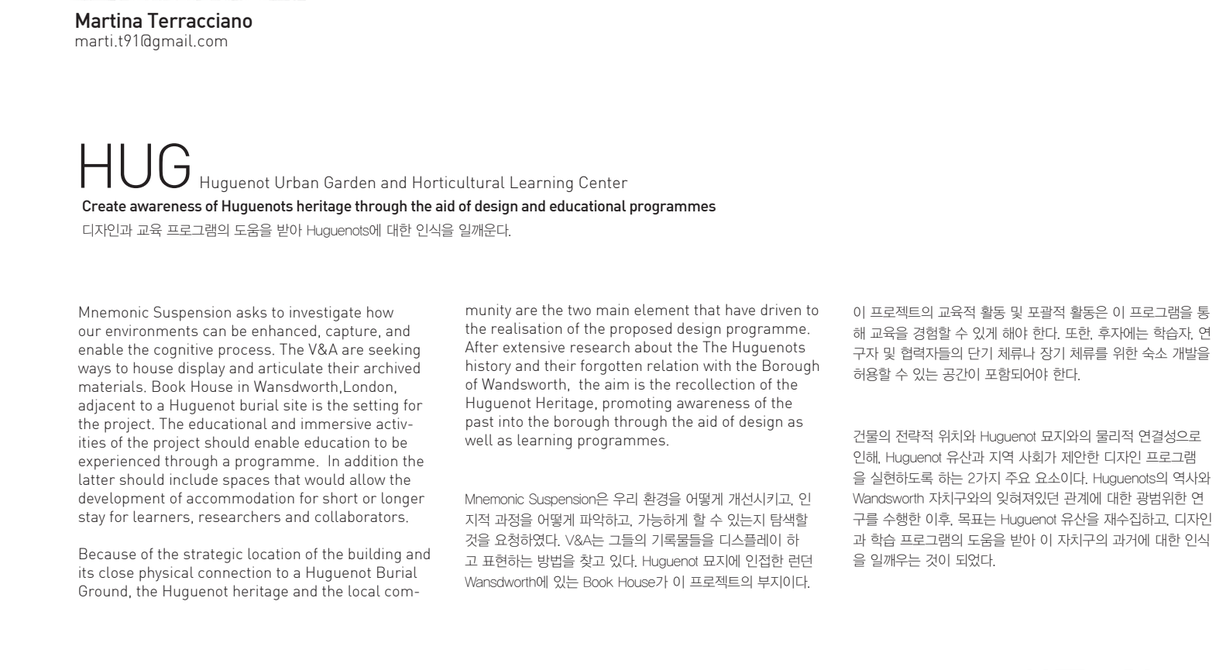
Mnemonic Suspension asks to investigate how our environments can be enhanced, capture, and enable the cognitive process. The V&A are seeking ways to house display and articulate their archived materials. Book House in Wansdworth,London, adjacent to a Huguenot burial site is the setting for the project. The educational and immersive activities of the project should enable education to be experienced through a programme. In addition the latter should include spaces that would allow the development of accommodation for short or longer stay for learners, researchers and collaborators.

Because of the strategic location of the building and its close physical connection to a Huguenot Burial Ground, the Huguenot heritage and the local community are the two main element that have driven to the realisation of the proposed design programme. After extensive research about the The Huguenots history and their forgotten relation with the Borough of Wandsworth, the aim is the recollection of the Huguenot Heritage, promoting awareness of the past into the borough through the aid of design as well as learning programmes.

Mnemonic Suspension은 우리 환경을 어떻게 개선시키고, 인지적 과정을 어떻게 파악하고, 가능하게 할 수 있는지 탐색할 것을 요청하였다. V&A는 그들의 기록물들을 디스플레이 하고 표현하는 방법을 찾고 있다. Huguenot 묘지에 인접한 런던 Wansdworth에 있는 Book House가 이 프로젝트의 부지이다.

이 프로젝트의 교육적 활동 및 포괄적 활동은 이 프로그램을 통해 교육을 경험할 수 있게 해야 한다. 또한, 후자에는 학습자, 연구자 및 협력자들의 단기 체류나 장기 체류를 위한 숙소 개발을 허용할 수 있는 공간이 포함되어야 한다.

건물의 전략적 위치와 Huguenot 묘지와의 물리적 연결성으로 인해, Huguenot 유산과 지역 사회가 제안한 디자인 프로그램을 실현하도록 하는 2가지 주요 요소이다. Huguenots의 역사와 Wandsworth 자치구와의 잊혀져있던 관계에 대한 광범위한 연구를 수행한 이후, 목표는 Huguenot 유산을 재수집하고, 디자인과 학습 프로그램의 도움을 받아 이 자치구의 과거에 대한 인식을 일깨우는 것이 되었다.



The Site





Book House
Private land
Wandsworth Common
Private building



Address:
45 East Hill
SW18 2QZ
Wandsworth
London

Description:
Council House

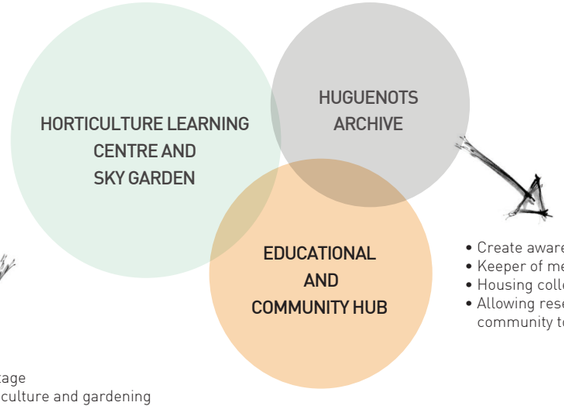
Owner:
The Manlin Group

Current state:
Conversion of existing B1a office, to a 16 unit residential scheme.

Proposal:
Conversion of existing office scheme to horticultural, garden and community educational centre.



Concept Proposal



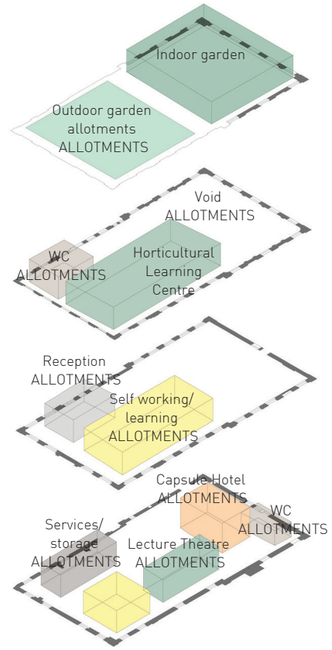
- Create awareness of Huguenots heritage
- Keeper of memory
- Housing collections from the Huguenot society
- Allowing researchers as well as learners and local community to engage with the collection.

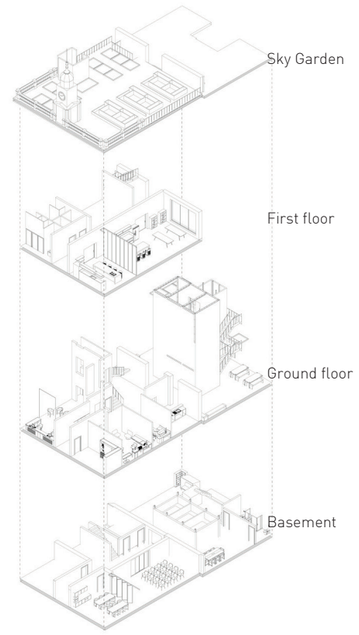
- Create awareness of Huguenots local heritage
- Engage community with past through horticulture and gardening
- Educate the next generation with skills and values for an ecologically sound future.
- To connect inner city children and grown-ups to their natural world by providing creative outdoor experiences that inspire and educate while nurturing a respect for the environment.
- Improve access to nature and experience of growing food for people in the area.
- Encourage people into horticulture and healthy living through workshops and talks

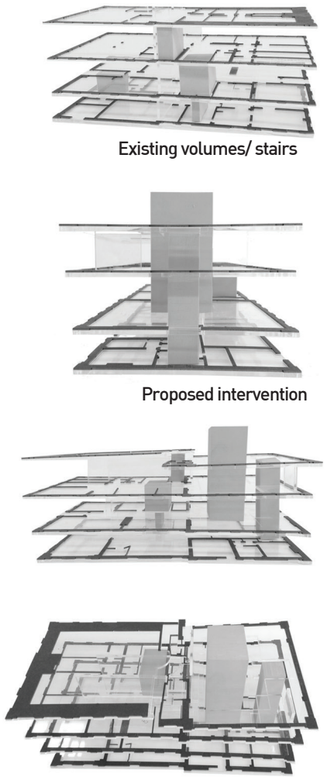
- Community spaces to host learning activities and events / possible collaboration with the existing Wandsworth learning programme.
- Self working/earning spaces to hire for self employed creative individuals
- Sleeping accommodations for learner who would like to fully engage in the learning programmes and study particular collections more intensely.



Spatial organisation





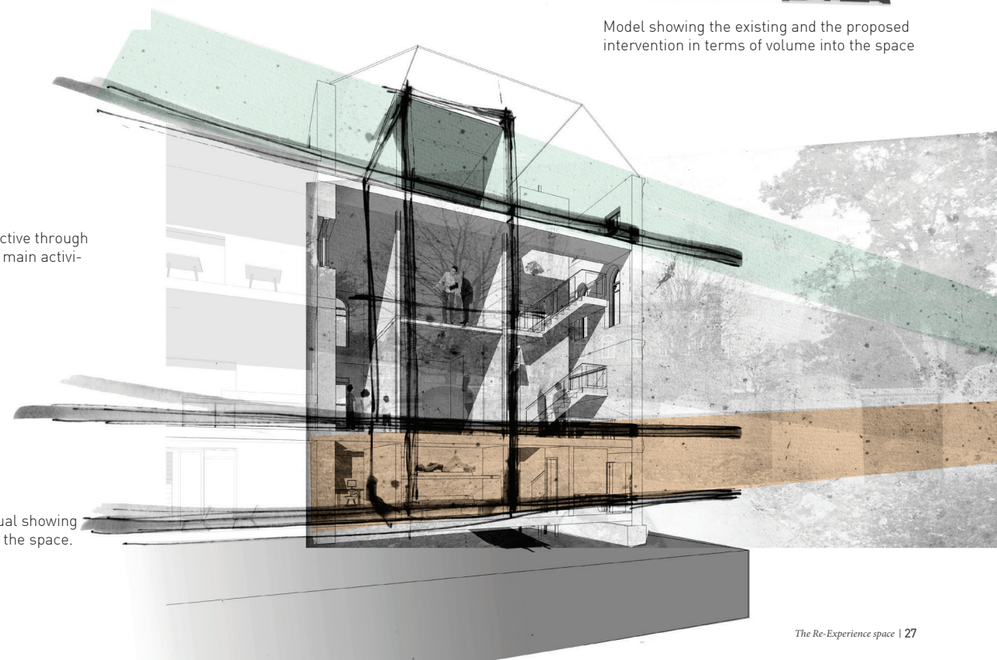


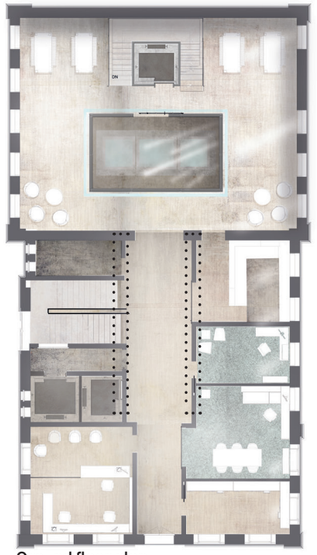
Model showing the existing and the proposed intervention in terms of volume into the space

Image left: sectional perspective through the building showing the six main activities within the space.

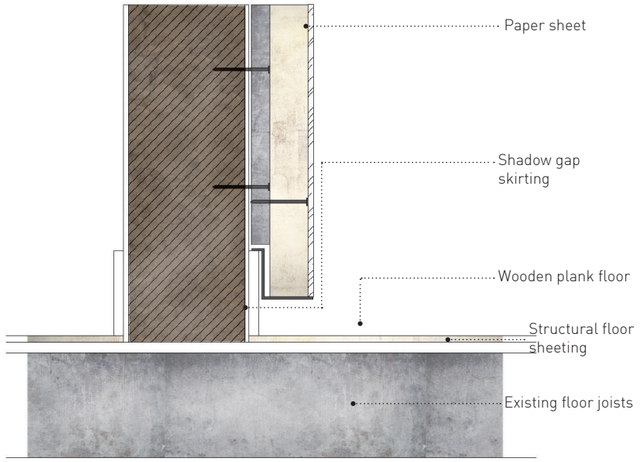
1. Archive
2. Learning/working spaces
3. Sleeping accommodation
4. Horticulture workshops
5. Roof garden
6. Cafe
7. Lecture theatre

Image right: Conceptual visual showing the archive intervention into the space.





Ground floor plan



Wall panel and shadow gap skirting section detail





Bamboo Paper sheet panels

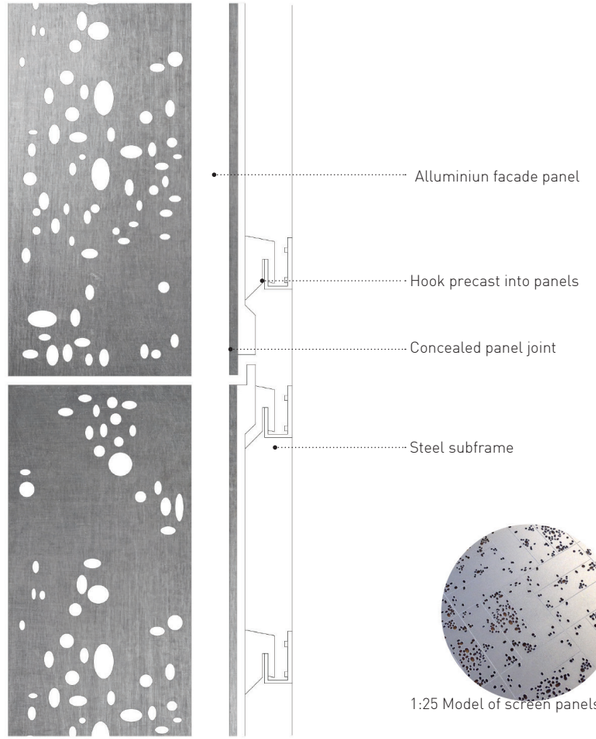
"Handmade" bamboo, sheets of paper mache immersed in vegetable dyes, radiating after being colour washed by hand.



Recessed wall lamps for indirect light emission that direct the visitors to the archive.

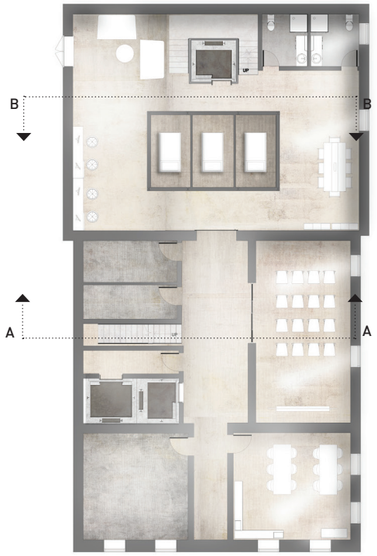


Douglas wooden plank floor to be paced on top of existing herringbone flooring.(current status: damaged).

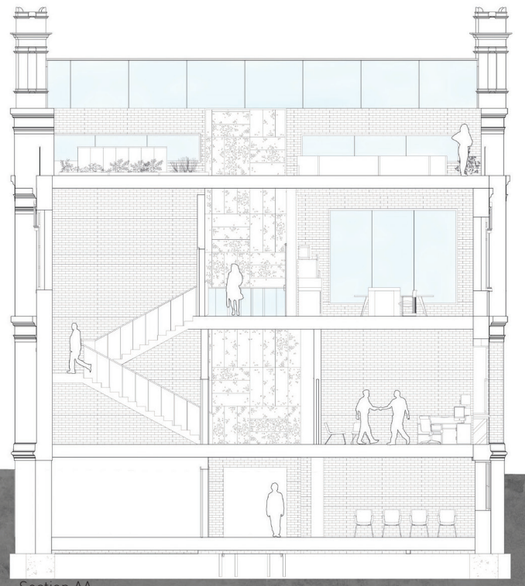


Metal archive wall panels detail section

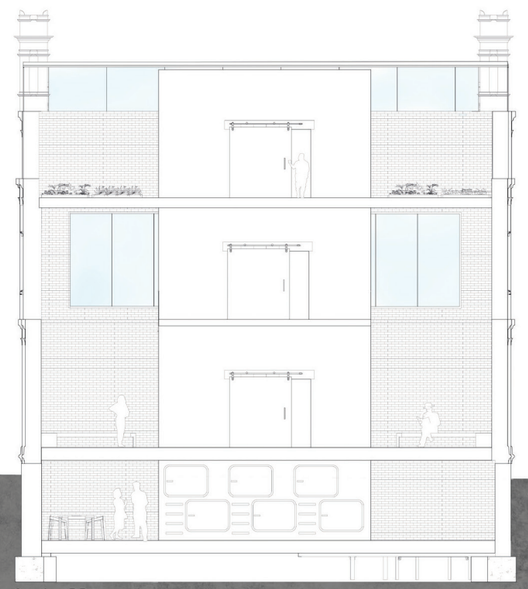
1:25 Model of screen panels



Basement plan



Section AA



Section BB

Material Strategy





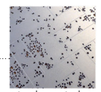
Extra Clear Insulated Float Glass



Fire resistant laminated glass floor to allow vertical views



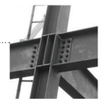
Exposed brick from existing wall



Perforated metal panel wall cladding-matt finish



Douglas wooden plank floor



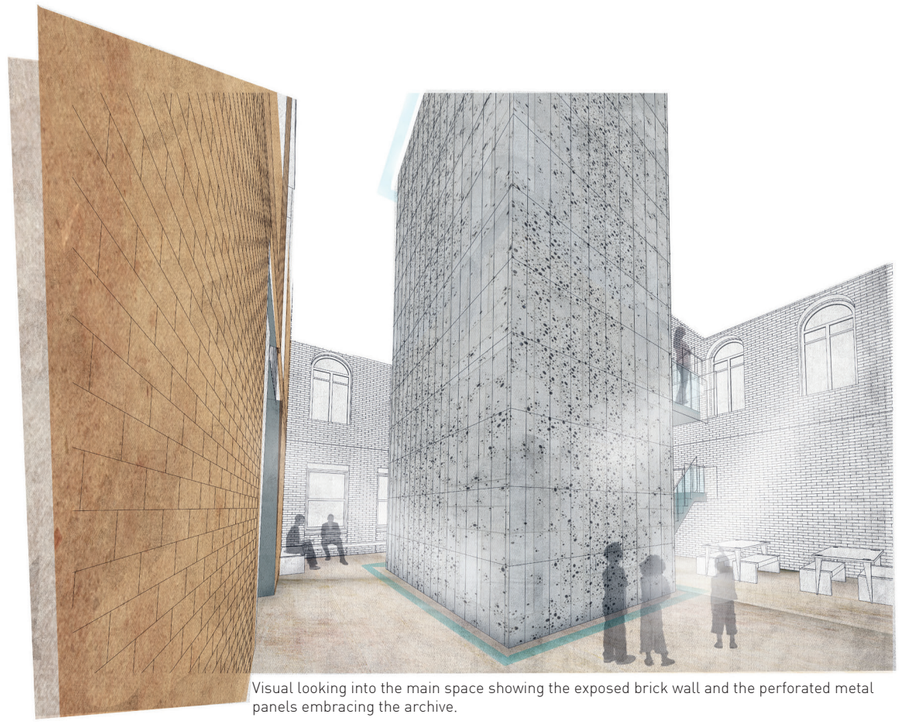
Bolted H beams steel structure



Recycled timber interior paneling



Capsule Sleeping accommodation for short stay accommodation



Visual looking into the main space showing the exposed brick wall and the perforated metal panels embracing the archive.



Visual looking from the windows in the first floor learning centre looking into the main space - reminding the importance of the heritage aspect from other point within the building.





Ewelina Ruminska

Aperture Hotel
London, Haggerston

Brief
The brief for the project asked to design a new type of a Hotel for the Explorer. It asked to determine who the Explorer is and what type of spaces and functions would they need whilst staying in the Hotel.

프로젝트 개요에서는 탐험가들을 위한 새로운 유형의 호텔을 설계할 것을 요청하였다. 이 브리프는 탐험가들이 누구이고, 그들이 호텔에 머무는 동안 어떤 유형의 공간과 기능들을 필요로 하는지를 알아낼 것을 요구하고 있다.

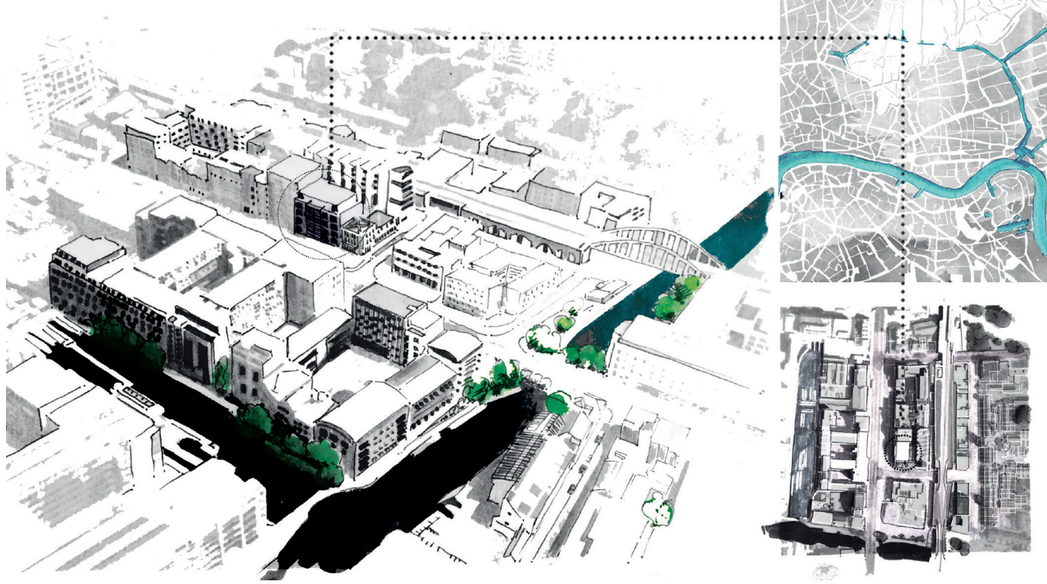
Location
The site is located at 260-264 Kingsland Road, Haggerston. Haggerston sits within East Ends most desirable locations such as Dalston to the South, Shoredithc and Hoxton and Hackney to the East. It is a part of the London Borough of Hackney, one of the most diverse parts of the city and very fast becoming a home in-between within walking distance from the delights of some of London's ground breaking businesses.

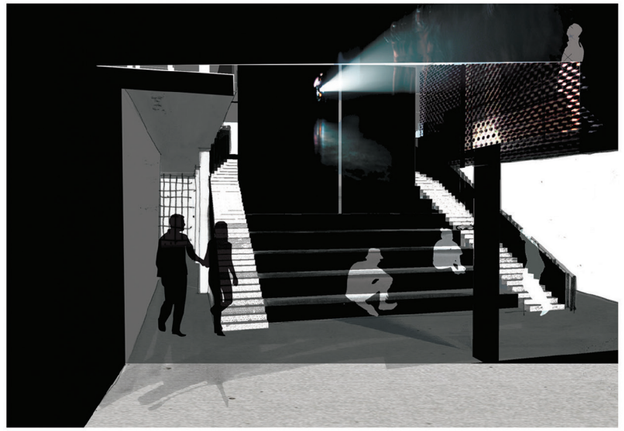
부지는 260–264 Kingsland Road, Haggerston에 위치해 있다. Haggerston은 East End에서 가장 좋은 장소. 예를 들면, 남쪽으로는 Dalston과 동쪽으로는 Shoreditchc과 Hoxton 그리고 Hackney와 같은 장소에 위치해 있다. 이곳은 런던의 Hackney 자치구의 일부로서, 이 자치구는 런던에서 가장 다양한 구역이며, 런던의 일부 혁신적인 사업 지구에서 가까운 거리 내에 위치한 곳으로서 빠르게 발전하고 있는 곳이다.

Concept
The research into the area showed links to a creative community of psychogeographers, writers and photographers - people who explore through the lenses of their cameras, see the world through the pages of their sketchbooks. That is where the idea for The Aperture Hotel came from. The Hotel is at the centre of the community, providing a meeting, working and leisure space for like minded creatives. By working closely together within the space, it sparks conversations and creates relations within the community.

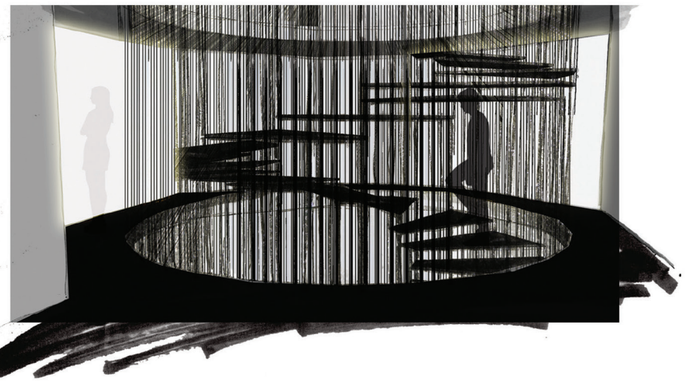
이 지역에 대한 연구 결과, 자신들의 렌즈로 세상을 탐색하며, 세상을 자신들의 스케치북을 통해 바라보는 심리 지리학자, 작가, 사진가들로 구성된 창조적인 커뮤니티와 관련되어 있는 것으로 나타났다. 이 점이 Apertune 호텔의 아이디어를 얻게 된 부분이라 할 수 있다. 이 호텔은 이 커뮤니티 중심에 위치해 있으며, 창조적인 사람들을 위한 모임, 업무, 레저 공간을 제공해 주고 있다. 이 공간 내에서 밀접한 협력 관계를 통해, 커뮤니티 내의 대화를 자극하고, 관계를 만들어내고 있다.







Auditorium



Third Floor Staircase

Aperture Staircase

The organisation of the space within the hotel is determined by the changing angles of the proposed staircase that focuses the direction of the light in the same way as the SLR camera.

호텔 내 공간의 구성은 SLR 카메라와 같은 방식의 빛의 방향에 중점을 둔 계단의 변화하는 각에 의해 결정되었다.

Social Spaces

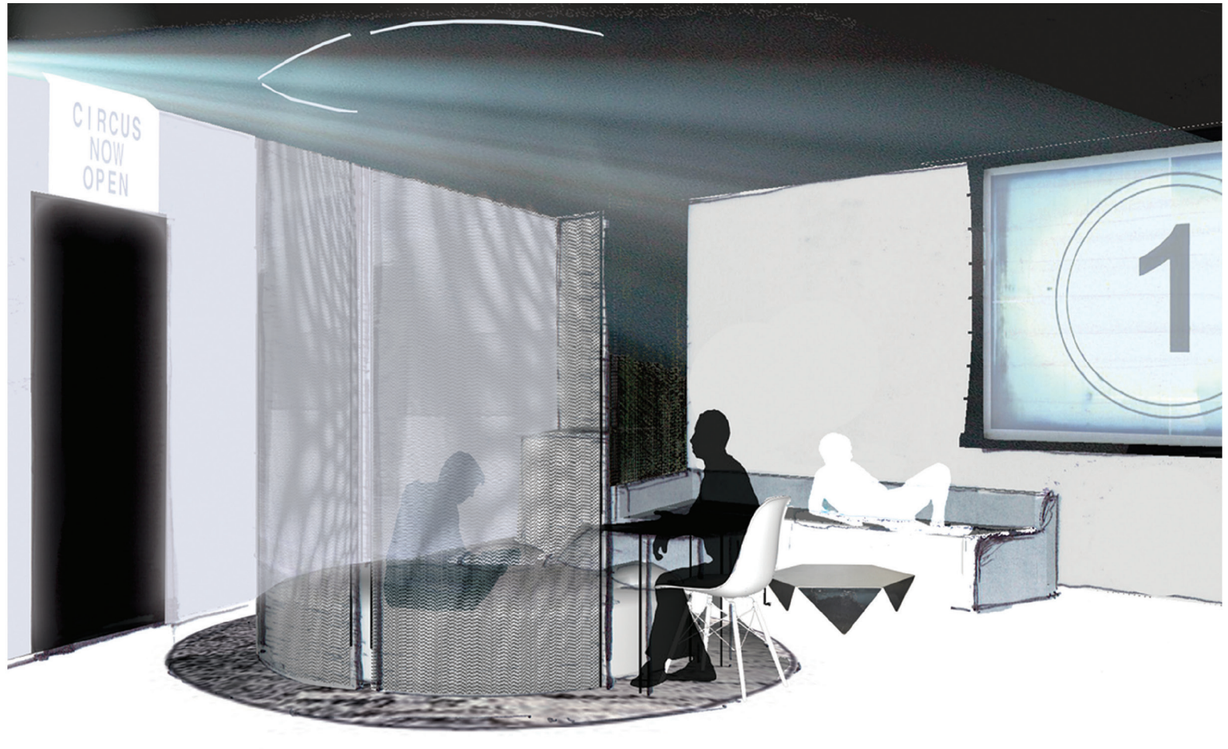
The space is divided into public and private spaces, where the Hotel guests are encouraged to work, play and collaborate with the members of the community and like minded Londoners.

공간은 공적 공간과 사적 공간으로 구분되어 있으며, 이곳에서 호텔 고객들이 지역사회 구성원들 및 런던 시민들과 일하고, 어울리고, 협력할 수 있게 하였다.

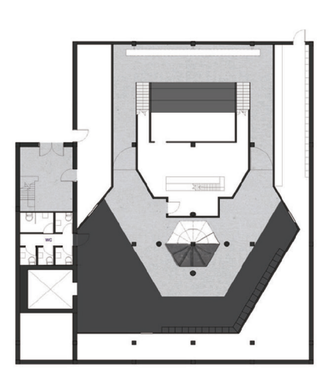
Rooms

There are thirteen rooms in total. Each of the rooms is equipped in projector that allows the guests to access the collection of movies showed in the Auditorium. The rotating bed, with attached screen and desk allows to organise the space according to guests daily needs and activities.

총 13개의 객실이 있다. 각각의 객실에는 고객들이 강당에서 상영되는 영화 콜렉션에 접근할 수 있는 프로젝터들이 구비되어 있다. 회전침대와 침대에 부착되어 있는 스크린, 책상은 고객의 일일 니즈와 활동에 맞게 공간을 재배치 할 수 있게 해준다.

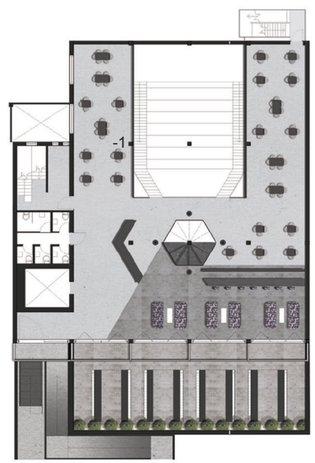


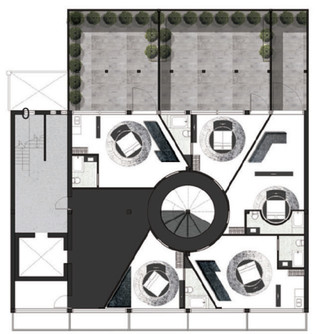
Room 203

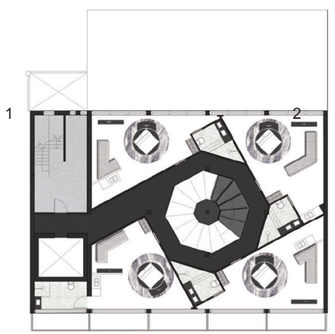


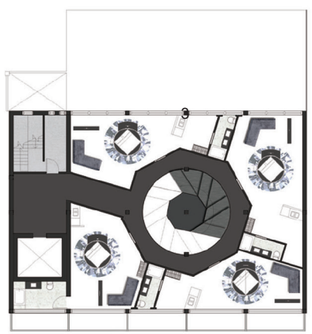
Staircase

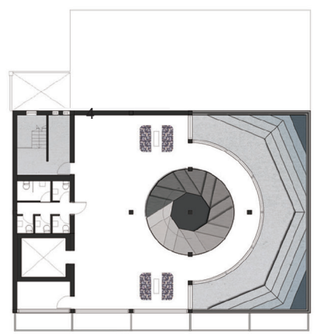
Proposed Floor Plans



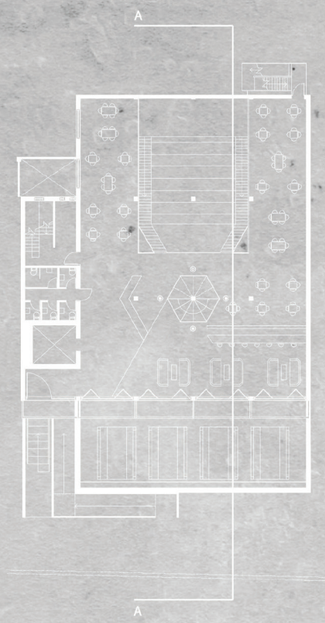








Plans



FLOOR PLAN

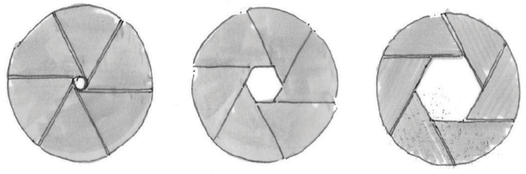
0 1 2 3m



SECTION AA

SCALE 1:100

APERTURE HOTEL



APERTURE
HOTEL
LONDON
HAGGERSTONE



Francesca Parpinel

The H Hotel

Brief

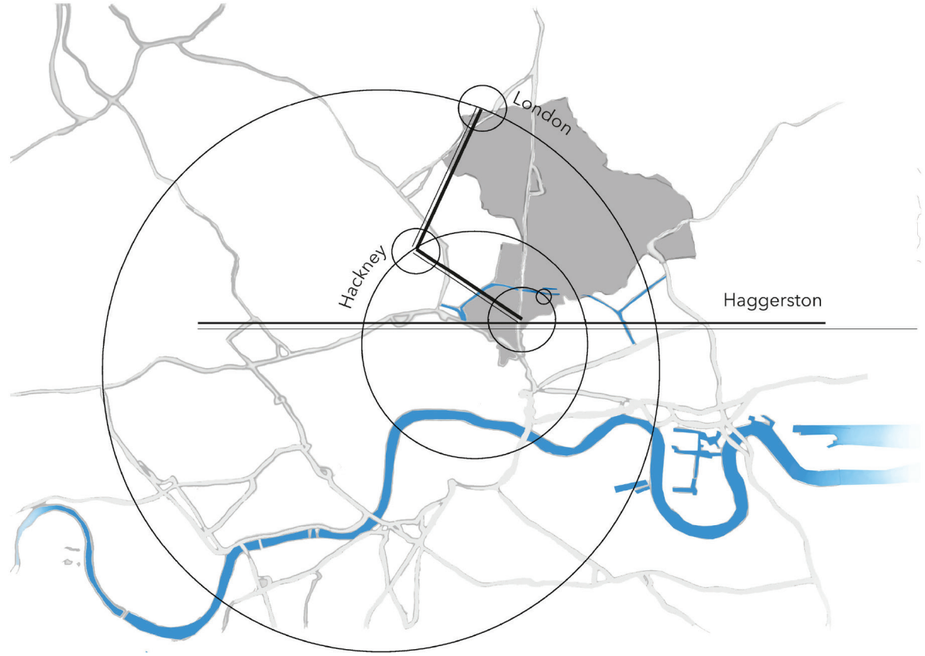
The Brief asked to Design a hotel In Haggerston.
Inspired by its location, the hotel wants to create a socially inviting space and design a new type of hotel for the explorer. This could be the traditional explorer in the customary sense of the word, for those that go out and discover, retrace paths and study our historical past.
While looking at the area and understanding the type of explorer , the research around Hackney and East end London itself has a long and interesting cultural historical past.

On the other side the building is very poor decorated,as a modernist structure it has no character; the building it is being built for it's purpose in times were the community was in need of spaces where to work.
The ex office block, built in 1982 sits in a historical main road (Kingsland Road) a way in and out to the city. This particular instance guided the design research on looking at the history, that needed to integrate finally the building in the community.

개요

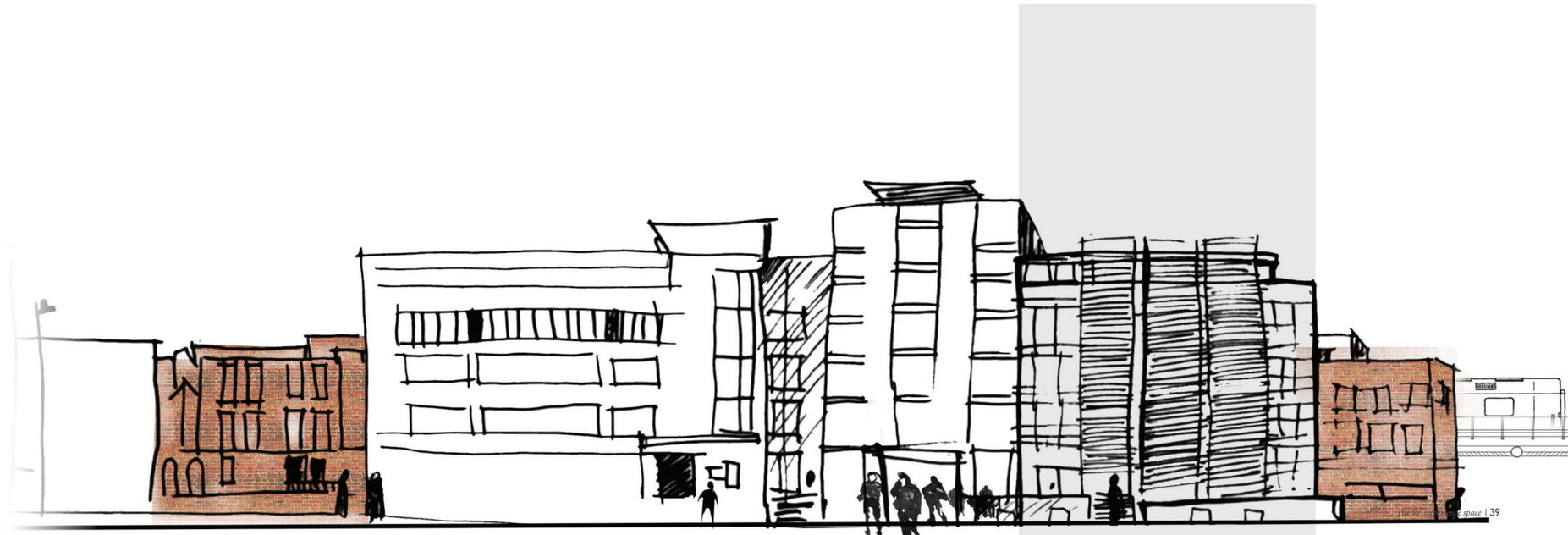
Haggerston에 호텔을 설계할 것을 요구하였다.
위치에 영감을 받아 호텔에서는 사회적으로 우호적인 공간을 만들고 탐험가들을 위한 새로운 유형의 호텔을 설계해주길 원했다. 이들은 전통적인 의미에서 전통적인 탐험가들일 수 있는데, 밖에 나가 우리의 역사적 과거를 발견하고, 그 경로를 추적하며, 이를 연구하는 사람들일 수 있다.
이 지역을 살펴보고, 탐험가의 유형을 이해하는 것과 동시에 Hackney와 East End 런던 주변을 연구하는 것 자체가 오래되고 흥미로운 문화적, 역사적 전통을 지니고 있다.

다른 한편, 건물은 현대적인 구조물로는 장식이 매우 빈약해, 특징이 없다. 이 건물은 이 지역사회에 일할 공간이 필요해 지어진 건물이다.
1982년에 세워진 과거 사무실 구역이던 곳은 도시의 출입구인 역사적인 주요 도로(킹스랜드 로)에 위치해 있다. 이 특정 위치가 커뮤니티 내 건물에 통합시켜야 할 역사에 대한 설계 연구의 바탕이 되었다.



LOCATIONS MAP
The site 260-264 Kingsland Road is located on Haggerston which sits within the East End flourishing Location to the west, De Beauvoir, to the North ,Dalston, To the South, Shoredich and Hoxton to the East. It has no Centre as such but it fast becoming at home in between within walking distance from the delight s of some London's ground Braking businesses.

부지인 260–264 Kingsland Road는 서쪽으로는 De Beauvoir가 있고 북쪽으로는 Dalston이 있으며, 남쪽으로는 Shoredich, 동쪽으로는 Hoxton이 있는 East End 내에 위치해 있다.
중심은 아니지만, 일부 런던의 혁신적인 사업체에서 가까운 곳에 위치한 곳으로서, 빠르게 발전하고 있는 장소이다.





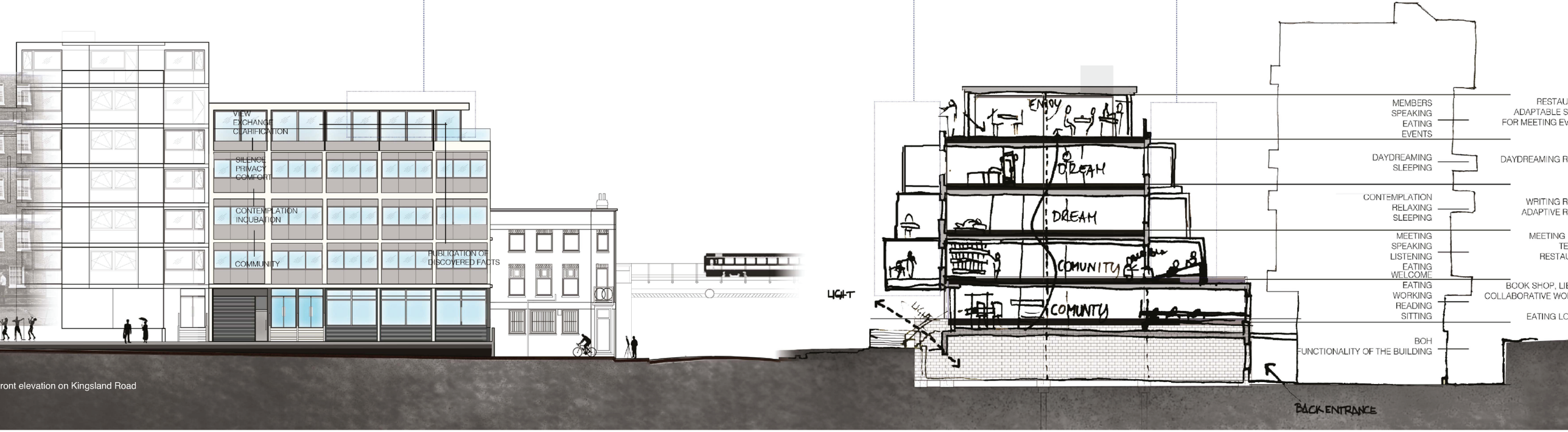
DESIGN PROPOSAL

The spaces within this Haggerston building will be designed as the layers with consideration of the population and their environment, how it has evolved, cultured and become civilised. What does shape a community to become what we witness today?
The hotel will be a medium to understand this evolutionary process that East London has undergone through looking back to the place were wealthy aristocrats lived in the Hackney country side, through the impact of the docks, with its commercial enterprise during the industrial revolution, to the point where the East End is an area flourishing with artists, designers, entrepreneurs who are creating a vibrant and new atmosphere.

Haggerston 건물 내 공간은 인구와 환경, 이곳이 발전되고, 문명화된 방식을 고려해 설계될 것이다. 오늘날 우리가 보고 있는 지역사회를 만들고 있는 것은 무엇인가?
호텔은 런던 동부가 겪어왔던 이러한 발전 과정, 즉 Hackney의 한쪽에는 부유한 귀족들이 살았었고, 부두가 있었던 탓에 산업 혁명 기간 동안에는 상업적 기업들이 번영했으며, East End 지역에는 생동감 넘치고 새로운 분위기를 만들어냈던 예술가, 디자이너, 기업가들이 살았던 발전 과정을 이해하는 매체가 될 것이다.

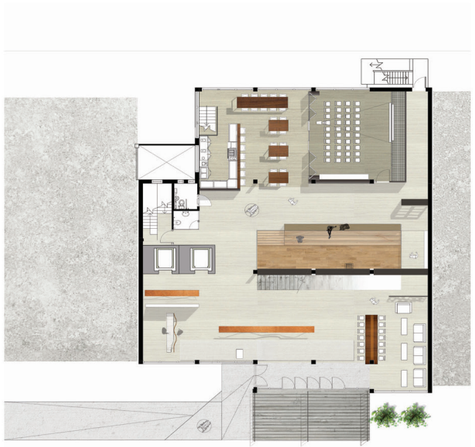
The building in Haggerston was an office block built in 1982 is anonymous and lacks the true meanings for the area. Haggerston has just recently started to become more active as an area as it borders the slightly more expensive well established Shoreditch and other areas of good reputation. The building sits on is the Kingsland Road, a major London through road and next to the Regents Canal and the Kingsland Basin which is just a street away with the newly extended and revitalised East London train line running through Haggerston and therefore the potential of the Hotel is greatly improved because of these connections to London.
The Explorer is in search of cultural and historical events that made the East End of London become the youthful and fresh place that is today. The building, which has no Identity Itself, will therefore acquire importance and take on a significance and take roots in the area.

Haggerston에 있는 건물은 1982년에 지어진 사무실 블록으로서, 특색이 없고, 이 지역의 진정한 의미가 무엇인지가 부족한 건물이다. Haggerston은 최근에서야 보다 부유하고 잘 구축된 Shoreditch 및 다른 평판이 좋은 구역들과 인접한 구역이 되면서 좀 더 활기를 띠게 되었다. 이 건물은 런던의 주요 도로이자 Regent 운하와 Haggerston을 관통하는 새로 확대되어 활성화된 East London 기차 노선에서 한 블록 떨어져 있는 킹스랜드 유역에 인접해 있는 킹스랜드 로드에 위치해 있어, 이 호텔은 이러한 런던과의 연결성으로 인해 개선의 여지가 크다 할 것이다.
탐험가들은 런던의 East End를 오늘날과 같이 젊고 신선한 장소로 만드는 문화적/역사적 이벤트들을 찾고 있다. 따라서 그 자체로서는 정체성이 전혀 없는 이 건물은 새로운 중요성을 얻게 될 서이며, 이 구역에서 중요한 의미와 역할을 담당하게 될 것이다.



ront elevation on Kingsland Road

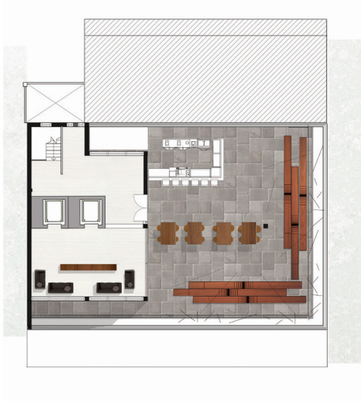
SPACE PLANNING







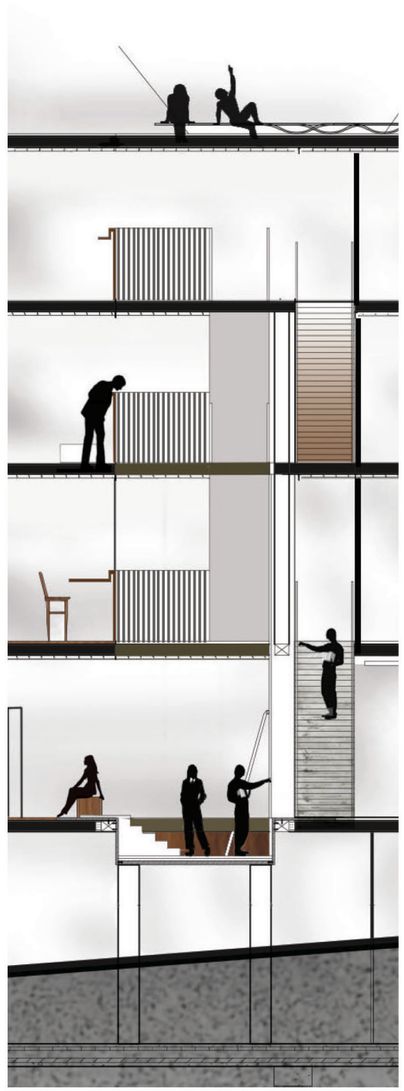




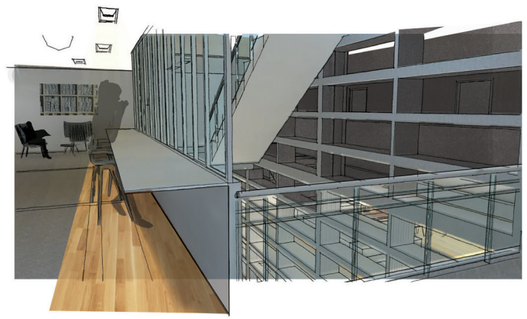




Section showing the central staircase



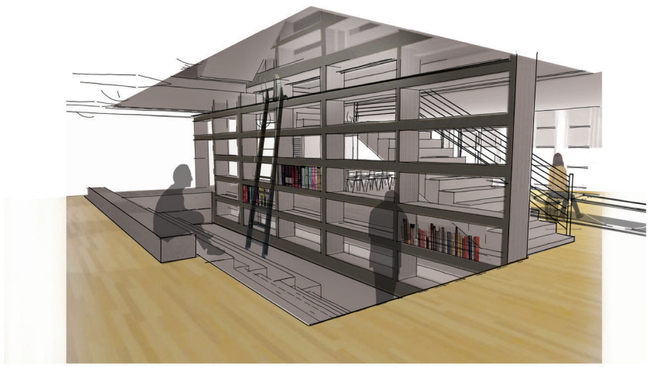
COMMUNITY SPACES



Breakfast bar and staircase Level 2



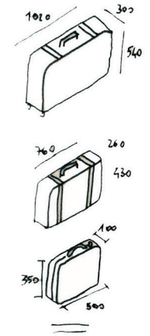
Community table and lobby sitting area Level 1



Library sitting area Level 1

In the course of the industrial revolution people were living in small spaces.
Numerous families were sharing a small accommodation to live.

CULTURAL HISTORIAN OBJECTS

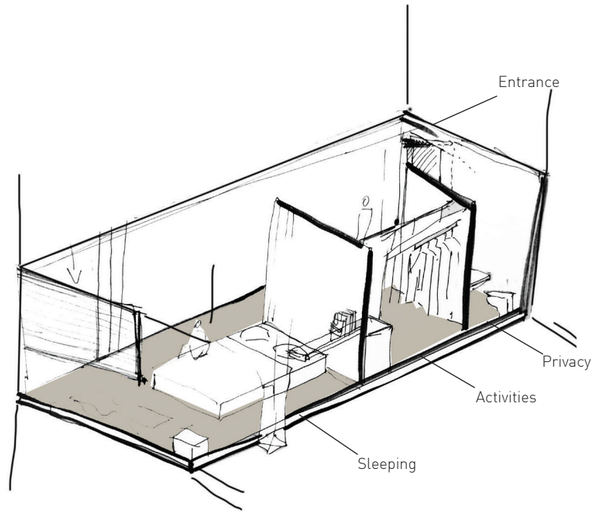








ROOM LAYOUT



Division of the rooms in activities





Stanimira Velikova
s.velikova@icloud.com

Tactile and haptic experiences

Project: Mnemonic suspension



The Project Brief
Many educational departments within museums have mobile trollies that transport and act as a space to deliver learning activities, artefacts, equipment and resources to various designated spaces.
Create functional, flexible set of elements which enable education to be experienced through out Victoria and Albert museum. Connect different elements together so it will provide different learning activities, events, performance.

박물관 내 많은 교육적 부서들이 학습 활동, 인공적인 것, 장비 및 자원을 다양한 지정 공간으로 이동할 수 있는 이동식 트롤리를 가지고 있다.
V&A 박물관을 통해 교육을 경험할 수 있게 하는 기능적이고 융통성 있는 요소들의 세트를 만들어낸다. 서로 다른 요소들을 서로 연결해서, 서로 다른 학습 활동, 이벤트 및 공연을 제공한다.





V&A is located at Cromwell Road, South Kensington, Royal Borough of Kensington and Chelsea, London SW7 2RL, UK

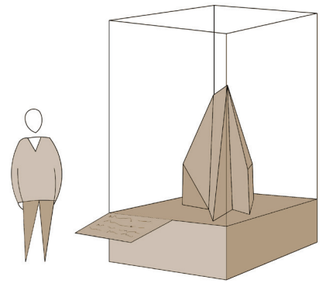
Design a modular unit siutable for people with visual impairments

Accessing museums it's very difficult for people who are blind or partially sighted, because most of the collections are being placed behind glass displays which creates a barrier for everyone.

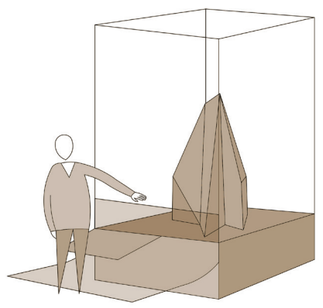
Victoria and Albert museum has several programs helping people with visual impairment to explore and enjoy the museum. However they don't offer big choice of exploring because the "touch tour" has only 9 objects that are available for them as well as only several elements in furniture gallery.

박물관에 접근하는 것은 시각 장애인이나 부분적으로 시각에 장애가 있는 사람들에게는 어려운 일인데, 그 이유는 대부분의 콜렉션이 모든 사람에게 장벽이 될 수 있는 유리 디스플레이 뒤에 위치해 있기 때문이다.

V&A 박물관은 시각적 장애가 있는 사람들이 박물관을 둘러보고 박물관을 즐길 수 있게 돕는 여러 프로그램을 가지고 있다. 하지만, 이 박물관들은 탐색의 선택 폭이 크지는 않은데, 그 이유는 '터치 투어' 를 할 수 있는 것은 9개 뿐이고, 가구 갤러리에서도 불과 몇 개의 가구에 불과하기 때문이다.



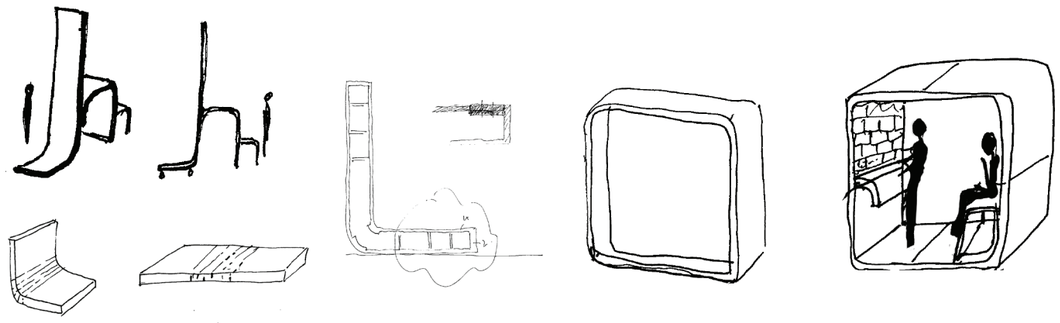
Museum Display



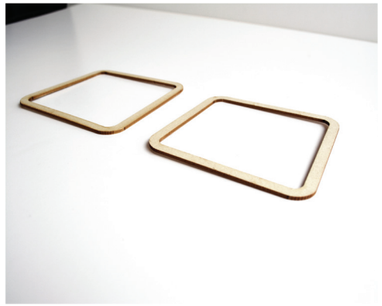
Concept

Design approach and strategies:

- Flexible, easy to carry elements
- Easy to fix together elements
- Materials displays - tactile experience
- Workshops space
- Discussion space
- Rest space
- Storage space for personal belongings
- Easy accessible



Design and development of the idea through model making



Model scale: 1:20
Materials: Finn board and tracing paper
Purpose of the model:
To understand the design form



Materials display



Materials display and workshop



Model scale: 1:20
Materials: Finn board and tracing paper
Purpose of the model:
To understand the structural frame of the unit



Materials display and workshop



Table structural frame



Model scale: 1:5
Materials: Plywood
Purpose of the model:
To understand how each element will connect with the other



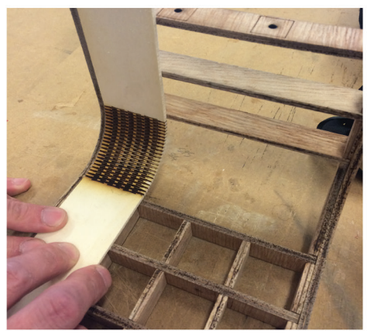
Structural frame



Without cladding the structure can be used as shelving units.

Design and development of the idea through model making

Model scale: 1:5
Materials: Plywood
Purpose of the model:
Create a model that works in scale





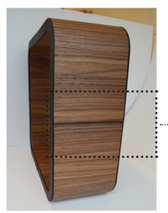


Model scale: 1:1
Materials: 12 mm Plywood
Purpose of the model:
Understand the joint of two elements





Model scale: 1:5



Joint

Plate. The Plate will hold the two elements of the modular unit toghether with allen head bolts.





Allen head bolt
1:1 and 1:5 scale

Design and development of the idea through model making Final Model

Model scale: 1:5
Materials: Plywood, walnut tree veneer and acrylic



Materials Display



Private workshop



Seating area

Each gallery of the museum will have one of the Material displays to help the understanding of the materiality and texture of the objects inside the gallery.

박물관에 있는 갤러리 각각에는 갤러리 내의 물체의 재료와 텍스처를 이해하는데 도움이 되는 재료 디스플레이 중 하나를 가지고 있다.



Table



Private workshop



Louisa Evangeline Cole

Mnemonic Suspension



LOCATIONS MAP

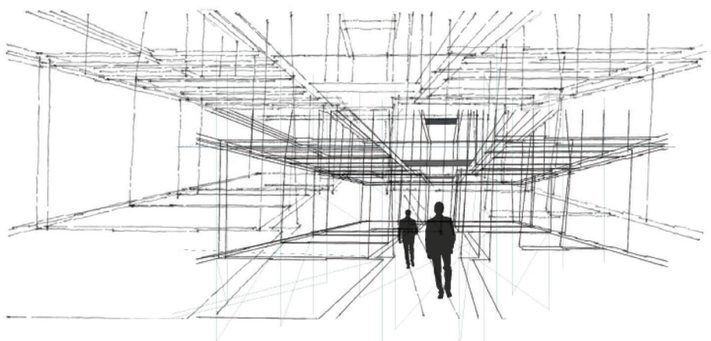


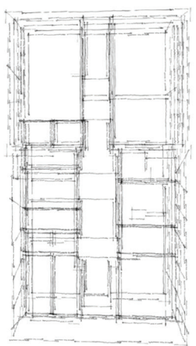
Brief

The focus is on an independent project and brief which is immersed from the previous project at the V&A. It will be developed and elaborated to become a functional design. Communal spaces, breakout spaces and sleeping environments should be distilled down into a distinctive rational that could travel and enable education to be experience through a programme

개요

초점을 둔 부분은 독립적인 프로젝트라는 점과 V&A에서의 이전 프로젝트에서 비롯된 프로젝트라는 점이다. 이 프로젝트는 기능적 디자인으로 개발되고 정교화될 것이다. 공동 공간, 탈출 공간 및 수면 환경이 이 프로그램을 통해 여행도 하고 교육적인 경험도 할 수 있는 공간으로 녹아들게 될 것이다.



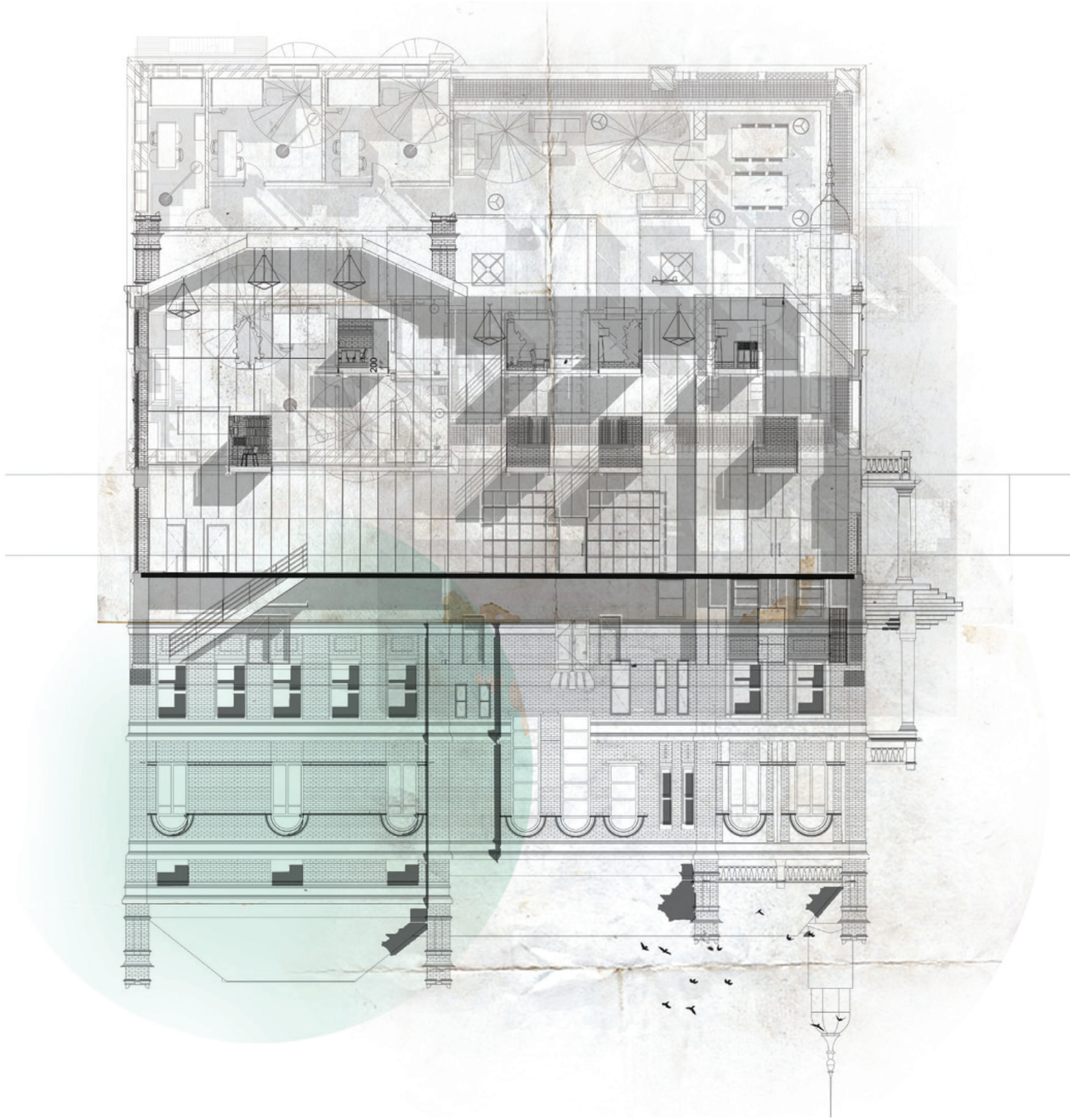




Rendered Plan

Archive Visual

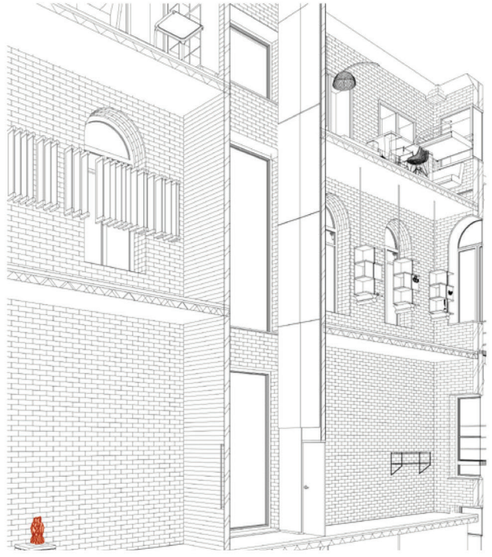




Concept Diagram







Concept

The Book House will be a built diagram of the of the way in which people use the spaces, with internal facades that rise to the roof but also drives through vertically connecting the west side of the building to the east, being the Huguenot burial site. ~The two internal facades will intrigue the under as to what is above, it provides a journey of an internal landscape of alternative routes and levels connecting each activity. The user will travel across bridges continually passing through aesthetically pleasing experiences, with the pause that one can take while on a bride to gaze at either end of the building, each being a moment of delight.

Book House는 내부 입면이 지붕위로 솟아올라 있으면서 동시에 건물의 동쪽과 서쪽을 연결하는 곳으로서, 사람들이 공간을 사용하는 방법을 도식적으로 표현한 건물이 될 것이다. 2개의 내부 입면은 지하를 지상처럼 흥미로운 장소로 만들 것이며, 각각의 활동을 연결해주는 대안적인 경로와 층들을 제공해줄 것이다. 사용자들은 다리를 건너면서 미학적으로 즐거운 경험을 하게 될 것이며, 다리에 잠시 멈추어 서서 건물의 양쪽 끝을 바라보면서 잠시 황홀한 순간을 경험해볼 수 있을 것이다.



Section Visual

Each floor is rich with character, there new materials being implemented , re-used materials and awhole project.
After the intervention being implemented, its creates a north and south wind in which simple plans were in order to make the most out of the space.

각 층은 각각의 특색이 넘치며, 프로젝트 전체에 걸쳐 새로운 소재, 재활용 소재, 기존의 구성을 활용할 것이다.
개입 후에는 공간을 가장 효과적으로 활용하기 위해 단순한 계획의 북쪽과 남쪽 바람을 만들어내게 될 것이다.



Marjan Tajik
mtajik@icloud.com



POSSÉDER

The Location

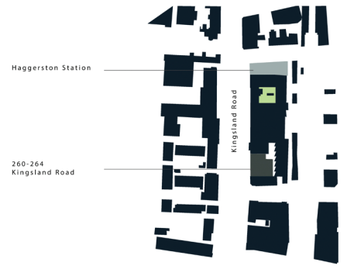
The Fairground building is located in the western side of Kingsland Road, EG 4D, and the Haggerston station is a 2 minutes' walk to the building. The station is part of the overground that it connects easily to the central London. Kingsland Road is one of the oldest roads in England and it is thought to follow the route of the Roman Ermine Street, Later Known as The Old North Road. The Building is a modern structure build around 1982.
In 2015 developers will take possession of the site to start work on converting the building into a residential block. However until then each floor is available for hire with all bars, lighting and toilet facilities.

페어그라운드 건물은 킹스랜드 로드 EG 4D의 서쪽에 위치해 있으며, Haggerston 역은 건물에서 도보로 2분 거리에 위치해 있다. 이 역은 런던 중심부와 쉽게 연결될 수 있는 육로의 일부이다. 킹스랜드 로드는 영국에서 가장 오래된 도로 중의 하나로서, 나중에 Old North Road로 알려진 Roman Ermine Street의 경로를 따른 도로인 것으로 생각되고 있다. 이 건물은 1982년에 지어진 현대적인 구조물이다.
2015년에 개발자들은 이 부지를 구입해 이 건물을 주거 블록으로 만드는 작업을 시작하게 될 것이다. 하지만, 그 때가지는 각 층은 바, 조명 및 화장실 시설을 갖춘 임대시설로 이용할 수 있게 될 것이다.



Vintage shops in Brick Lane







Tansport Link to central London



Brief

Inspired by its location, the hotel wants to create a socially inviting space and design a new type of hotel for the explorer. This could be the traditional explorer in the customary sense of the word, for those that go out and discover, retrace paths and study our historical past. It could be a photographer, an artist, an architectural historian or perhaps someone that listens to the sounds of the city or watches the migration of birds.
This person could be a keen canal traveller or a secret underground river seeker, they could be in search of books or in London for a festival or attend 7 West End musicals one after another or use the hotel as a base as they cycle to each of the home-counties every day. You are asked to seek, find and describe your explorer and formulate your brief from there.

이곳 위치에 영감을 받은 호텔은 사회적으로 우호적인 공간을 만들 것을 원했으며, 새로운 유형의 탐험가들을 위한 호텔을 설계해줄 것을 원했다. 이들은 전통적인 의미의 탐험가들일 수 있으며, 밖에 나가 우리의 역사적 과거를 발견하고, 그 경로를 추적하며, 이를 연구하는 사람들일 것이다. 이들은 사진가일 수도 있고, 예술가일 수도 있으며, 건축 역사가 일 수도 있고, 아니면 도시의 소리에 귀 기울이거나 새의 이동을 관찰하는 사람일 수도 있다.
이 사람은 운하 여행자이거나 알려지지 않은 비밀의 지하 강을 탐색하는 사람일 수도 있고, 책을 찾거나 런던의 페스티벌을 찾고 있거나 7개의 West End 뮤지컬을 구경하거나, 그것도 아니면 매일 집과 카운티를 오가면서 호텔을 그 기점으로 삼는 사람들일 수도 있다. 브리프를 만들기 위해서는 자신의 탐험가들을 찾아서 그들을 기술해야 한다.



Haggeston
within the area there are not fashion houses for the creative people within the area

The Concept

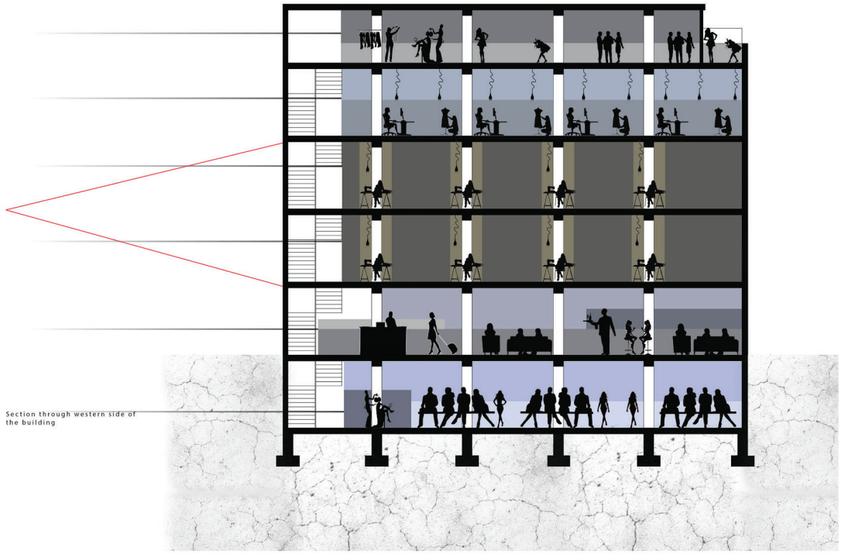
Il Fotografico
Fourth Floor
Function – Photo-shoot indoor and outdoor, ward-robe, changing areas, make-up and preparation for the photo-shoot.
Public area

Le Retoucheur
Third Floor
Function – Workspaces for fashion bloggers (com-puters), Fashion atelier provided for bloggers to work on their collections, all equipment will also be provided for them.
Public area

Chambres
Function – 1st and 2nd floor of the hotel would be occupied with rooms and its own specific private workspace.
The luxury bedrooms will provide toilets and show-ers, bed, wardrobe space.
Workspace would be designed with in the rooms which the guests could have complete privacy. If the rooms are not in use the hotel could hire out the spaces to the public that would require a luxury but private workspace.
The hotel can fund itself by renting or the guests stay duration charges.
Private area

Antichambre
Ground Floor
Function – Entrance from Kingsland road, reception for information and events, hiring rooms or other spaces within the hotel which helps more for the hotel funding itself.
Lounging, bar, meeting points
Public area

La Piste
Basement
Function – Events,
. Runway
. Promotions
. Hair and make-up
. Audience spaces
. Designers also would be informed to attend the shows



After the location site visits and attending the street feast at the fairground I decided that I would want to base my hotel on fashion bloggers that could work within the space, promote their range of products (clothing, accessories) as Haggerston is still upcom-ing and it would bring more people to the area.
The hotel would offer range of activities such as, rooms with working spaces, indoor and outdoor photography, and runway show Lounge and bar.

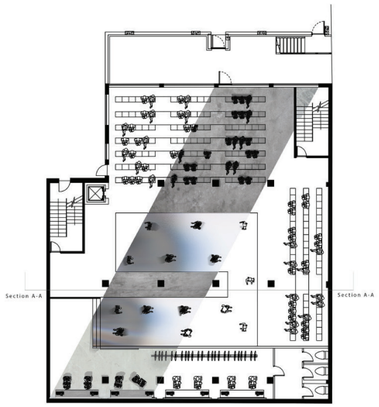
This hotel would be mostly a working space for the bloggers to promote themselves and have the opportunity to invite designers to their individual fashion shows.
The rooms within the hotel can be used for the guests that are staying at the hotel or it could be hired to people that would like their own private space to work in.

부지를 방문하고, 페어그라운드에서의 거리 축제에 참가하고 난 뒤, Haggerstond이 계속 발전하고 있으며 앞으로 더 많은 사람들을 이 구역에 불러 모을 것이기 때문에 난 호텔을 이 공간 내에서 일하면서 자신의 제품들(의류, 액세서리)을 홍보하는 패션 블로거를 기준으로 삼기로 결정하였다.
호텔은 작업 공간이 있는 방, 실내 및 실외 사진촬영, 런어웨이 쇼, 라운지와 바 등과 같은 다양한 활동을 제공해줄 수 있을 것이다.

호텔은 패션 블로거들이 자신을 홍보하고, 디자이너들을 자신의 개인 패션쇼에 초대할 수 있는 작업 공간이 될 것이다.
호텔 내 객실들은 호텔에 숙박하는 투숙객들을 위한 방으로 사용될 수 있으며, 아니면 작업을 할 수 있는 자신만의 사적 공간을 원하는 사람들을 위해 임대될 수도 있을 것이다.

The Design La Piste

Basement



Materials



Runway
K70911 Silver Metalic Gloss Cast
http://www.kpmf.com



Barmante Large Bench
White
http://www.made.com



Fashion show
Stage lighting truss
http://www.alibaba.com



Stool Make up
D41 H116
http://www.gldproductions.com



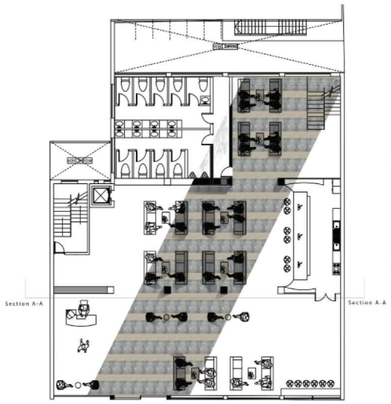
Mirror Make up
L183 D30 H12
http://www.gldpro-ductions.com



40% Marketshare LED
auto show light with
durable quality
http://www.alibaba.com

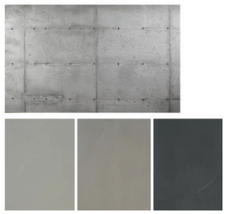


Section A-A La Piste



Main enterance from Kingsland Road

Materials



Colours
Zino, Colbat, Mica
http://senofloors.co.uk



Armchair, fire proof
Lady & Sir Funky by Estel Group Srl
http://www.idfdesign.com



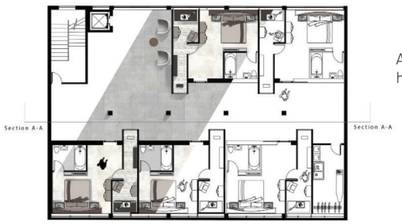
Vienna three seater sofa grey
http://dwell.co.uk



Section A-A AntiChambre

Chambres

First and Second Floor



First and Second Floor
The rooms would be provided with a private work space for the fashion bloggers to work within.
The hotel would be able to fund itself as the rooms (apartments) are open to public. The rooms would be located on the first and second floor within the building, to access the guests can use the lift or the stairs. Cost of each room would approximately be between £100 - £150 per night

1층과 2층
객실에는 패션 블로거들이 작업할 수 있는 사적인 작업 공간이 마련되어 있을 것이다. 호텔은 객실(아파트)가 일반인들에게도 공개될 것이기 때문에 자체적으로 자금을 조달할 수 있을 것이다. 객실은 건물 내 1층과 2층에 위치해 손님들이 엘리베이터나 계단을 사용해 접근할 수 있다.
각 객실의 비용은 1박에 약 £100 – £150가 될 것이다.

Materials



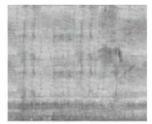
Axel Sliding Door Hardware
http://www.brandoorhardware.com



Steampunk Scrap-Metal
Barn Door
http://www.houzz.com



Cool Grey Concrete - 7237
http://www.theflooringcentre.net



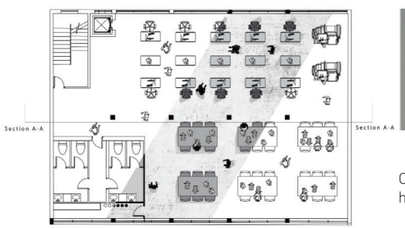
Concrete Wall
Design Mr Perswall/Niclas Dahlgren
http://mrperswall.co.uk



Chambres First and Second Floor Section A-A

La Retoucheur

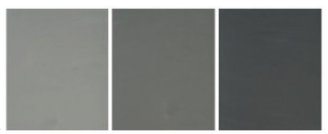
Third Floor



Fabric Shops

1. Joel and Son Fabrics - Church Street
2. Dalston Mill Fabric - Ridley Road
3. Epra Fabric Ltd - Brick Lane
4. Fabric Shops in Sheperds Bush - Goldhawk Road

Materials



Colours - Zino, Colbat, Mica
http://Sensofloors.co.uk



Herman Miller Mirra Chair
www.designerofficefurniturebuyer.co.uk

Equipment



Dressing mannequins



Sewing Machine



Sewing Kit



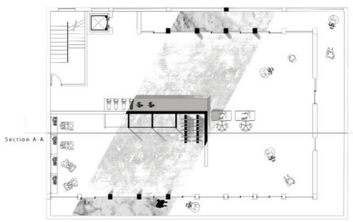
Ironing Table



La Retoucheur Thirsd Floor Section A-A

Ill Fotografico

Fourth Floor



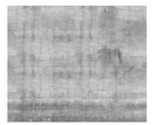
Indoor and outdoor photography area
The Neutral textures of concrete flooring for the terrace and indoor area would give the illusion of a larger space and light will reflect much more desirable on the garments and models whilst capturing the photos.

실내 및 실외 촬영 구역
테라스와 실내 구역의 콘크리트 바닥의 자연적인 텍스처로 인해 공간 크기가 더 넓어 보이는 착시를 일으키며, 조명은 사진을 찍을 때 의류와 모델이 더 잘 나오게 해줄 것이다.

Materials

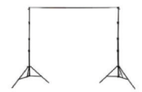


Cool Grey Concrete - 7237
http://www.theflooringcentre.net



Concrete Wall
Design Mr Perswall/Niclas Dahlgren
http://mrperswall.co.uk

Equipment



Lastolite Background Support System
http://www.wexphoto-graphic.com



Studio Lighting Kit Tri-pods & Umbrellas
http://www.vidaxl.co.uk



Professional Camera kit with different lenses
http://www.groupon.co.in



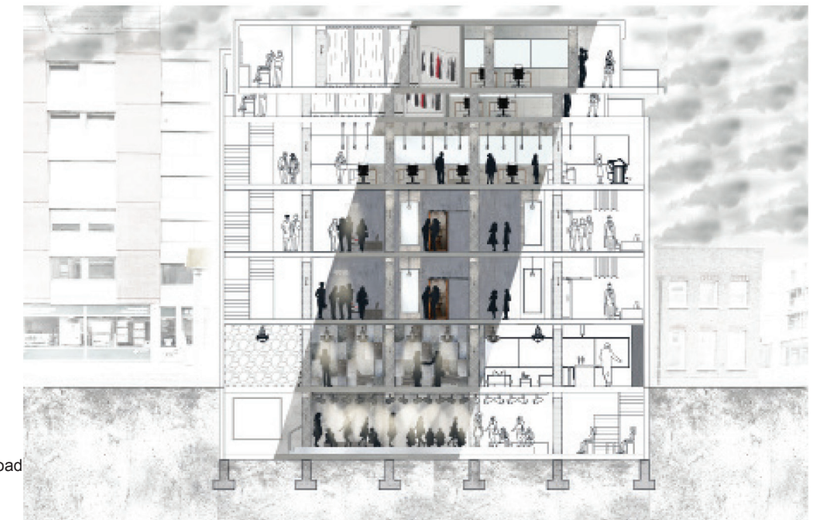
Studio Strobe
http://www.bhpho-tovideo.com



La fotografico Fourth Floor Section A-A



Wall Detail
AntiChambre
Materials - Different colours of concrete slabs

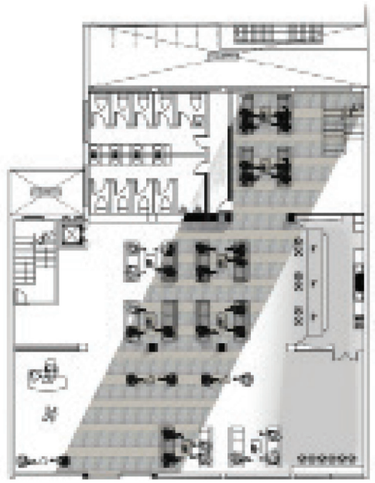


Kingsland Road

Section A-A

Antichambre

Ground Floor



Visual Point from plan

Visual of the bar



La Piste

This external habitat which would be situated at Somerset house would take place between July through August 2015. The function of the space is fashion shows and promotions for the collections. The structure would be built with transparent fabrics in different shades of neutural greys inspired by a Korean Sculptor and installation artist Do-Ho Suh.

소머셋 하우스에 위치할 이 외부 공간은 2015년 7월에서 8월 사이에 있게 될 것이다. 이 공간의 기능은 패션쇼이며, 콜렉션의 홍보이다. 구조물은 한국 조각가이자 설치 예술가인 서도호에게서 영감을 받은 다양한 중성적인 회색 그림자들로 이루어진 투명 패브릭으로 지어지게 될 것이다.



Do-Ho Suh
'Home within Home'
Museum of modern and contemporary art, Seoul, Korea
http://www.design-boom.com

La Piste at Somerset House Courtyard

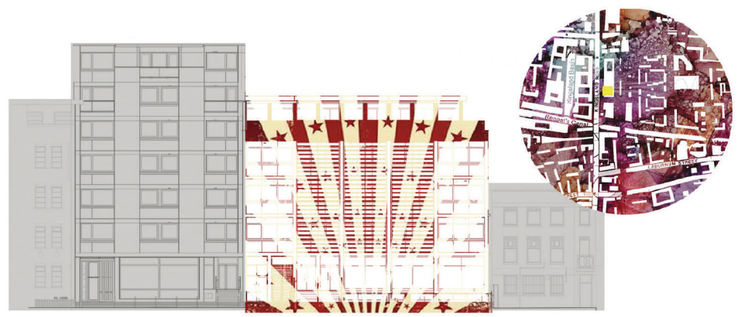




Taylor Collings
www.behance.com/taylorlouise

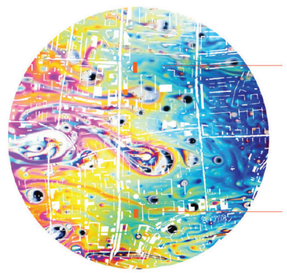
THE FAIRGROUND
HOXTON/HAGGERSTON-LONDON E8

BREIF
The Fairground is an adventure orientated hotel for famailies, groups and individuals. The hotel is based in Haggerston, over looking the Kingston Road to the front and the East London line to the rear. The challenge is to create an environment that allows the customer to use the hotel as a springboard to explore London; it asks you to assess the facilities provided by hotels amd inquire into the needs of the customer but also asks how this could be defined gor the adventurous holiday makers and the intrepid explorers. The essence of the hotel interior should work to inspire, re-invigorate, rejuvenate the psyche whilst offering a restful haven for the visitors to return to.



LOCATION 260-264 KINGSLAND ROAD

페어그라운드는 가족, 단체, 개인을 위한 어드벤처 중심적인 호텔이다. 이 호텔은 Haggerston에 기초를 두고 있으며, 전면으로는 킹스톤 로드를 내려다보고 있고, 후면으로는 런던 동쪽을 내려다보고 있다. 문제는 고객들이 호텔을 런던을 탐험하는 전초기지로 삼을 수 있게 할 수 있는 환경을 만드는 것이다. 이를 위해서는 호텔이 제공하는 시설들을 평가할 필요가 있으며, 고객들의 니즈도 살펴보아야 하지만, 또한 모험을 즐기는 사람과 소심한 사람들을 대상으로 이를 어떻게 정의할 것인지도 따져보아야 한다. 호텔 인테리어의 핵심은 우리의 정신을 자극하고, 활력을 불어넣어주면서, 동시에 방문객들이 돌아가 쉴 수 있는 편안한 휴식 장소를 제공해주는 것이다.



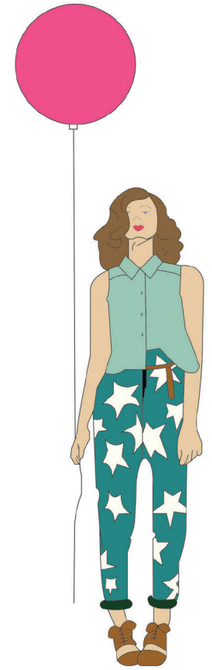
TRANSPORT LINKS

Haggerston Station Overground line 2 minute walk

Buses 242, 243, 149 and the 67

Hoxton Staiotn Overground line 5 minute walk





CONCEPT
260 Kingsland Road will become the Fairground a hotel for creative students on study trips. The first three floors will be open to the public. To create social spaces that are different from what you would normally call a place to hang out. It wont be the local pub or a coffee shop but an all fun round experience. The top three floors will be private, for the guest staying at The Fairground. The hotel just like its name will be designed around the fairground theme.

This student hotel will be different from others as this hotel will provide. everything needed in which the student will need on there study trip. They will receive a sketchbool, pencil case & oyster card on arrival. They will also be able to hire out laptops, ipads and cameras whilst staying at the Fairground. Free wifi will also be provided.

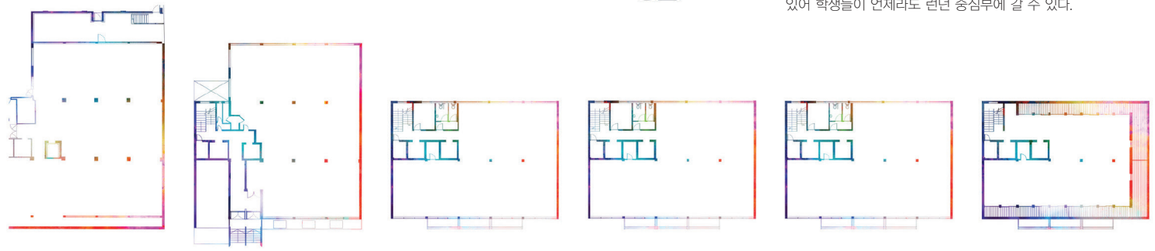
The hotel is in a great location as Haggerston is on the rise, and its neighbouring areas are the places to be. Haggerston train station is only a 2minutes walk from the hotel so the students can be in Central London in no time.

260 킹스랜드 로드는 수학여행을 온 창조적인 학생들을 위한 페어그라운드 호텔이 될 것이다. 첫 3개 층은 일반인들에게 개방될 것이다. 보통 외출해서 놀 수 있는 장소라 부르는 곳과는 다른 사회적 공간을 만들어내기 위해서는 동네 식당이나 커피숍이 아니라, 모든 즐거움을 경험해볼 수 있는 장소가 되어야 한다. 상부 3개 층은 사적인 공간으로서, 게스트들이 페어그라운드에서 묵을 수 있는 공간이어야 한다. 호텔은 그 이름처럼 페어그라운드라는 주제를 중심으로 설계될 것이다.

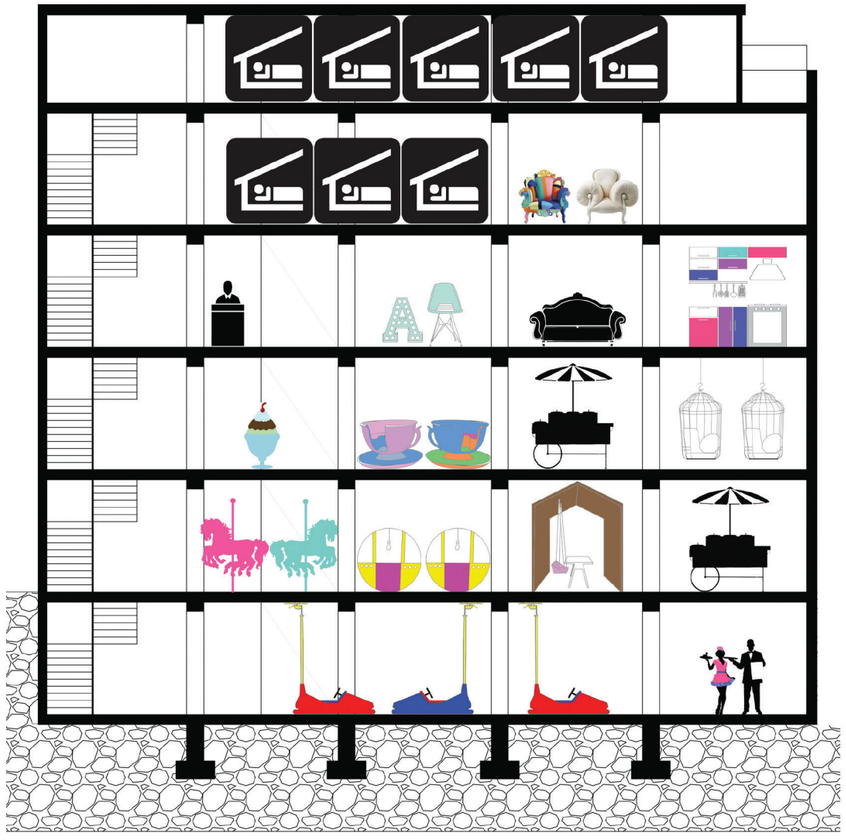
이 학생 호텔은 다른 호텔과는 다를 것인데, 그 이유는 이 호텔에서는 학생들이 수학여행에서 필요한 모든 것을 제공해주는 호텔이 될 것이기 때문이다. 학생들은 도착하면 스케치북, 필통 및 굴 카드를 받을 것이다. 학생들은 페어그라운드에 머무는 동안 무료 와이파이가 제공되어, 노트북, 아이패드, 카메라 등을 사용할 수 있을 것이다.

Haggerston은 새로 부상하고 있는 지역이기 때문에, 이 호텔은 아주 좋은 자리를 차지하고 있으며, 인접 지역도 좋은 자리를 차지하고 있다. Haggerston 기차역은 호텔에서 도보로 2분 거리에 있어 학생들이 언제라도 런던 중심부에 갈 수 있다.

EXISTING FLOOR PLANS



IDEA DEVELOPMENT
FUNCTION SECTION



Fourth floor - DORMIRE PODate
function – sleeping area
- sleeping pods
- terrace

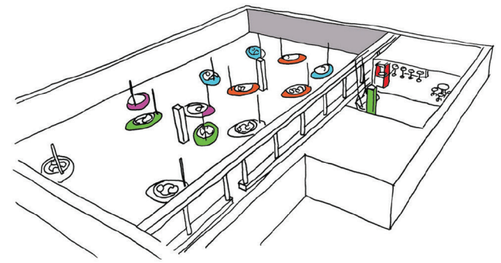
Third floor – DORMIRE POD
function – sleeping area
- sleeping pods
- chill out area

Second floor – RELAXAR
- reception
- kitchen area
- chill out space

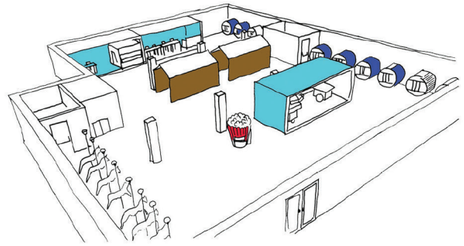
First floor – TEE-TASSE
function – social space
- ice cream hut
- tea cup seating
- food stalls

Ground floor – GRANDE ROUE
function – social space
- big wheel seating
- wooden hut swing seating
- carousel feature
- food stalls

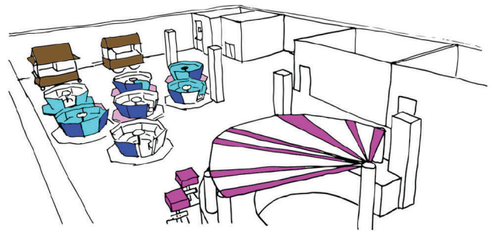
Basement – AUTO DE CHOQUE
function – fun
- bumpercars - £2.50 per car
- hotel users get 1 free ride
- bar
- swings



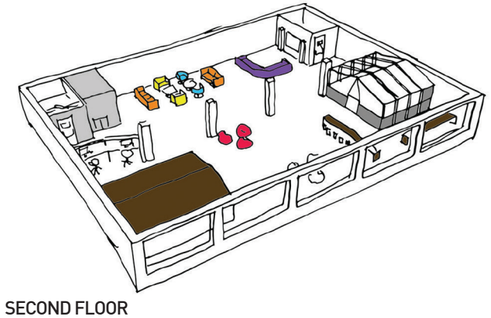
BASEMENT



GROUND



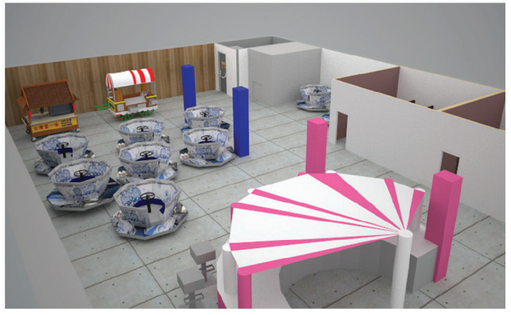
FIRST FLOOR

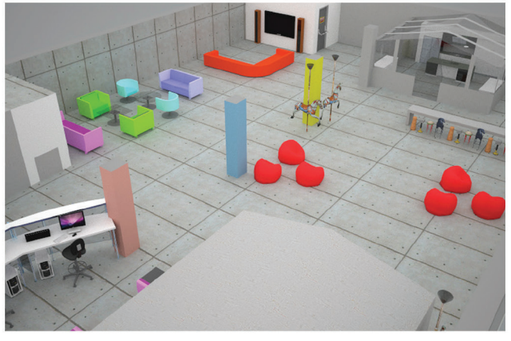


SECOND FLOOR

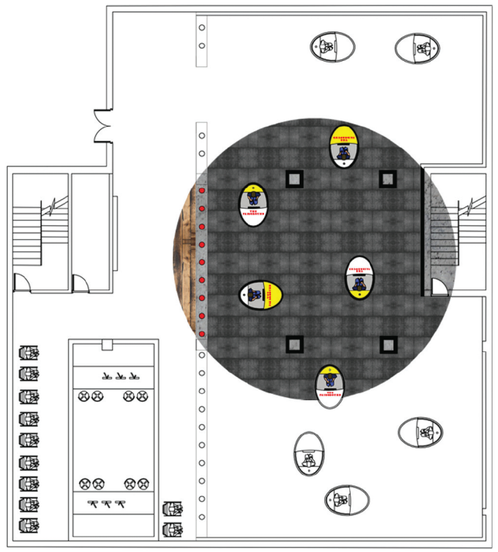




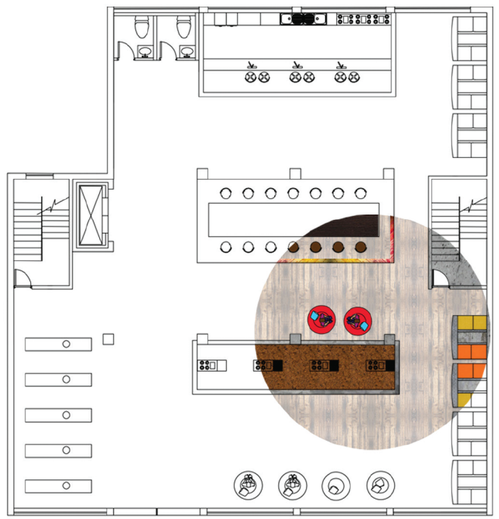




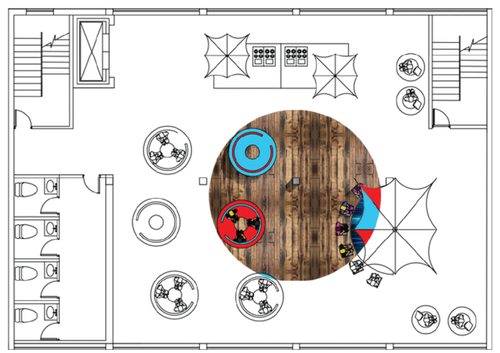
FLOOR PLANS



BASEMENT
AUTO DE CHOQUE



GROUND
GRANDE ROUE



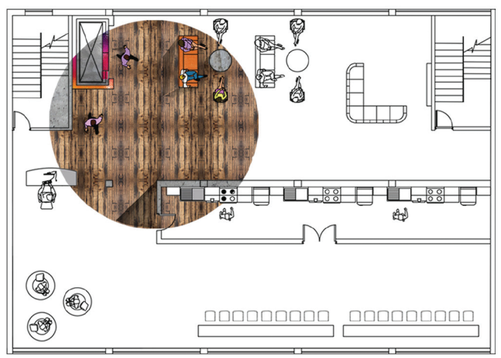
FIRST FLOOR
TEE TASSE

The first 3 floors are public areas, all being fun social areas where you can grab something to eat or drink, sit, talk and laugh as well as having a ride on the Fairground bumpercars. The Fairground is bringing Haggerston a new fun space that will engage with the community, something that is different forn the local pub isn't just a coffee shop either, but a tatally new and exciting space, with the majortity of Haggerstons community being in there 20's it's the perfect space to meet new people and engage with other from your community.

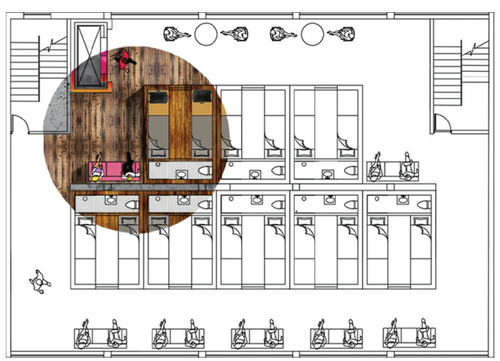
The first 3 floors being open to the public will allow the floors to pay for themeselves as a profit will be made from every floor.

첫 3개 층은 공용 구역으로서, 모든 층이 먹고 마시거나, 앉아서 대화를 하거나 페어그라운드 범퍼카를 타면서 즐길 수 있는 사회적인 구역이다. 페어그라운드는 지역사회에 관여하는 Haggerston에 새로운 놀이 공간을 제공해줄 것이며, 이는 동네 식당이나 커피숍과는 다른, 완전히 새롭고 흥분되는 곳이며, Haggerstons 지역사회 대부분은 새로운 사람과 만나고 지역사회에 참여할 수 있는 장소가 될 수 있을 것이다.

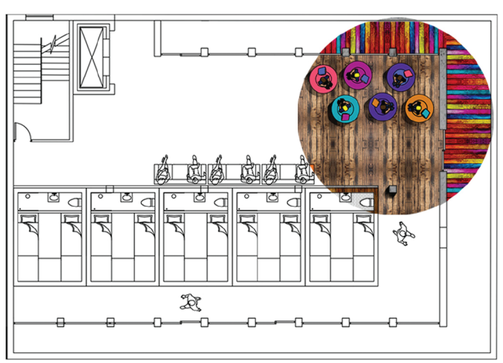
일반인에게 개방된 첫 3층은 이 층들 모두에서 수익이 생기기 될 것이기 때문에 자체적인 재원 조달이 가능하다.



SECOND FLOOR
RELAXAR



THIRD FLOOR
DORMIRE POD



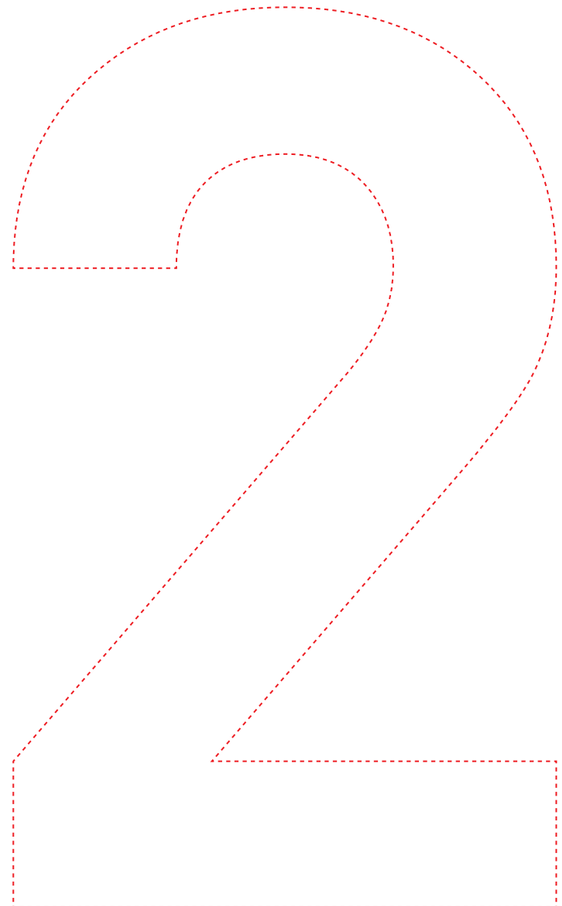
FOURTH FLOOR
DORMIRE POD

The top 3 floors are private, contaning social scpaes, kitchen space and sleeping pods. These floors also pay for themeselves. There is a hire out shop for the users, consisting of laptops, cameras and more. This saves the users having to bring their own. This space is a creative hub prepared for a working holiday.

상부 3개 층은 사적인 층으로서, 사회적 공간, 주방 공간과 숙박 공간이 포함된다. 이 층들도 자체적인 재원 조달이 가능하다. 이곳에는 사용자들을 위한 노트북, 카메라 등의 상점이 들어설 것이다. 이 공간은 워킹 할리데이를 위해 준비된 창조적인 허브이다.

SECTION





DONGYANG MIRAE University
interior & environment design

DONGYANG MIRAE UNIVERSITY
Department of Interior & Environment Design

2014 sophomore design studio

The 6th Hidden Space Project

THE RE-EXPERIENCE SPACE



동양 미래대학교 실내환경디자인과
2014 2학년 2학기 설계스튜디오 결과물

152-714
DONGYANG MIRAE University Dept.of Interior & Environment Design
62-160, gocheok-dong, guro-gu, seoul, korea
phone + 82 2 2610 1962
fax + 82 2 2610 1960

http://interior.dongyang.ac.kr



학과장 **조성오 교수**
동양미래대학교 디자인학부 실내환경디자인과
scho@dongyang.ac.kr

서 문

영국의 자유주의 경제학자 아담 스미스의 국부론에서 생산은 소비를 위한것이며, 소비는 생산에 의해 이루어진다고 하였습니다. 공간디자인은 창의적 생산 활동이며, 또한 소비의 주체인 공간의 이용자들은 일상에서 뿐 아니라 새로운 장소에서 새로운 경험으로 공간을 이용(소비)하게 될 것입니다.

공간디자인은 인적 사고와 물적 요소가 결합하여 삶을 담는 기계 그 이상의 산물이어야 합니다. 공간디자이너의 생각은 생산과 소비의 인과(因果) 관계가 아닌 꿈꾸고 누릴 수 있으며, 공간소비자의 인식을 전제로 이루어 질수 있는 창의적 즐거움입니다. 서로 다른 생활 문화에서 이질적 요소가 새로운 창의적 생산 요소로 제시되어 친근하게 어우러지는 동서양 두 나라의 국제교류전은 학생들에게는 지속적으로 창작 의욕을 고취하고 있습니다.
고유의 문화와 환경에서 하나의 주제에 의한 디자인 가치의 추구는 새로움을 꿈꾸는 작품들과 함께 의의가 크다 할 수 있습니다.

국제교류에 참여하고 있는 런던 메트로폴리탄대학 예술 건축인테리어 학부, 동양미래대학교 실내디자인과, 두 나라의 협업으로 이루어지는 작품전이 6번째를 맞이하는 Hidden space 연작 RE–EXPERIENCE SPACE에 참여한 학생들과 지도하신 교수님 모두에게 감사와 격려의 말씀을 올립니다.

Head of Interior & Environment Design Department, PhD | Prof. Cho, Sung-O
Department of Interior & Environment Design, DONGYANG MIRAE University

Preface

English liberalistic economist, Adam Smith asserted from 'The Wealth of Nations' that production is for consumption while consumption is completed by the production. Space design is a creative production activity, and space users representing a principal of consumption are to use (consume) the space not only through their daily lives but also with new experience at a new place.

Space design ought to be a product more than a machine containing a life by combining human thoughts and physical elements. The thought of space designer is not limited to the cause-and-effect relationship between production and consumption but something to dream and enjoy; and it is a creative pleasure that can be accomplished under the premise of space consumer's awareness. The international exchange exhibition by the two nations from the East and West has continued inspiring students as disparate elements under different life and culture are presented as brand new creative and productive elements to merge together in friendly manner at the exhibition. The pursuit of design value based on a single theme under unique culture and environment presents a significant meaning along with the works dreaming of newness.

This exhibition is being organized based on the cooperation of the three nations along with the Department of Art, Architecture and Design at London Metropolitan University, Department of Interior Environmental Design at Dongyang Mirae University. Commemorating its 6th year, I would like to express the deepest gratitude and words of encouragement to all students participating 'Hidden Space, RE-EXPERIENCE SPACE' and professors guiding students.



2학년 설계담당 **박영태 교수**
동양미래대학교 디자인학부 실내환경디자인과

responsible for sophomores, PhD | Prof. Park, Young-Tae
Department of Interior & Environment Design DONGYANG MIRAE University
robotomy@naver.com



| 2010, Homestay place in LONDON, Main access



| Early Morning coffee in my room

6번째 Hidden Space,
재경험을 꿈꾸게 하는 게스트하우스

2010년 런던에서 진행된 이 교류 프로젝트(숨겨진 공간)의 첫 전시 때였다. 행사진행의 기동력을 이유로 런던 시내 1존(zone)에서 숙박을 해야했는데, 8일간의 장기투숙은 비용(1zone의 호텔들은 비싼 편이다.)상의 부담을 이유로 홈스테이 형식을 취하게 했다. 당시 그 공간은 나 같이 예산이 부족한 단기 여행객들보다는 기숙사에 못 들어간 대학생들, 경제적으로 여유가 없는 젊은이들(혹은 제3세계 국적의 외국인 노동자 가족)이 단기간 머무는 곳이었다. 머물면서 주로 느꼈던 감정은 오래된 영국식 조적조의 공동주택건물이 전해오는 투박한 낭만보다는 공동으로 사용해야하는 낡은 화장실, 작은 부엌, 변변치 못한 개별냉난방, 옆방에서의 소음 등 치명적인 불편함이 사실 더 기억에 남는다.
다음 날 조금만 늦게 일어나 아침을 먹으려 하면, 공동부엌은 이미 엉망이 된 이후다. 누군가 하나도 치우지 않은 채, 나가버려 혼자 인상을 구긴채, 욕도하며 불쾌한 설거지로 아침을 맞기도 했다. 허술한 방문에는 잠금장치가 있기는 하지만, 밤 늦게 돌아올 걱정으로 무거운 귀중품들을 가방에 넣고 다녀야 하는 고통도 있었다.

6th Hidden Space
Guesthouse to Dream of Re-Experience

It was the first exhibition of this exchange project (Hidden Space) which was held in London in 2010. I was forced to stay at the Zone 1 within the downtown of London because of the mobility issue during the exhibition. But due to budget problems for 8-day stay (the hotels at the Zone 1 cost quite a bit), I chose to do home-stay. The place I stayed was basically a short-term lodging place for college students who failed to find a spot at dormitory or short-term travelers with limited budget like me (and migrant laborers from the third nations). What I mostly felt about that place was not some sort of romanticism that many would expect to get from an old multi-unit dwelling in England but critical flaws and inconveniences caused by old restroom, small kitchen, unremarkable individual air conditioning and noise from the next door. When I ever got up a little late in the morning and went to the kitchen for breakfast, the communal kitchen was already in total mess. Since someone just left all the messes behind, I used to spend unpleasant morning by doing unwanted dishes while cursing. My room did have a door lock, but it wasn't quite reliable; thus, I had to endure inconvenience of carrying expensive items with me all day although they were quite heavy.

한편, 몇 년 후 방문했던 네덜란드 암스테르담과 로테르담에서 묵었던 오렌지 빛 유스호스텔 'STAY-OKAY'에서의 경험은 조금 다르다. 좀 더 명확한 공적공간과 사적공간의 구분이 있기는 했지만, 오히려 그러한 구분이 더 예민하게 만든다. 냄새날까 두려워 한국에서 가져온 컵라면을 아침 안개비와 함께 호스텔 밖에 나가서 먹었던 소심한 기억도 떠오른다. 하지만 홈스테이와 달리, 여행객들을 위한 편의사항도 좋았는데, 짧은 순간이었지만 다른 국적의 사람들, 한국인 학생들도 만날 수 있었다. 로비의 휴게공간, 식당과 복도에서 그들과 함께 주고받은 주요 관심사와 궁금증, 주요 정보 등의 기억이 아직도 선명하다. 아주 선명하진 않지만 인상적인 공간의 디테일들, 계단의 카펫트, 컬러풀한 가구, 재미있는 메모가 빼곡했던 게시판, 거대한 풍선을 모아놓은 듯한 조명기구, 식당에서 일정시간에 흘러나오는 흥겨운 댄스음악은 여전히 생생하다. 모두 바로 그 시간 그 장소(도시, 숙소)였기에 가능

했던 나만의 경험이었다. 이것은 다른 시간, 다른 장소들이 나라는 개인의 삶의 구체성 안에서 나만의 방식으로 다시 경험(Re-Experience)되어지는 것이다.

On the other hand, I had quite different experiences from the 'Stay-Okay,' an orange-colored youth hostel where I stayed while in Amsterdam and Rotterdam, the Netherlands. It offered more clear separation between public space and private division, but such separation made me more sensitive. I had a memory where I had to go outside the hostel to have cup noodle under the morning mist because I was afraid the distinctive smell of the noodle might offend others. But unlike home-stay, the place offered better convenient features for visitors, and I was able to mingle with people with various nationalities as well as Korean students even though it was a short stay. I still have a vivid memory on the conversation, common interests, curiosities and information that I shared with them at the rest area of the lobby, cafeteria and hallways. They are not crystal clear, but the memories still runs strong in my brain including the impressive details of the space, carpets on the stairways, colorful furniture, message board filled with interesting postings, lighting fixture as if gigantic balloons are gathered and cheerful music coming from the cafeteria at specific time of the day. Those experiences of mine were possible only because they all happened at that specific place (city and lodging place) at that specific time. All these are where different time and different places are re-experienced within the concreteness of my individual life in my own way.

이번 히든 스페이스 프로젝트는 새로운 장소적 경험을 주제로 '게스트 하우스' 라는 공간적 형식을 주제로 하였다. 서울이라는 도시 정체성, 해당 지역(동네)의 역사와 문화, 그리고 건축적 특수성으로부터 각 팀은 선택한 게스트 하우스의 특성(용도와 규모 등)안에서 최대한의 경험적 가능성을 드러내기 위해 노력했다. 여행이라는 경험은 준비된 당사자에게는 정말 각별하다. 인터넷에서 비행기에서 책과 사진에서 선망했던, 머릿속에서 이해하고 상상했던 다양한 욕망들이 매 순간 눈앞에서, 나의 몸으로 지각되고 실현된다. 경험은 곧 우리의 지각 안에서 구체화 된다. 이러한 지각의 구체화를 위해 각 팀들은 나름의 접근방법들을 구상했는데 각 지역, 건물에 내재한 스토리텔링이 우선시되었다. 사라진 것들과 사라질 것들, 현재 실재하고 있는 것들을 단서로, 경험의 강도를 최대화하였다.

The Hidden Space Project of this year is based on the theme of spatial format, 'Guest House' under the theme of an experience with new location. Each team made their best efforts to reveal experiential possibility as much as possible under the characteristics of guest house which they chose from urban identity of Seoul, history and culture of given region (village) and architectural properties. An experience of travel can be truly special to prepared individuals. A variety of urges that have been pursued in the head through internet, on the plane and from books and photos became perceived and realized through my body right before my eyes at every turn of the moments. Experiences become specified within our senses. For the

| youth hostel 'Stay-Okay' cafeteria area in Amstermdam, 2012





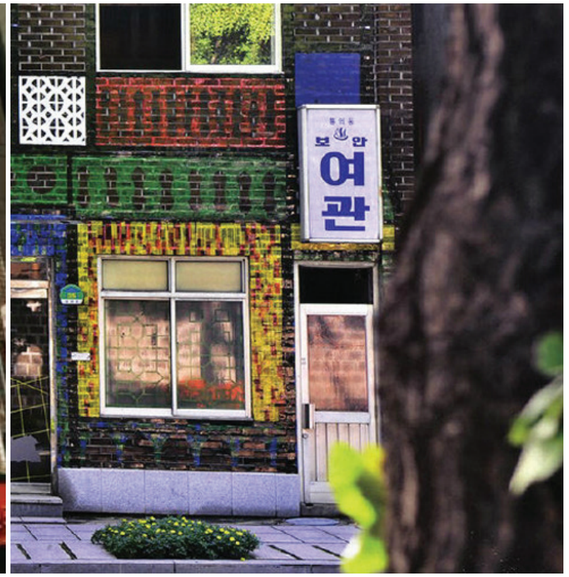
| youth hostel 'Stay-Okay' Architectural Image in Rotterdam, Blaak station, 2012

| 'Stay-Okay' detail Images





| Guset house, in seoul



| art space BOAN facade image, in seoul

further specification of such senses, each team developed their own approach methods, and they prioritized the storytelling embedded in each region and building. With things that have disappeared, things to disappear and things that currently exist as clues, the strength of experience was maximized.

주택을 개조한 게스트하우스의 다양한 유형들을 분석하였다. 최근 대두되고 있는 쉐어하우스(Share house)의 특성도 참고가 되었다. 하지만 공용공간 및 공용공간과 객실공간의 감성적 경험의 연결에 집중하였기에 객실공간에 대한 체계적인 모색과 모델의 제시가 부족한 아쉬움이 남는다. 가령 기숙사형 공동객실(domotiry)에 대한 정의와 개념적 접근을 좀 더 근본적인 시각차로 갱신하여 좀 더 실험적인 게스트하우스로서의 유형을 제시한다든지 하는 점에서 말이다. 최근 부각되고 있는 일본디자인 그룹 NENDO의 디자인 방법서로부터 경험이라는 상황에 대한 디자인 사고의 변화도 모색하였으며, 공동체라는 자율성이 가진 한계를 지각경험의 상호작용으로 해결하기 위해 제임스 깁슨(James Jerome Gibson)의 어포던스 이론에 가장 집중하였다. 여행자들의 참여적 요소, 공간에서 벌어질 크고 작은 사건들, 이로부터 발생되는 여행자들의 신체적 운동양태, 잠재된 지각행위를 드러내도록 하는 연상효과들을 새로운 장소가 제공할 수 있는 비일상적 공간으로부터 다각화하였다. 여행자 개인의 기억과 감각을 도화선으로 시각, 촉각, 청각, 후각, 미각의 상호작용을 놀이와, 유희적 신경망 안에서 유기적으로 통합하려고 하였다. 서구와 동양의 전통에 대한 재해석, 증강현실의 도입, 종교적 경험의 현대화, 지역의 풍경을 가져오기도 하였으며, 보물찾기라는 게임적 상황을 그래픽적으로 시도하기도 하였다. 하지만 역동적 경험에 집중한 나머지, 우리가 고려한 여행의 주체가 젊은 대상들에 한정된 아쉬움이 없지는 않다.
지루하게 반복 재생되는 일상적 경험은 시간과 장소의 변화에 의해 갱신되어 재경험된다. 그리고 이러한 경험은 여행이 주는 묘한 감각적 응축의 기억으로부터 해당 공간에 호출되어 재경험되기를 희망해본다.

Various types of guest houses renovated from regular houses were analyzed. And the characteristics of share house, newly focused concept, was also taken into consideration. But because focus was placed on the public space and the connection of emotional experience of the guest room space and public space, it was rather disappointing to see the lack of presentation of model and systematic search of guest room space. For instance, it would've been better if more experimental type of guest houses were presented after updating the definition of dormitory and conceptual approach based on more basic insight. While pursuing a change of thoughts in design upon a situation called experience from NENDO's design manual, focus was laid on the affordance theory by James Gibson in order to resolve the limit of autonomy under community with interaction

| Temple stay image



| guest house in traditional village, seoul



| art space BOAN gallery image, in seoul





| guest house in traditional village, seoul

of perceptual experience. Association effects which reveal traveler's participating elements, big and small incidents occurring in a space, traveler's physical exercise patterns and potential perception behavior were diversified from the irregular space that can be provided by a new place. With individual travelers' memory and sense as a fuse, organic integration of interactions of sight, touch, hearing, smell and taste were attempted within a play and playful nerve network. Reinterpretation of culture in the West and East, introduction of enhanced reality, modernization of religious experience and landscape of the region were also brought in, and game-like situation called treasure hunt was also attempted graphically. While heavily focusing on dynamic experience, however, it was disappointing since the theme of travel that we considered was limited only to young generation.
Daily experience which casually repeats on regular basis is updated and re-experienced by the change of time and place. And I hope these experiences to be summoned and re-experienced to the relevant space from the memory of concentrated memory that a travel offers.

총 16개의 작품을 완성하기 위해 묵묵히 뒤에서 후원해 준 학과장 및 동료교수들에게 감사드린다. 이번에도 온라인으로만 교감할 수밖에 없었던 런던메트로폴리탄 대학의 Kaye Newman 교수와 Janette Harris 교수와 학생들에게도 감사드린다. 마지막으로 종합적인 감각을 소화하느라 수고한 2학년 학생들에게 고마움을 전하며 6번째 하든 스페이스 프로젝트 과정속의 기억과 감정들을 이 작품집과 함께 공유하고자 한다.

I would like to express my appreciation to the Dean of the department and fellow professors who silently supported in shadows in order to complete a total of 16 works. And I also thank Professor Kaye Newman, Professor Janette Harris and students at London Metropolitan University whom I have been only able to communicate through internet. Lastly, I would like to convey my gratitude to sophomore students who worked hard to digest comprehensive senses, and I hereby anticipate sharing the memories and feeling throughout the course of 6th Hidden Space Project with this collection of works.

Module Summary (2014.09.02)

01 REQUIRED COMPULSORY SUBJECTS
Sophomore "Inteiror Design Studio III"

4 Of 18 Credit Modules in a Semester
- 6 Hours (tuesday) / 1 Week
- 1, or 2 Students / 1 Team
- Total 16 Projects

02 THEME
"RE-EXPERIENCE SPACE"

03 PROCESS & OUTPUT
- Research & Analysis (include FGI & survey, SWOT)
- Space Scenario making
- Sketch(analog & digital method) process
- Complex Space Program(zoning, planning....)
- Drawing
- 3D Simulation
- Scale Modeling
- Panel Presentation
- & Every Process(Photo & Text) Recording - for the Final Documentation

04 SCHEDULE
- 2014.9. 1st Week - Kick off & Orientation
- 2014.11.Last Week - Mid Term Critic Exhibition & Panel presentation)
- 2014 12. Last Week - Final Exhibition

05 KEY WORD
- MARCEL PROUST
- EXPERIENCE
- PERCEPTION
- 5 SENSE & MEMORIES
- BODIES & NEUROPIL[E]
- THE PUBLIC & COMMUNICATION
- SITE-SPECIFICITY



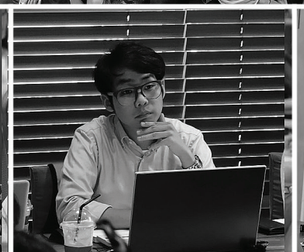














85th day_25, november MID-TERM CRITIQUE | The 3rd Bldg. 1F Hall AM 09:00-18:00 16 WORKS



1st day_02, september FIELD TRIP & ORIENTATION | Hongdae area, Jungle Book cafe. 2F meeting RM. AM 09:00~







128th day

—

29, december

EXHIBITION





THE 3rd BLDG. 1F GALLERY | AM 11:00 | 15 WORKS with OPENING PARTY & AWARDS CEREMONY



DongYang MIRAE University
interior & environment design

members

박영태 교수 Prof. Park, Young-Tae

TIME STATION
백재희 Baik, Jae-Hee

NOLZANG
이유진 Lee, yoo-Jin | 강지은 Kang Ji-Eun

伽藍의 棟
이승윤 Lee, Seung-Yoon | 이혜주 Lee, Hye-Joo

Palimpsest Haus
권오준 Kwon, Oh-Jun

in the DHAN Play
장다혜 Jang, Da-Hye

BASECAMP
이미연 Lee, Mi-Yeon

; Travel by Train
권석민 Kwon, Seok-Min | 강난영 Kang, Nan-Young

; Line to Shape
이시은 Lee, Shi-Eun

TO RECOVER
김민송 Kim, Min-Song | 김범순 Kim, Beom-Soon

Tilt the Wall
이우진 Lee, Woo-Jin

another memory
남예지 Nam, Ye-Ji

what's your colors
유치상 Ryu, Chi-Sang

The Room
이지민 Lee, Ji-Min

in travel
사혜민 Sa, Hye-Min

Trans experience
이지은 Lee, Ji-Eun

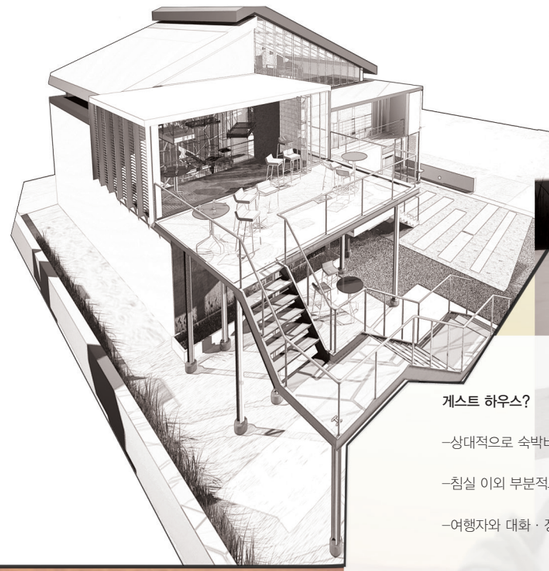
into the landscape
신예나 Shin, Ye-Na

공간은 시간을 담고 있어야 한다.

TIME STATION

해는 저물고 갈길은 멀다.
속절없이 흐르는 시간 속에서 이룬게 없다고 울상을 짓고 있는 이들에게 과거와 현재의 차이를 물어보는 것은 부질없는 일일지도 모른다.
그러나 개인의 위치와 조건에 상관없이 각자에게 주어진 한정된 시간은 존엄하고 귀하게 여겨져야한다.
우리의 인생을 탐닉하는 과정 중 하나로 우리는 여행을 선택한다.
그것을 통해 성장의 기회를 얻으려 하는 사람들에게 시간은 더할나위 없이 소중하다.
시간이 삶과 밀접히 연관되어 있다고 볼 때 시간에 대한 탐구는 삶을 되돌아보는 기회로 재해석된다.

The sun sets and long way to go.
It may be useless to ask a question about the difference between the past and the present to those
who feel regret because there is nothing they achieved in the helplessly flowing time.
However, regardless of the position and condition of each individual, the finite time given to each individual
shall be regarded as valuable and respectful. We chose travel as a process to explore our life.
Time is very valuable to those who want to get an opportunity for growth.
Regarding time as closely connected to people's life, exploration of time may be reinterpreted as an opportunity to review their lives.



게스트 하우스?

–상대적으로 숙박비 부담이 적은 여행자 숙소

–침실 이외 부분적으로 공용 시설을 포함하고 있는 숙박시설

–여행자와 대화 · 정보 공유의 매력

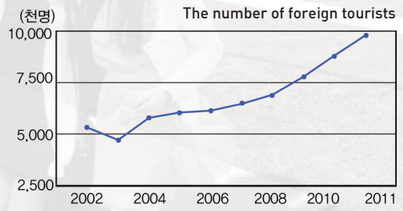
GUEST HOUSE?

- Relatively low price paid tourist accommodation

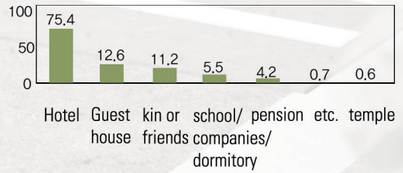
- Bedroom accommodation ,
  which includes a partially non- public facilities

- Tourist attraction and dialogue and information s

외래 관광객 수
The number of foreign tourists



숙소 이용 현황
Utilization the lodge



목차
INDEX

SITE
CONCEPT
STAIR
KITCHEN
BAR
EXTERIOR

SITE

서울 마포구 연남동 566-63





-위치 : 서울 마포구
-면적(㎢) : 0.65㎢
-인구(명) : 약 2만명

연남동은 2호선 홍대입구역과 경의선 가좌역의 중간 지점에 자리한다. 지난 2011년말 인천공항에서 서울역을 잇는 공항철도를 개통하면서 수혜를 본 지역이다. 공항철도 홍대입구역을 이용하면 인천 · 김포공항까지 한 번에 갈 수 있어 유동인구가 많아졌고 이에 따른 관광객 대상 숙박시설과 상권이 확대되고 있다. 발 디딜 곳이 없는 홍대에 비해 연남동은 한적함과 여유를 느낄 수 있다. 이런 매력 때문에 홍대,합정에 이어 새롭게 주목받고 있는 지역이다.

-Location : Mapo
- Area (Km): 0.65Km
- Population (persons) : 20,000

Yeonnam-dong is located in the middle of Line 2 Hongik Univ. subway station and Gyeongui Line Gajwa Station. This area is benefited from the opening of airport train connecting Incheon airport to Seoul station. When using Hongik Univ. subway station on the airport line, you can go to Incheon Airport/Gimpo Airport directly, so there are more floating population. Consequently the accommodation facilities and commercial zone are expanded. Compared to Hongik Univ. with so many crowds, you can feel quiet and relaxed at Yeonnam-dong. With this attractive point, this area is highlighted next to Hongik Univ. and Hapjeong Station.



SITE ANALYSIS

기존 게스트하우스는 연남동 주택가 사이에 위치한 게스트하우스이다. 예술, 디자인 분야의 크리에이터들이 2층짜리 단독주택을 개조한 주택형 게스트하우스로 홍대 전철역과 도보 10분 거리에 위치해 접근성이 좋다. 또한 주변에는 다양한 종류의 카페, 호프집, 상점 등 다양한 상권들이 존재해 유흥을 즐길 수 있다.

The existing guest house is located in Yeonnam-dong residential area. It is a guest house remodelled from a 2-story house by creators in arts and design, which has a good accessibility from Hongik Univ. within 10 minute's walking distance. In addition, there are many cafe, hop and shops in a wide variety of type, which facilitate entertainment.



Inside picture of guest house

PROBLEM SITUATION PRESENTATION

내부 공간의 가장 큰 특징은 집안 중심에 존재하는 원형 계단이다. 2층과 3층 다락방을 이어주고 있다.

The biggest feature of interior is the circular stair-case exists in the house center. It connects between second and third floor attic



1.common use space

기존 게스트하우스의 공용공간은 1층의 교회와 2층의 거실-식당 겸용 공간 형태로 배치되어 있다. 교회의 경우 종교에 따른 제약이 있고 이용시간이 한정되어 있어 누구나 이용 가능한 공용공간이 되기 어렵다. 또한 거실-식당의 경우 공간이 협소해 모임의 장소로 부적합하다.

The public space in existing guesthouse is arranged in the form of church on the first floor and multi-functional living room and dining room on the second floor. For the church, it has religional restriction and available hours, so it is hard to become a public space available to anyone. In addition, the living room/dining room is narrow so it is inappropriate for meeting place. `

2.Exterior public space

게스트하우스의 유일한 오픈공간인 외부 마당은 주차장으로만 쓰이고 있다. 다 같이 즐기며 유니버셜 스페이스로 사용 할 수 있는 야외 공간이 필요하다.

The only open space, outside yard is only used as parking lot. There is a need for outdoor space where all can enjoy as a universal space.

3.Experiential Space

일률적인 공간 구성으로 사용자가 겪을 수 있는 체험 공간이 부족하다. 숙소 이상의 자극을 줄 수 있는 체험이 있는 공간이 필요하다.

The uniform space layout lacks in experience space for the users. There is a need for a space for experience to facilitate the users beyond accommodation.

SPACE USE TYPE

공용공간 Common use Space
객실 Room
기타 (비 공용공간) etc.

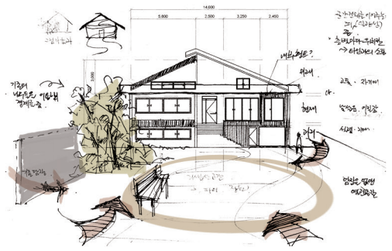


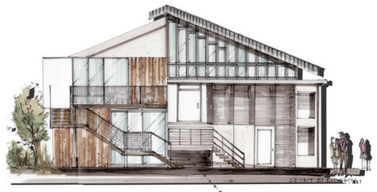
8000 일방통행

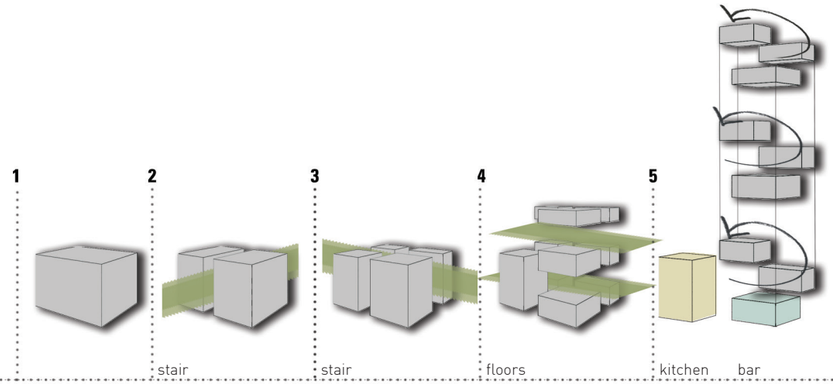


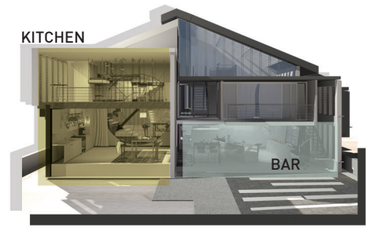


CONCEPT & CONCEPT SKETCH





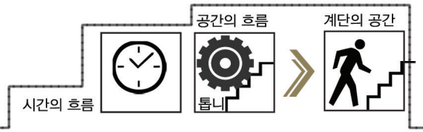


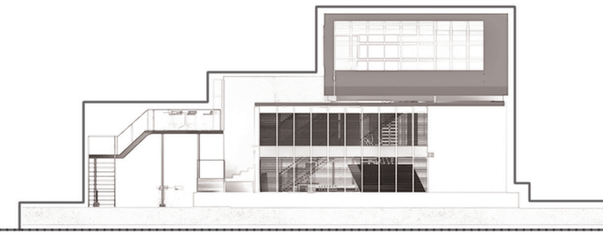


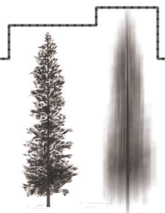
기존 공간 구성을 최대한 살리면서 앞서 말한, 외부 공간의 활용, 협소한 공용 공간, 체험이 부족한 공간 구성 등을 고려한 디자인 구상을 한다. 여행이라는 행위가 주는 시간의 변화를 직접적으로 체감할 수 있는 공간연출이 필요하다. 단에 따른 시간의 흐름을 컨셉으로 잡는다. 계단이라는 요소가 주는 단면의 시각적 이미지가 시계의 무브먼트의 모양과 유사하다. 레벨이 변화 하면서 느껴지는 공간의 변화는 시간성을 담고 있다. 따라서 계단은 시간의 상징물이 되고 계단이 있는 공간은 시간성을 담고 있어야한다.

A design is considered to maximize the existing space layout but also to consider the use of outside space, narrow public space and need for space for experience. There is a need to create a space to experience the change of time which can be provided by travel. The concept is established as flow of time. The visual image of section which the stairway provides is similar to the movement of a watch. The change in space felt when the level changes contains the time. Therefore, the stairway becomes a symbol and the space with stairway has to contain time.

SPACE SEGMENTATION













시간의 숲

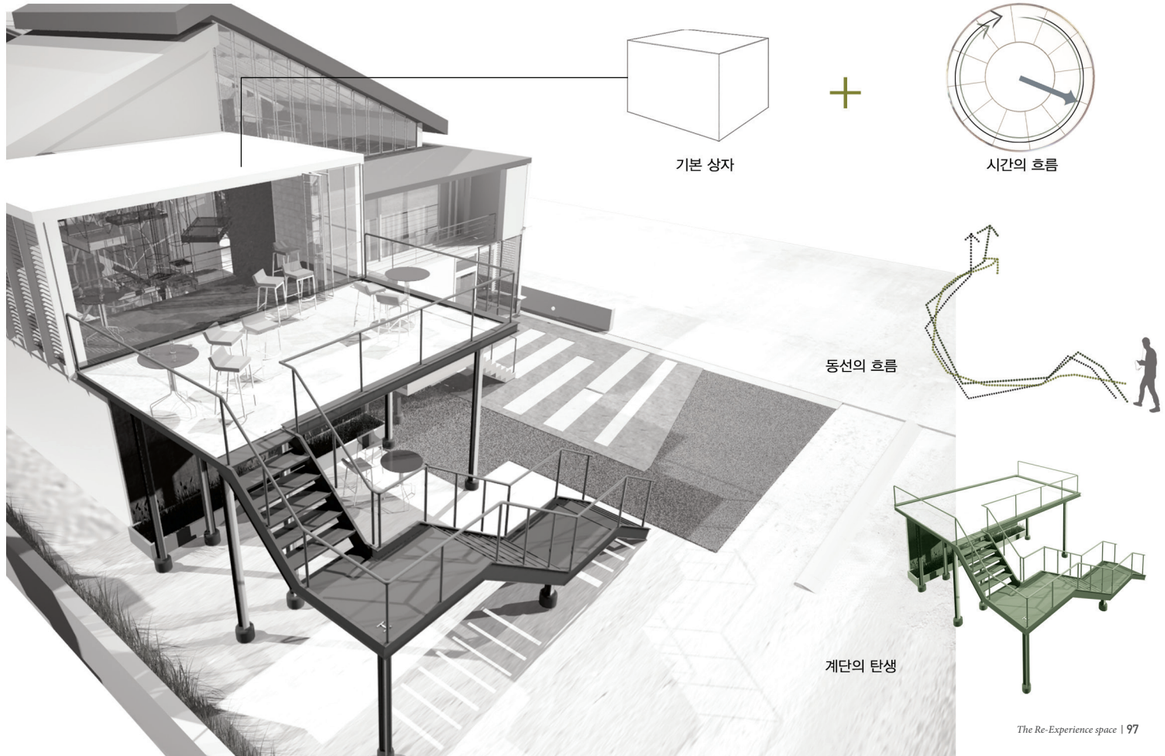
나무가 자라는 시간을 형상화한 공간.
변하는 것과 변하지 않는 것.
나무는 빠르게 자라고 사람은 멈춰있다.
함축적인 시간의 개념을 사람과 나무로 역설적으로 표현한다.
계단을 올라가는 동안 이 공간에서는 함축된 시간의 숲에서 산책하는 체험을 낳는다.

Forest of time

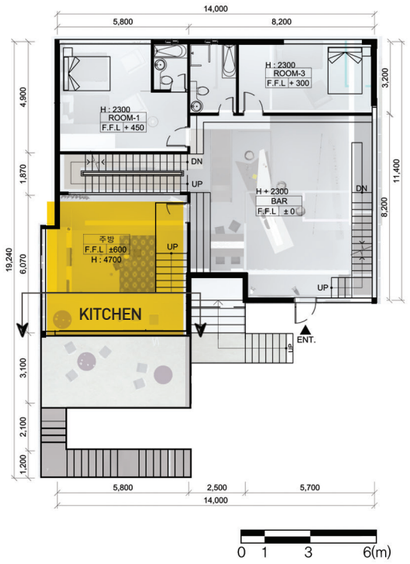
Space which embodies the time in which trees grow
Something changing and unchanging.
Tree grows fast and person stops.
A condensed concept of time is expressed with tree ironically.
While climbing up the stairway, this space provides the experience like taking a walk in a forest.

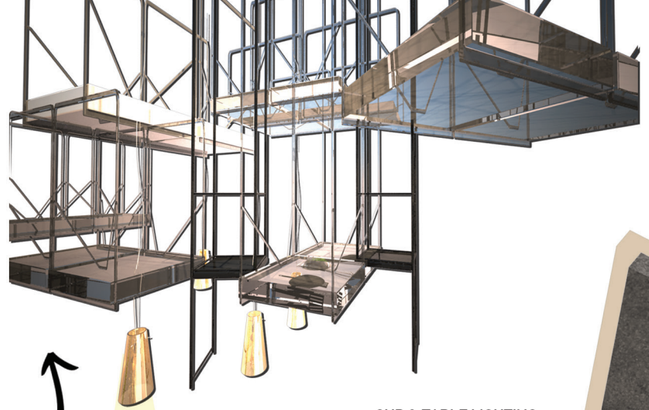








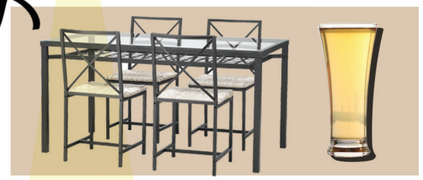






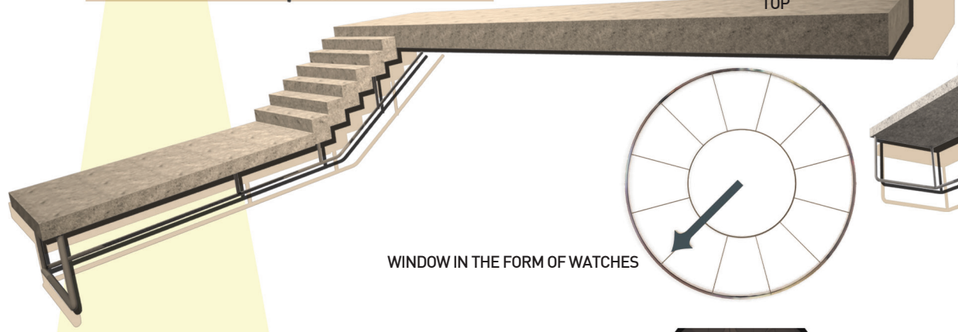
UPSIDE DOWN

CUP & TABLE LIGHTING

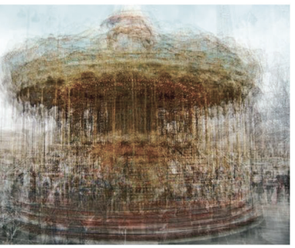


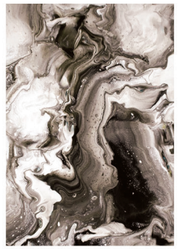


BOTH SIDES STAIR
TOP



WINDOW IN THE FORM OF WATCHES













COMMON USE SPACE

KITCHEN



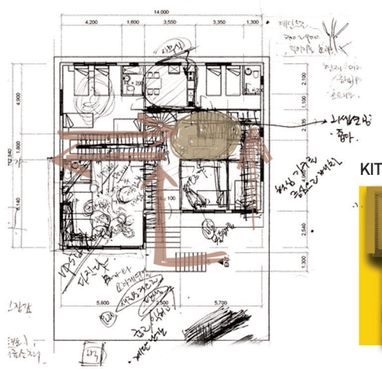
과거 현재의 뒤섞임 새로움 뒤집어진 공간

뒤집힌 공간

과거와 현재가 만나 서로 뒤섞이는 순간, 기존과는 다른 새로움이 탄생한다.
과거와 현재가 순환하듯 돌기 시작해 그 끝은 위와 아래의 경계가 모호한 형태로 나타난다.
그 결과 기존공간과 다른 뒤집혀진 공간으로 탄생한다.

UPSIDE DOWN SPACE

When the past and the present meet and are mixed together,
a new thing is born which is different from the past.
When the past and the present begin to turn around like they are circulating,
the end appears with the ambiguous boundary between the top and the bottom.
Consequently it is born as an inversed space different from the existing space.



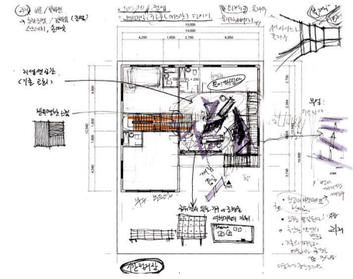
KITCHEN

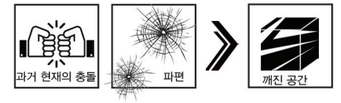




BAR

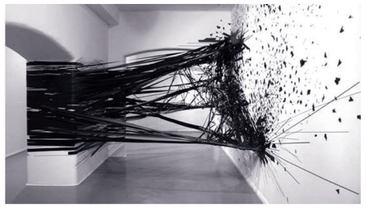






과거와 현재가 충돌하게 된다면, 두 시간의 부딪힘은 깨져버려 파편과 같은 큰 조각들을 형상화시킨다. 사선의 형태로 역동적이면서 강렬한 공간으로 재 탄생한다.

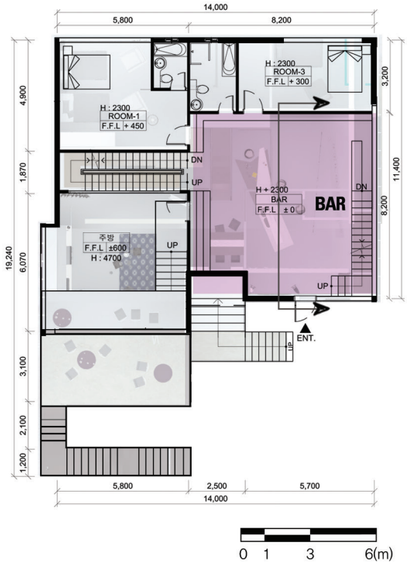
When the past and the present collide, the collision between the two breaks down and transforms them into large pieces. They are reborn again as a strong and dynamic space in a form of diagonal line. their lives.

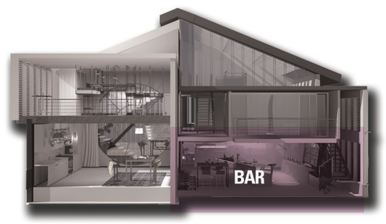






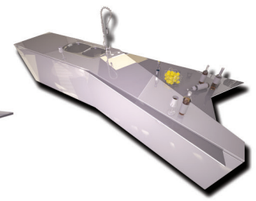




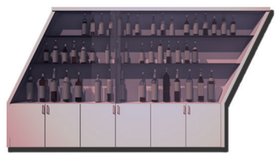




STAIR



TABLE



SHOWCASE

MAIN MATERIAL

EXPOSED CONCRETE FINISHING METHOD



THE UNION OF DIFFERENT MATERIALS

Exterior that is reflected different material joining space

It use colten steel because it express depth of time a nd rusty steel In the baseline of building, we use mo dern exposed concrete finishing method and glass so we can express 'The union of different materials' It is reflected in coexistent of 'past' and 'present' Corten steel contains the process of steel's muta-tion so it express continuity of time, connecting-link of 'past' and 'present'

이질적 재료의 만남

이종집합 공간의 성격을 반영한 외관

세월의 깊이가 더해가는 녹슨 철판 느낌의 붉은색 코르텐강을 포인트로 사용한다. 건물의 기본에는 모던한 노출 콘크리트와 유리가 사용되기 때문에 이질적인 재료의 만남이 표현된다. 이는 과거와 현재가 공존하는 공간이란 표현이 반영된 것이다. 코르텐강은 철과 시간이 만나면서 변이되는 과정을 담고 있기 때문에 시간의 연속성, 그리고 과거와 현재를 이어주는 도구로 사용한다.



NOLZANG

홍대를 담은 게스트하우스

Guesthouse in Hongdae area



Site

서울시 마포구 와우산로 29마길 7–6.

젊음의 장소라 불리는 홍대입구역 인근에 위치하며 번화가와도 가까워 접근성이 좋다. 또 골목 바로 앞부터 상권이 발달되어 있어 볼거리가 많고 유동인구 또한 많으며, 거리 공연들이 발달된 어울마당로에 위치해 게스트 하우스에서 한발짝만 나가도 홍대의 거리문화를 직접적으로 체험할 수 있다.

29Ma Street 7-6, Wawoosan-Road in Mapo-gu, Seoul.

Located in a place called youth near Hongik University Station near downtown , and is also good accessibility . In addition there is an alley from the immediately preceding this development there are many commercial attractions also often floating population , the streets of Hongdae culture nagado only one step in a guest house situated in a development that fits into the yard street performances can be experienced directly.







Topic

왜 게스트하우스는 전국 어디를 가나 비슷할까?
그것은 대부분의 게스트 하우스가 숙소의 역할을 하는데에 집중하였기 때문이다. 단순하게 보았을 때, 게스트하우스의 의미란 주머니가 가벼운 여행객을 위한 숙소에 있다고 볼 수 있다. 여행에서 돌아온 사람들에게 게스트 하우스는 그저 지난 여행의 피로를 풀고 씻고 잠드는 곳이다.이 에 우리는 게스트 하우스의 역할을 확장해보았다. 게스트 하우스가 단지 숙박의 기능을 해결하는 곳이 아닌, **여행의 한 과정이자 일부**가 될 수 는 없을까.

Why is it that all the guest houses are the same throughout the country?
It is because common guest houses only focus on the role of lodging. Simply, guest house is a place for tourists who want a comfortable yet economical place instead of hotels. For those who are staying at the 'common' guest houses, this is a mere place for sleeping and resting. So, we have extended the role of guest house beyond the ordinary lodging: the question is, "Can the guest house be **a part and memorable portion of their trip**?"

Concept

"자리를 담은 게스트 하우스"

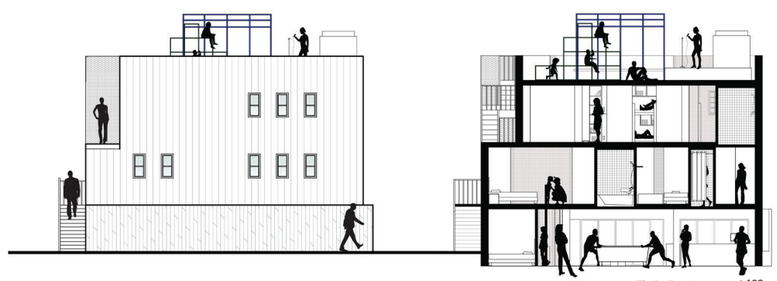
게스트하우스가 위치한 곳의 문화를 담는다. 게스트 하우스의 이용자가 여행을 마치고 게스트 하우스로 돌아왔을 때, 그들의 여행이 계속 될 수 있도록. 그렇게 게스트 하우스 'NOLZANG' 은 홍대의 거리문화, 예술문화, 곳곳의 장소들을 담은 하나의 작은 홍대가 되었다. 이 곳에서는 모든 행동이 자유롭고 제약이 없으며 그러한 행동의 다양성은 당신이 즐겁고 편하게 '놀' 수 있는 '장' 이 될 것이다. 게스트 하우스 'NOLZANG' 은 당신이 느끼고 체험했던 홍대와 비슷하면서도 다른, 홍대의 숨겨진 진짜 모습들을 담았다. 이 곳에 방문하는 모든 여행객들이 잠드는 순간까지 여행할 수 있기를 바란다.

"A guest house built upon the culture of the place".

To continue every tourists' journey even after the tourist spot. the 'NOLZANG' became a place where we can see the culture of HONGDAE street, and the arts - 'ALL ABOUT HONGDAE'. This place will be limitless, control-less, and boredom-less. And this fact will make this place interesting, exciting and ecstatic! You will be traveling even until the moment of falling asleep in Guest house, NOLZANG. NOLZANG will show you the real HONGDAE that you haven't experienced

Concept process





Background

여러 매체를 통해 알려진 한국에 대한 관심과 함께, 우리나라에 찾아오는 외국인 관광객이 늘어남에 따라 게스트 하우스의 수요 증가와 그 중요도도 높아졌다. 통계에 따르면 지난 10년간 한국에 찾아오는 외국인 관광객의 수가 증가하고 있으며 한국의 주요 관광지에 외국인 관광객이 있는 모습이 자연스러울 만큼 한국을 여행하는 외국인이 늘었다. 이 같은 배경에서 여행자를 위한 숙박시설인 게스트 하우스는 그 수가 늘고있는 추세이며, 관광산업에서의 그 비중 또한 커졌다고 할 수 있다.

We, Korean, are experiencing the increase of interest in arts and culture of Korea from othe foreigners. As a lot of foreigners come and visit Korea, the importance and the demand for guest house have been raised. According to the research, this recent decade, the number of tourists who visit Korea has been increased year by year. And we can now easily see the foreigners from various nations at famous tourist spots. At this point of view, the guest houses are multiplying as the demand increases and its stand in the context of tourist industry has been crucial.

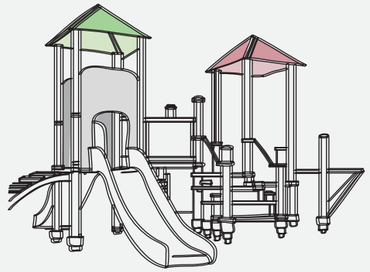
ROOF TOP
stage
laundry room

SECOND FLOOR
open dormitory
library

FIRST FLOOR
guest room

BASEMENT FLOOR
communal space
reception





PLAY ROUND

홍대 놀이터는 홍대의 아이콘인 만큼 홍대의 자유로운 분위기를 상징적으로 나타내주고 있다. 실제로 홍대 놀이터에서는 종종 무대가 열리는 것을 볼 수 있으며 서로 소통하는 자유로움을 느낄 수 있다. 게스트 하우스 NOLZANG의 옥상은 이러한 홍대의 놀이터에서 그 디자인을 착안하였다.

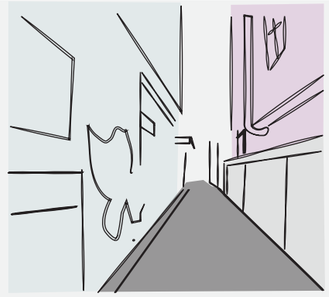
Playground of HONGDEA is the icon that free and symbolical. Actually, at playground in HONGDEA, you often can see a performance in the stage. Also you can find a communication with freedom. NOLZANG, the guesthouse, was created based on the design of the playground in HONGDEA.



BOOK CAFE

카페가 즐비한 홍대거리에서 카페 만큼이나 흔하게 찾아 볼 수 있는 북카페는 또 다른 쉼터이다. '홍대 앞' 이라 불리우는 연남동부터 합정동까지는 출판사가 직접 운영하는 북카페의 견적지이기도 하다.

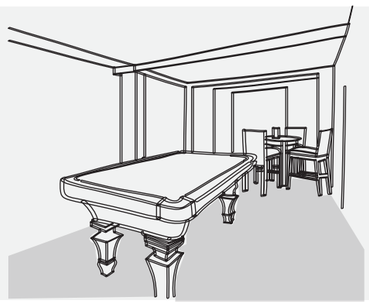
In the street of HONGDEA where cafes are lining up , book cafe is another rest area. In the front of HONGDEA, from Yeonnamdong to Hapjeong-dong, publisher operate the book cafe directly.



ALLEY

홍대를 돌아다니면 금방 알 수 있을 만큼 홍대는 골목과 골목 상권으로 이루어져 있다. 골목은 홍대의 위치적인 특징으로 과거 주거지가 대부분이었던 홍대 앞이 상업적인 기능을 하면서 기존 주거지를 개조해 상업공간으로 이용하기 때문이다. 이처럼 골목은 홍대의 또 다른 얼굴이라고 할 수 있다.

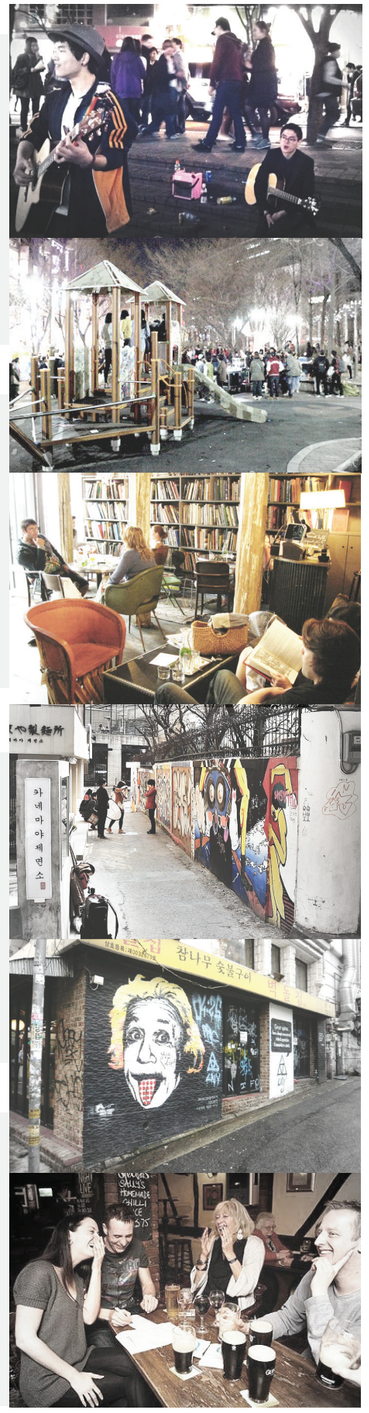
You can notice that there are many bystreets and shopping districts if you have ever been to HONGDAE. Bystreets are the main characteristic of HONGDAE. In the past, HONGDAE was not a downtown, but residential district. The reason that near HONG-IK university became not just a campus area, but area for youth is that the residential district became a commercial area for the young people.



PUB

펍은 홍대에 새롭게 자리 잡고 있는 상권으로 영국식 펍을 뜻하는 것이 일반적이다. 자유로운 홍대의 분위기는 펍의 이미지와 공통점을 가진다. 게스트 하우스의 공용공간에는 여러 사람들과의 소통이 중요한 만큼 홍대의 펍을 콘셉트로 정하였다.

Meaning of 'Pub' is the same as the british bar. And it is a newly placed commercial in HONGDAE. The free spirit of HONGDAE has a lot in common with the image of pub. The common place of the guest house is designed as a concept of pub for the communication is important.



B1

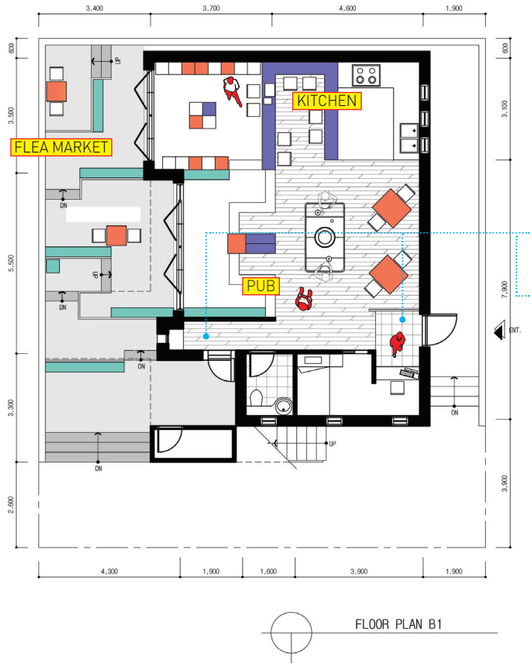
Communal space



Needs

지하 1층은 게스트하우스의 입구이자 공용공간이다. 이용자가 처음으로 게스트하우스에 들어서는 공간으로 리셉션, 공용으로 쓰는 부엌과 식당, 놀이공간등이 요구된다.

The 1st floor of basement is the entrance and also a common place. For this place is the entrance, there are a reception, common kitchen and dinning place for all and a play area.



FLOOR PLAN B1

Plan Composition

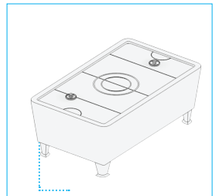
지하 층에 주인방을 두어 주인과 여행객들이 친근하게 소통할 수 있도록 했고 내부에 계단을 다양하게 배치해 행동의 제약을 줄였다. 내부계단을 외부에까지 확장해서 플리마켓으로 활용하였으며 접이문이나 개구멍과 같이 불편하지만 재밌는 요소들로 다양하게 배치하여 동선을 자유롭게 만들었다.

Therer is a owner room in the basement to communicate with guests. In addition, a many of floors make guests free to shift. Floors from inner to outter can be used as a fleamarket, and there are some design element for entertainment to make a comfortable moving line , like a accordion door or small door.

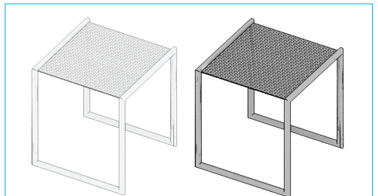
주인방과 이어지는 리셉션
The reception that is connected to host's room

작은 출입문으로 이어지는 좁은 복도와 복도 끝의 작은 창
A small entrance that is aligned with narrow alley and a small window at the end of the alley

테이블 하키 table hockey



타공판 재질의 금속 가구를 배치한 PUB이자 커뮤니티 공간
The area of pub where punch steel plate metal furnitures are displayed is a community area





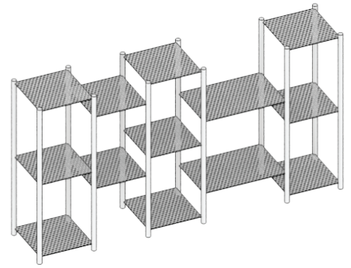




B1

Flea market

타공판 재질의 금속 D.P 가구
display furniture—metal, punching plate



Program

지하층의 외부공간은 플리마켓으로 활용하였다. 계단 층으로 리듬을 주어 설계한 지하의 공용공간은 접이문을 열어 바깥과 소통한다. 내부계단이 외부까지 이어지면서 공간을 확장하는 것이다. 내, 외부의 계단은 사용자가 행동의 제한 없이 원하는 대로 앉아서 이용할 수 있는 여지를 준다. 또한 외부 계단을 이용해 일주일에 한번 씩 열리는 플리마켓은 현지 내국인과 외국인 여행객들의 소통의 장이 된다. 자신의 물건으로 직접 참여할 수 있는 플리마켓은 게스트 하우스 이용객에게 새로운 경험중에 하나가 된다.

Outside space in the basement is used as a flea market. Public area of the basement is related to the outside to communicate by folding door. Internal stairs do extend space from the inside to the outside. Floors allow guest to feel free to sit down from any actions. All guests can meet or communicate with others guest in the flea market once a week. Flea market provide a place for communication to guest. Flea market will be a new experience to the visitors.

LEFT VIEW

The section of left side—flea market, level



1F
Guest room

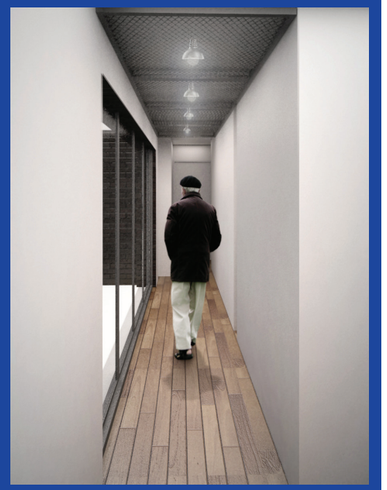
Needs

1층은 게스트 하우스의 객실이다. 좁은 공간을 활용하기 위해 한 방에 여러명을 수용 할 수 있는 도미토리, 혹은 2~3인실로 공간을 구성하도록 한다.

The ground floor is a guest room of guest house. To use a limited narrow space, make the room as a dormitory that can capacity a number of people or a space for up to 3 guests.

Perspective view

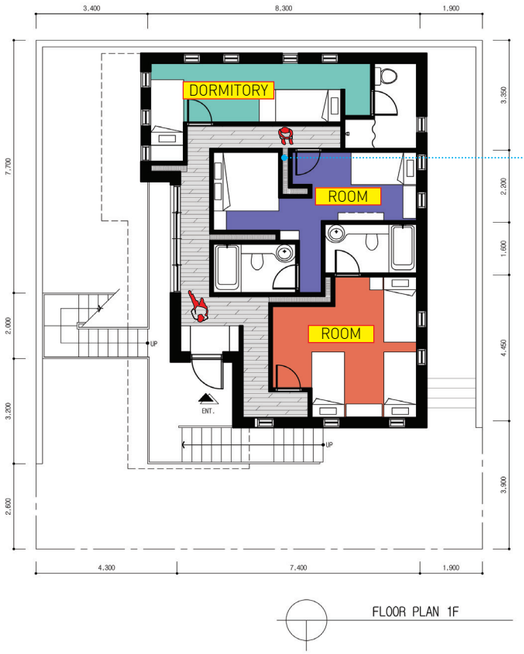




Plan Composition

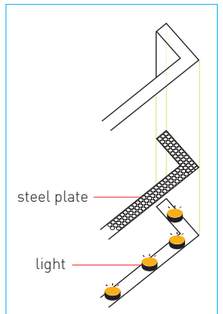
1층의 디자인 모티브는 홍대의 골목이다. 좁은 복도와 벽 사이에 갈라진 좁은 틈, 그래피티나 벽화와 같은 요소가 예술적이고 자유로운 홍대의 골목을 연상시킨다. 특히 벽 사이의 틈에는 홍대 골목과 거리의 배수시설을 모티브로 한 디자인을 계획하였다. 좁은 틈의 바닥판에 타공판과 매입등을 설치하여 벽과 벽사이에 공간감을 주었다.

A motivation of ground floor is an alley. Narrow space, crack of wall, graffiti and mural remind the alley. We got motivation from streets and alleys of HONGDEA. Punching plate and a light in the floor create the impression of space between the walls.



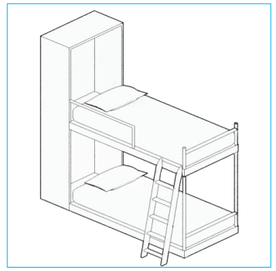
FLOOR PLAN 1F

좁은 틈 바닥의 매입등
punching steel plate and a light



Furniture

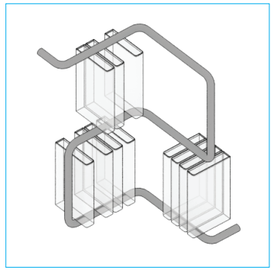
파이프를 이용해 디자인한 2층 침대
bunk bed—pipe motif



파이프를 이용해 디자인한 싱글침대
single bed—pipe motif



파이프를 이용해 디자인한 책장
bookcase—pipe motif

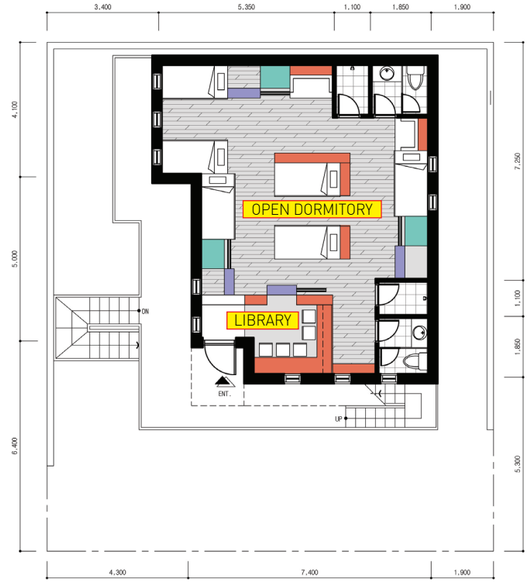


2F
Open dormitory

Plan Composition

2층의 디자인 모티브는 홍대의 북카페이다. 내벽과 문없는 열린 공간은 좌우로 움직이게 하는 레일 장치를 설치한 책장이 그 역할을 대신한다. 책장은 공간을 열고 닫는 문의 역할을 한다. 또한 책으로 둘러쌓인 홍대의 북카페를 연출하기 위해 책장과 침대를 섞어놓은 듯한 가구와 전체적인 공간에 배치한 책장으로 평면을 구성하였다.

Design motif of the second floor is a book cafe in HONGDEA. The bookcase is covering the inner wall and open space. Rail type's bookshelves function as a door. To express book cafe in HONGDEA, organize plane with furniture, like beds, and bookcases.



FLOOR PLAN 2F

Program

여행자들은 자신이 읽었던 책을 이곳에 마음대로 꽂아 놓을 수 있으며 동시에 꽂혀있는 책을 가져갈 수도 있다. 책의 종류는 읽을 수 있는 것이라면 모두 가능하다. 이런 시스템으로 이용객은 자신이 읽었던 책을 다른 사람과 공유 할 수있고, 이용객 자신이 다른 사람의 책을 읽음으로써 같은 세계를 공유하게한다.

Tourists can put books in the shelf or bring it back. Kind of books is not crucial, if they could be read. Traveler can share the books they have read with other tourists by this system.

같은 세계를 공유 sharing the same world

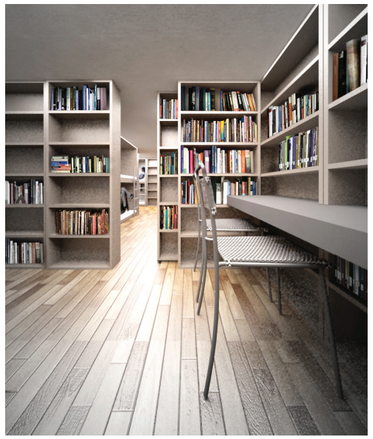


Needs

2층은 오픈 도미토리로, 2층 전체에 여러 사람을 한꺼번에 수용할 수 있는 공간이다. 열린 공간인 만큼 사적인 공간을 요구하는데, 가구와 가구 사이로 옷을 갈아 입을 수 있는 작은 공간을 배치하였고, 남 녀 구분이 있는 화장실과 샤워실을 설계하였다.

Second floor is an open dormitory that can accommodate a lot of people. There are some spaces for private zone like a fitting room for changing clothes, bathroom and shower box.

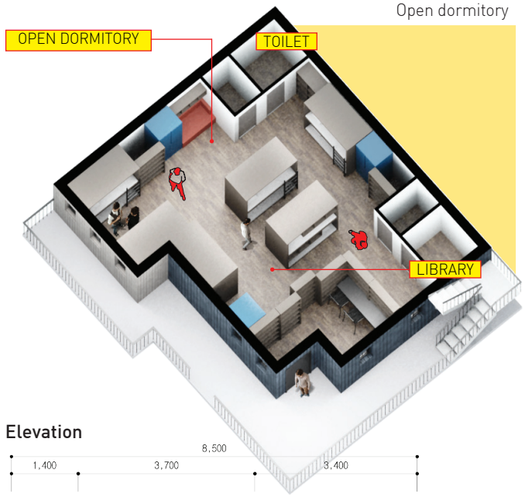
Perspective view





2F

Open dormitory





2층의 가장 큰 특징은 벽체가 없고 책장이 그 역할을 대신한다는 것이다. 책장을 움직이게 해서 공간을 열고닫아 문과같은 역할을 하였다. 캐비넷 옆의 책장 안쪽의 공간은 탈의실으로 이용한다.

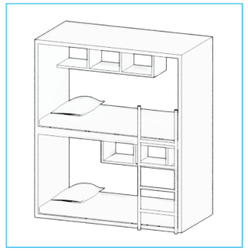
Most interesting feature of the second floor is a book shelf, replacing the wall. Opening and closing the book shelf function like door. A space next to a cabinet is used as a fitting room.

Elevation

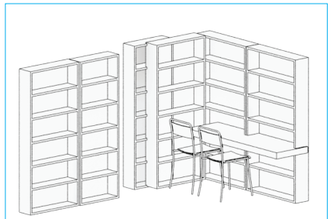


Furniture

책장을 안에 둔 2층 침대
bunkbed with bookcase



서재와 움직이는 책장
library and movable type bookcase



Perspective View





ROOOF TOP

Communal space

Needs

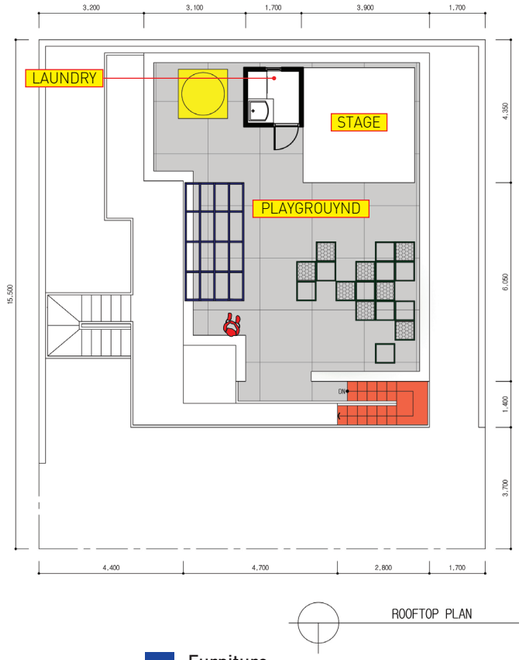
게스트 하우스의 옥상은 공용공간으로, 공용으로 사용하는 세탁실과 홍대의 공연문화를 느낄 수 있는 무대로 이루어졌다.

Rooftop of the guest house is common space. A Laundry room and a stage consist of rooftop.

Plan Composition

옥상의 디자인 모티브는 실제 공연장으로도 쓰이는 홍대의 놀이터이다. 홍대 놀이터는 홍대만의 자유로움과 개성을 나타내주는 하나의 아이콘으로, NOLZANG이 이용객에게 경험시키고자 하는 홍대의 모습 그 자체이다. 홍대의 인디밴드가 허물없이 관객과 가까이에서 교감하는 것 처럼, 옥상놀이터는 누구나 무대에서 공연할 수 있고 그 공연을 즐길 수 있는 공간이다.

Design motif of rooftop is a playground in Hongdae. The playground is an icon to feel freedom or individuality in Hongdae. NOLZANG would like to offer all of these entertainments for our guest. Just like a way indie bands of Hongdea do with their audiences, anyone can perform, and anyone can enjoy the show in the playground.



Perspective view

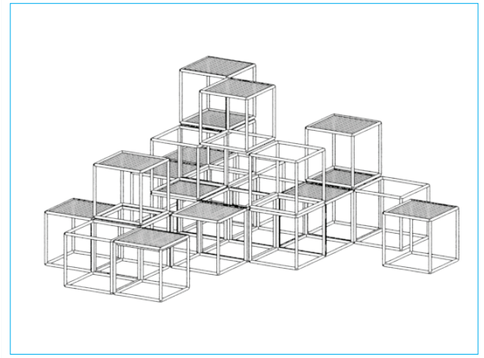


옥상 놀이터는 다양한 오브제들에 의한 상호작용이 특징이다. 오브제와 상호작용하며 일어나는 제약없는 행동에서 홍대의 자유분방함을 엿 볼 수 있다.

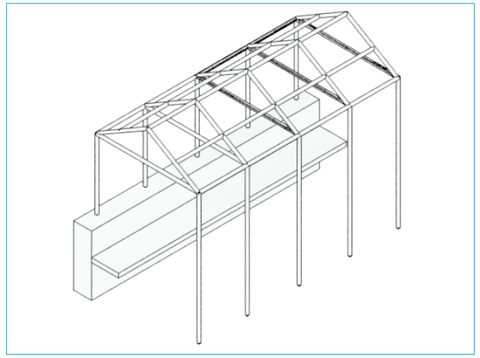
Playground of rooftop has interaction with vairous objects. This behavior is unlimited. And that Interaciton reflect a freewheeling lifestyle of Hongdea.

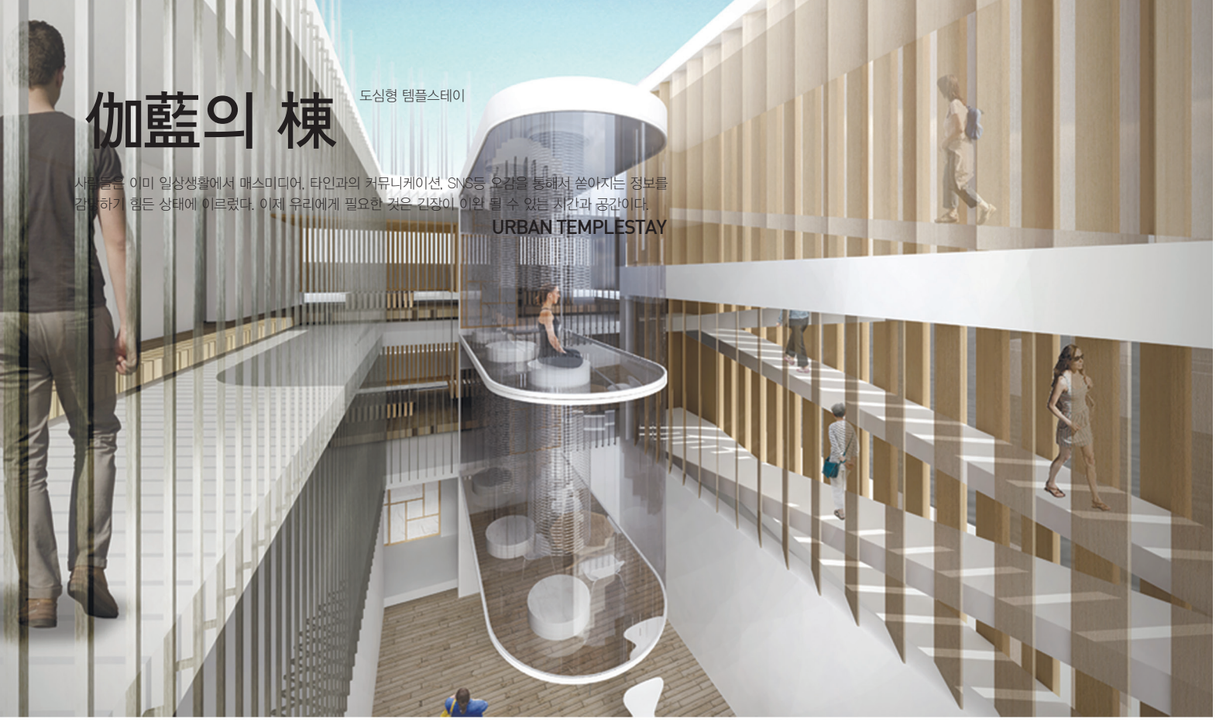
Furniture

놀이터의 정글짐을 모티브로 디자인 한 가구
The Furniture: motif of jungle gym in the playground.



놀이터의 삼각뿔을 모티브로 디자인 한 오브제와 의자
An objet and a chair: motivated triangular pyramid in the playground.





伽藍의 棟

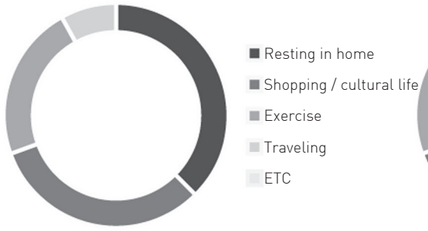
도심형 템플스테이

사람들은 이미 일상생활에서 매스미디어, 타인과의 커뮤니케이션, SNS등 오감을 통해서 쏟아지는 정보를 걸러내기 힘든 상태에 이르렀다. 이제 우리에게 필요한 것은 긴장이 이완 될 수 있는 시간과 공간이다.

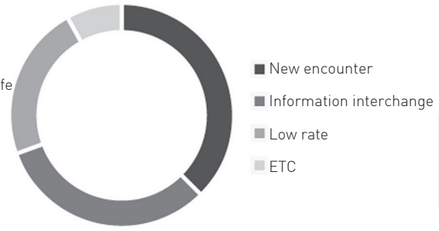
URBAN TEMPLESTAY

BACKGROUND

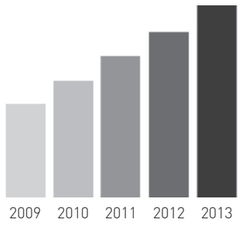
Utilize free time



Reason for using guest house



Growing trend of guesthouse users in Seoul city



여행자들이 여독을 풀기 위한 휴식처로 게스트하우스를 선택하는것은 단지 저렴한 요금 때문은 아닐 것 이다. 그들은 여행자들끼리의 커뮤니케이션과 정보의 교류, 각나라의 문화체험 등 다양한 컨텐츠를 원하고 있지만, 국내 게스트 하우스의 실상은 그렇지 못하다. 경험할 수 있는 소프트웨어의 부재 덕분인지 대부분의 국내 게스트하우스 이용객들은 관광후 서먹한 공기가 흐르는 도미토리 안에서 잠을 청하는 것으로 게스트하우스 안에서의 시간을 보내곤 한다.

경험디자인이라는 타이틀에 맞춰 게스트하우스 그 자체가 여행에서의 하나의 목적지가 될 수 있도록, 또한 그 안에서의 경험이 하나의 여행이 될 수 있도록 공간을 디자인 하려 한다.

Affordable cost is not only reason to tourist to choose a guesthouse for a resting place to settle the fatigue of travel. They want communicate, interchange the information, like a cultural experience, and various contents.

However actually the guesthouse can't. Thanks to absence of experience software, most of domestic guesthouse users only spend time sleeping in dormitory of awkward after sightseeing. Orienting title of 'experience design', we are devising space to make an experience into a one another travel, also guesthouse can be a travel itself.

PROBLEM



다양한 스마트 기기들이 상용화 된 후, 사람들은 각종 매체들로부터 과도하게 유입되는 정보로 인해 머릿속이 안개처럼 혼란스러운 브레인포그(Brain Fog) 증상을 겪고있다. 이러한 일상속에서 누구나 홀로 떠나는 여행을 통한 환기를 꿈꾸지만, 여행지에서 조차 잠들기 전까지 SNS로부터 쏟아지는 정보에 시달리는 것이 실상이다. 외부정보의 유입이 차단되고, 여행객들이 내면과의 대화를 나눌 수 있는 경험을 게스트하우스라는 공간을 통해 구현하려 한다.

After commercialization of smart devices, people are experiencing 'Brain Fog' symptom, which people's brain became like a fog due to the excessive information from the media. In this daily, everybody dreams excitement through the travel by alone, however, the reality is, people are suffering from too much information from the SNS until they sleep even in the travel destination.

MOTIVE



템플스테이는 사람들과의 커뮤니케이션, 명상, 참선, 다도 등을 통해 자아를 성찰하고 긴장이 이완되는 경험을 함께 할 수 있는 게스트하우스의 또 다른 형태이다. 템플스테이의 다양한 컨텐츠를 각각의 공간에 접목시켜 여행객들이 도심 속에서 템플스테이와 유사한 경험을 느끼며, 그 안에서 자신의 내면에 귀 기울이게 되는 공간을 설계 하였다.

Templestay is another form of the guest house, which can share the relaxing-tension experience through the communication with others, meditation, zen meditation and tea ceremony. Grafting different templestay's contents to each spaces, designing space to make travelers feel similar experience to templestay and listen attentively to their inner side. So we are trying to realize a space, the guesthouse, which travelers can have a conversation with their inner side and outside information is blocked.

SITE ANALYSIS



서울특별시 마포구 연남동 566-63 / 296.9 m² 89.8PY

연남동은 2010년 공항철도 개통 이후 급증한 외국인 관광객 덕분에 '제2의 홍대 상권' 으로 주목받고 있다. 2014년 현재 인터넷 검색만으로 약 130여개의 게스트하우스를 찾아볼 수 있으며 계획대지는 홍대와의 거리는 가깝지만, 도로와 번화가로부터 안쪽에 위치해 조용한 분위기를 풍긴다.

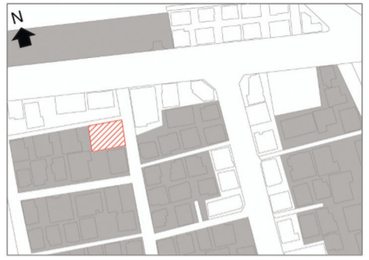
566-63, Yeonnam-dong, Mapo-gu, Seoul, Korea

After opening airport railroad, Yeonnam-dong is getting attention as a "the next of Hong-ik Univ. business district" because of the sudden rapid of foreigners. Currently 2014, you can find about 130 of guesthouses just searching the internet. The planning site is close to Hong-ik Univ., but it is a deserted street because it places inside of a center of the city.

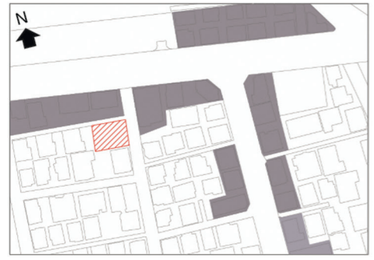




Surrounding guesthouse current state



Residental area



commercial facility area





CONCEPT



隱蔽

은폐 – 공간요소의 일부를 시각적으로 가려 전체가 한눈에 보이지 않는, 보일듯 말듯 한 공간을 만든다. 사용자에게 '무언가 있다' 라는 메세지를 전달하여 흥미를 유발하고, 스스로 걷게 만들어 공간에 대한 적극성과 흡입력을 높인다. 또한 공간을 시각적으로 제한하는 구성요소 사이로 들어오는 빛의 음영에서 나타나는 흑과 백의 강조와 대비를 통해 풍부한 공간감을 표현한다.

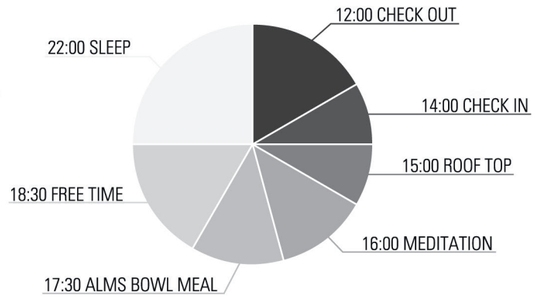
Concealment - Visually hiding the part of the space element, making the space barely seen. Give a message to users like 'there's something' to arouse their interest, make them walk to enhance initiative and immersion toward the space. Also through the black and white's emphasis and comparison of light's shadow by the visually hiding part, it can present rich space perception.

TARGET

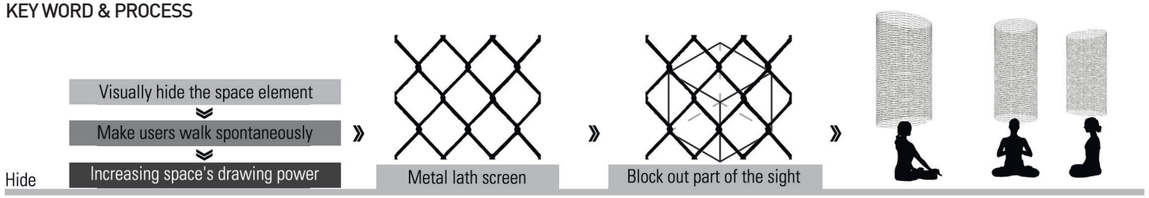


Digital Pilgrim – 게스트하우스를 찾아오는 사람들을 디지털시대의 순례자로 인식한다. 순례자들의 목적지가 되는 게스트하우스는 자아성찰과 일상으로부터의 탈출, 휴식의 경험을 제공하는 공간이 된다.

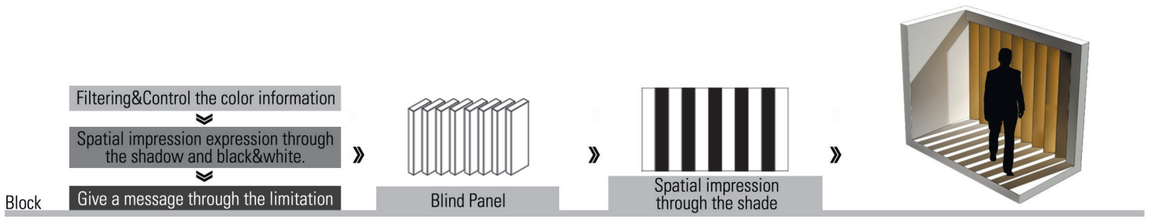
We realize the visitors as a pilgrims of digital era. Guesthouse which becomes a destination to pilgrims comes a space that provides a self-examination, daily life getaways, and experience of the rest.



KEY WORD & PROCESS







EXPERIENCE



발우공양(鉢盂供養)
Alms Bowl Meal



발우는 승려들의 그릇을 뜻하며, 공양은 불교에서 음식을 먹는 일을 뜻한다. 발우공양은 배를 채우는 것이 아닌 마음을 채우고, 또 깨끗이 비워내는 불가의 수양 덕목 중 하나이다. 여행자들이 스스로 먹을 것을 만들고 서로 나누는 울력을 통해 커뮤니케이션 할 수 있는 콘텐츠가 된다.

Balwoo(鉢盂) means monk's bowl and Gongyang(供養) is a meal serving in Buddhism. So Balwoo-Gongyang(鉢盂供養 = Alms Bowl Meal) is not just satisfying one's hunger, it is one of the training virtue of Buddhism to fulfill and empty one's mind. Through the Ulryeok, travelers make their own food and share it together, it can be a content to communicate. shadow by the visually hiding part, it can present rich space perception.



회랑(回廊)
Corridor



층간 연결 통로인 램프는 회랑이자 산책로의 역할을 한다. 제한된 색채와 좁고 난간 없는 길, 조명의 부재와 같은 환경으로 인해 램프를 통과하는 동안 여행객들이 자신의 내면에 집중하는 시간을 가지게 된다.

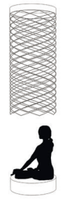
Intercalation lamp is the corridor links to and role of the trail. Due to the environment like a narrow and limited roads, lack of lightening, travelers who pass through the lamp will take some time to focus on inner self.

타종(打鐘)
Strike a Bell



타종의 의미는 종소리를 듣는 순간만큼은 번뇌로부터 벗어날 수 있다고 믿는데에 있다. 여행객은 타종을 함으로써 일상을 벗어나 새로운 공간에 도달 했음을 인지한다. 타종시 함께 공명하는 탄소섬유 기둥들을 통해 울림이 마음속 까지 전달된다.

The significance of ringing bell is a belief that we can get away from the agony as we hear at that moment. Travelers recognize the new space out of the daily life through the bell-tolling. Sent by echoing carbon tube columns, echo passes to the depth of his mind.

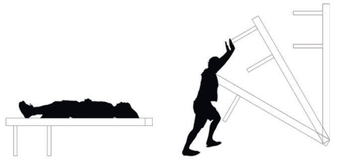


위파사나(觀)
Vipassana = Meditation



위파사나는 세간의 진실한 모습을 본다는 뜻으로, 석가모니 시절부터 전해 내려오는 불교의 수행법이다. 앉아서 하는 좌선과 걸으며하는 행선을 기본수행법으로 삼고있다. 여행객들은 게스트하우스에서 위파사나를 통해 본성을 꿰뚫어 깨닫게 되는 경험을 하게된다.

Vipassana means seeing the real world, one of the Buddhist's training form the early of Sakyamuni. The basic step of Vipassana includes sitting and walking in zen meditation. Travelers can experience seeing through their human nature in the guest house.



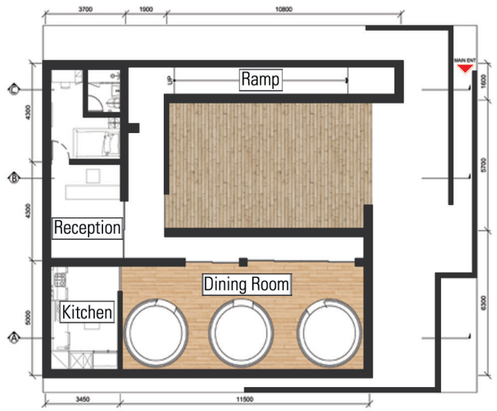
가변적 공간
Variable space



가변성을 띄고 있는 벽은 사용자의 필요에 의해 가구로 변형 될 수 있다. 객실은 이로 인해 좌식과 입식이 공존하는 다용도 공간이 되어, 취침 이외의 다른 기능까지 수행할 수 있게된다.

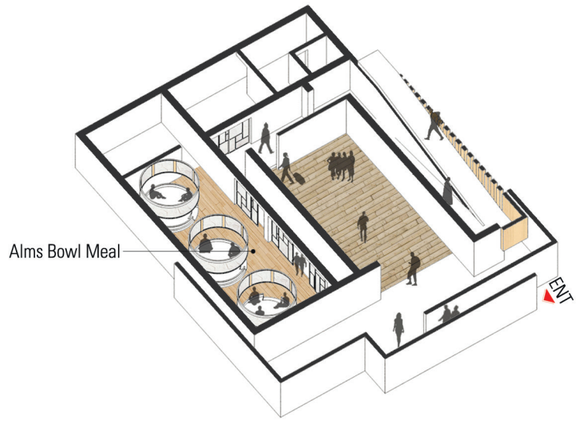
The wall has variability can be changed into furniture by user's need. The room can perform versatile space which sitting and standing seat are coexisting, also sleeping and other functions.

FLOOR PLAN

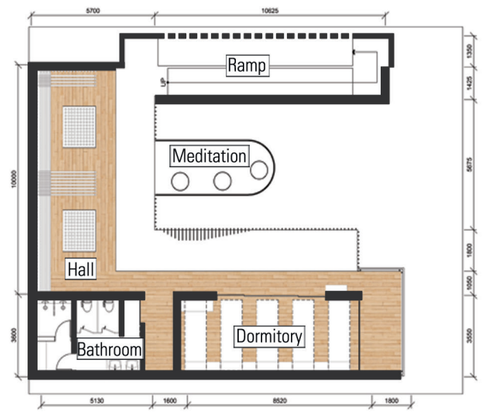


1F FLOOR PLAN

EXPLODE VIEW

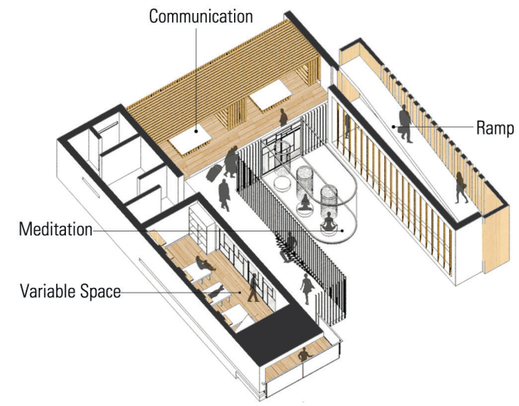


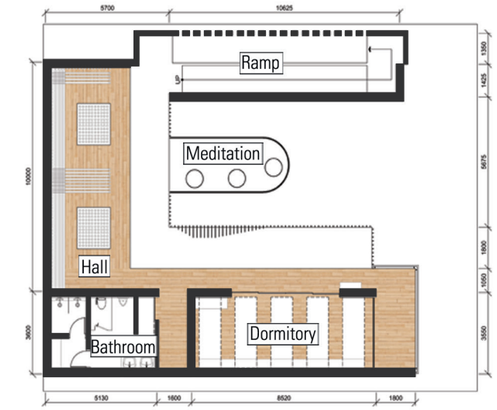
FLOOR PLAN

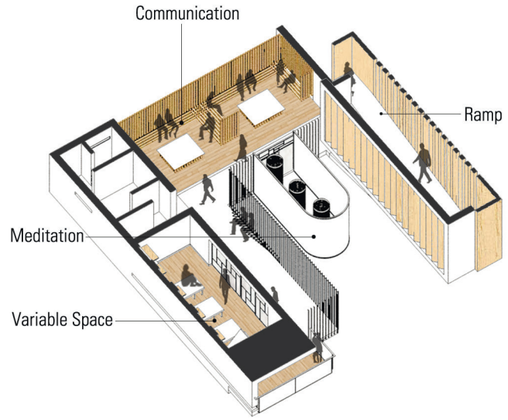


3F FLOOR PLAN

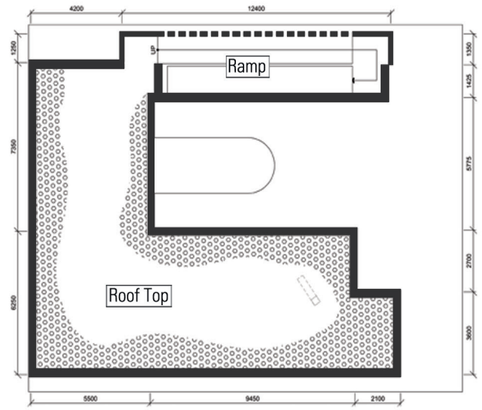
EXPLODE VIEW



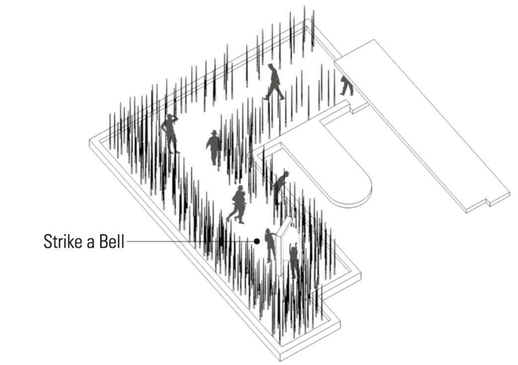




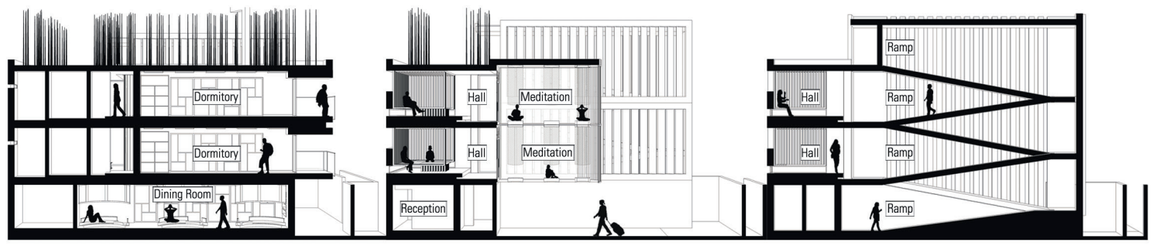
2F FLOOR PLAN



ROOF TOP



EXPLODE VIEW



ELEVATION 'A'　　ELEVATION 'B'　　ELEVATION 'C'





14:00 CHECK IN



옥상으로부터 내려온 난간은 열림과 닫힘으로 내, 외부를 보일듯 말듯한 공간으로 만든다.

The railing which is leading from the rooftop is opening and closing, seem to can see both spaces of opening and closing.

14:30 FREE TIME



시간의 흐름에 따라 우드패널 사이로 들어오는 빛의 방향이 바뀌며 매번 새로운 공간을 연출한다.

As the time flows, the light's direction coming through the wood panel changes and presents new spaces all the time.

15:00 ROOF TOP



탄소섬유 기둥들을 타고 확산되는 범종의 울림이 여행객을 관통한다.

Spreading out carbon columns, the Buddhist temple bell penetrate tourists.

16:00 MEDITATION



사방이 유리로 된 박스 형태의 명상공간은 부유하는듯 신비한 느낌을 주고 머리위 메탈라스망을 통해 명상의 집중도를 높여준다.

Everywhere in the meditation room is a glass box increases the concentration of meditation through the head and the metal net to give the feeling of mystery seemed to float.

21:00 SLEEP



벽체가 가구로, 다시 가구에서 벽체로 사용자의 의도에 따라 공간이 변한다.

The space changes through the user's intention, as wall to furniture, furniture to wall again.

18:30 FREE TIME



직선 형태를 탈피한 난간이 벤치의 역할을 하며, 여행객들에게 새로운 경험을 선사한다.

Shedding straight lined railing roles bench's part and give a travelers to new experience.

18:30 FREE TIME



객실의 단 에서 확장되는 홀은 여행객들이 다도를 즐기며 서로 교감하는 공간이 된다.

Expanding from the room, hall is a place that tourists communicate each other with tea-drinking.

17:30 ALMS BOWLMEAL



발우그릇을 모티브로한 단상 위의 여행객들은 스스로가 서로의 반찬이 되어 정보를 공유하고 섭취하게 된다.

Motive of "Balwoo" bowl's table, tourists can be a side dish together and intake or share their information.

Palimpsest haus

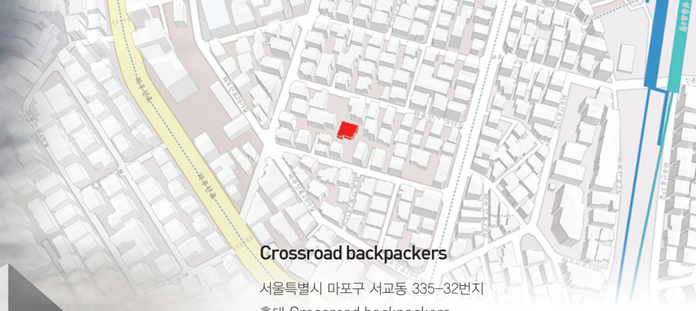
사용자 흔적의 데이터 경험과 물질적 재경험

BACKGROUND

사람들은 여행을 가기 전 인터넷검색으로 간접적인 경험을 하고 여행을 떠난다. 여행을 떠나면 체험으로 느끼는 직접경험을 하게 된다. 하지만 간접경험을 통해 느낀 경험은 직접적으로 느끼는 경험과 다른 경험으로 느껴진다. 간접경험과 직접 경험을 이어주고 이질감을 무너뜨려 새로운 경험을 끌어낸다.

People are traveling to the indirect experience before going off to travel and Internet search . Take a trip to your own experience is felt by the experience. But the experience felt through indirect experience is felt directly by feel and experience a different experience . Following the exchange of experience and indirect experience directly down the heterogeneity disappointed draws a new experience.





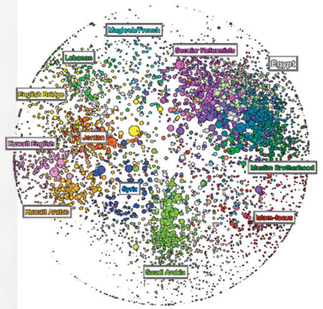
Crossroad backpackers

서울특별시 마포구 서교동 335-32번지

홍대 Crossroad backpackers

외국인 관광객들을 대상으로 한 홍대 게스트 하우스 '크로스로드 백팩커스'는 서울의 핫 플레이스 홍대앞에 위치한 게스트하우스다. 미술과 음악, 쇼핑, 엔터테인먼트, 맛집 탐방까지 즐길 수 있어서 외국인 관광객이 많이 찾는다. 피자 파티와 에너지 음료 파티 등 매주 펼쳐지는 이벤트가 백팩커스의 가장 큰 매력이다. 옥상에는 작은 극장을 마련해 영화를 즐길 수 있도록 했다. 숙박객들을 위한 서비스로 옥상에 캠핑장을 꾸몄다. 캠핑이 취미인 게스트하우스 주인이 남는 장비들을 활용해 만든 옥상 캠핑장은 고객들에게 편안한 쉼터이자 소통의 공간이 되고 있다.

Seogyo-dong , Mapo- gu , Seoul 335-32
A foreign tourists targeted Hongdae Guesthouse ' CrossRoad Backpackers ' is located in front of Hongik University in Seoul Hot Place The guest house. Art and music , shopping, entertainment , restaurants visits. Find more foreign tourists to be in play . Pizza Party And energy drinks parties and weekly events are unfolding Backpackers. The biggest attraction. The roof provided a small theater to enjoy the movie. You have to make . The campsite on the roof as service for the guests Plotted . Camping hobby guesthouse owner of this extra equipment Utilized to create a comfortable rooftop camping section and a small shelter for customers Being the space of the bottle .

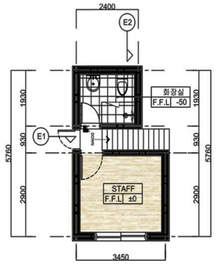


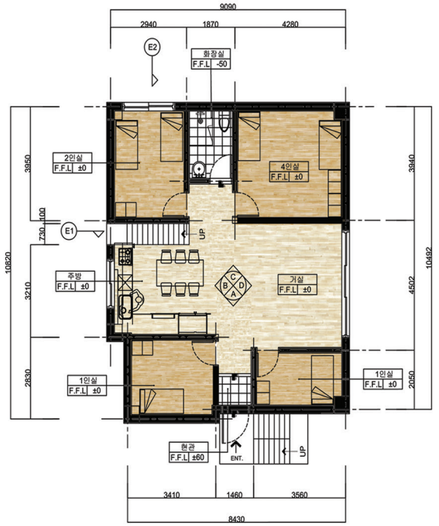
CONCEPT

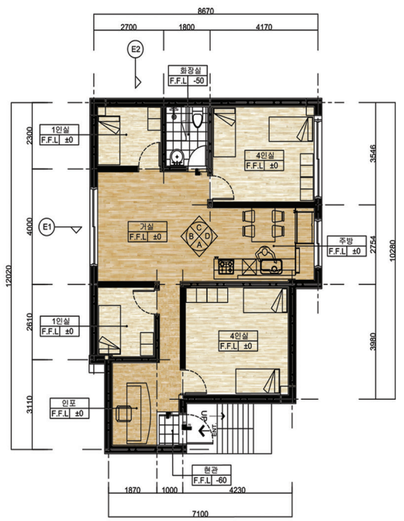
사용자의 흔적을 데이터 시각화 시키고 새로운 경험을 준다. 간접경험을 상기시키고 직접경험을 통해 체험을 하고 그 안에서 우리가 가진 정보를 수치화, 시각화, 소리화 하고 그 정보를 서로 공유하고 교류하며 새로운 경험을 남긴다.

Data visualization and the user of the trail and a new experience. The indirect experience and information through direct experience and the experience that we have in Him. Quantify , visualize, and share the sounds angry and exchange information and leave a new experience.

FLOOR PLAN







데이터 시각화(data visualization)는 데이터 분석 결과를 쉽게 이해할 수 있도록 시각적으로 표현하고 전달되는 과정을 말한다. 데이터 시각화의 목적은 도표(graph)라는 수단을 통해 정보를 명확하고 효과적으로 전달하는 것이다.

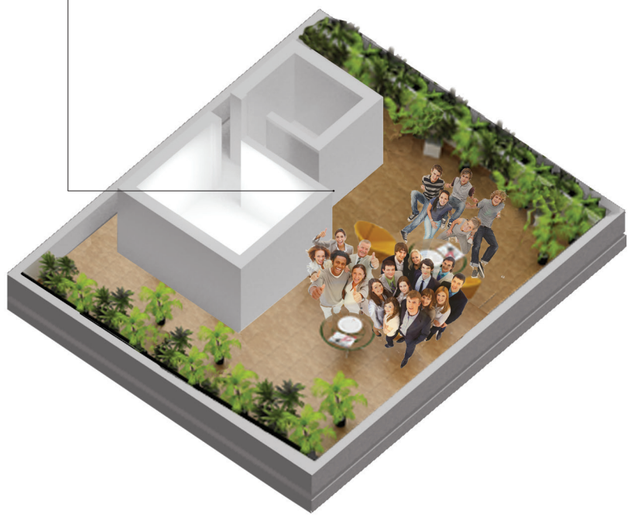
Data visualization (data visualization) is easy data analysis The process to be represented visually and passes them understand Says. The purpose of data visualization via the means of a chart (graph) Clearly and effectively to deliver the solution information .



Rooftop Party

기존 게스트하우스의 메뉴얼인 옥상파티를 그대로 활용하였다.

The documentation of the existing guest house A rooftop party was leverage .



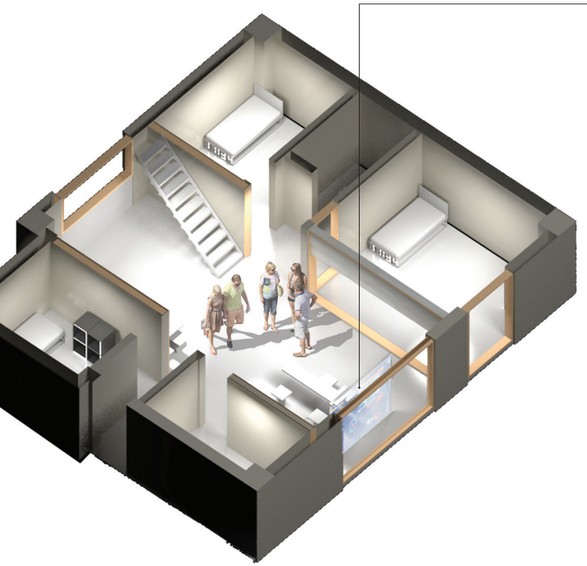


증강 현실(Augmented Reality, AR)은 가상 현실(Virtual Reality)의 한 분야로 실제 환경에 가상의 사물이나 정보를 합성하여 원래의 환경에 존재하는 사물처럼 보이도록 하는 컴퓨터 그래픽 기법이다. 디지털 미디어에서 빈번하게 사용된다.

AR (Augmented Reality, AR) is a virtual reality (Virtual Re synthesize information in a real-world environment with virtual objects or areas of the ality) Computer to look like objects that exist in the original environment,Foundation is a graphical techniques . Is frequently used in digital media .

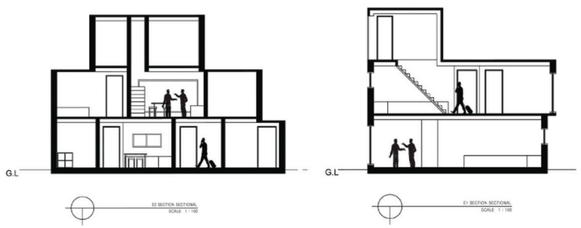
인포그래픽(Wiktionary:information graphics)는 인포메이션과 그래픽의 합성어로, 복잡한 수치나 글로 표현되어 있는 다량의 정보를 차트, 지도, 다이어그램, 로고, 일러스트레이션 등을 활용하여 한눈에 파악할 수 있도록 하는 디자인이다.

Infographic (Wiktionary: information graphics) is Information And with a graphic of a compound word , or a global representation of the complex numbers Chart a large amount of information, maps , diagrams , logos, illustration Illustration of a design to determine at a glance by using the like .

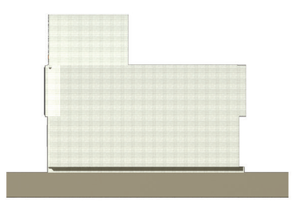




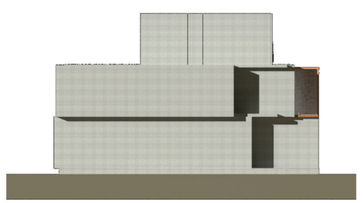
SECTION PLAN



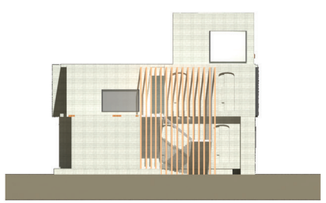
ELEVATION PLAN



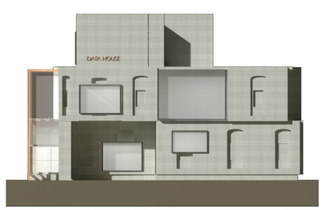
C ELEVATION



B ELEVATION



A ELEVATION



D ELEVATION

업무에 찌들어 가는 일상.
Jjideuleo going to work everyday.

또하...
ha...

지친다...
SoTired...

여행이나 갈까?
Travel and go?

퇴근 후... After work...

여행 정보 검색
Travel search

장소는 홍대로 정해야지!
The place ought de-fined as Hongdae!

다닥 다닥

좋은 게스트하우스로 예약했다!
저번처럼 실망하진 않겠지!?
I booked a good guest-house! But my disappoint-ment they did last time?

작년 여행 중...
Traveling at last year...

사전에 인터넷으로 게스트하우스 예약
Booking a guest house on Internet before traveling

인터넷 화면으로 본 이미지랑 너무 달라 이질감을 느꼈다.
The images are very different to the Inter-net screen Trang Felt heterogeneity .

여행 출발!!
Let's Go!!

홍대 도착!!
I'm in Hongdae!

홍대에서 술도 마시고
Drink beer in Hongdae

홍대에서 클럽도 가고
So I could go to club in Hngdae

홍대에서 정말 재밌게 여행을 즐겼다.
I really enjoyed the trip fun in Hongdae

이제 예약한 게스트하우스를 가야겠다.
Now scheduled Guest House I have to go

Data house에 오신걸 환영합니다!
Welcome to Data house!

제가 안내를 도와 드리겠습니다. 게스트 하우스 1층 복도 입니다.
I'll guide you. Here is 1st floor hallway.

객실내에 사람이 없으면 벽이 위로 올라가서 내부가 보여요.
When nobody's in the room, the walls Climb up the inside look

여기는 거실공간입니다.
테이블과 의자가 위아래로 움직여서 공간을 확장시킵니다.
Here is the living area.
Tables and chairs extend the space by moving up and down.

사진인화를 제공하고 벽 디자인을 여행자들이 직접 꾸미도록 하였습니다.
Providing prints and wall design Travelers had to decorate yourself .

가상 현실입니다. 홍대의 정보를 직접 느낄 수 있습니다.
A virtual reality. You feel the informa-tion of Hongdae directly.

식사를 마치고 음식 맛을 의자에 조명으로 표현하시면 더 좋은 음식을 드리겠습니다.
Lighting eat delicious food in a chair finish-es We will represent you better food.

사용자의 흔적을 수치화 하여 표현해주는 가구입니다.
The furniture that represented by quantifying the user of the trail.

현관을 나가서 계단을 올라야 2층으로 갈 수 있습니다.
Go to climb the stairs to the front door
You can go to the second floor

여행자의 여행정보를 시각화 한 것이 한눈에 보이죠?!
Tourist travel information
Did you see at a glance visualization ?!

1층과는 반대 방향의 홍대 정보를 알수 있습니다.
Unlike in the opposite direction to the first floor You know the Hongdae information .

3층 옥상 & staff공간 으로 가는 계단입니다.
The stairway to the rooftop & staff space.

옥상에서는 게스트들의 파티가 열립니다.
저희 게스트하우스 안내가 어떠셨나요??
The rooftop party of the guest opens.
How did our guesthouse guidance ??

To be continued...



증강 현실(Augmented Reality, AR)은 가상 현실(Virtual Reality)의 한 분야로 실제 환경에 가상 사물이나 정보를 합성하여 원래의 환경에 존재하는 사물처럼 보이도록 하는 컴퓨터 그래픽 기법이다. 디지털 미디어에서 빈번하게 사용된다.

AR (Augmented Reality, AR) is a virtual reality (Virtual Re synthesize information in a real-world environment with virtual objects or areas of the ality) Computer to look like objects that exist in the original environment,Foundation is a graphical techniques . Is frequently used in digital media .



거실은 게스트들의 여행정보와 감정을 서로 교류하고 공유하는 장소이다. 객실에 게스트가 투숙하지 않을 때 벽 한 면에 가변성을 주어 객실과 거실의 프로그램을 소통시킨다. 증강 현실을 이용하여 홍대의 여러가지 정보를 제공하고, 의자와 테이블의 가변성을 이용하여 시선의 자유로움을 주어 열린 객실을 통해 서로의 여행정보를 공유한다.

Given a room on one side adjustable seats against the wall when the guest does not stay in the program room and living room Thus communication. Variability in the wall on one side when the guest does not stay in the room. The subject thus communicating rooms and living rooms of the program.Using augmented reality, a number of information retrieval in Hongdae. Provide and . Attention by the variability of the chairs and tables. Given the freedom to travel forward through the rooms open to each other 's And share information.



거실에서 주방공간의 경계를 주고, 홍대의 맛집의 정보를 증강현실로 보여준다.

Give the boundaries of the kitchen area in the living room , the boundaries of Hongdae of restaurants Display information in augmented reality.



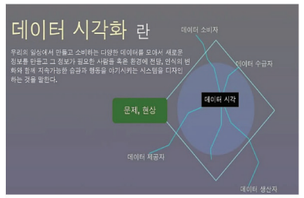
객실에 게스트가 투숙하지않을때 벽 한면에 가변성을 주어 객실과 거실의 프로그램을 소통시킨다.

When guests are not staying in the room against the wall on one side given the room with variable seating Therebycommunicating the living room of the program.



거실 내에 의자와 테이블의 가변성을 이용하여 시선의 자유로움을 주어 정보를 쉽게 볼 수 있도록 유도한다.

Living room in the freedom of the eye using the variability of chairs and tables The induction will see the information given easily.



데이터 시각화(data visualization)는 데이터 분석 결과를 쉽게 이해할 수 있도록 시각적으로 표현하고 전달되는 과정을 말한다. 데이터 시각화의 목적은 도표(graph)라는 수단을 통해 정보를 명확하고 효과적으로 전달하는 것이다.

Data visualization (data visualization) is easy data analysis The process to be represented visually and passes them understand Says. The purpose of data visualization via the means of a chart (graph) Clearly and effectively to deliver the solution information .

여행자들은 여행 중 찍은 사진을 소유하고 싶어하는 욕구를 가지고 있다. 방마다 사진인화기를 설치하여 인화한 사진에 자신의 검색창을 채워서 행자들이 직접 벽을 꾸미며 새로운 경험을 제공한다.

Travelers have the desire to own the photos taken during the trip Por group photo prints are prints that were installed with a wall design filled with their own search box. Travelers and provides a direct decorate a new experience.



Bathroom view

물의 온도에 따라 물줄기의 색이 변화한다.

Shows the color of the water flow changed according to water temperature.



2층 주방 & 3층 옥상 올라가는 계단

사용자가 자신의 감정을 선택하고 선택한 감정은 각각 색을 갖는다 색은 조명으로 표현되고 빛이 밖으로 표현되어 색을 통해 감정을 공유한다.

You choose your own feelings and emotions are selected each have a color The color represents the lighting and light out of sharing your emotions are expressed through color.



외부 1층에서 2층으로 이동하는 계단

1층은 여성공간이고 2층은 남성공간이다. 공간이 이어지는 계단은 외부에서 연결되어 공간의 경계를 두었다.

Stairs to go outside the first floor to the second floorThe first floor and the second floor is female space space space leading to male Staircase is connected externally placed the boundary of the space .

in the DHAN Play

단에서 놀다.

BACKGROUND

한국을 찾는 여행객이라면 한국적인 것을 느끼기 위해 한국의 전통을 살펴 볼 수 있는 전시장이 풍부하고 오래된 식당과 현대적인 카페테리아 공간이 함께하는 삼청동 거리에서는 과거와 현재를 관통하는 멋과 맛의 여행을 즐길 수 있다. 그리하여 북촌이라는 지역 특수성을 가진 곳을 선택한 사이트로 정한 이유는 바로 여행이라는 것을 통해 잠시나마 그 나라의 삶과 문화를 경험해본다는 차원에서 한국적이고 색다른 게스트 하우스를 만들고자 한다.



If you are a tourist who are planning of visiting Korea to experience the most Korean style of things, you can enjoy the taste journey of charm and flavor that penetrates between the past and the future, on the Samcheong-dong Street which has plenty of exhibition and where old restaurants and modern cafeterias coexists and the place that enables people to examine the Korean tradition. Therefore, the reason for choosing the site as Bukchon which has the regional particularity, is to establish a unique guest house that contains Korean flavor in the aspect of experiencing life and culture of the country through travel even in just a short period of time.







VILLAGE



북촌 한옥 마을
Bukchon Hanok Village

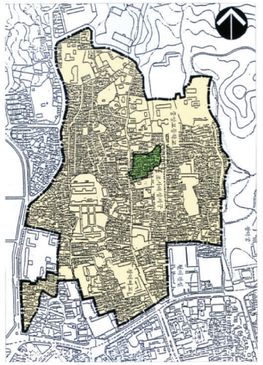
북촌 한옥 마을은 첨단의 고층 건물 가득한 서울 도심 한복판으로 시간을 거꾸로 돌린 듯 전통 한옥들이 옹기종기 모여 있다. 도심을 흐르는 청계천과 종로의 북쪽 방면이라는 의미를 지닌 이 곳은 600년 서울 역사를 상징하는 장소다. 가회동, 재동, 계동, 원서동, 삼청동, 안국동, 인사동 등으로 구성된 지역은 약 900여 채의 전통 한옥들이 보존되고 현재에도 주민들이 살아가는 생활 터전이다. 대표적 전통문화 관광지역인 인사동과 경복궁, 창덕궁, 창경궁, 종묘, 광화문과 청계천 등 서울을 상징하는 탐방 지역들이 도보로 찾아 갈 수 있는 거리에 위치하여 가장 편리하고 효율적인 서울 여행을 즐길 수 있는 장소가 된다.

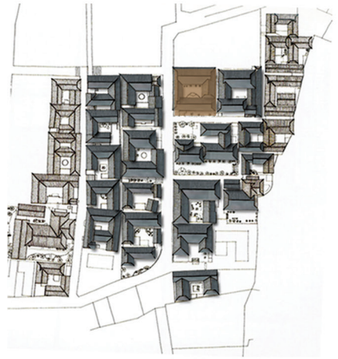




As a heart of Seoul where it's filled with cutting edge skyscraper, in the Bukchon Hanok Village, many traditional Hanoks are huddled together as if the time has been turned back. The place which has the meaning of a Cheonggye creek that flows in downtown and the north side of the Jongno, is a place that symbolizes the 600 years of Seoul history. Approximately 900 traditional Hanoks are being preserved in the region that is composed with Gaheedong, Jaedong, Gyedong, Wonseodong, Samcheongdong, Ahnkookdong,Insadong, and It's a living site where residents are still living until now. Because the visiting sites like Insadong. Gyeongbokgung,Changdeokgung,Changgyeonggung,Jongmyo,Gwanghwamun,and Cheonggye creek which are the representative tourist sites of the traditional culture that symbolizes Seoul, are located in the place where people can find on foot. It becoming a place where people can enjoy their trip to Seoul with the most convenience and efficiency.

SITE ANALYSIS





서울특별시 종로구 북촌로12길 24-1

24-1 with 12 road-dong, Jongno-gu, Seoul Bukchon

100년 남짓된 오래된 개인 한옥이다. 주변과 달리 보수를 하지 않아 낡고 허름하며 기존의 구성이 잘 되어 있어 변화의 수가 많았다. 뿐 만 아니라 북촌의 정 가운데의 위치로 관광객의 유동인구도 많았으며 주변의 문화 체험 공간이 많이 분포하고 있어 적합한 사이트라고 생각하게 되었다. 사이트의 배치도를 보면 주변의 건물들이 모두 한옥이라는 것을 알 수 있다. 그 만큼 한국의 정취를 느낄 수 있으며 다른 게스트 하우스와 다른 색다름을 선사할 것이다.

It is a private owned Hanok, that's been existed a little over 100 years. Unlike the surroundings, It's old and shabby because it hasn't been repaired, and there were numerous of changes because the existing composition has been formed well. Not only that, while being located in the center of Bukchon, there were floating populations of the tourist, and I thought of it as a suitable site because many cultural experiencing spaces have been distributed. If you look at the arrangement plan of the site, you can notice that all the surrounded buildings are Hanok. The flavor of Korea could be felt to that extent, and an unconventional guest house will be presented.



배치도



접근성



향 및 조망

이 사이트의 접근성은 차들이 별로 다니지 않고 사람들이 다니는 보도로 되어 있으며 향 및 조망은 대체적으로 좋은 시야를 확보하고 있었다. 그리고 전통과 현대가 함께 공존하고 있는 축을 보이고 있다.

In terms of the accessibility of this site, there aren't many cars that are driven in the place while it's been made with sidewalks, the guidance and view secures fairly good visibility. And it has the image where tradition and modern times coexist together.

HANOK







한옥은 한국의 전통 건축양식으로 지은 집을 의미한다. 한옥에는 여러 가지 요소들이 있다. 예를 들어 처마의 유려한 곡선, 창과 창의 중첩, 자연 친화적인 재료 등 재미있고 아름다운 요소들이 많이 존재한다. 이렇게 두드러지는 특성보다 더 작은 요소를 찾아 한옥의 재미를 더 해보고 싶다. 그 결과 단이라는 요소에 재미를 느끼게 되었고 그것을 이용해보려 한다.

Hanok signifies a house that's been built in a traditional style of architecture. There are many elements in Hanok. For an example, fun and beautiful elements like the elegant curve of the eaves, reiteration or windows, eco friendly materials exists in there. Rather than the striking qualities, I would like to add an excitement of Hanok by finding smaller elements. As a result, I begun to have interest in the element of Dahn, and I've planned to utilize that.

CONCEPT



기단(基壇)

1. 개개의 초석으로부터 전달되는 건물의 하중을 받아 지반에 골고루 전달하기 위한 것
2. 빗물과 지하수 등으로부터 건물을 보호하기 위한 것
3. 건물을 집터보다 높게 보이게 하여 건물에 장중함과 위엄 등을 주기 위한 것

Stereobate

1. To pass evenly on the ground by obtaining the weight of the building that is passed down from the each cornerstone.
2. To protect the building from the rain and underground water.
3. To add dignity and grandeur in the building by making it to appear higher than the ground plots.



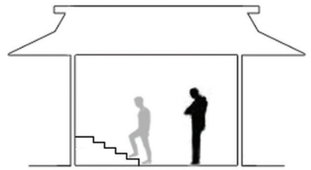
기단이라는 것은 위와 같은 의미를 가지고 있다. 한옥 외부에는 단이 다양하지만 내부에는 모두 동일한 높이를 이루는 특성을 가지고 있다. 이러한 외부 다양한 단을 내부에도 끌어오면 어떤 재미를 줄 수 있을지 생각하게 되었다. 단을 통해 조금은 불편하지만 흥미로운 경험을 주고자 한다.

A stereo bate has a same definition as above. Even though there are variety of Dahns in the exterior of Hanok, it has a characteristic to form equal height in the interior. I begun to wonder what kind of excitement I could add, if I drag various Dahns into interior. Although it may ge uncomfortable by the Dahn, I'm going to try adding fun experience.

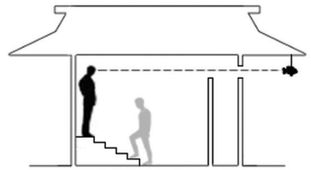


DESIGN PROCESS

STEP1

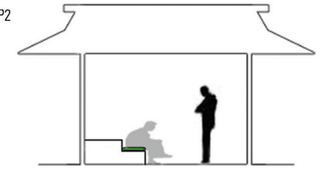


단에 올라서다.
Step on the Dahn.

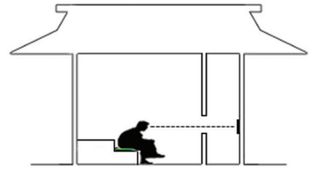


단에 올라 바라보다
Than looking up the Dahn.

STEP2

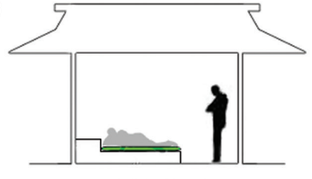


단에 앉아보다.
Than sitting on the Dahn.

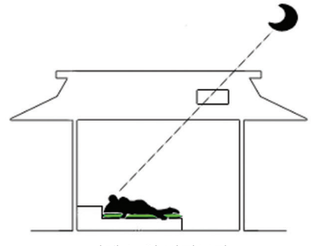


단에 앉아 바라보다.
Gazing while sitting on Dahn.

STEP3



단에 누워보다.
Than lying on the Dahn.



단에 누워 바라보다.
Gazing while lying down on the Dahn.

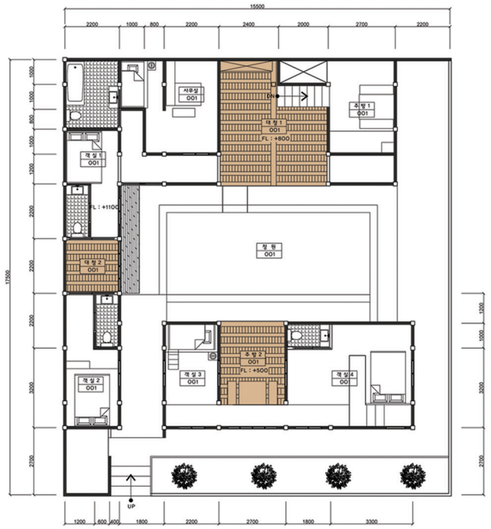
AFFORDANCE DESIGN

단

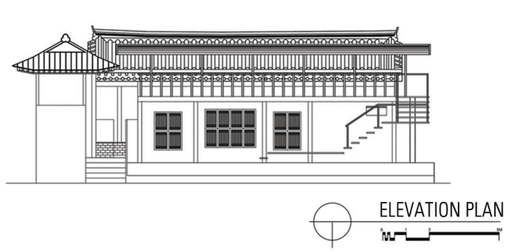
어포던스 디자인(Affordance Design)은 행동 유발 디자인으로 방법을 설명하지 않아도 사용자 스스로가 디자인 자체만으로 특정행위를 하도록 만드는 디자인이다. 단에 어포던스 이론을 접목시켜 단에 올라가고 앉아보고 그리고 누워보는 행위를 함으로써 그 단만이 줄 수 있는 가변성을 주고자 하였다. 그리고 한옥의 좌식 문화와 현재 서구화되어 입식 문화가 보편화 되는 추세에 따라 단 차이로 생겨나는 곳을 좌식과 입식을 동시게 즐기게 해주었다. 단이 더 넓은 시야를 확보해주고 문을 최대로 개방하여 공간의 가변성을 주고자 하였다. 그리하여 전통 문인 들어열개문을 사용하였다. 이렇게 조금은 불편하지만 또 다른 경험을 주고자 하였다.

Affordance Design is a design that makes oneself to do particular action just by the design itself, even though the action induction has not been explained. I wanted to give variability that only the Dahn can give, by allowing people to go up, sit and lie down after applying the theory of Affordance. And as the culture of Korean style in Hanok becomes westernized, the space that is created by the difference of the Dahns has been created for people to enjoy the western and Korean style of culture, according to trend of generalizing the Korean culture. I wanted to add a variability into the space by opening the door as wide as possible and while securing a broader view from Dahn. Therefore a traditional partition door has been utilized. Although it may get uncomfortable, I wanted to offer a new experience.

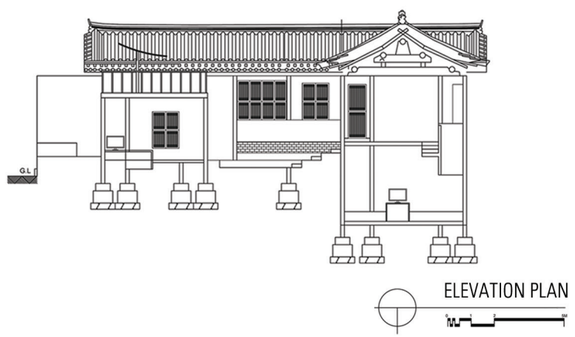
FLOOR PLAN



FLOOR PLAN



ELEVATION PLAN



ELEVATION PLAN



메인 대청2, 사이드 대청2, 주방,화장실, 객실1–4
Two main hall, side hall 2, kitchen, bathroom, room 1-4



공간구성으로는 마당, 누마루와 기존의 대청과 지하의 대청, 메인 대청2개와 방과 방의 연결공간인 사이드 대청2개가 공용 공간으로 이용된다. 방과 방 사이에 대청을 두어 이용자의 편의를 높혀 주었다. 그리고 주방과 공용 화장실이 있으며 객실은 방4개로 기본 2인을 기준으로 하고 있으며 최대4명으로 제한한다. 각 방에 최소한의 사이즈의 화장실을 구비하고 있으나 공간이 협소하여 도미토리룸으로 디자인한 방3은 공용 화장실을 사용해야 한다. 끝으로 대청과 주방 커뮤티니 공간의 관리자가 이용하는 사무실이 있다.

As a space composition, there is a yard which is a communal space, a garret and existing main floored room, the main floored room in the basement, and 2 of the main floored rooms and 2 sides of the main floored rooms that connects between the rooms. I've added higher conveniences of the users by placing main floored rooms in between rooms. And there are kitchen and public washroom, and 4 rooms has been settled in the standard of 2 people in each room and the maximum numbers of the quests are limited as 4 people. Although each room has a washroom of a minimum size, the 3rd room which has been designed as a dormitory should use the public washroom, because of the size its space. Lastly, there is an office that's been used by a manager of the hall, kitchen, and the community space.

ISOMETRIC METRICS





들이열개문

레벨에 따른 변화로 인해 각 공간마다 서서 보여지는 면이 다 달라지게 된다. 이를 돕기 위해서 최소한의 공간의 편의를 위해 미닫이 문으로 하지만 나머지 창의 용도가 주인 창문을 들어열개문으로 하여 공간의 가변성을 좀 더 극대화 시켜준다.

Due to the changes according to the levels, the appearing look that is observed from standing, changes in each space. In order to help this, sliding doors have been place for the minimum conveniences of the space, but by placing the owner's windows as the partition door, the variability of the space has been maximized.



1

메인 안채 대청에서 사랑채를 바라보는 사진이다. 사랑채의 창 사이로 북촌 3경이 내다보이며 이 공간의 높이가 사랑채보다 300mm 높아 더 넓은 시야를 확보할 수 있다.

It is a picture of the guesthouse that's been glazed from the main floored room of the main building.3 sceneries of the Bukchon could be seen through the spaces between the windows of the guesthouse, and it is possible to secure wider view, because the height of this space is 300mm higher than the guesthouse.



2

사랑채에서 안채를 바라보는 사진으로 단으로 생겨나는 들쭉날쭉한 재밌는 공간을 확연히 볼 수 있다. 들어열개문을 이용해 모든 공간을 다 볼 수 있으며 외부와 내부의 공간이 하나가 된다.

As a picture of glancing the main floored room from the guesthouse, you can definitely see the jagged and exciting spaces which are created by the Dahn. You can see every spaces by utilizing the partition door, and the space of interior and exterior becomes one.



3

또 다른 안채에서 바라보는 뷰를 모든 공간이 한 눈에 들어온다. 제일 높은 레벨의 공간이며 주로 객실로 사용되는 곳이다.

Also you are able to capture every spaces that are viewed from the other rooms at once. It's the highest space and it's mostly used as a parlor.





PUBLIC SPACE

대청마루

이 곳은 안채의 메인 대청 사진으로 단과 단의 차이로 입식과 좌식이 공존하는 부분이 생겨난다. 원래의 레벨 변화가 없던 대청 공간이 여러 가지의 단으로 인해 재미도 생겨나면서 또 한옥이 가지고 있던 수장공간(다락방)을 또 하나의 커뮤니티 공간으로 쓸 수 있었다.

MAIN FLOORED ROOM

As a picture of the main floored room of the building, the western and Korean style of culture coexists due to the difference in between the Dahn's. By creating enjoyment in the spaces of main floored rooms where there weren't any changes in the level, and the attic which has been existed already, was able to be utilized as another community space through various Dahns.



지하실

한옥에는 수장 공간으로 지하실이 대부분 있는데 이 곳을 또 하나의 대청, 커뮤니티 공간으로 이용해보았다. 다른 공간보다 폐쇄적일 수 밖에 없기에 고측창을 통어 자연을 공간으로 끌어들였다. 뿐 만 아니라 좌식과 입식으로 생겨나는 공간을 서랍으로 이용하여 공간의 활용도를 높여주었다.

BASEMENT

Most of the Hanoks have basements as a storage space, and I have utilized this as another space of main floored room and a community. Because it can only become cliquish than any other spaces, the nature has been brought in their by digging the higher part. Not only this, by using the space that has been created from the existence of the western and Korean style of culture as a drawer, the utilization of the space has been raised



주방

이 곳은 주방으로 다른 공간과 같이 입식과 좌식이 공존하며 수납의 활용도도 높혀주었다. 흔히 볼 수 있는 주방이 아니기에 이 게스트 하우스의 가치를 높혀 주었다.

KITCHEN

The utilization of the storage has been raised high, and just like the other spaces, the Korean and western style of cultures coexist in the kitchen.



PERSONAL SPACE

객실2

객실2번으로 단을 달리하여 침대를 배치하여 또 하나의 개인 공간을 만들어 주었으며 침대 아랫 공간은 캐리어를 보관할 수 있게 하였다.

ROOM2

As a picture of the parlor 2, another private space has been created by placing a bed after differentiating the Dahn, and the below space of the bed has been made to preserve a carrier.

객실4

객실1의 사진으로 단으로 공간 분리를 해주었으며 한쪽 공간을 단을 이용하여 다락 공간을 만들어 재미를 주었다. 또한 들어열개문을 이용하여 자연을 공간으로 끌여 들었다.

ROOM4

As a picture of the parlor 4, the spaces has been divided, and an enjoyment has been added by making one space as an attic from the Dahn. Also, the nature has been drawn in by utilizing one partition door.



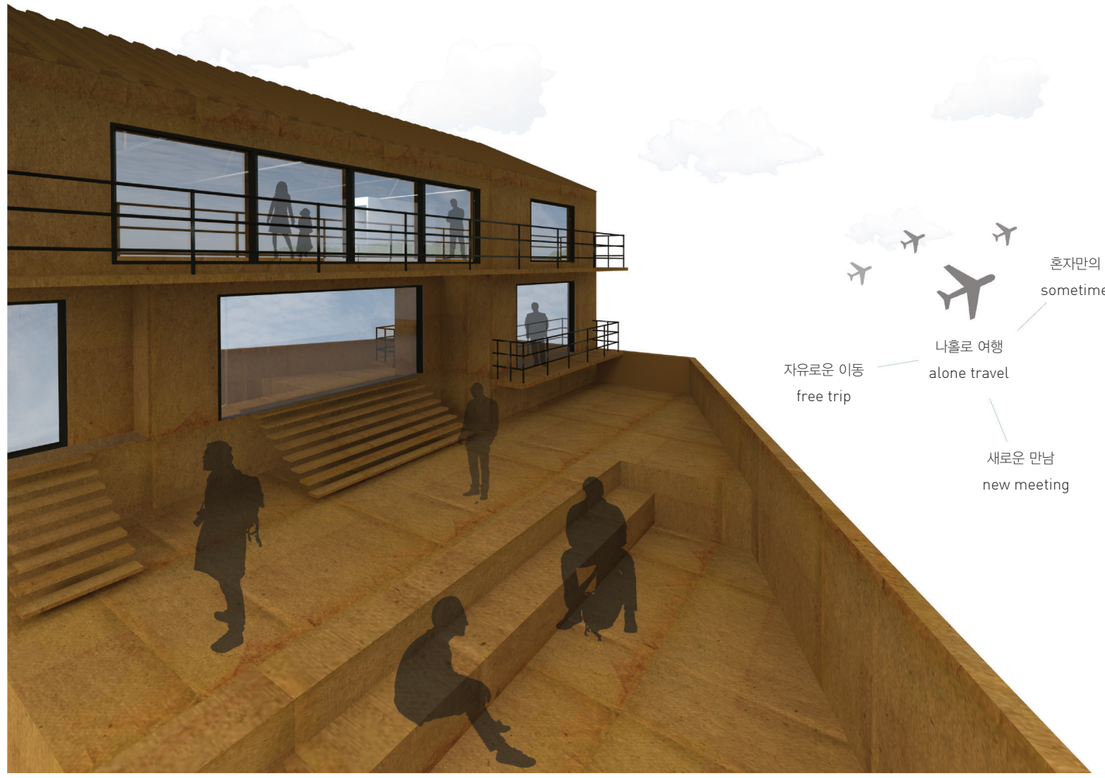


사무실

사무실 공간으로 벽을 두어 침실과의 분리를 해주고 작업 환경에 맞춰 층을 주어 복층 구조의 작업 공간을 만들어 주었다. 1층은 수납 공간으로 사용된다고 2층은 작업 공간으로 사용된다.

OFFICE

By placing a wall at the office, the space has been separated from the bed and a work space of duplex structure has been made according to the work environment. The first floor is to be used as a storage and the second floor is to be used as a work space.



BASECAMP

Base of travelers wandering

BASECAMP

1. 외국군의 주둔 기지
Stationing Base of Foreign Military

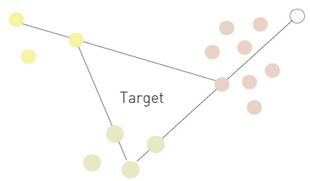
2. 등산이나 탐험을 할 때에 근거지로 삼는 고정 천막
A camp from which mountaineering expeditions set out or from which a particular activity can be carried out

Problem

우리나라에도 젊은이에게 게스트 하우스의 인기가 늘어나고 있지만, 물리적인 환경으로 인해 여행객들 간에 교류가 감소하고 있다. 나홀로 여행자라도 게스트 하우스에서 만난 여행객들과 소통하며 정보를 나누고 함께하는 여행을 기대한다. 하지만 환경적인 제약 때문에 이러한 기대는 단순한 로망으로 전락한 상황이다.

In Korea, guest houses are getting popular in young generation. All kinds of tourists, of course, expect to meet other people in the house and share their experiences and information during trip; however, there is less interchange between travelers, and people's expectation can't be in reality these days because of physical environment.

1인 게스트 하우스　1per guest house



- 10대 개별 여행자 (10 individual travelers)
- 20–30대 개별 여행자 (10 individual travelers)
- 40대 이상 개별 여행자 (10 individual travelers)

SITE

서울특별시 마포구 망원1동 376–15　376-15, Mangwon 1-dong, Mapo-gu, Seoul, Korea



1. 사람들로 붐비는 홍대를 벗어나 인근에 위치한 망원동으로 사이트 선정. 넓은 마당을 품고 있는 이곳은 여행객의 답답함을 해소시켜준다.
Mangwon-Dong which is away from crowded places is chosen to be the site. The place with wide yard can make travelers feel relaxed and free.

2. 도보로 5분 이내에 위치한 망원역을 통해 서울 곳곳의 관광지를 빠르게 이동 가능.
Easy to travel Seoul by subway (takes only 5minutes by walk to Mangwon -Station)

line 6 — 2 station → sangsu station

3. 사거리 우측 방향에 망원시장과 한강 망원지구 위치.
There is Mangwon market and Han River Mangwon area on the right side of crossroad.

SITE FRONT_1


SITE FRONT_2


GARDEN_1


GARDEN_2

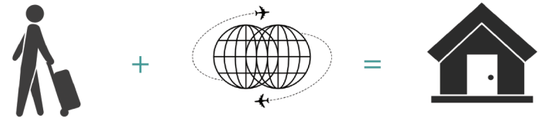


CONCEPT

CAMPING

새로운 것에 모험을 즐기며 낯선 곳을 여행하는 여행자를 방랑자에 비유하였고, 그들이 머물 수 있는 근거지인 베이스캠프를 만들고자 한다. 컨셉 키워드는 캠핑이며, 이와 어울리는 이미지들을 디자인 요소로 활용해 공간을 계획한다.

This base camp is made for tourists who enjoy adventures liken to wanderer, Concept of the base is camping; therefore, it is planning to be decorated according to the concept.

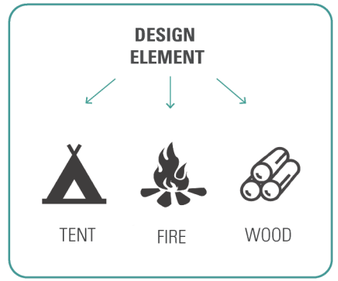


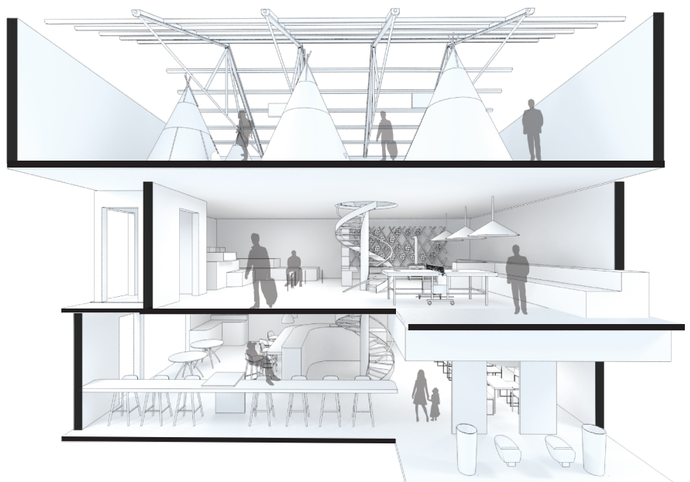
여행자 – 방랑자
traveler = wanderer

근거지 탐색
base navigation

BASECAMP

- 그들이 쉴 수 있는 공간
  Space they can relax
- 머물 수 있는 근거지
  Base to stay







벽을 최소화
Minimize the wall



텐트를 통한 빛 투과
Light transmission
through the tent



전체를 관통하는 중심축
A central axis running
through the entire

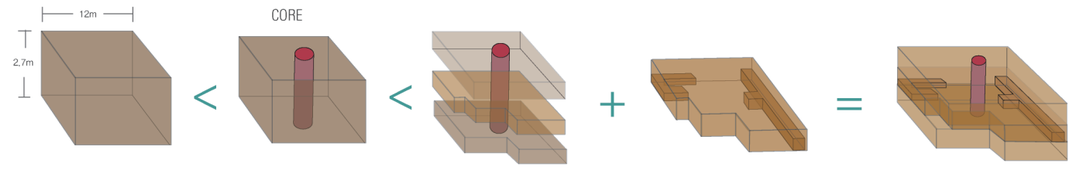


콘을 활용한 디자인
Design utilizing a cone

PROCESS

모닥불을 가운데 두고 둘러앉아 있는 모습처럼 게스트 하우스 내에서도 여행자들이 만나고 교류하는 역할의 중심축이 필요하다. 원형계단은 내부 전체를 이어주는 통로 역할을 하며, 계단을 통해 서로 마주하게 되고 주변 공간에서도 이동하는 모습을 바라볼 수 있게 한다.

Fireplace is the most friendly place of the house for travelers to share their lives and know each other. Circular stare case is connected all places. People can see where people go through this.

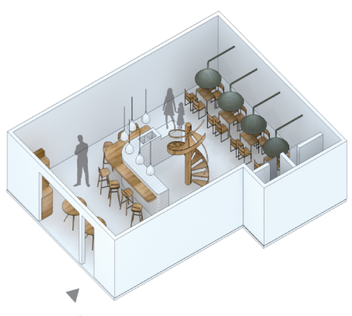


campfire = circle stair

volume unit A

volume unit B

SPACE STRUCTURE



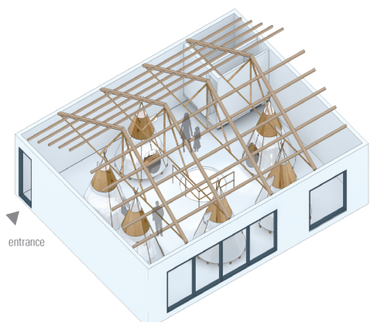
원형 아일랜드를 통한 자연스러운 교류의 공간
Circle island for internchange

B1 카페 공간
cafe space



다양한 공간이 모여있는 라운지 공간
Lounge that is gathered lots of spaces

1F 공용 공간
public space



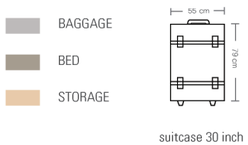
게스트 룸이 위치한 취침 공간
Sleeping places which is located in guest rooms

2F 취침 공간
bed space

FURNITURE PLAN

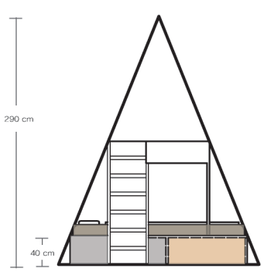
가구는 더블베드, 해먹, 일반구조 세가지로 총 3가지 타입이다. 객실은 6개이고 모두 1인실이다. 작은 공간이지만 레벨 차를 이용하여 공간을 활요할 계획이다.

There are three types of furnitures: double bed, hammock, and nomal structure. Also there are six rooms and all single rooms.

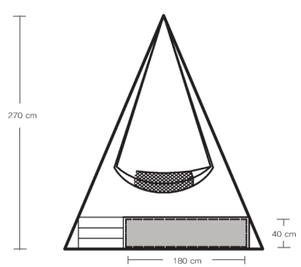


suitcase 30 inch

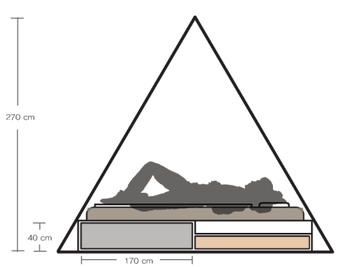
TYPE A DOUBLE BED



TYPE B HAMMOCK



TYPE C NORMAL





3D MODELING



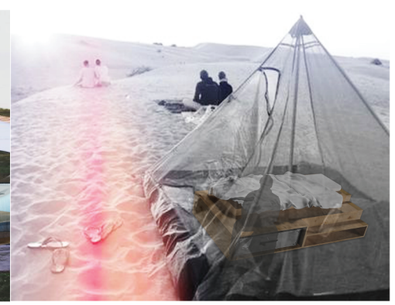
3D MODELING

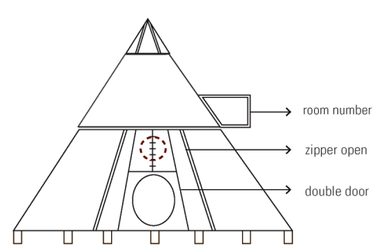


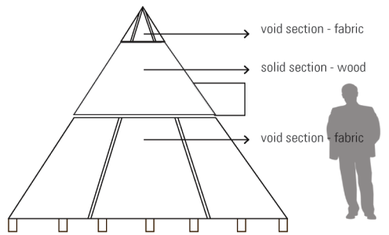
3D MODELING



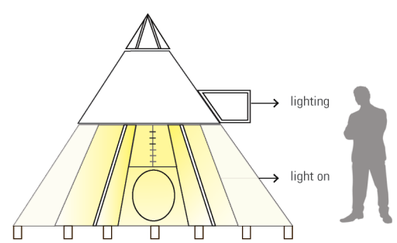






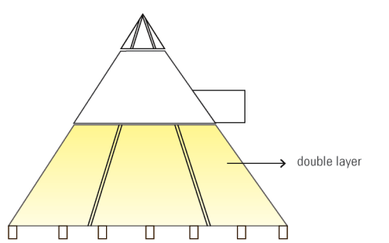


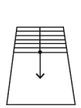
void section은 2중막 구조를 취함
Void section is taking a two-medial structures



void section을 통해 빛 투과

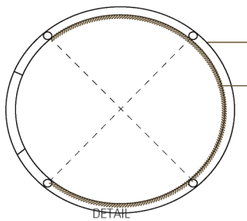
light transmitted through the void section





2중막 구조로 안쪽에 폴딩도어를 설치해 소음문제 해결.

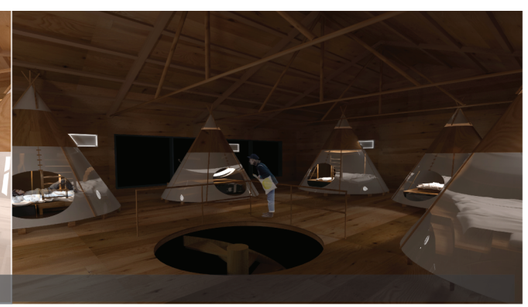
double layer structure that has folding door inside it improves noise problem



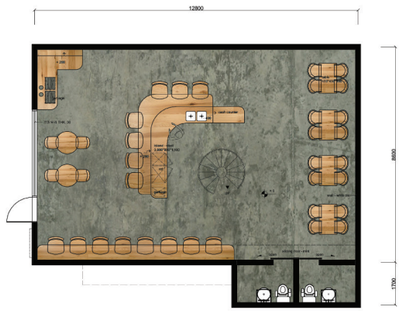
겉에는 빛이 투과되는 폴리 소재를 사용하고, 안쪽에는 가림막을 두어 편의에 따라 열고 닫을 수 있다.

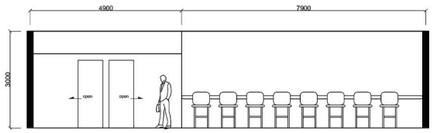
Polyester that is for blocking penetration of bright is used for exterior . Shade is set for interior.





B1 FLOOR PLAN



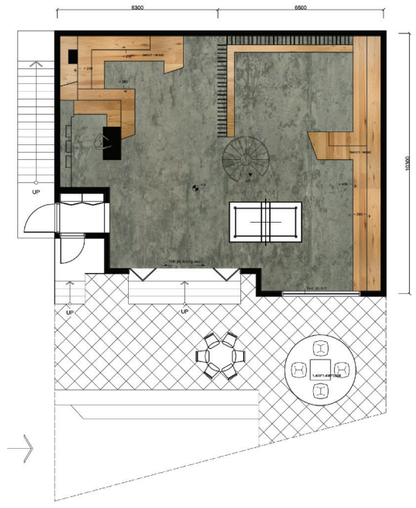


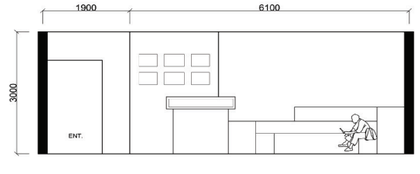
B1 ELEVATION

게스트 하우스와 함께 운영되는 카페에서는 간단한 조식을 즐길 수 있으며, 손님과 여행자가 자연스럽게 어울릴수 있도록 한다.

The cafeteria in the house provides breakfast, and people can easily socialize there.

1st FLOOR PLAN



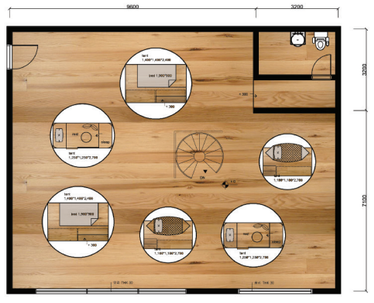


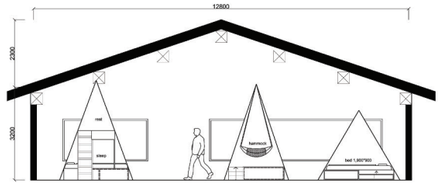
1F ELEVATION

휴식과 오락을 취할 수 있으며, 많은 사람이 즐길 수 있도록 벽 전체에 앉을 수 있는 공간을 만든다.

People can take rests and enjoy many entertainments, also it has many sitting places for more people.

2nd FLOOR PLAN





2F ELEVATION

여행자들이 머무는 게스트 룸으로 작지만 안락하고 편안한 공간이 될 수 있게 공간을 합리적으로 사용해 디자인한다.

Rooms which is small but comfortable is designed to use space rationally for tourists.





B1 **CAFE** 투숙객과 일반 손님이 함께 이용하는 공간 Place that all guests can use





1F **LOUNGE** 휴식과 오락을 즐기는 라운지 공간 Place that is for entertain





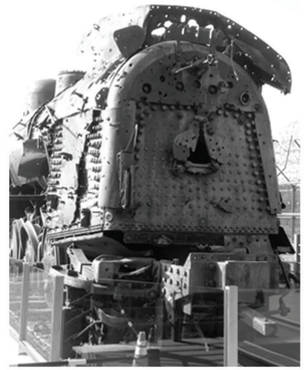
2F **BED SPACE** 게스트 룸이 위치한 개인 공간 Personal place in the guest rooms

Travel by Train

Guest House(게스트하우스) **+ Train**(기차) **= Travel by Train**(기차로 여행하다)
게스트 하우스에서 숙박하는 동안 기차에서 숙박 시설을 이용하는 듯한 경험을 해준다.
While staying at guest house, they can experience as if they are using the accommodation at train.

사람들은 여행을 다니면서 추억을 남기는데 그곳에서 하나의 경험을 만들고 온다. 연남동에는 예전 용산-신의주까지의 노선이 있고 지금은 그 자리에 경의선 숲길이 생겼다. 과거의 경의선 모습을 담고자, 기차여행의 콘셉트로 사람들이 기차여행을 하는 것과 같은 느낌의 게스트하우스를 설계하고자 한다. 객실은 기차 내부 침실처럼 디자인되어있어 좁은 공간 속에서의 불편함을 느낄 수 있지만 이것 또한 색다른 경험을 주는 게 아닐까 생각한다.

People leave memory while they are traveling and make an experience there. In Yeonnam-dong, there is an old train line from Yongsan to Sinuijoo, where Gyeongui line forest track is located now. To embody the former Gyeongui line, it is intended to design a guest house which provides the feeling of having a train travel under the concept of train travel. The guest cabin is designed as a bedroom inside the train which may be uncomfortable in a narrow space. However, that may provide another new experience.



Background

마포구 연남동에는 '경의선' 이라는 구간이 있다. 경의선은 용산부터 신의주까지 운행하던 열차였다. 하지만 한국 전쟁 시작과 동시에 운행이 중단되고 있었다가 2009년 서울역 부터 문산까지 개통되어 운행되고 있다. 지금 현재 경의선은 숲길로 바뀌어, 지나가는 사람들 모두 휴식을 가질 수 있는 공간으로 바뀌었다. 전에 있던 경의선 철도, 열차 등의 느낌을 게스트 하우스에 접목하여 열차에서 지내고 생활하는 경험을 주고 지금 현재의 숲길을 살려서 휴식 공간 또한 큰 비중을 두어 공동 공간을 이야기하여 이끌어 간다.

In Yeonnam-dong, Mapo-gu, there is a zone called 'Gyeongui Line'. Gyeongui line was the train running from Yongsan to Sinuijoo. However, this line was stopped as the Korea War broke out and a new Gyeongui line from Seoul Station to Munsan Station was opened and runned since 2009. Currently Gyeongui line was transformed into a forest track where people take a rest. The feelings of former Gyeongui line and train were combined into a guest house to provide the experience of living in a train. The current forest track is revitalized to emphasize resting space and tell about public space.

SITE



서울특별시 마포구 연남로 7길 24–11
(구) 서울특별시 마포구 연남동 370–14

24-11 Yeonnam-ro, Mapo-gu, Seoul
(Former) 370-14 Yeonnam-dong, Mapo-gu, Seoul



남향에 위치하고 있지만 사방이 건물들로 막혀있는 주택가 이다. 좋은 뷰를 가지고 있진 않지만 주변 골목이 조용하여 여행객들이 편안하게 쉴 수 있다.

Although it faces south, it is a residential area which is enclosed by buildings. Although its view is not good, the alleys around are quiet where travellers can take a quiet rest.



도보로 2분 거리에 마을버스 정류장이 있으며 지하철과도 가까워 교통이 편하다는 장점을 가지고 있다.

Within 2 minute distance there is a bus stop and a subway station near by, so it has the advantage of convenient transportation.

CONCEPT



기차여행

기차를 타고 긴 여행을 하면 기차 내부에서 숙박을 하게 되는 경우가 있다. 그 숙박시설은 기차의 특성상 좁고 답답한 느낌을 받을 것이다. 디자인 모티브로 경의선을 잡고 불편한 기차 안에서 숙박을 하는 간접 경험으로 직접 기차를 타고 여행을 하는 듯한 기분을 준다. 게스트하우스 내부가 기차 내부에서 지내는 듯한 것을 간접적인 경험으로 느끼게 해준다. 또한 지상에 있던 경의선 철도는 현재 숲길이 생겨나면서 공원이 생기는데, 이 숲길은 모든 사람들이 이용할 수 있는 '휴식 공간 ' 이다. 그 점을 이용하여 기차 숙박시설 특성상 느낄 수 있는 답답함을 해결할 수 있는 공용공간에 휴식공간을 설계한다.

Train Travel

Accommodation may be felt narrow and confine by its nature. The design motive Gyeongui Line provides the feeling of traveling by train through the indirect experience of the accommodation in train, The inside of guest house provides the indirect experience as if they stay inside train. In addition, a part is created at Gyeongui line on the ground when the current forest track is created. The forest track is the 'resting space' used by all people. Using such point, a resting space is designed in the public space which can solve the feeling of confinement by the nature of train accommodation facility.

DESIGN KEYWORD





1층 리셉션
1st floor reception

플랫폼 Platform

'역' 분위기를 보여주기 위해 일반 기둥을 세우지 않고 벽돌 기둥을 세웠다. 입구로 들어오면 '역' 으로 들어오는 것을 보다 강조한다. 플랫폼을 따라 걸어오면 '매표소' 와 같은 로비를 볼 수 있다.

To express 'station' atmosphere, a brick column was erected instead of common column. When entering into the entrance, emphasis is placed on entering into 'station'. Walking along the platform, lobby like a 'ticket booth' can be seen.





1층 식당
1st floor restaurant

공용공간 Public Space

기차역 안에는 수많은 승객들이 기차를 기다릴 것이다. 그 부분을 생각하여 식당, 휴식공간, 카페 등을 만들어 쉴 수 있으며, 게스트하우스 내 카페에는 다른 외부인들도 들어와 테마 카페처럼 즐기다 갈 수 있는 공간을 연출한다.

Many passengers will wait for train in the train station. Thinking about that part, restaurant, resting space and cafe can be built, and the cafe in the guest house can be accessed by other people to enjoy it like a theme cafe.



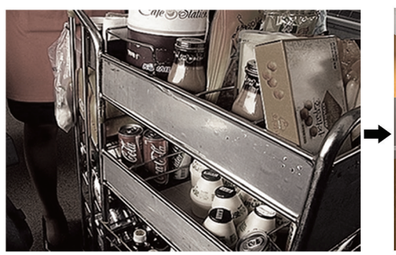


3층 공용공간 & 복도
3rd floor public space & corridor

경의선 숲길 Gyeongui Line, forest track,

지금의 경의선이 숲길로 바뀌면서 휴식 공간을 가지게 되었다. 3층에 휴식 공간을 넓게 만들어서 공원의 느낌을 주었다. 폴딩 도어를 설치해서 폴딩 도어를 열면 발코니와 연결되어 보다 넓은 휴식 공간을 만들 수 있다.

As Gyeongui line was transformed into forest track, it has a resting space. A wide resting space is provided on the third floor to provide a feeling of park. A folding door is installed, which is connected to balcony to create broader resting space.





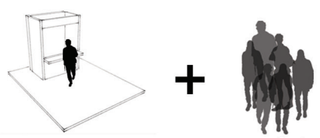
2층 객실복도
2nd floor passenger corridor

간식 카트 Snack cart

기차 여행을 하다 보면 기차 안에서 간식 카트를 흔히 볼 수 있다. 게스트하우스 안에서도 하나의 프로그램 형식으로 간식 카트를 끌고 다니며 각 방마다 룸서비스를 이용할 수 있게 한다.

When traveling by train, we can see snack cart in the train. Snack cart is arranged in the guest house as a program to provide room service for each room.

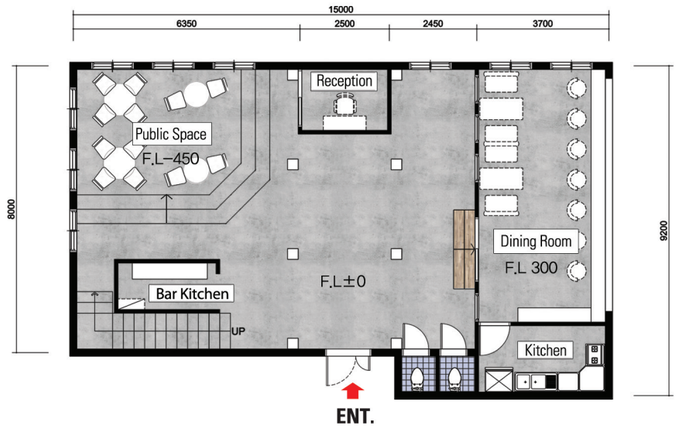
FIRST FLOOR PROCESS



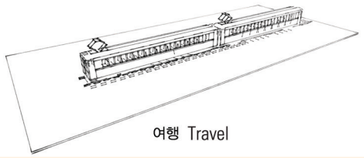
출발 Start + 모이다 Gather

기차표 구매 (체크인)로 기차여행을 출발하고 플랫폼으로 진입한다. 플랫폼에는 기차를 기다리는 다른 승객들이 있고 그 승객들을 위한 공동 휴식 공간이 필요하다. 1층에는 식당과 플로우를 다운시킨 카페 공간이 있어 기차를 기다리는 공간 속에서 휴식을 가진다.

After buying train ticket (check-in), the train travel begins and train comes into the platform. Other passengers are waiting for train on platform, and a public space is required for such passengers. On the first floor lie a restaurant and a cafe which downs the floor where they can take a rest while waiting for the train.



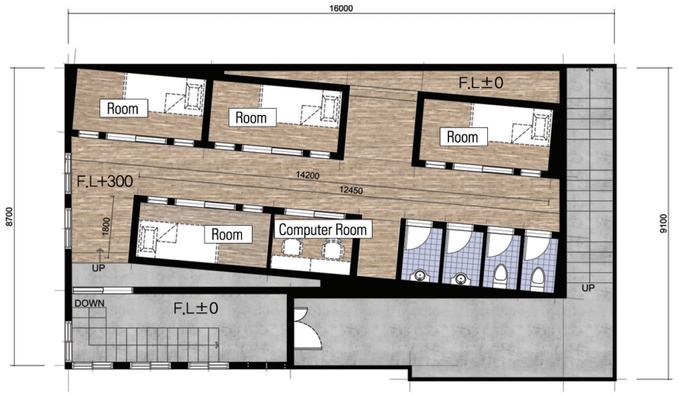
SECOND FLOOR PROCESS



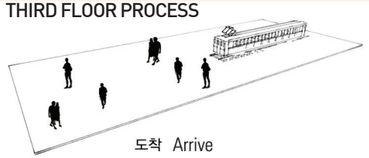
여행 Travel

기차에 탑승하여 기차여행을 시작한다. 객실은 실제 기차 객실과 비슷하게 되어있어 좁고 답답한 느낌이 있다. 도미토리로 되어있는 2인실에서 불편하게 지내야 하지만 그러한 불편할 수 있는 경험을 통해 실제 기차에서 숙박하는 간접적인 경험을 느낄 수 있다. 또한 기차여행에는 간식 카트가 있듯이 아침&저녁에 카트를 이용한 룸서비스의 프로그램이 있다.

They get on board and begin travel by train. The passenger room is constructed similar to train, which provides the feeling of being narrow and confined. Although they stay inconveniently in the 2-person room built as a dormitory, they can experience staying in actual train through such inconvenience. In addition, like the snack cart in train travel, there is a room service program using the cart.



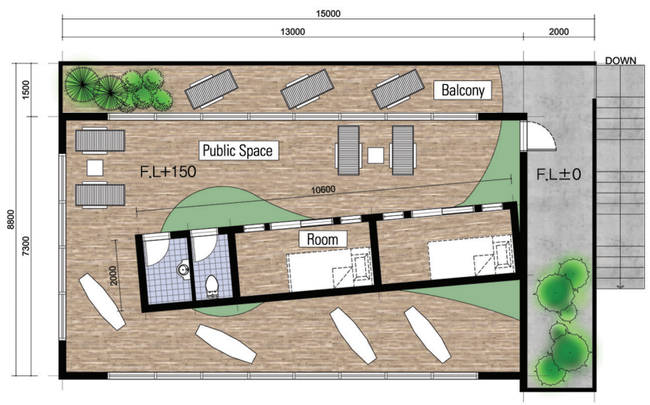
THIRD FLOOR PROCESS



도착 Arrive

기차여행의 종착지는 지금의 경의선 숲길이다. 과거 경의선이 있었지만 지금은 그곳에 경의선 숲길이라는 공원이 생겼다. 3층에서는 그 경의선 숲길의 컨셉으로 공원에서 휴식을 취할 수 있는 공동 공간을 설계하였다. 폴딩도어를 열면 실내와 테라스가 연결되어 자유롭게 이동할 수 있는 동선으로 휴식을 취할 수 있는 공간이다.

The final destination of train travel is the current Gyeongui line forest track. There is a park called Gyeongui Line Forest Track. On the third floor a public space is designed where people can take a rest in a park under the concept of Gyeongui Line forest track. Opening the folding door will reveal the space where indoor and terrace are connected to take a rest freely.

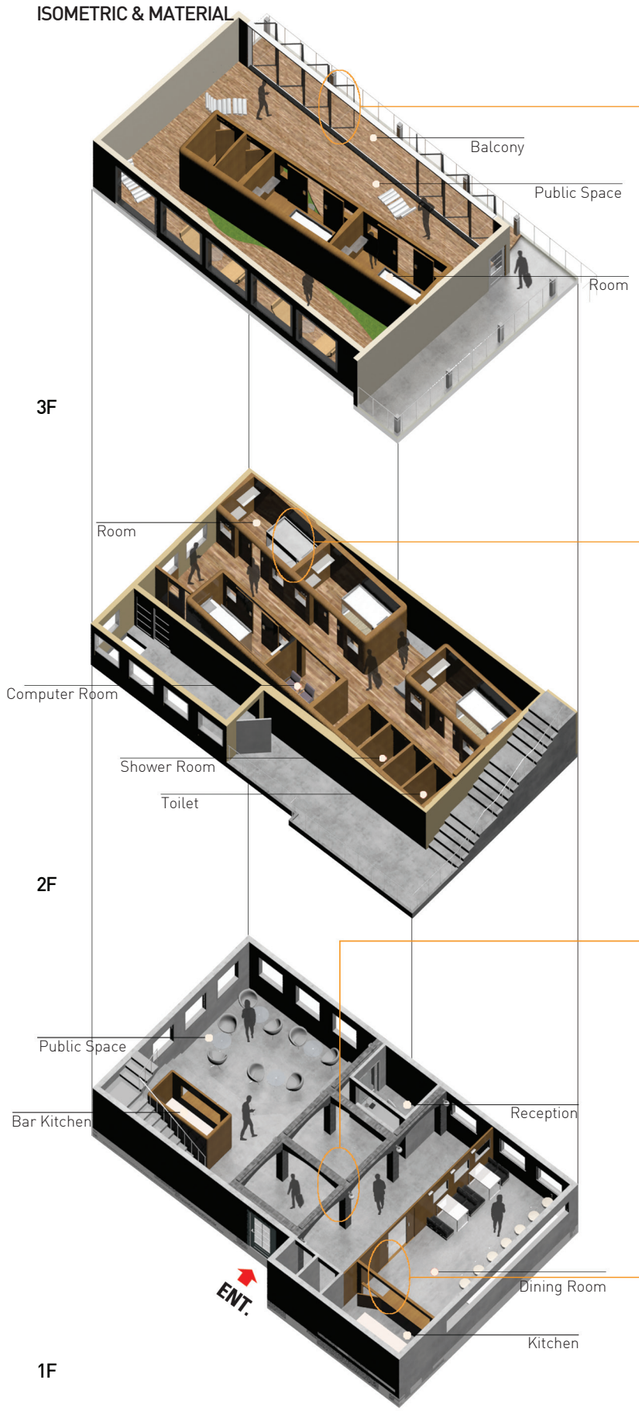








ISOMETRIC & MATERIAL







우드 플로링 : 공원 나무다리의 느낌을 주기 위해 우드 플로링을 사용하여 경의선 숲길을 표현한다.

Wood Flooring : Wood flooring is used in expressing Gyeongui forest road to provide the feeling of park wood bridge.

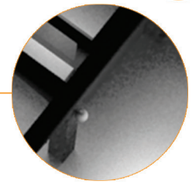




우드월 : 기차 모양의 객실 벽에 우드를 사용하여 좀 더 예스러움을 표현하여 옛 경의선 기차의 느낌을 좀 더 살린다.

Wood Wall : Wood was used to the bricks of passenger room in train shape to express older feeling and highlight the feeling of old Gyeongui line train.

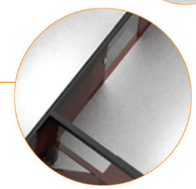




벽돌 : 옛 플랫폼 느낌을 주기 위해 벽돌로 기둥을 세워 빈티지한 느낌을 준다.

Brick : A brick column is erected to express vintage feeling and provide the feeling of old platform.





노출 콘크리트 : 옛 역사의 느낌을 주기 위해 오래된 느낌을 줄 수 있는 노출 콘크리트로 벽을 마감한다.

Exposed Concrete : The wall is finished with exposed concrete which can provide the feeling of old station.

FURNITURE





공간 활용 가구 : 기차의 '칸'이라는 느낌을 주기 위해 객실을 조금 작게 나누었다. 그래서 공간을 조금이라도 더 효율적으로 활용할 수 있는 가구를 배치해준다.

Furniture using space : To provide the feeling of train, the guest room is subdivided into smaller one. With this, furnitures to use the space more efficiently are arranged.





3층 공용 공간 가구 : 침대는 아니지만, 밖을 바라보며 누워서 기댈 수 있는 비치체어로 조금 더 편한 휴식을 가질 수 있다.

Furniture in the public space on the third floor : Beach chair which is not a bed but allows leaning while watching outside is arranged to take more comfortable rest.



옛 플랫폼 콘셉트에 맞게 기둥은 아치형 벽돌로 쌓고 그 끝에는 리셉션이 있어 마치 기차표를 사는듯한 체크인 & 아웃이다. 옆에는 우드 재질의 기차 모양 식당으로 옛날 기차의 모습을 현상화했다.

The column is built with arch-type of bricks consistent with the concept of old platform at the end of which lies the check-in and check-out like buying train tickets. At its side a train-shape restaurant is locate to turn it into a train shape.

LINE TO SHAPE



SITE

강원 정선군 고한읍 함백산로 1445–44
1445-44, Hambaeksan-ro, Gohan-eup, Jeongseon-gun, Gangwon-do, Korea





1964년부터 38년 간 운영하다 폐광 된 강원도 삼척 탄광과 건물을 2001년 10월에 복원하여, 갤러리, 박물관, 현대미술관, 공연장, 탄광 체험 공간에 다양한 예술 컨텐츠를 담아 숙박 시설과 함께 제공하는 복합 예술 테마 파크

The Samcheok mine and its building, which was closed after 38 years' operation since 1964, has been recovered in October 2001. It is a complex art theme park including a lodging facility containing various art contents in its gallery, museum, modern fine art museum, performance hall and mine-experiencing space

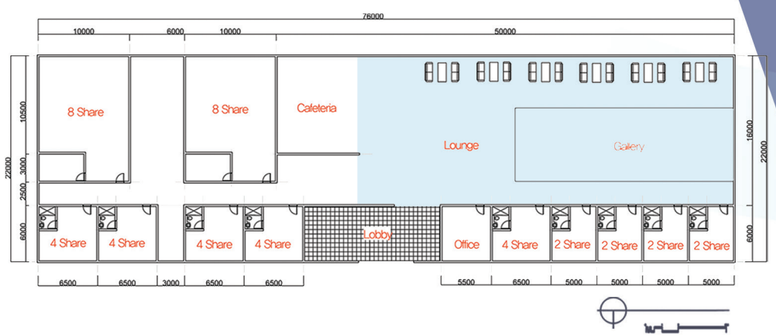


종합사무동 건물
Total office building



탄광이 있던 당시, 사무 공간과 함께 광부들이 동시에 사용하던 공동 샤워실, 갱도를 움직이는 엘리베이터 운전실 등이 있던 종합 사무동 건물이 예술가들의 손길을 거쳐 삼탄 아트 센터로 재탄생했다. 본 건물 4층에 레지던스 룸이 있어 방문객이 숙박 할 수 있도록 운영되고 있다.

The general administration building with shower rooms, which could be used by miners at the same time, the operation room for the elevators in mine gallery and administration space are reborn as the Samtan Art Center by the hand of artists. There are residence rooms on the 4th floor of this building for the lodging of visitors.



BACKGROUND

청정의 아름다운 자연을 느낄 수 있는 강원도의 산 자락에 위치한 본 건물은 다양한 컨텐츠를 갖고 있는 복합 예술 테마 파크이며, 근처에는 리조트, 카지노 등 다양한 오락 시설이 위치해 가족 단위 관광객이나 외국인 관광객의 유치에 최적의 공간이다. 그러나 폐광을 복원했다는 재미있는 이야기가 있는 공간임에도 불구하고, 독자적인 개성 있는 숙소 디자인이 부족한 상황이다.

This building is located at the foot of mountain in Gangwon-do, where visitors can meet clean and beautiful nature. It is a complex art theme park with various contents and a great place for family tourists and foreign visitors by having various entertainment facilities nearby such as a resort and casino. The space has the interesting story of having recovered a closed mine; however, its lodging facility does not have unique design with personality.

PROCESS

보석과 광물을 찾아내 발굴하던 탄광을 재복원 한 건물
A building which recovered a mine, where jewels and mine products were found and mined

탄광 Mine

보물 Tresure

보물찾기 Tresure Hunt

지도 Map

기호의 분석
Analysis of the sign
지리 정보가 표현되고 분석되는 과정에서 정보 전달자로서의 지도의 기능
The function of a map as an information transmitter during the process of expressing and analyzing geographica l information.

구성주의
Constructionism
선과 면들의 흥미로운 구성
Interesting constitution of lines and planes

2차원을 이루는 선,
3차원을 이루는 면
Lines making 2D, planes making 3D

길찾기
Get Directions
2차원의 지도를 통해, 3차원 요소인 구체적 형태와 공간을 찾아 낸다.
Finds 3D-element concrete forms and spaces through 2D map

여행에서 느끼는 심미적 경험
Aesthetic experience felt during travel

CONCEPT

게스트 하우스에 들어오는 순간 지도 속으로 뛰어 들어 보물지도의 표식을 따라 보물 찾기를 하는 듯한 기분좋은 체험.
이곳에서 자신이 찾게 되는 보석은, "나 자신의 소중한 추억" 그리고 "여행지에서 겪을 수 있는 특별한 체험".

Visitors would feel great experience, in which they jump into a map and hunt treasure along the marking on the treasure map when they enter the guest house.
The jewels found here is 'precious memory of self' and 'unique experience in a travel place'.

REDESIGNED SPACE





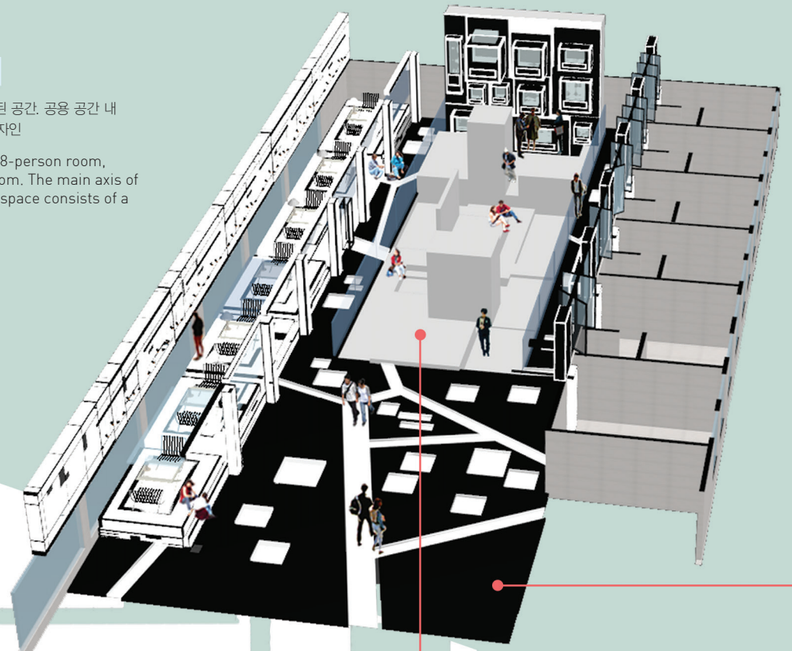
지도에서 보이는 지리적 표상의 형식과, 구성주의적 해석을 형상화 한 선과 면의 조성을 통해 2차원에서 3차원으로의 만남을 보여준다.

It shows the encounter between 3D and 2D by way of the form of geographical symbol seen on the map and the constitution of lines and planes, which embodied its constructivist interpretation.

ISOMETRIC

8인실, 4인실, 2인실로 다양하게 구성된 공간. 공용 공간 내 로비, 라운지, 갤러리를 주축으로 리디자인

It has variety of space including 8-person room, 4-person room and 2-person room. The main axis of the Re-design for common-use space consists of a lobby, lounge and gallery.



Gallery

다양한 높낮이와 면적을 가진 벽과 벽 사이를 지나면서, 벽들로 구분되어 폐쇄적인 공간에서 안정감을 느낄 수 있다. 그렇게 이 벽의 너머에는 무엇이 있을 지 궁금증이 배가되는 일종의 시퀀스를 경험하게 된다.

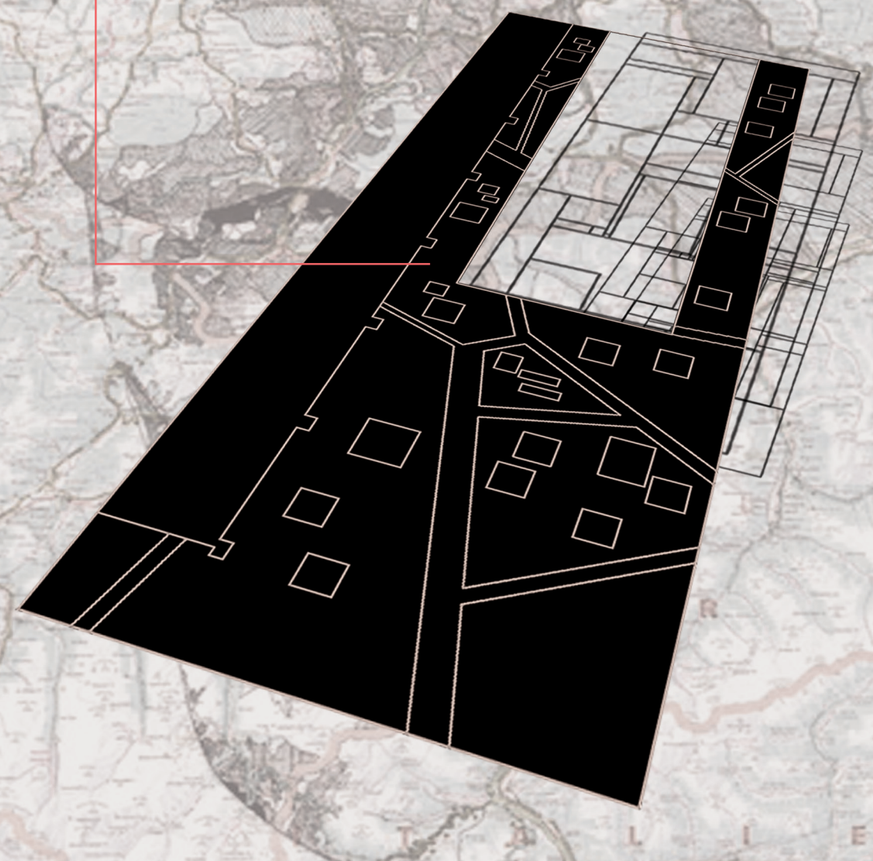
Visitors can have the sense of stability in the closed space partitioned by bricks while passing through the alleys between walls with different heights and areas. They feel certain sequence as their curiosity increases while guessing what would be there over a wall.



Floor

완벽히 새롭고 낯선 장소에 떨어져 오직 지도에만 의지해 행선지를 향해 길을 찾아간 경험이 있을 것이다. 2차원의 지도 속의 선과 면을 보며 불안감과 두근거림, 약간의 긴장감 속에서 지도의 길을 따라 걷다가 맞이하게 된 목적지에서 고개를 들었을 때, 눈앞에 보이는 아름다운 모습에 우리는 벅찬 감동을 받게 된다. 맞이하게 되는 목적지는 감동을 주지만, 그 과정 속에서도 또 다른 재미가 있다. 목적지를 찾아가면서 낯선 골목 골목 사이를 걷고, 처음 보는 건물과 사람들의 사이에서 오는 새로운 자극과 낯선 것에 대한 호기심은 여행 중에 얻을 수 있는 기쁨 중 하나다. 이런 감동의 재현을 돕고자 바닥 이미지를 단순화시킨 지도로 구현했다.

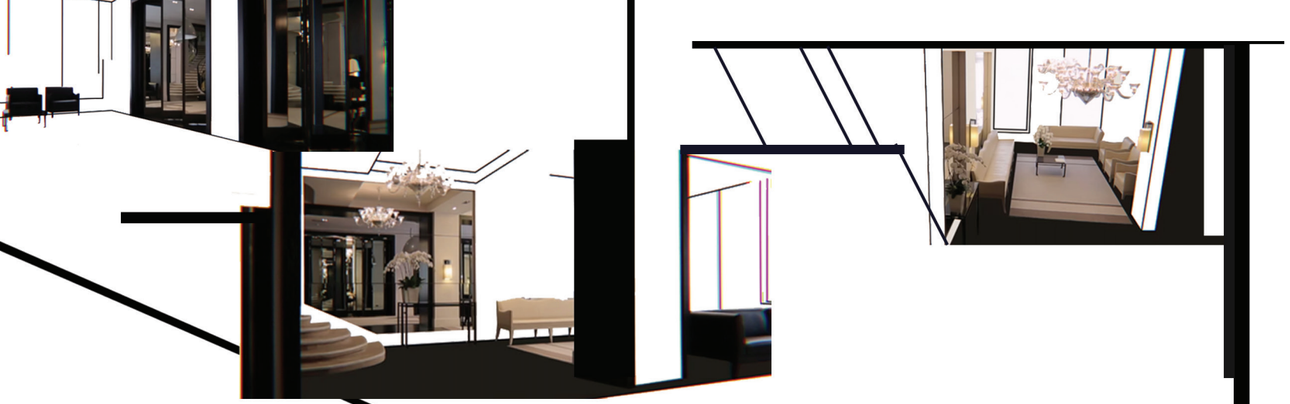
You may have an experience at a perfectly new and unfamiliar space trying to find a destination depending only on a map. You would walk along the road shown as lines and planes in 2D map with anxiety, heart-pounding and some tension. When you would arrive at the destination and look up, you would deeply moved by the beautiful scenery in front of you. While the destination would move you, there is another fun in the process of finding the destination. You would walk in an unfamiliar alley and get stimulated by the buildings and people you meet for the first time. Curiosity on unfamiliar things is one of joys we can feel during a travel. In order to produce such impression, we realized the floor image as a simplified map.











Wall of Memories

당신이 여행지에서 얻은 소중한 것은 무엇인가? 값지거나 좋은 물건만이 반드시 소중한 것은 아니다. 모서리가 닳은 작은 티켓, 매일 매일 들고 다녀 천이 다 헤진 인형, 낙서가 적힌 구겨진 종이 조각이라도 의미를 부여하면 소중한 물건이 된다. 투숙객은 자신의 여행의 추억이 깃든 물건을 가져와서 이 벽을 채우고, 채워진 물건들은 지층 퇴적 사이에 박혀 누군가 발견해 주기를 기다리고 있는 보석처럼 아름다운 오브제가 된다.

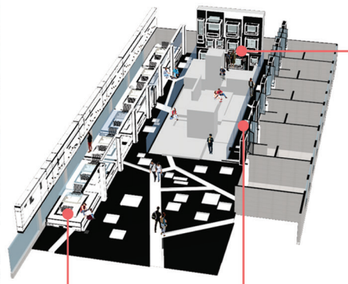
What precious things you get at a travel destination? It is not true that only valuable or good things are precious. A small ticket with worn edge, a doll with worn cloth by carrying every day or a crumpled piece of paper with graffiti on it can become precious things when they are given certain meanings. Lodging guests will bring things with their memories on travel and fill this wall. And the things buried in the sedimentary layer will become beautiful objet like jewels waiting for somebody to find them.

투숙객은 게스트 하우스에 들어와서 지도를 연상시키는 바닥을 따라 발걸음을 옮기고, 갤러리에 구성된 높고 낮은 벽의 사이로 돌아다니며 탐험과도 같은 경험을 한 후, 감동을 품고 숨어 있던 커다란 벽에 당도하게 된다. 감성을 자극 하는 여러 가지 물건 전시를 통해, 이 커다란 벽은 관찰자에게 특별한 감정을 불러 일으킨다.

Guests enter the guest house, walk along the floor which looks like a map, go around between high and low walls in the gallery, have an expedition experience and finally arrive at a huge hidden wall, which will give deep impression. This huge wall gives a special feeling to an observer by way of displaying various objects, which stimulate the feeling of people.



Lounge & Furniture



선이나 면과 같은 평면적인 요소들로만 이루어진 공간으로 보이지만, 이것들이 집약되어 3차원적 요소로 변모하여 공간과 가구를 구성한다.

The space may look like 2D elements such as lines and planes, however, they get together and change to 3D elements making space and furniture.





Hong - Dae

1. 홍대 상권의 확장으로 풍부해진 유동인구
   (소비성향이 강한 20 ~ 30대, 외국인이 대부분)
2. 거리문화의 발달로 볼거리 풍부
3. 다양한 종류의 소비재 상점들이 있음
4. 지하철 (홍대입구역, 합정역) , 공항철도 (8분 내외)
   도로 등 교통의 편리

SITE

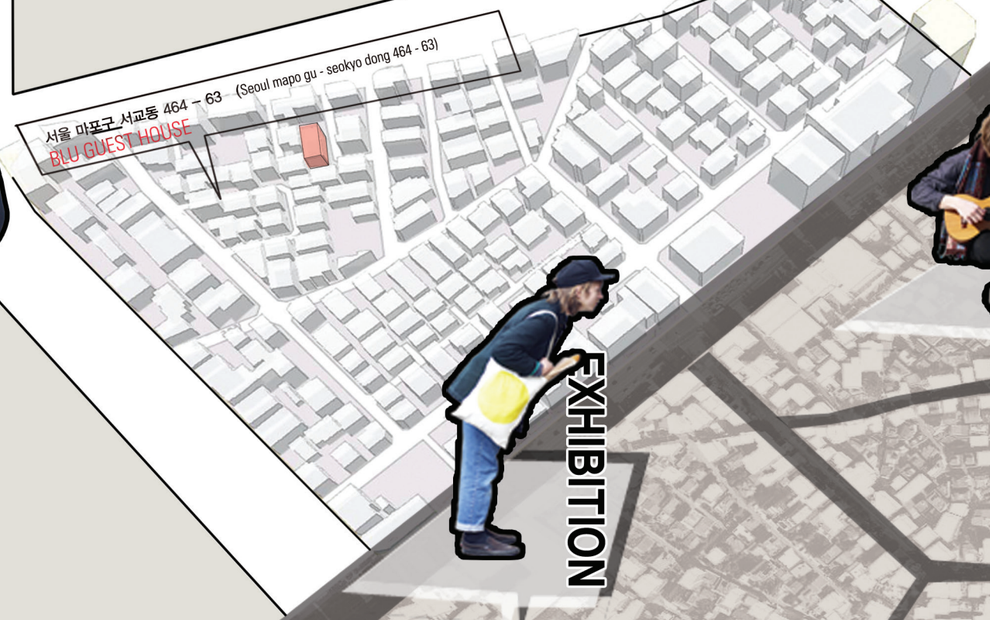
대지면적 : 83.7 PY

홍대입구역 1번출구 인근에 위치한 게스트하우스로 1층은 투숙객 외에 외부인도 사용가능한 카페 겸 전시공간으로 활용되고 있다. 1층을 포함하여 총 4층건물 인 BLU GUSET HOUSE. 본관과 50M 떨어진 곳에 작은 별관이 위치하여 있다. 본관이 여관형 게스트하우스인 것에 비하여 별관은 주택형 게스트하우스 이다.

Land area : 83.7 PY

This is a guest house located near the No. 1 Exit of Hongik Univ. subway station, the first floor of which is used as cafe and exhibition space. This BLU GUEST HOUSE consists of total 4 floors including the first floor, and the annex building is located at 50m distance from the main building. While the main building is an inn-type guest house, the annexed building is a house-type guest house.







MUSIC



FASHION

EXHIBITION



PLAYGROUND














TO RECOVER ;

이전의 홍대를 바라보다
LOOKING AT THE HONGIK OF BEFORE

BACKGROUND

마포구 동교동 165번지에 있는 홍대입구역. 개통전의 임시 역명은 동교역이었다. 인근에 홍익대학교가 있어 대부분 20대 젊은이들이 모이는 지역이자 예술문화가 존재 하기로 이름 난 곳이다. 그러나, 요즘 젊은 예술가들을 위한 홍대의 문화가 유흥가, 즉 상업지구로 바뀌어가면서 홍대만의 정체성을 잃어가고있다. 지금도 계속하여 지속되고 있는 잘못된 홍대문화 속에서 홍대로 여행을 오는 여행객들의 표정은 점점 더 어두워지고 있다. 그래서 우리는 이러한 문제점을 보완하고자 정체성을 잃은 홍대라는 타이틀 안에서 계속해서 생겨나고 있는 게스트하우스들, 그리고 그 속에서 고립된 여행객들을 위한 게스트하우스를 만들어 나가고자 한다. 기존의 홍대만의 특색을 가지고 발달된 골목, 그리고 그 골목마다 형성된 홍대의 문화를 여행객들이 간접적으로 경험할 수 있는 게스트하우스를 설계하며 잃어버린 홍대 문화를 조금이나마 되찾을 수 있는 기회가 되기를 기대한다.

Hongik Univ. Subway Station located in 165, Dongyo-dong, Mapo-gu. The temporary name of this station before opening was Dongyeo Station. Hongik University is located near the station, so it is famous for the gathering of young people in their 20s, arts and culture. However, as this Hongik Univ. culture for young artists is transformed into entertainment culture, that is, commercial culture, it loses its identity. The travellers to Hongik Univ. feel blue under this trend on the wrong direction. In addition, there are increasing meaningless guest houses which is not the rest place for the communication with travellers. The proposed guest house is intended to solve such problems and to provide a guest house for the travellers who are isolated in Hongik Univ. culture losing its identity. A guest house is designed to allow the travellers to experiences the alleys developed with the characteristics of existing Hongik Univ. and its unique culture with the hope that it can contribute to recovering the lost Hongik Univ. culture.

여기 홍대 맞아요?
Here is Hongik Univ, right?



예전의 홍대 : 젊은 예술가 들을 위한 홍대
Past in Hongdae : the place for young artist

요즘의 홍대 : 상업공간으로 변화된 홍대
Today's Hongdae : changed place for commerce

증가하는 게스트하우스, 그러나
Increas guest house, however



증가하는 여행객들
Increasing travelers

증가하는 게스트하우스
Increasing guest house

혼란
confusion

MOVITE



골목 :

큰 길에서 들어가 동네 안을 이리저리 통하는 좁은 길을 의미한다. 전 세계 어딜 가든 작은 골목은 참 매력적이다. 나라마다 간직하고 있는 역사나 문화의 흔적도 작은 골목에서 더 찾기 쉽다. 큰 길은 많은 사람이 스쳐 가면서 빠르게 자리를 내주는 곳이라 계속 새롭게 변화되니까 말이다. 또한 골목을 거닐다 보면 우연한 순간들도 포착된다. 홍대 골목에서 우연히 하늘을 올려다 본 그 순간, 언제 어디서 일어날지 알 수 없는 그 기억들을 게스트하우스 안에 담아내고자 한다.

Alley :

Alley means a narrow road branched from the main road, passing through all over the town. A small alley is so attractive in any place in the world. It is easier to find the traces of history or culture of each country, because the main road is changing rapidly where many people pass through and rapidly gives a space for new things. In addition, an accidental moment can be caught in alley. The moment when I look at the sky in Hongik Univ. alley, I want to embody such moment and memory which cannot be anticipated regarding when they will occur in this guest house.

HOW TO











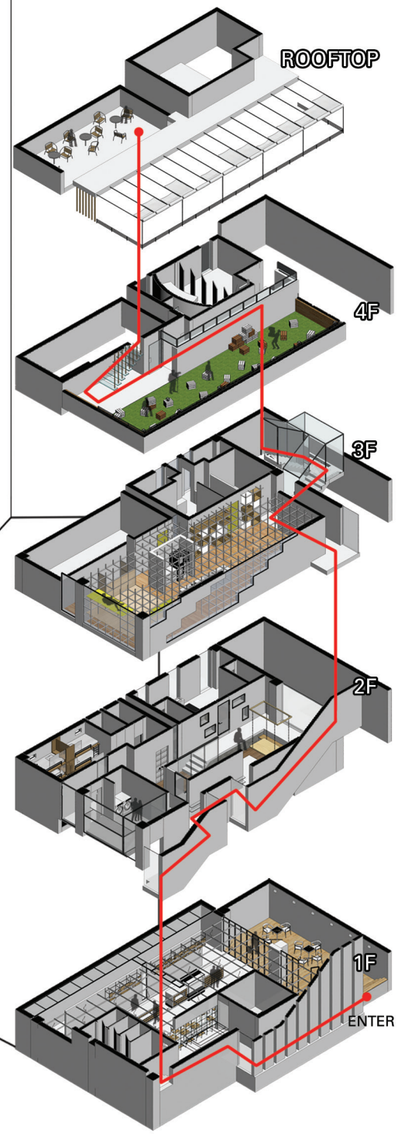
예전의 잃어버린 홍대 문화를 골목 안에 담아내어 간접적으로 기존의 홍대 문화를 경험 할 수 있는 게스트하우스를 만들어 간다.

This guest house will be built as a place which embodies the lost Hongik Univ. culture in the alley and allows guests to experience the old Hongik Univ. culture.

층별컨셉
Each level of concept

1층 : 전시
2층 : 패션
3층 : 놀이터
4층 : 음악

1ST FLOOR : EXHIBITION
2ND FLOOR : FASHION
3RD FLOOR : PLAYGROUND
4TH FLOOR : MUSIC



FLOOR PLAN

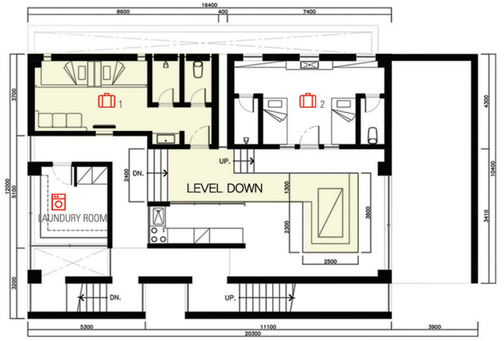
1ST FLOOR PLAN : EXHIBITION



레벨 차를 이용한 게스트하우스 이용객들을 위한 전시공간과 가벽을 이용한 모든 방문자들을 위한 홍대문화 전시 공간이라는 두 개의 골목을 형성한다.

2 alleys such as the exhibition space for the users using the level difference and the Hongik Univ. culture exhibition space for all visitors will be formed.

2ND FLOOR PLAN : FASHION



레벨 차를 이용하여 기대어 쉬거나 앉는 등 골목에서 이루어질 수 있는 다양한 행위를 할 수 있도록 하며 유리를 이용한 벽의 디자인으로 패션 골목을 형성한다.

Using the level difference will allow the users to make a wide variety of performances which can occur in the alley such as leaning or resting and a fashion alley will be formed with the wall designs using glass.

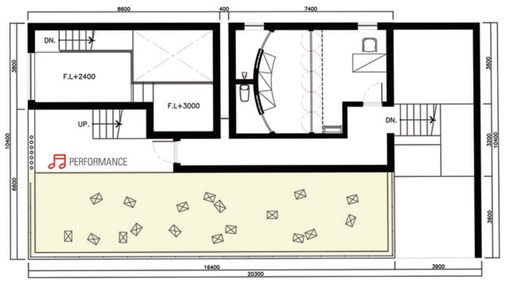
3RD FLOOR PLAN : PLAYGROUND



정글짐을 이용한 골목을 형성하고 정글짐에서 일어날 수 있는 행위들을 적용시켜 공용공간이 한군데 모이도록 한다.

An alley will be formed using jungle gym, and the public spaces will be gathered at one place by applying the actions which may occur in the jungle gym.

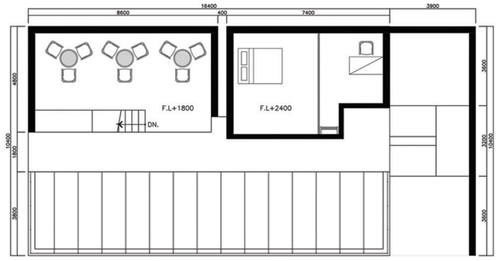
4TH FLOOR PLAN : MUSIC



모듈형 박스를 이용하여 사용자들 스스로 자유롭고 다양한 행위와 동선을 만들며 음악을 즐길 수 있도록 한다.

Using module box will the users to make a wide variety of performances and traffic lines by themselves and to entertain music.

ROOF TOP PLAN



DESIGN PROCESS

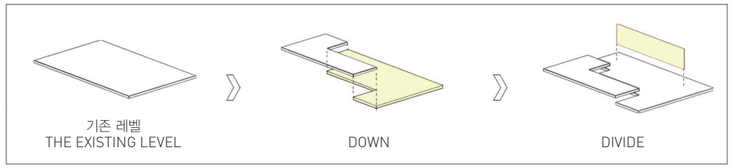
기존 게스트 하우스의 길거나 넓은 공간이 아닌 직사각형의 형태 안에서 동선을 길게 늘어뜨려 골목을 나타낸다. 기존 외부에 있던 계단을 내부로 끌어들이고 수직적 동선을 수평적으로 늘어뜨려 계단 골목을 형성한다. 1층, 2층은 레벨차이를 이용하여 골목을 형성하여 자유롭고 다양한 소통을 한다. 3층은 놀이터의 정글짐을 이용한 골목을 형성하여 정글짐에서 일어날 수 있는 다양한 행위를 이용하여 공용공간과 사적공간의 경계를 무너뜨린다. 4층은 벽체와 모듈형 박스를 이용하여 상황에 따라 유동적인 골목을 형성한다.

Instead of long or wide space of the existing guest house, the traffic lines are lengthened with a rectangular shape to represent the alley. The stairway which used to be located in the outside is brought into inside, and the vertical traffic line is arranged horizontally to form the stairway alley. The first and second floors form alleys for free and various communication using the level differences. The third floor forms an alley using jungle gym to break the boundary between public space and private space using a wide variety of actions. The fourth floor uses the module type box to form flexible alleys depending on situations.

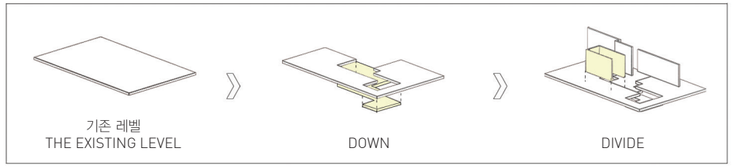


1 레벨차이를 이용하여 골목의 깊이감을 나타낸다.
The depth of alley is expressed by the level differences.

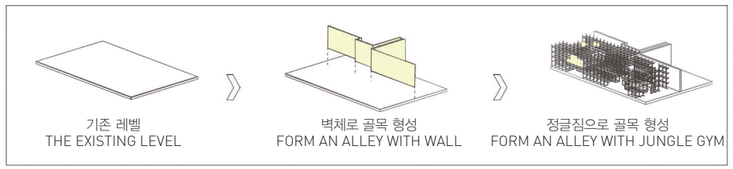
1st floor plan



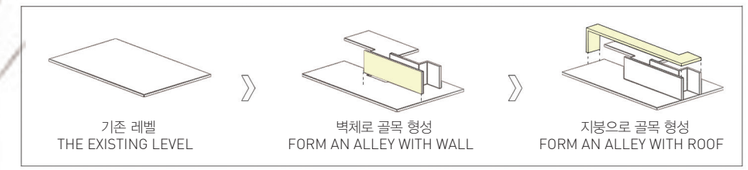
2nd floor plan



3rd floor plan



4th floor plan



2 공용공간과 사적공간의 경계를 무너뜨린다.
The boundary between public space and private space is broken down.

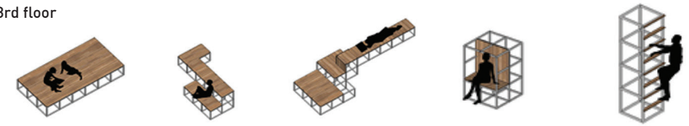
자유로운 골목을 형성하여 이용객들 스스로 자유롭고 다양한 소통을 할 수 있도록 한다.

Forming free alley allows the users to get involved in free and various communications.

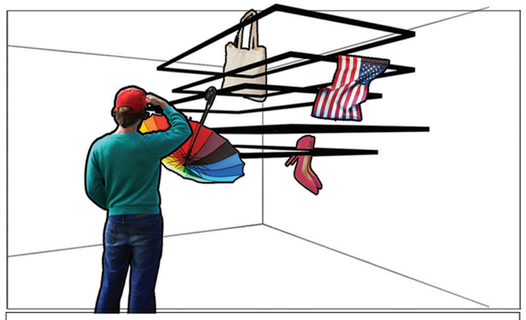
1st floor & 2nd floor



3rd floor



USER PARTICIPATION DESGIN



1st FLOOR 01

이용객들이 여행에 필요한 물품을 걸어 남기고 감으로써 프레임이 전시공간으로 만들어진다.

The users leave the articles necessary for travel by hanging them to transform the frame into an exhibition space.



1st FLOOR 02

이용객들이 찍은 홍대 사진을 전시하여 갤러리를 만들어 나간다.

Gallary makes by using the picture that visitors take in Hongdae.



2nd FLOOR 01

세탁실의 벽면을 VOID시켜 건조대를 두어 이용객의 옷들로 인한 자발적 쇼윈도우가 만들어진다.

The wall of laundry room becomes void for the clothes of users to create a voluntary show-window.



2nd FLOOR 02

여행에 필요한 물품을 쇼핑백에 담아 제공하여 이용자들의 호기심과 자발인 참여를 유도한다.

Visitors induce to participate design and excite curiosity by giving necessary stuff for travel in shopping bag.



3rd FLOOR

정글짐의 프레임에 이동식 박스를 이용하여 이용객들이 직접 배치하여 벽을 형성.

Using portable box for the frame of jungle gym will allow the users to arrange them in order to form a wall.



4rd FLOOR

모듈형 박스를 이용하여 다양한 행위와 자유로운 동선, 분위기를 유도한다.

Using module type of box creates free traffic lines, atmosphere and traffic lines.

SECTION



4thFLOOR : MUSIC

홍대의 음악문화를 컨셉으로 한 층이다. 홍대의 자유로운 길거리 음악을 느낄 수 있도록 사과박스와 박스형 조명을 이용하여 사용자들이 자유롭게 상자의 위치를 옮겨가며 옥상을 사용할 수 있게 한다. 개별적 캐노피를 이용하여 자연광을 조절하며 리듬감을 느낄 수 있도록 하고 높게 올라온 담벼락에 빔을 쏴서 이용객들이 음악을 들으며 자유로운 분위기 속에서 영상을 볼 수 있도록 한다.

This is the floor with the concept of Hongik Univ. music culture. It uses the apple box and box type lightings to allow the users to use the roof while moving the boxes freely. An individual canopy is used to allow the users to listen to music and watch videos in a free atmosphere.

3rd FLOOR : PLAYGROUND

홍대의 놀이터 문화를 컨셉으로 한 층이다. 홍대 놀이터의 자유로운 분위기를 적용시켜 정글짐을 이용하여 디자인 한다. 정글짐에서 일어날 수 있는 다양한 행위를 활용하여 정글짐 안에 면을 형성하여 눕고, 앉고, 올라가는 등 다양한 행위를 할 수 있도록 한다. 한 쪽 벽에는 이동식 박스를 두어 이용객들이 수납장의 위치를 바꿔가며 사용할 수 있도록 하여 사용자의 자발적 참여를 유도한다.

This is the floor with the concept of playground of Hongik. Univ. It applies the free atmosphere of Hongik Univ. and uses jungle gym in designing it. Using a various actions which may occur in jungle gym allows the users to do various actions such as lying, sitting and climbing. In addition, there are portable boxes for the users to change the storage boxes and induce voluntary participation of users.

2nd FLOOR : FASHION

홍대의 패션문화를 컨셉으로 한 층이다. 공용공간에 패션 골목을 형성하여 걷고 있으면 마치 골목의 쇼윈도우를 보고있는 듯 한 착각을 불러일으킨다. 레벨 차로 형성된 골목에서 이용객들이 자유롭게 앉을 수 있도록 하여 다양한 소통을 이끌어낸다. 또한 쇼핑백 모양의 수납공간을 만들어 사용자들에게 재미를 부여한다.

This is the floor with the concept of Hongik Univ. fashion culture. A fashion alley is formed in the public space, which creates an illusion of looking at show window. The users will be allowed to sit freely in this alley formed with level differences to induce free and various communication. In addition, a storage space in shopping bag shape will provide a new fun for the users. change the storage boxes and induce voluntary participation of users.

1st FLOOR : EXHIBITION

홍대의 전시문화를 컨셉으로 한 층이다. 레벨차이를 중심으로 기존 레벨 공간은 게스트하우스 방문객들을 위한 전시공간, DOWN 된 공간은 카페와 모든 방문자들을 위한 전시공간으로 구성을 한다. 카페 뒤쪽으로 가벽을 세워 형성된 골목 안에 천창을 내어 자연광이 들어오는 갤러리를 두고 홍대만의 자유로운 문화를 전시할 수 있도록 한다.

This is the floor with the concept of Hongik Univ. exhibition culture. Around the level difference, the existing level space consists of exhibition space for visitors, and the down space consists of exhibition space for visitors. A temporary wall is built on the backside of cafe with gallery in the alley with natural light from the skylight to exhibit the unique free culture of Hongik Univ.

















3층 거실
정글짐에 면을 만들어 자유로운 소통과 행위를 할 수 있도록 한다.

3rd FLOOR LIVINGROOM
Jungle gym can act and communicate freely for using board on empty space.

2층 방
침대 아래 공간을 수납장으로 활용해 편집샵의 디스플레이 선반 같아 보이도록 디자인 한다.

2nd FLOOR ROOM
The space under the bed that conjugate in cupboard design to look like the shelf for dispaly in editor shop.

1층 테라스
테라스 바닥의 레벨을 낮추고 담벼락을 높게 올려 깊이감을 주어 골목을 형성 한다.

1ST FLOOR TERRACE
Alley form to low level of terrace floor and put up wall for making depth.



Site

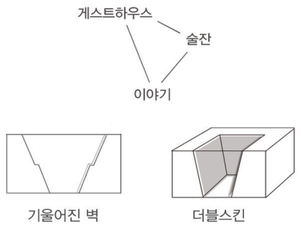
서울특별시 마포구 서교동 463–33
홍대 근처 게스트하우스 여행 정보 센터
Seogyo-dong , Mapo-gu, Seoul 463-33
Travel Information Center near Hong Ik Univ. Guest-house

술잔을 기울이다
Tilt the wall

Design process

게스트하우스는 낯선 사람들이 모여 새로운 이야기를 만들어가는 공간이다. 술은 낯선 사람들의 소통을 원활하게 해주며 술잔은 그런 이야기를 담아간다. 게스트하우스, 술잔, 이야기… 이야기가 담기고 소통하는 게스트하우스 인포메이션 센터를 만든다.

Guest House is the place for strangers to gather and make a new story. Alcohol makes easy to communicate among strangers and glass captures that. Guest house, glass, story… that make the Guest House Information Center which capture a story and communi cate

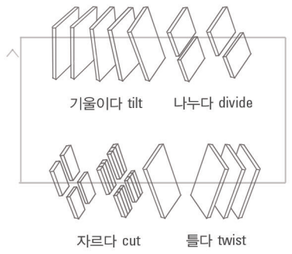


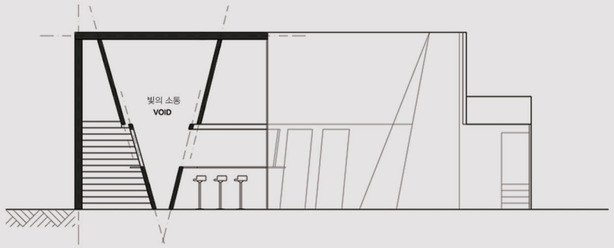


기울어진 벽이 나누어지면서 생기는 틈 **1**
Gap caused by a leaned wall dividing

붙어있는 벽을 나누었을 때 폭에 차이를 주어 틈을 만든다. 천장에서 나오는 자연광은 이 틈을 통해 1층의 bar까지 퍼지게되며 빛으로 소통하는 공간이 연출된다.

Create a gap made the difference in width when div ide attached walls. The natural light coming from th e ceiling spread the first floor on the bar through the gap, then space to communicate with the light is dir ected.

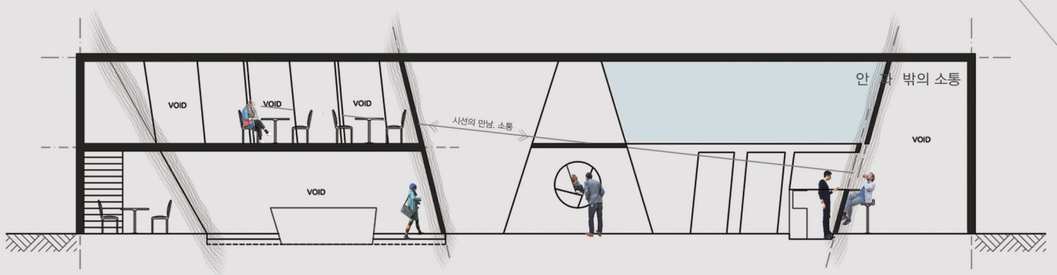




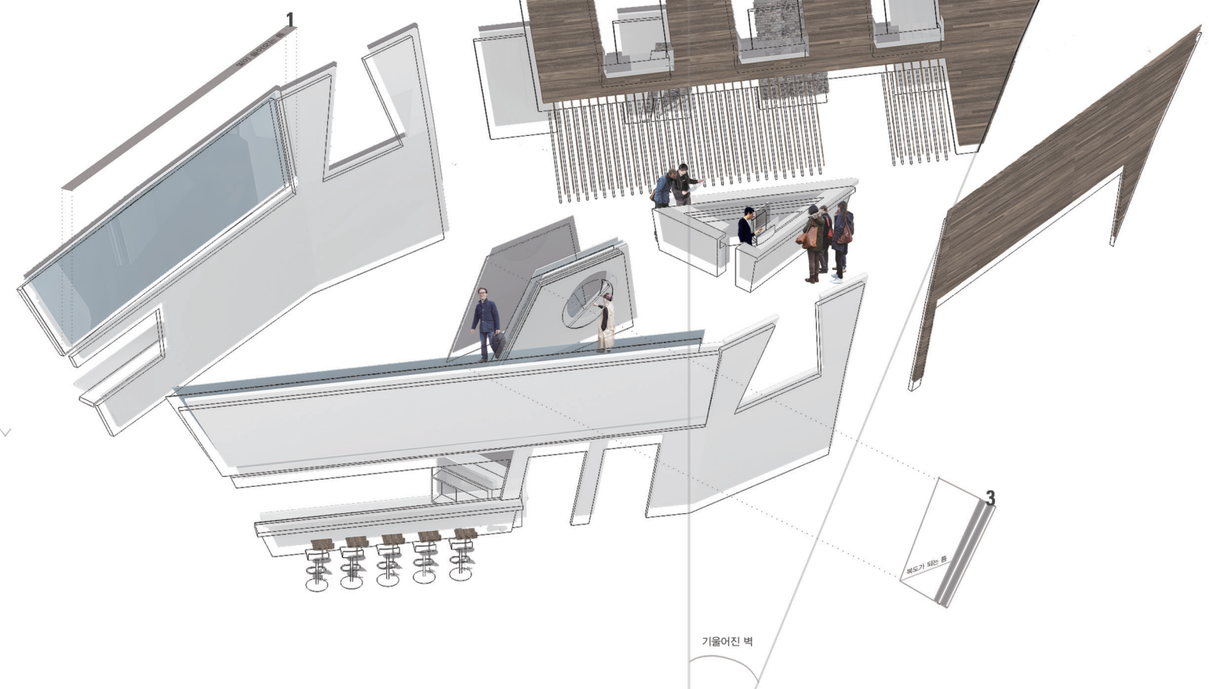
빛이 퍼지면서 생기는 소통
Communicate caused by spread light.

술잔을 연상시키기 위해서 천장을 뚫고 하늘과 빛을 담는다. 빛이 퍼지면서 모든 공간을 하나로 만들어 소통하는 여행 센터를 만든다.

To evoke the glass make a hole and capture the sky and light, making all space to one through the spreading light to establish communicating.



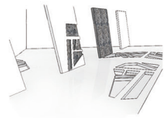
Concept

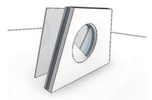


벽을 자르면서 생긴 보이드와 솔리드의 반복 **2**
Repetition made voids and solids cause by cutting wall.

사람들의 위치와 시선에 따라 달라지는 공간을 연출한다. 공용 공간에서 직설적인 시선을 막아 어느 정도의 프라이버시를 지켜주는 역할을 한다.

Directing the space changed by your position and vis ion. It acts to protect the privacy from blunt vision in common use space.





기울어진 벽이 연속되면서 생기는 틈 **3**
The gap caused by continuous leaned wall.

벽과 벽사이가 복도가 되기도 하며 안내판이 되어 사람들에게 정보를 제공한다. 틈 사이로 시선이 맞닿을 때 생기는 소통을 유도한다.

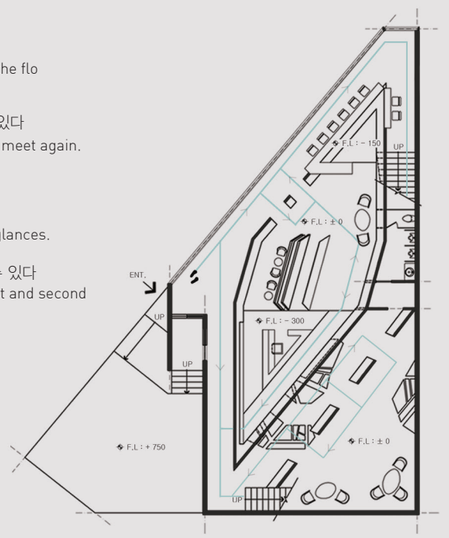
The gap between the wall can be aisle or direction b oard and give a information. that induce communication arised when people's eyes met through the gap

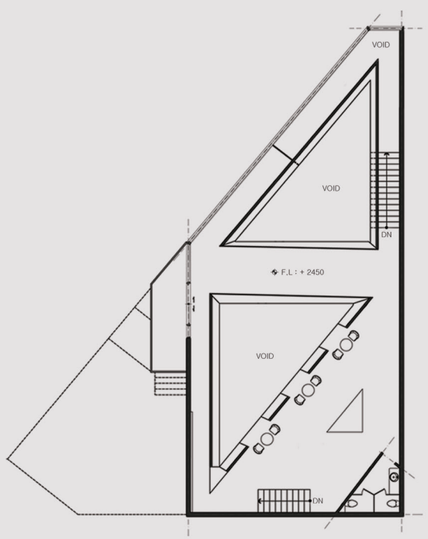
동선이 겹치면서 생기는 소통
Communication through overlapping the flo wof human treffic.

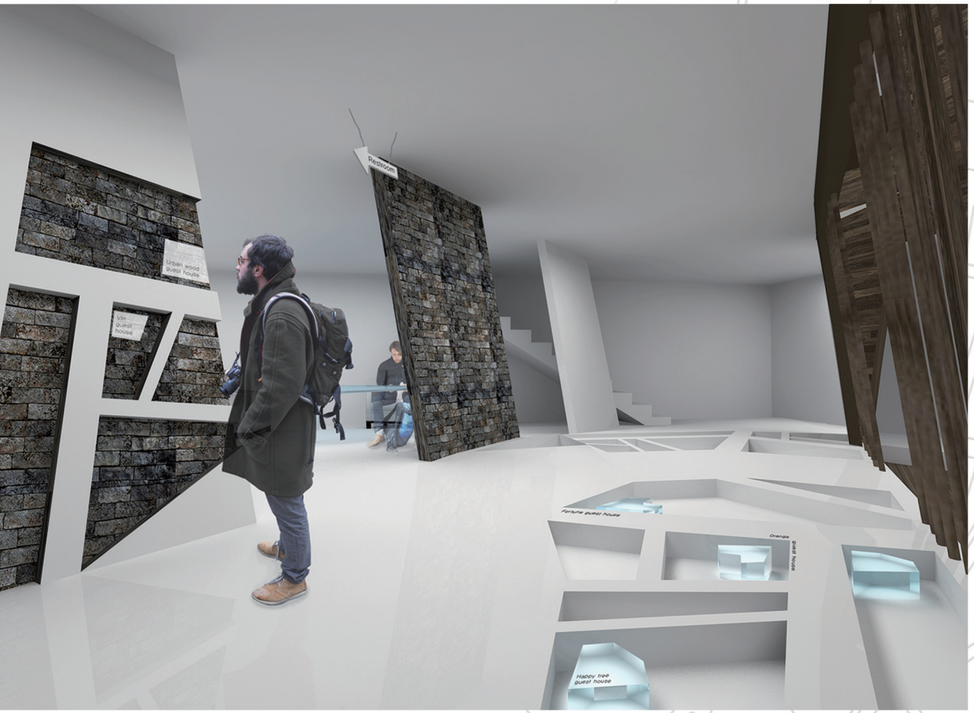
사람들은 어느 곳을 가도 다시 만날 수 있다
Although people go wherver they can meet again.

시선이 만나면서 생기는 소통
Communication through exchanging glances.

사람들은 1층과 2층에서 저로 바라볼 수 있다
People can look each other on the first and second floor.









2nd FLOOR

큐브 모양의 터치 스트린을 달아 교통 정보, 날씨 정보 등 각 종 여행정보를 얻을 수 있다

Attach the cube-shaped touch screen for traffic, weather and some travel information.

바닥과 벽에 지도를 깔아 홍대 근처 게스트하우스 정보를 제공한다.

Spread the map on the floor and th e wall to provide guesthouse near Hong Ik Univ. information.



1st FLOOR



기울인 벽의 중심이 되는 다리는 라운지와 바를 연결시키고, 모든 공간을 한눈에 내려다 볼 수 있다.

A bridge center of the leaned wall connect the lounge and the bar, m ake be able to glance down all of the places.

여행에 관련된 책과 잡지들을 볼 수 있는 공간이다.

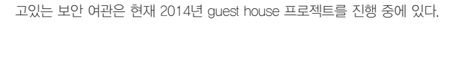
The place to see the books and magazines related to travel.

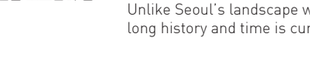












another memory

통의동 보안여관 (1930~2004)

서울 종로구 통의동 2-1번지
아트스페이스보안 1942

1930년대에 처음 문을 연 보안여관은, 서정주 시인을 비롯한 수많은 예술가들이 다녀간 전통을 가진 공간이다. 2004년 사실상 여관의 역할을 다한 뒤에는 다양한 예술가들의 전시가 펼쳐지는 복합문화 공간으로 거듭났다. 빠르게 변화하는 서울의 풍경과는 달리 오랜 역사와 시간을 고스란히 품고있는 보안 여관은 현재 2014년 guest house 프로젝트를 진행 중에 있다.

'Boan' Inn opened in 1930s is a space with tradition which many artists including poet Seo Jeong Ju visited. In 2004, its life as an inn was over. After that, it is reborn as a multiplecultural space where works of many artists are exhibited. Unlike Seoul's landscape which is changing rapidly, 'Boan' Inn containing the long history and time is currently under progress for guest house project in 2014.

01

SITE

서울 종로구 통의동 2-1번지
아트스페이스보안 1942
(통의동 보안여관)











subway
design,art,shopping
history
alley market







보안여관' 을 둘러싸고 형성되어 있는 지역은 광화문을 중심으로 미래와 현재가 공존하는 볼거리가 많은 지역이다. 광화문 광장으로 시민들에게 공간을 부여하자 주변 지역들에서는 예술과 디자인이 접목되었다. 지역이 인기를 끌자 곳곳에 숨어있던 한옥들도 쉽게 마주할 수 있는 곳들이 많다. 또한 주변에 시장과 역사적인 장소가 있어 역사와 문화 예술이 공존하는 개성이 강한 지역이다.

The region around 'Boan Inn' is an area with plenty of attractions including Gwanghwamoon where the past and the present coexist. As a space is provided for the citizens with Gwanghwamoon Square, the surrounding areas become popular with the combined arts and designs. There are also many places where traditional Korean houses hidden here and there are easily found. In addition, there are historical places and markets around so it is very distinctive place with history and culture.

02

BACKGROUND
GUEST HOUSE



불특정 다수를 상대하는 낯선 공간. 그러면서도 우리는 짧은 시간동안 머물렀던 공간에 정이 들기도 하고 새로운 사람을 만나고 다시 재회할 기약을 갖고 헤어지기도 하는 새로운 경험을 가지게된다. 이렇게 자신의 경험과 새로운 경험을 통해 다져지는 행동으로 어떻게 그것을 공간 안에 숨쉬고 소통하는 공간으로 재해석하는지에 관한 이야기를 풀어가고자 한다.

A unfamiliar space where you can encounter many strangers but have a new experience in that you feel attached to the place you stayed for a short time and farewell with the hope to see again. This is the story to reinterpret the action consolidated with experience and new experiences in the space and as a breathing and communicating space.

03

FACADE





01 Before '보안여관' Plan 1F/2F

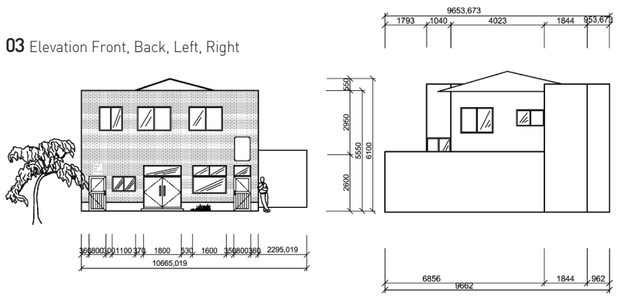
2F/
Public kitchen
Public living room
Public bathroom
2 Dormitori rooms
2 Common rooms

1F/
Guide
Gallery
Cafe
Public bathroom



02 After '보안여관' Plan

03 Elevation Front, Back, Left, Right



Process

Although we focus on a new construction, various attentions are paid to the redesigned one. Boan Inn is the space operated as a gallery having the image of inn. I thought over how to interpret the space in connecting the image of Boan Inn operated in the past
to the guest house. While I was thinking over how to minimize touching the existing stuffs and to show more in Boan Inn, I focused on the space where people from various backgrounds communicate with each other.



프로세스

우리는 새로 지어진 것에 주목하기도 하지만 리디자인 된 곳을 바라볼 때 또한 마찬가지로 다양한 시선들이 오고가기 마련이다. 보안여관은 현재 여관의 이미지를 그대로 보관한 채 갤러리로 운영되고 있는 공간이다. 과거에 운영되었던 보안여관의 이미지를 어떻게 게스트 하우스와 연관지어 공간을 해석할지 고민하였다. 보안여관이 '어떻게 하면 기존에 있던 것들을 최소한으로 건드리면서 더 많은것들을 보여줄 수 있을까?' 고민하면서 게스트하우스로 리디자인 되었을 때 공간 안에서 다양한 사람들이 소통하는 공간이 되는것에 초점을 맞추었다.

ConCept



시간의 흐름을
면으로 해석하다.

The flow of time is reinterpreted as plane.



벽과 문의 경계를
모호하게 하다.

The boundary between wall and door is made ambiguous.



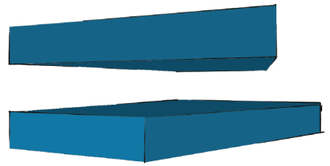
기존에 있던 것을
활용하다.

Existing articles are recycled.



착시를 이용하다.

Illusion is used.



눈에 보이는 착시

공간과 사물 모두 착시가 작용해 서있는 위치에 따라 다르게 보이는 것을 이용한 예이다. 한국의 전통 건축에서 볼 수 있는 마루를 활용하여 착시를 접목 시킨 가구로 보는 각도에 따라 재미있는 공간이 형성된다.

Illusion

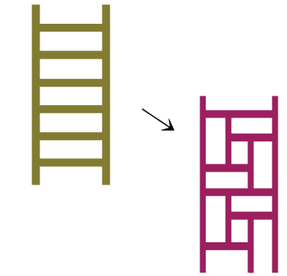
This is the example of using illusion where both space and object are seen differently depending on the standing position. It uses the floor which can be seen in traditional Korean architects to combine illusion. This furniture creates fun space depending on the degree of watching.



다시 사용하기

옛 건물에 남아있던 보안여관의 문은 600X1800cm 밖에 되지 않는 작은 문이었다. 리디자인된 공간에 기존의 흔적을 남기고자 접근하게된 디자인이다. 벽면에 공간을 띄워 간접조명으로 문의 실루엣을 부각시켜 새로운 용도의 소품으로 재탄생 시켰다.
Recycling

The door of Boan In left in the old building was a small door in its size 600x1800. It is the design approaching in order to leaving the traces of the old in the redesigned space. By making space on the wall and highlighting the silhouette of the door, it is reborn as a prop for a new use.

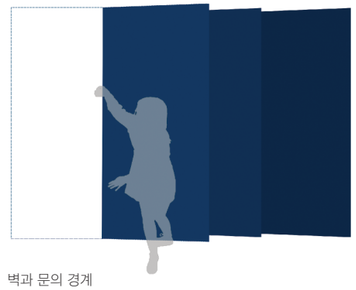


생동감있는 사다리

기존의 사다리의 형식에서 벗어난 한국의 전통 문양을 사다리에 접목시킨 디자인이다. 딱딱하게 규칙적으로 나열된 사다리의 배열에서 벗어나 리듬감을 가진 사다리는 도미토리 침실을 사용할 때 새로운 경험을 느끼게 될 것이다.

Ladder with Sense of Vitality

This is the design to get away from the traditional ladder to combine traditional Korean patterns and ladder. This ladder away from the regular arrangement to have the sense of rhythm will provide you a new experience when dormitory bedroom is used.



벽과 문의 경계

벽과 문을 통해 공간을 구분하고 기능을 나누게되는 일반적인 틀을 벗어나 경계를 모호하게 하여 두 가지 기능이 하나가 되도록하였다. 비스듬히 배치된 이것은 미닫이 형식으로 되어있으며 보안여관의 좁은 공간에서 착안해 나온 디자인이다.

Boundary between wall and door

Getting away from the common frame in which the space is distinguished by wall and door, the boundary is made ambiguous to integrate the 2 functions into one. It is obliquely arranged in the form of sliding door, which is inspired by the narrow space of 'Boan' Inn.

CAFE ZONE



공사로 인해 천장이 무너져 있던 뒷 공간을 자연광이 들어올 수 있는 노출 천장과 기존 보안여관에서 사용했던 문들을 카페에 사용하여 활용도를 높였다.

The exhibition in gallery consists of installation arts and photos, and expansion and contraction of space using the height difference in ceiling was used to add gallery effect to the redesigned space.

GALLERY ZONE

리디자인된 공간에 갤러리의 효과를 더하기 위하여 천장의 높낮이를 이용해 공간의 수축과 팽창을 사용하였다.

To prevent the image from the entrance being highlighted too much, a compartment was installed on the ceiling to hide the part connected to the second floor and shorten the eyesight preventing sight dispersion. In addition, the dark tiles and ceiling were chosen to highlight the counter and the insider of exhibitionroom.





GUEST HOUSE

넓지 않은 구조 특성상 문과 가구의 디자인에 중점을 두었으며 좁은 공간을 활용하기 위해 문을 비스듬히 배치하여 공간의 효율성을 높이고 컨셉에 맞추려 노력하였다.

In the installation space, the platform is elevated to feel comfortable. The angle in the platform is intended to make the space seem to be large due to illusion depending on the angle instead of feeling confined.







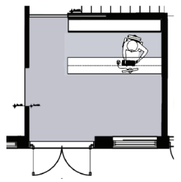
PLAN B

설치 공간에서는 단상에 높이를 두어 작품 공간을 인식하고 단상에 각을 두어 공간이 답답해 보이지 않게 하고 보는 각도에 따라 착시로 인해 공간이 넓어 보이는 효과를 얻으려 하였다.

Leave the installation place in height in phase Leave the work place with angles to feel the recognition in phase It will not be stuffy/ uncomfortable due to the optical illusion occured by the angles, it looks wider t han it is.



01 갤러리 안내 / 매표



입구 정면에 위치한 안내/매표 공간은 입구에서 바라본 이미지가 너무 부각 되지 않도록 천장에 칸막이를 설치하여 2층과 연결되는 부분을 가리고 시야를 단축시켜 시선이 분산하지 못하도록 하였다. 또한 어두운 타일의 바닥과 천장을 선택하여 카운터와 전시장 내부가 돋보이도록 색상을 선택 하였다.

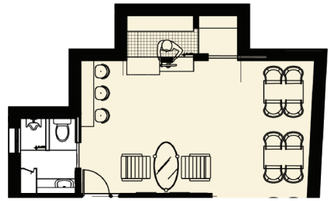
Gallery Info / Ticketing

To prevent the image from the entrance being highlighted too much, a compartment was installed on the ceiling to hide the part connected to the second floor and shorten the eyesight preventing sight dispersion. In addition, the dark tiles and ceiling were chosen to highlight the counter and the insider of exhibition room.





02



카페 내부

자연광으로 비추는 보안여관 뒷 공간에 배치된 카페 공간은 화이트 철제 빔으로 밝은 천장의 밝은 이미지와 같은 색상을 쓰면서 밝은 우드를 사용했다. 천장과 바닥이 대비되지 않는 색상으로 하여 공간을 디자인하였다. 또한 낮에는 보안여관의 기존에 있던 문들을 벽에 배치시켜 공간에 대한 호기심과 흥미를 자극시키는 역할로 사용하고 밤에는 문 뒤에 간접 조명을 넣어 조명 효과를 볼 수 있도록 하였다.

Cafe interior

The cafe space lighted by natural light laid out in the backside space of Boan Inn uses bright wood which is the same color with the bright ceiling image using white steel beam and is not contrasted with the floor color. In addition, the existing doors are arranged on the wall to facilitate the curiosity and interest in the space during night and they indirect lighting behind the door provides lighting effect at night.



03



공용 부엌

ㄱ자 형태로 동선을 정리하여 동선이 자유롭도록 설치하였으며 객실의 평균 인원을 고려하여 배치하였으며 환기나 주변 환경이 잘 보이는 공간에 부엌을 배치하여 여행자들끼리 자연스러운 대화가 오갈 수 있도록 하였다.

Shared kitchen

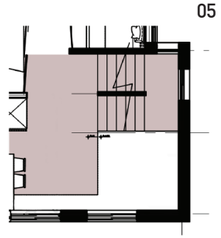
The traffic lines are organized in ㄱ shape to make them free. They are arranged considering the average guests. The kitchen is arranged in the place with good ventilation or good view of surroundings to facilitate natural communication among guests.



05

공용 거실

1층에서 올라오는 계단에서 바로 보이는 공용 거실은 한옥의 마루를 모티브로한 디자인으로 인터넷 검색이나 텔레비전을 시청할 수 있는 공간. 게스트 하우스에 있는 숙박객들이 함께 사용할 수 있는 공용 공간 이다. 또한 짜투리 공간을 활용하여 길게 뻗은 의자는 툇마루의 모티브로 한옥의 단 차이를 공간에 부여하고자 하였다.

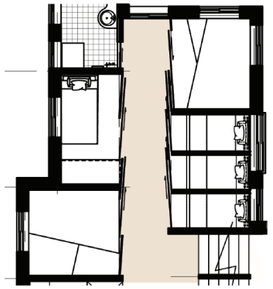


Common Livingroom

The public living room which can be seen from the stairway on the first floor is designed with the inspiration from floor in traditional Korean house. Guest can search internet or watch TV. This space can be shared by the guests. In addition, using the niche space, the lengthy chair is intended to assign the difference in level in traditional Korean house to the space inspired by the gallery.



03



침실 복도

일자로 늘어선 침실 복도에는 조금씩 기울어진 문들의 사이 사이에서 빛이 새어나와 간접 조명의 역할과 더불어 공동체 생활에서 서로가 지켜야하는 에티켓에 신경을 쓸 수 있게 하였다. 미닫이 문으로 게스트 하우스 안에서의 소음을 최대한으로 줄이는 데 목적을 두었다.

Bedroom corridor

On the linear corridor of bedrooms, the lights leaked from a slightly opened door play a indirect lighting and pay attention to the etiquette to be observed in community. The sliding door is intended to minimize the noise of guest house.

What's Your Color?







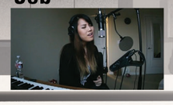












BACKGROUND

사람들은 각자 태생적으로 지닌 본성과 성장하며 겪는 주위 환경. 사람들에 의해 그 성격과 특징이 결정된다. 하지만 그 환경과 주변 사람들의 성향이 비슷하다면? 우리들은 살아오며 자의든 타의든 한 가지 목표만을 맹목적으로 바라보고 나 자신의 진정한 통찰 없이 주위의 물결에 휩쓸려 흐르지는 않았을까. 이러한 매너리즘을 타파하기 위해서 우리는 '새로운 경험' 을 원한다. 누구는 취미를 만들 것 이며 누구는 '여행' 을 떠날 것이다. 여행을 통해 나와 전혀 다른 환경을 느끼고, 전혀 다른 사람을 만나거나 반대로 전혀 다른 환경의 비슷한 사람을 만날 수도 있다. 이러한 '경험' 이 극대화되는 곳. 서로 각자의 개성으로 만나 부딪히고 어울리며 섞이는 공간. 게스트 하우스로 당신을 초대한다. 이 공간에서 당신에게 던져지는 본질에 대한 물음. 바로 What is your color? 당신의 색(개성)은 무엇 입니까.

The personality and characteristics of persons are determined by their surroundings and people. However, what if such surroundings and tendency of surrounding people are similar? We may be shaken by the surrounding flow without true insight into oneself while looking at one target purposely, whether intended or by force. We need 'a new experience' to break out such mannerism. Anyone will make hobby, and anyone will travel. We may feel totally different environment from mine, meet totally different people or similar person in opposite environment through travel. The place where this experience is maximized, a space where they meet each other with one's own individuality, I will invite you to this guest house. The question about the essential asked to you in this space is what is your color?

SITE ANALYSIS

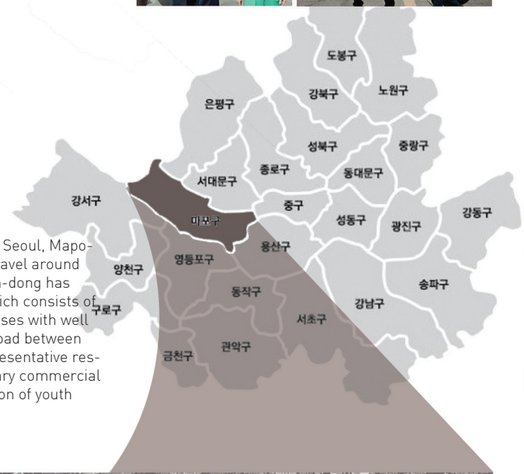
서울시의 수많은 자치구 중 하나인 마포구는 이미 젊은 사람들을 주축으로 많은 문화생활과 여행지들이 즐비한 공간이다. 그 중에서도 연남동은 1970년대 접어든 이후에 정비된 지역이 많아 비교적 산뜻하고 세련된 고급 주택들로 이루어져 있으며 도시계획이 잘 되어 있고 주택과 주택 사이의 도로 또한 넓어서 서울 시내 에서도 대표적인 주거 지역을 형성하고 있었으며 청년 문화지역의 확대로 홍대의 제2의 상권으로 도약 중에 있다.











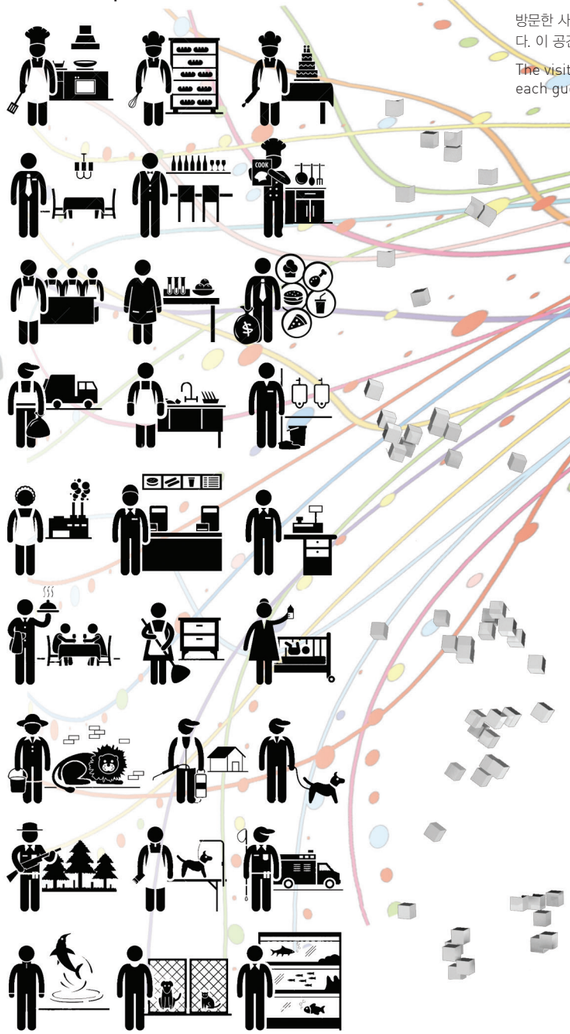
Among many autonomous districts in Seoul, Mapo-gu has many places for culture and travel around young people. Among them, Yeonnam-dong has many places repaired since 1970s which consists of relatively clean and sophisticated houses with well developed urban planning and wide road between houses. Thus, this place forms a representative residential area and leaps into a secondary commercial zone of Hongik Univ. with the expansion of youth culture.



서울시 마포구 동교로 29길 14
3층 연립 주택으로 기존 건물은 흔히 볼 수 있는 일반 가정집에 3층을 증축하여 게스트하우스를 운영 하고 있었다. 별다른 디자인 요소가 없는 이 건물은 숙박이라는 기능적 의미만 가지고 있는 건물이다. 이 곳에서 사용자의 경험과 조화를 극대화하기 위한 디자인이 시작된다.

14 Donggyo road 29 14, Mapo-gu, Seoul
A 3-story multi-unit house, which is operated as a guest house by expanding the ordinary house into 3-floor house. This building without distinctive design elements has only the function as an accommodation facility. The design to maximize the experience and harmony of users begins at this place.

COLORS (People)



최근 들어 급부상 하고 있는 연남동 일대 게스트 하우스는 여행지답게 각양각색의 다양한 사람들이 몰려든다. 그들이 가지고 있는 다양한 경험들과 지식들은 대체 어떤 색 이고 어떤 방식으로 어울리게 될까? 그리고 어떻게 섞여 들어갈까?

Guest houses emerging rapidly in recent attract many people from a wide variety of backgrounds. What colors are the various experiences and knowledge that they have and how are they harmonized? and how are they blended?

DESIGN PROCESS

방문한 사람들을 "큐브" 형태로 추상화 된다. 이 큐브들은 서로 객실에서 반사와 금속에 의해 더욱 형태화 되고 "색" 이 숙성된다. 이 공간속에서 사람들의 "경험" 표출된다.

The visitors are abstracted into a 'cube'. These cubes are more sophisticated by the reflections and metals in each guest room, and the colors are deepened. In this space, the experiences of people are expressed.



"Extraction"

"Extraction"

각양 각색 사용자의 모임

Meeting of users with different colors.



"Crystallization"

"Crystallization"

사용자의 요소 색(개성) 추출 및 형태화 –" 큐브"

Extraction and shaping of user element color (individuality) -"Cube".



"Melts"

"Melts"

사용자 "큐브" 의 붕괴와 혼합

Collapse with a mix of user "cube"

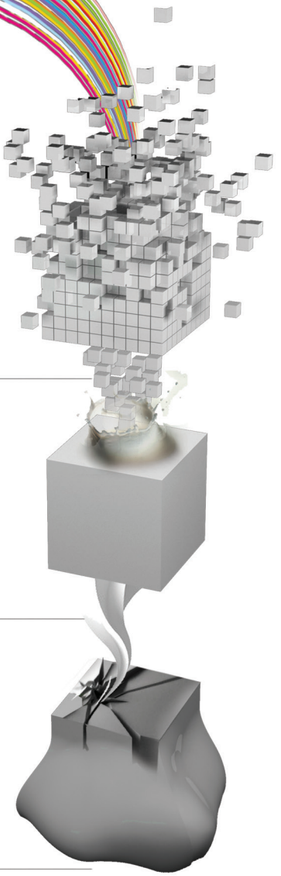


"?-Experience"

"?-Experience"

깨진 큐브속 새로운 색

Broken cube in new colors

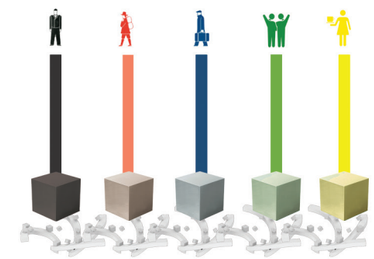




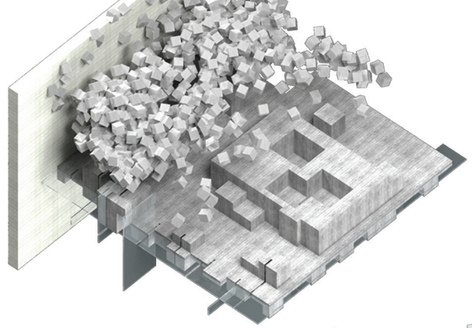
DESIGN CONCEPT

각자의 개성을 지닌 사용자들이 '새로운 경험' 을 위해 여행을 떠난다. 그들 중 일부는 이곳(서울 연남동)으로 모여든다. 그들의 각각의 색(개성)은 배정 받은 객실에서 최대로 발현되고 뿌려진다. 이러한 색들은 공용공간으로 배출되어 섞여 들어간다. 서로 다른 환경에서 성장한 사람들은 자연스럽게 공용공간에 모이고 정보를 공유하며 경험을 나누고 배운다. 이렇게 섞여들어간 이 '색' 의 물결들은 그대로 거실 공간속에서 표현 되며 변형된다.

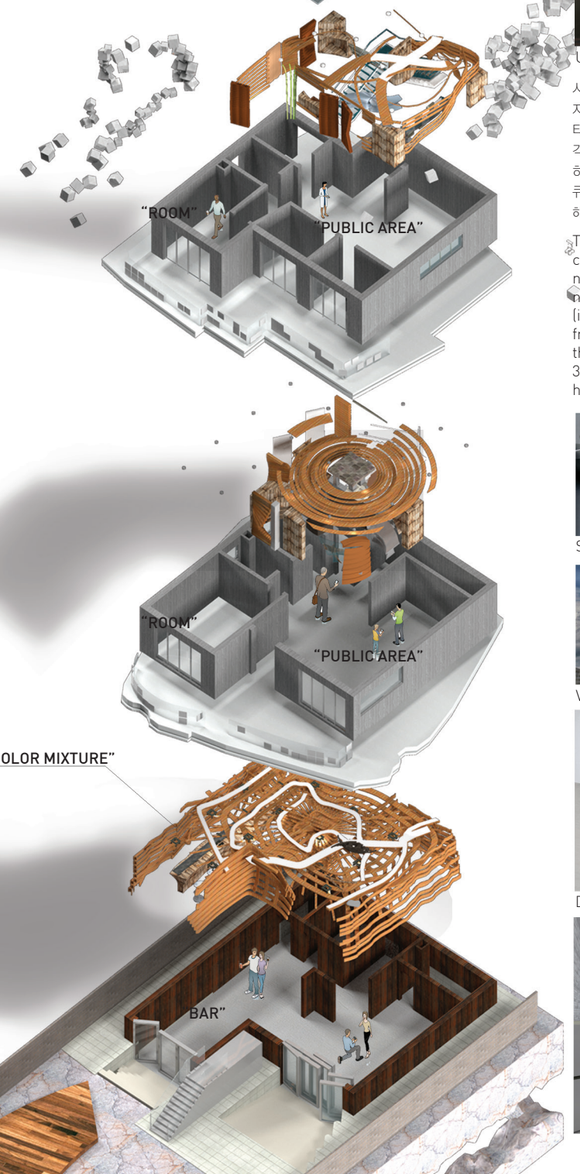
The users who have their unique individuality have travels for a new experience. Some of them gather at this place (Yeonnam-dong, Seoul). Their color (individuality) is maximally expressed and scattered in the guest room assigned to each. Such colors are discharged and blended into the public space. Those who have been raised in different environments gather at the public space naturally and share their information and experiences and learn from each other. The wave of such blended 'color' is expressed and transformed in the living room.















FURNITURE : Tianium cube



Univers

사람들의 색(개성)을 담아내기 위한 공간인 객실 공간에는 사용자의 경험을 극대화하기 위하여 특별한 가구를 사용한다. '티타늄 큐브' 는 색(개성)을 담아내는 특별한 장치로써 사람들은 각자 자신의 짐, 또는 본인의 생활습관에 맞게 자유로이 배치하고 조립하여 가구를 사용한다. 450*450 ,300*300 사이즈의 큐브들로 티타늄 금속을 사용하여 굉장히 견고하고 인체에 무해한 소재로 제작 된다.

The guest room which is a space to contain the color (individuality) of each person uses special furniture to maximize the experience of the user. 'Titanium Cube' is a special device to embody the color (individuality), which is arranged and assembled freely in consistent with their life pattern in using the furniture. Titanium metals are used as 450*450, 300*300 size cubes, which is manufactured with harmless materials.





Surgical steel:Titanium





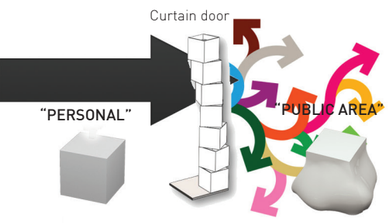
Variation of color

Modular



DIY





FURNITURE : Curtain door

사용자의 경험을 그대로 드러내기 위하여 객실 내부 공간은 매우 직선적이고 미니멀하다. 반대로 공용 공간은 사용자가 움직이는 동선과 경험의 융해를 표현하기 때문에 이 두 공간의 경계선에서 위화감이 발생한다. 이 경계선인 '문' 에는 이와 같은 이유로 특별한 문이 필요하다. 닫혀 있을 때 에는 직선적이나 사용자가 움직이는, 즉 '개방' 했을 땐 손잡이를 중심으로 형태가 무너진다. 공용공간과 이어 졌을 때 문의 형태는 매우 곡선적 이며 불안정해진다. 이 '문' 을 통해 개인 공간과 공용 공간 사이의 개념이 표현된다.

The inside space of the guest room is very linear and minimal to express the experiences of users as they are. On the contrary, the public space expresses the traffic lines and dissolution of their experiences, so a tension occurs at the boundary between these two spaces. The 'door' as the boundary needs a special door for the above reasons. When it is closed, it is linear but when the user moves, that is, it is open, the shape collapses around the handle. When it is connected to the public space, the shape of door is very curved and unstable. Through this door, the concept between private space and public space is expressed.



Curtain door







ROOM

각 객실은 설명한 바와 같이 모두 미니멀 하고 모던한 디자인으로 사용자의 색 (개성)을 드러내기 위하여 모든 장식은 배제된다. 무채색을 사용하여 사용자의 모든 면을 투영할 수 있도록 했다. 가구들은 모두 사용자의 의지대로 변형 가능하며 심지어 침대나 테이블 또한 변형한다.

As explained earlier, each guest room has minimal and modern design, where all decorations are excluded to express the color of user. Using achromatic color, it is designed to project all aspects of users. The furnitures are transformable as the user wishes. Even the bed or table can be transformed.





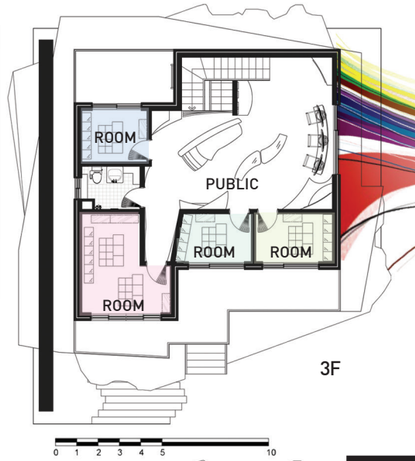
방문한 사람들을 "큐브" 형태로 추상화 된다. 이 큐브들은 서로 객실에서 반사와 금속에 의해 더욱 형태화 되고 "색" 이 숙성된다. 이 공간속에서 사람들은 자신의 "색" 을 표출한다.

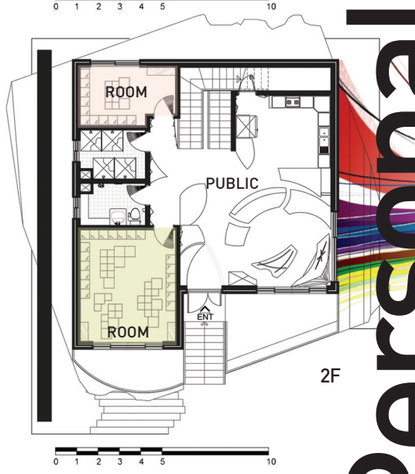
The visitors are abstracted into a 'cube' shape. These cubes are more sophisticated by the reflection and metals in each guest room, and the color is deepened. In this space, people express their colors.



사용자의 각양각색의 색(개성)은 각방을 그 사용자에 맞게 물들인다.

The different color of each user colors each room in consistent with the user.







Personal Public

PLAN

LIVING ROOM

거실공간은 각 방 안에 있던 색 (개성)들이 만나는 장소이며 변형의 장소이자 충돌의 장소이다. 그 동선은 무작위로 펼쳐지며 파동을 이루기도 하고 곡선을 이루기도, 또는 깨지기도 한다. 벽면에 장식된 선적인 가구들은 그 역동적인 움직임을 느낄 수 해주는 장치이며 실내 색들은 객실에 대비하여 어둡고 아늑하게 구성 하여 객실 공간이 주는 예리함을 해소 할 수 있도록 하였다.

The living room space is the place where the color of each room meets, is transformed and collide with each other. The traffic lines are scattered randomly, forms wavelength or curve or break down. The furniture with curves decorated on the wall is the device to provide the feeling of dynamic movement, and the indoor colors are dark and cozy compared to the guest room, which solves the sharp feeling of the space.



3F



2F

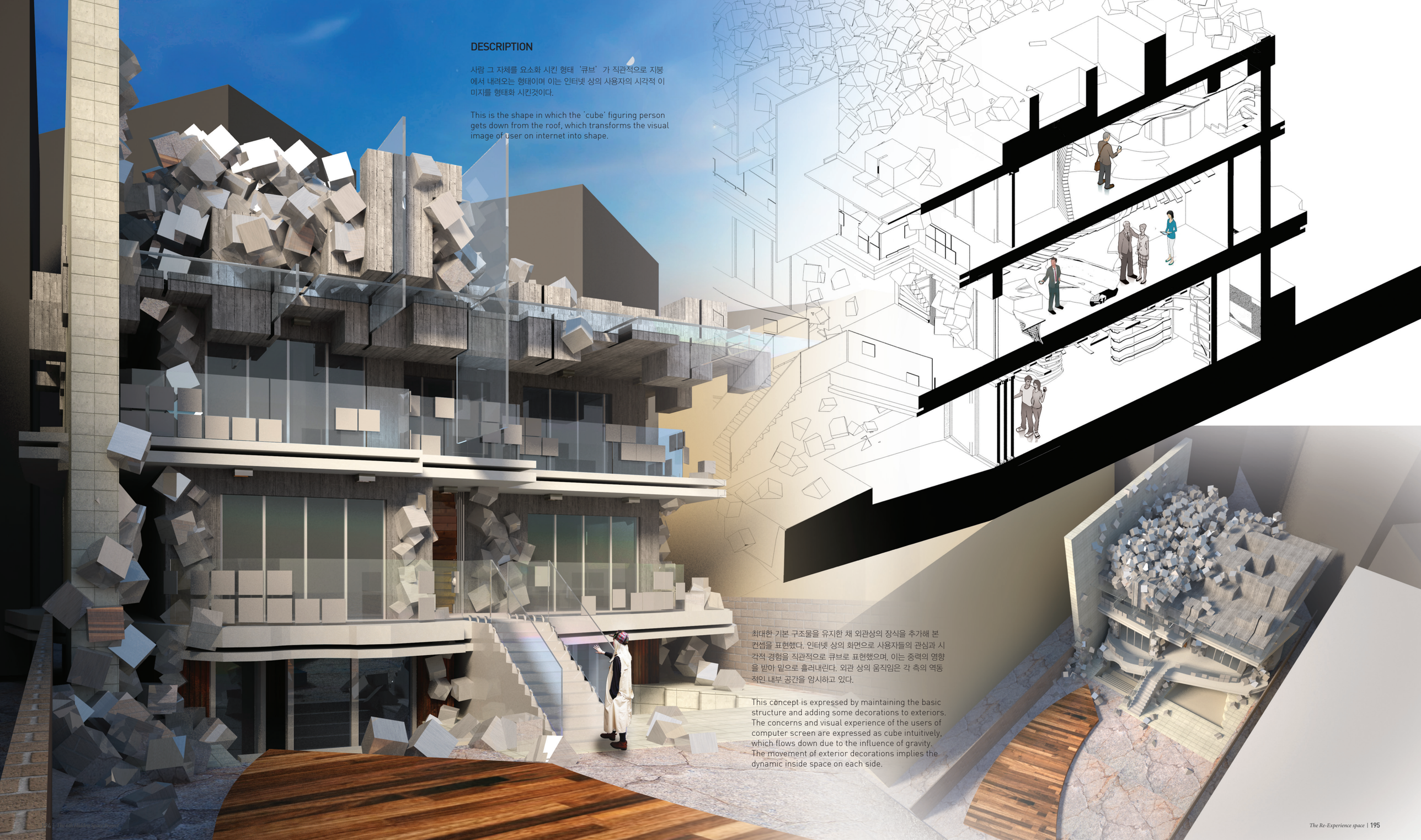


1F

BAR

마지막으로 색들은 중력에 의해 흘러내리듯이 마지막 장소인 bar로 들어온다. 이곳에선 형태가 정해지지 않으며 어떠한 규칙적인 패턴 또한 없다. bar에서의 몽롱함과 같은 느낌의 공간을 연출 했으며 bar의 기능은 물론 비성수기 때와 같이 사용하지 않을 때에는 창고 또는 전시장으로의 역할도 한다.

Finally, the colors come into the bar which is the last place. At this place the shape is not fixed, and there is no regular pattern. It expresses the feeling of dizziness in bar. The functions of bar may be transformed into warehouse or exhibition space when it is off-season.



DESCRIPTION

사람 그 자체를 요소화 시킨 형태 '큐브' 가 직관적으로 지붕에서 내려오는 형태이며 이는 인터넷 상의 사용자의 시각적 이미지를 형태화 시킨것이다.

This is the shape in which the 'cube' figuring person gets down from the roof, which transforms the visual image of user on internet into shape.

최대한 기본 구조물을 유지한 채 외관상의 장식을 추가해 본 컨셉을 표현했다. 인터넷 상의 화면으로 사용자들의 관심과 시각적 경험을 직관적으로 큐브로 표현했으며, 이는 중력의 영향을 받아 밑으로 흘러내린다. 외관 상의 움직임은 각 측의 역동적인 내부 공간을 암시하고 있다.

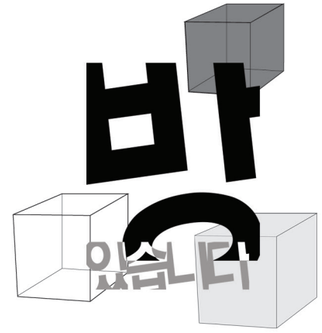
This concept is expressed by maintaining the basic structure and adding some decorations to exteriors. The concerns and visual experience of the users of computer screen are expressed as cube intuitively, which flows down due to the influence of gravity. The movement of exterior decorations implies the dynamic inside space on each side.

The Room



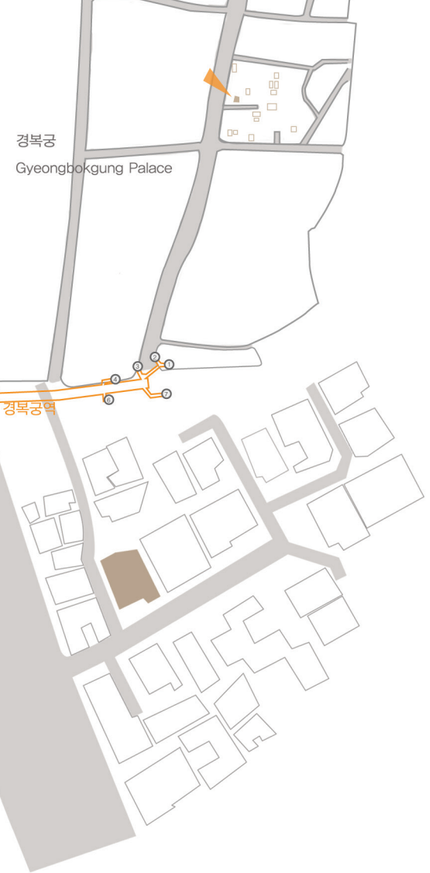
낯선도시에 고단해 있을 관광객들에게 숙소만큼은 편안히 머물 수있는 공간을 주고 싶었다. 편안하다는 기분은 익숙함에서 온다. 사람에게 제일 익숙하게 다가오는 공간은 자신이 항상 머무르는 '방' 이라고 생각한다. 방이 비워져 있다는 것, 방에 사람이 있다는 것을 눈으로만 보아도 알 수 있도록 평상시에 경험해왔던 방의 모습을 시각적 언어로 재해석 했다. 방의 기본적인 모습 '불이 켜진방', '불이꺼진방', '닫힌 방' 을 기본으로 디자인 하여 파사드와 건물내부가 모두 방들로 이루어지게 하였다.

I wanted to provide the best space for tourists to take a rest from an unfamiliarcity. comfort mind comes from adaptable enviornment. People's most adaptable places are their own 'room'. The room emptied that one, so you know that you are in the room, the person perceiving only the eyes were reinterpreted experience came in the room to look at the usual visual language. I designed a room based on 'lighted room', 'closed room' to make facade and inside the building to look like a room.



사진으로도 볼 수 있는 관광지를 직접 찾아가 여행을 하는 이유는 무엇일까? 처음보는 장소에서 낯선이와의 새로운 경험이 우릴 설레게 하기 때문 아닐까? 여행객들은 낯선 도시와의 만남이 뒤로하고 휴식을 취하기 위해 게스트 하우스에 온다. 늘 경험해 왔던 편안한 방의 모습이 새로운 경험이 되어 우리를 설레게 할 것이다.

Why do people actually visit the places where they can see in the picture? Is it because they're so excited to meet with strangers? Tourists come to the guest house to take a rest behind for a strange city.Our adaptable rooms will make us nervous.



SITE ANALISYS

사이트는 서울 종로구 통인동 106번지이다. 3호선 경복궁역에서 도보 5분 거리에 있다. 주변 건물은 대부분 주택이지만 건너편에는 주택을 개조해서 만든 '놋그릇 가지런히' 라는 전통 카페가 있다. 인근에는 경복궁이 있고 뒤쪽으로는 우리나라 전통시장인 통인시장이 있다. 이 밖에도 우리나라 전통을 느낄 수 있는 궁궐들과 성곽, 맛집들이 근처에 있어 외국인 관광객들이 한번 쯤은 머무는 지역이다. 그래서 이 지역의 게스트 하우스를 이용하는 사람들은 대부분 외국인들이다. 특정한 외국인이 아닌 다양한 인종이 모두 오기 때문에 언어의 벽이 있을 것이라는 생각을 했다. 언어의 벽을 무너 뜨릴 수 있는 방법을 모색해 보았다.

The address is 106 tongindong jongrogu seoul where you need to walk five minutes from line 3 gyungbokgung station. There are mostly houses around but there is a traditional cafe across the street. There is gyungbokgung around and Korean traditional market behind. Other than that, there is Korean traditional palace, castle, and famous restaurants around where foreign tourists can visit. Therefore, mostly people who use the guest hosues are foreigners. There is a language barrier because variety of people come there. I searched the way that can break the language barrier through design.

KEYWORD

전 세계 사람들이 구두 언어를 넘어 대화를 할 수 있게 하려면 어떻게 해야할까?

시각적인 언어를 활용하면 될 것 이라 생각했다. 우리는 숙소를 얻을 때 방이 있는지 방은 어디에 있는 지 물어 보게 된다. 이를 시각적으로 건물내부 외부에 표현하여 건축과의 소통이 가능 하도록 하는 것이다. 게스트하우스에서 가장 기본적인 곳은 방이라 생각하며 '방' 을 키워드로 하였고 방의 여러가지 모습을 우린 경험해 왔다. 이러한 경험을 토대로 건축과의 시각적 소통을 가능 하게 하였다.

How can people around the world communicate overlanguage barrier?

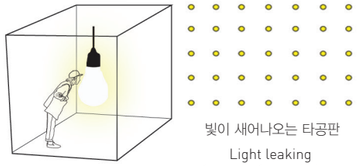
visual language can be used. When we rent a room, we usually ask if there is an available room or where the room is located. We express inside/outside the building visually so we can communicate with the architecture. I think the most basic area in the guest house is a room so i made a 'room' to be a key word and we experienced the many different views of a room. Based on these experineces, visual communication would work.

불이 켜진 방

체크인을 하고 들어와 방이 나갔다는 것을 의미 한다.

LIGHTED ROOM

Light goes on means someone checked-in the room and it's not available anymore.



빛이 새어나오는 타공판

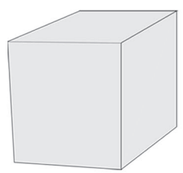
Light leaking
from perforated plate

문이 닫힌 방

객실 안에 사람이 있다는 것을 의미 한다.

CLOSED ROOM

Means that the person in the room.





빛이 새어나오는 문

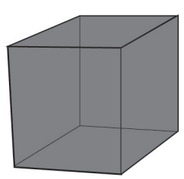
Light leaking
from door

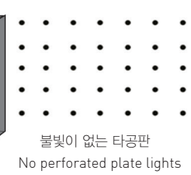
불이 꺼진 방

비어 있는 객실이라는 것을 뜻 한다.

DARKED ROOM

Means that an empty room.

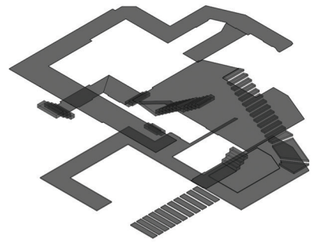




불빛이 없는 타공판

No perforated plate lights

DESIGN PROCESS

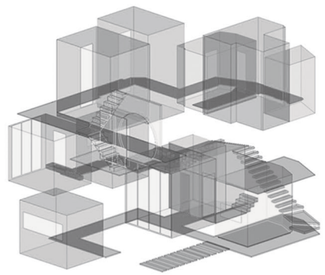


다양한 층고

'방' 이라는 것을 내부와 외부에 표현하기 위해서는 각각의 방이라는 매스가 분명하게 나타나야 한다. 즉 ,매스 들이 서로 붙지 않고 떨어져 있어 개별의 공간으로 보여져야 한다.그러기 위해서는 서로 다른 층고와 틈이 필요하다. 그래서 이공간에는 다양한 층고가 나타나며 이를 뻥 뚫린 가운데에서 봤을때 매스들의 율동이 느껴지게 된다. 그래서 공용공간을 하늘이 트인 건물의 가운데에 배치하여 이 공간의 성격이 잘보여지게 했다.

Variety of floor height

In order to express the inside/outside of the room, each of the room's mass need to be measured.he masses need to be separate to show the space individually. Therefore, they need different layers and gaps. There is a variety of layers and when you see this in the whole you can feel the rhythm of mass. Therefore, I disposed the common use space in the middle of the building.



다양한 매스

다양한 층고 위에 여러가지 모습을 가진 방의 매스들을 얹는다. 빛이 뿜어져 나오는 타공판과 어두운 타공판, 투명한 유리로 되어 방의 모습이 그대로 보이는 공간, 불투명유리에 빛만 새어 나오는 방, 자신의 방 바닥면이 아랫층의 전등이 되는 매스들이 모여 자신도 모르는 사이 건물과 상호작용한다.

Variety of mass

We put the mass on the variety of layers. Light emanating perforated plate and dark perforated plate, with a transparent glass. This is the room look exactly as they appear in space, the frosted glass. Only light room, his room, the floor surface is leaking that the downstairs lights Such as mass gathered to himself unknowingly building and interaction.

파사드쪽 복도의 벽을 유리로 하여
타공판의 변화가 밖에서도 보이게 한다.

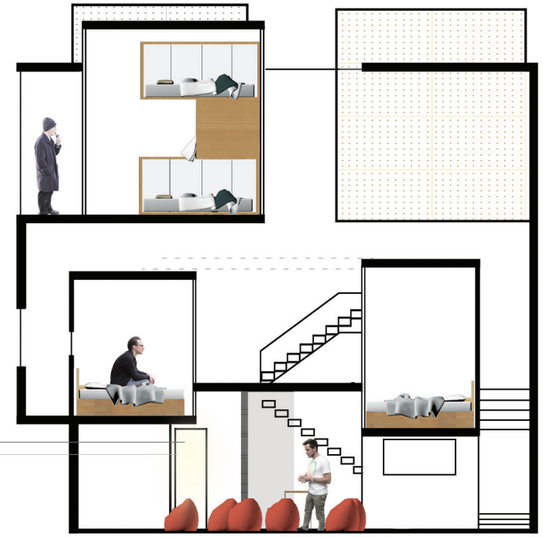
The facade of the wall is made of glass
so the punch can be seen in the outside.

레벨차이를 주어 각각의 매스로 보이게 한다.

Given the difference in level is visible in
each of the mass

사람이 화장실안에 있을 때 불이 켜지는 문

The light goes on when someone is
in the bathroom

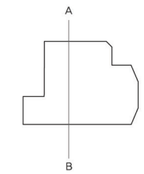


방의 층고를 높혀 옥상위로 튀어나오게 하여 밖에서도 타공판의 변화가 보이게 한다.

we elevated the layer so we can see
the change of the punch in the ouside.

사람이 들어와 불을 켜 구멍으로 빛이 나오는 타공판

perforated plate is on the lights with
people turn coming out the light hole



A–B 단면도
A-B SECTION

방에 틈을 주어 각각의 매스로 보이게 한다.

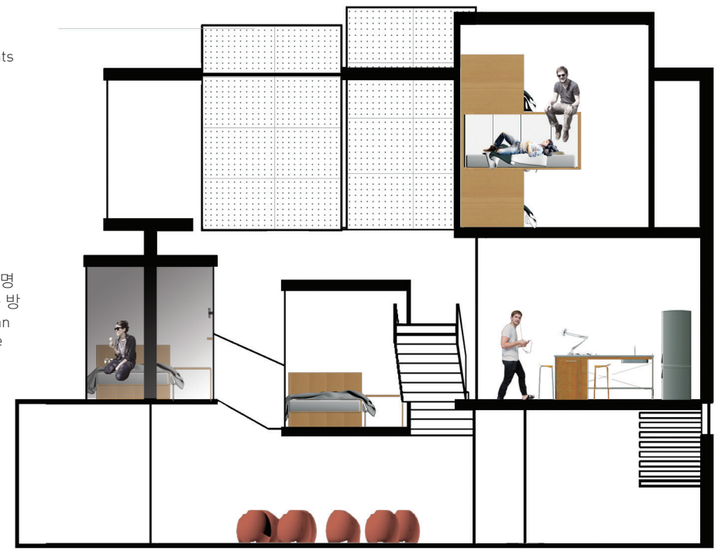
Given the gaps among the room to look at each mass

사람이 없을 땐 어두운 타공판

the punch isn't leaked the lights
when no one in the room

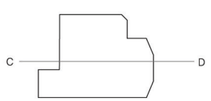
사람이 들어오면 투명에서 불투명 유리가 되는 방

when person come in The tran
sparent glass change opaue

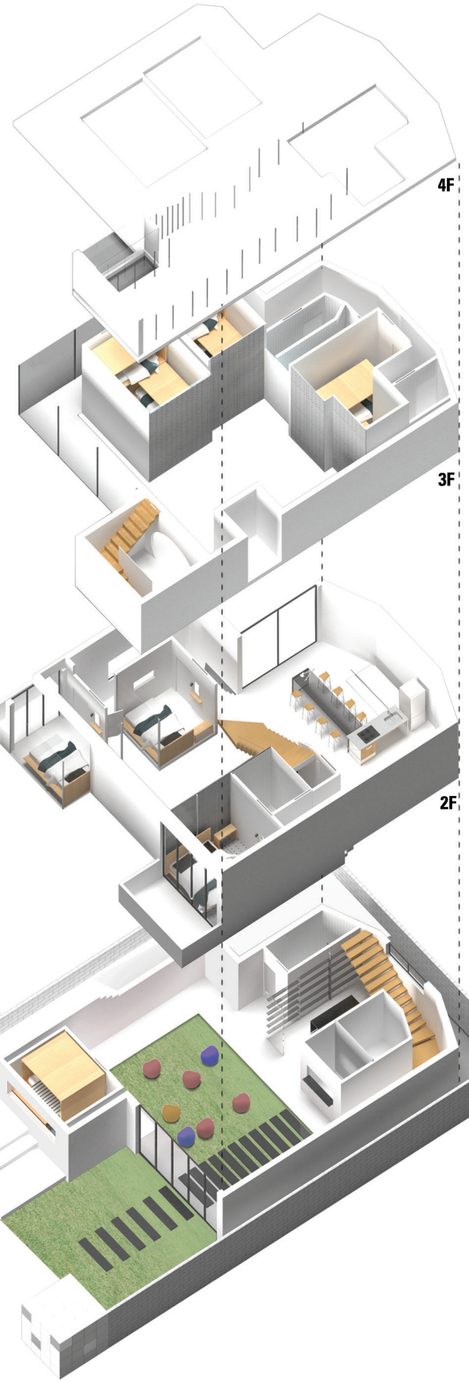


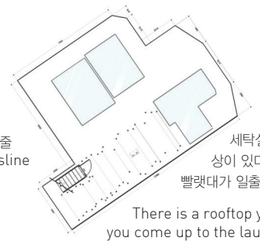
공용공간은 매스의 율동이 보이는 곳에 배치한다.

common use space is
arranged visible where the
rhythm of the mass



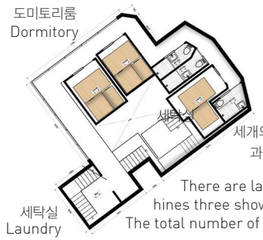
C–D 단면도
C-D SECTION





세탁실 위로 올라오면 빨래를 널 수 있는 옥상이 있다. 삼층에서 올라온 타공판과 수직적인 빨랫대가 일출과 노을과 어우러진다.

There is a rooftop you can hang out the wash when you come up to the laundry room.



세개의 세탁기가 있는 세탁실과 세개의 샤워실과 3개의 도미토리가 있다. 총원은 8명이다.

There are laundry room with three washing mac hines three shower rooms, and three dormitories. The total number of people is 8.



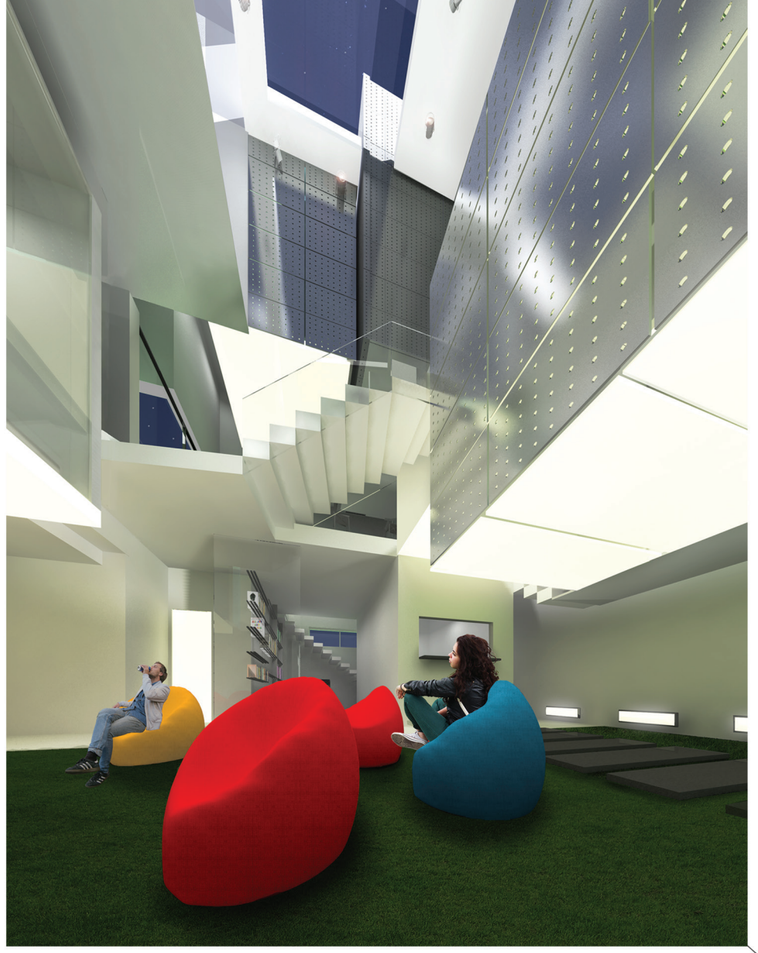
조리할 수 있는 부엌과 두개의 싱글 베드룸과 하나의 트윈 베드룸이 있다. 그리고 공용 화장실 하나와 샤워실 하나가 있다.

There's a kitchen you can cook, a room with two single beds, and a room with twin bed. There's also a public bathroom and a shower room.



잔디가 깔린 거실과 로비가 있는 일층이다. 정보를 검색할 수 있는 서재가 마련되어 있고 2인실과 공동 샤워실이있다.

This is greens warded living room and first floor lobby. There are library that can search the information and two-bed room with shower room.





빈백체어

빈백체어는 큰 자루 안에 충전재를 채워 넣어 만든 제품으로 궁극의 편안함을 준다.여행 후 고단함을 폭신한 빈백체어에서 풀도록 거실에 배치하였다. 거실의 윗 부분은 방들의 율동이 화려하고 천정은 창으로 되어 있어 하늘이 보인다. 빈백체어에 앉게 되면 하늘을 볼 수 있는 자세가 나오게 된다. 거실의 바닥이 잔디로 되어 있어 하늘과 함께 볼 때면 휴양을 하는 기분을 느낄 수 있도록 했다.

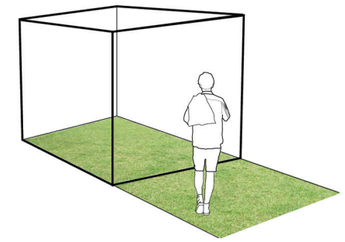
The bean bag chair is comfortable that made with filling. disposed the bean bag chair in the living room so people can take a rest after a travel. we can see the sky from the living room because the ceiling is made with glass. When you sit in the bean back chair, you can see the sky. people feel ike they are traveling when they see sky on the living room floor that made with grass.







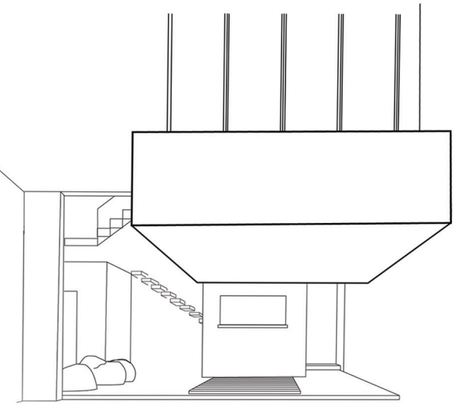
마당의 잔디가 이어지는 거실



마당 잔디위의 돌을 밟고 내부로 들어오면 계속 그 공간이 반복된다. 외부에서 봤던 파사드와 내부의 느낌이 다를 것이 없고 잔디 또한 내부의 거실까지 이어져 있기 때문에 연속성을 느끼게 된다. 마당에 잔디를 깐 이유는 '방' 이라는 컨셉을 돋보이게 하기 위해서였다. 밖에서보나 안에서보나 방들이 모여 하나의 건물이 만들어지는 것을 보이게 하고 싶어 내부와 외부의 환경을 똑같이해 이를 극대화 시켰다. 또한 힘든 여행을 하고 돌아와 잔디위에 편한히 앉거나 누워 마음에 여유를 갖게 하는 의미도 있다. 잔디위에 있는 빈백체어에 앉아 밤하늘을 바라보는 여유를 즐겨보자.

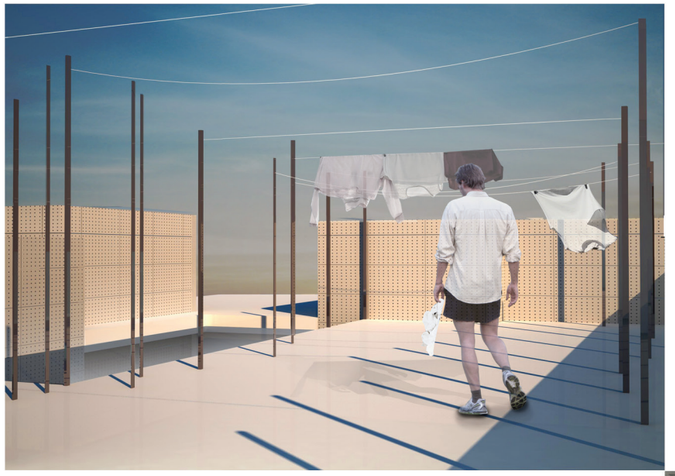
Living room leading to the yard of grass

There is no difference between inside/outside of fascade and because the grass is also connected to living room you can always feel the connection. The reason I spread grass in the yard is that I wanted to stand out the concept of a room. I wanted people sit/lie on the lawn to take a rest after a tired travel. Let's enjoy time with sitting in the bean back chair and seeing a night sky.



처음 입구에 들어갈때 살짝 튀어나온 필로티와 낮은 천장고가 사람에게 긴장감을 주며 끌어 들이도록 한다. 또한 천정이 트인 거실 공간과의 대비를 주도록 했다.

The first entrance to the low celiing and extruded pilotis give tension to attract people. And make a contrast with living room view opened.



옥상에 빨래를 널 수 있도록 디자인 한 곳이다. 시간을 고려해 디자인 했다. 게스트 하우스에 온 사람들은 해가 지려할때 사람들은 빨래를 널고 해가 뜨기 전 빨래를 걷게 된다. 이 때 하늘의 아름다움을 공간에 담고 싶었다. 3층 방이 층고가 높아 옥상위로 벽이 올라오게 되는데 타공판이 금속이기 때문에 하늘의 색을 담게 된다. 여행 후 빨래를 널 때 쯤이면 노을이 져 있을 것이다. 붉은 노을이 타공판에 물들어 여행 후 지친 사람의 마음을 차분하게 해준다. 아침에 빨래를 걷게 될 때는 일출을 공간에 담게 된다.

This is designed to hang out the wash in the rooftop. this is designed considering the time. People in uest house hang out the wash when the sun goes down and gather up the laundry when before the sunrise.I wanted to show this beautiful view of sky. Because punch is metal it's tinged with the color of sky. When I hang out the wash after a travel, there will be a sunset. The red sunset will make people to calm. When they gather up the laundry in the morning, they can see the sunrise.





2층에 있는 주방은 방에 들어가는 동선에 배치하여 사람들의 만남을 자연스럽게 유도하였다. 자신이 요리사가 되어 사람들에게 보여주고 대접할 수 있는 프로그램을 공간에 구성했다. 식탁과 가스레인지, 수도를 ㄱ자형식으로 배치하였다. 공용공간은 매스의 율동성이 보이는 곳에 있도록 하였는데 주방 또한 그러하다. 주방 정면에서 보이는 율동을 천장까지 끌어와 공간에 통일 성을 주었다. 천장의 율동 그사이사이에 조명을 설치하였다. 앞에서보이는 매스의 흐름은 차가운 재질이라면 주방은 주로 아침에 사용하니 전체적으로 따뜻한 느낌으로 하였다. 옆의 커다란 창에서는 따스한 햇살이 들어온다.

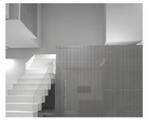
I made a kitchen in the second floor so people can meet naturally. I fo rmed a program that people actually become chefs to cook. I disposed the table, gas stove, and water pipe in shape. I disposed the comm on use space and kitchen where the rhythm of mass can be seen.I inst alled the lighting between the ceilings. Although the quality of the ma terial was cold, I made a kitchen to be warm. You can feel the warm sunshine next to huge window.



사람이 잠시 방을 비울 때나 체크인을 하고 들어올 때 방문에서 빛이 나오게 하여 자신의 객실을 잘 찾을 수 있도록 한다.

Check-in time where people were doing while emptying the room Their customers to visit when you come out the light from eoolWhich makes it possible to find the room

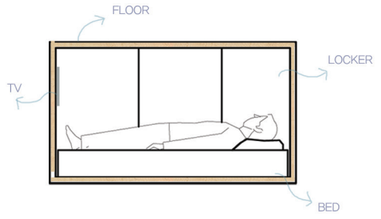




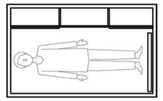
이 방은 게스트 하우스를 들어오자마자 공용공간에서 보이는 방이다. 이 공간의 디자인을 보여줄 수 있는 제일 핵심적인 방이다. 처음 자신의 방을 마주치기 전 어느 곳이 빈방인지 시각적으로 표현하고 싶었다. 문이 열려 있고 안에는 아무도 있지않은 방 말이다. 나는 사람이 없는 빈 방을 투명유리로 표현했다. 사람들이 처음 들어올 때 가구들이 올려져 있는 바닥면과 천정만을 볼 수 있게 된다. 말 그대로 벽이 없는 텅 빈 공간이다. 이 밖에도 방들의 다양한 표정이 이 곳에 표현되길 원했다. 벽이 개방 되어 있는 공간에 사람이 들어 온다면 사생활 침해가 될 것이다. 늘 경험해왔듯이 방에 사람이 들어오게 되면 방문은 닫히고 불은 켜지게 된다. 그리고 방문과 창문 사이로 불빛이 새어나올 것이다. 나는 이것을 투명했던 유리가 불투명이 되어 은은한 빛만 빠져나가게 되는 스마트 유리를 사용해 표현할 것이다.

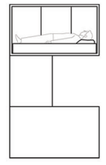
You can see this room when you enter the guest house. This room is where you can see the main point of design in the building. I wanted to express visually which rooms are opened before people find out their own rooms. The rooms where the doors are open and no one is in there. I expressed the opened room with the clear glass. When people first enter, th ey can only see the floor and ceiling. Simply, this is the space that do not include the wall. Other than that, I wanted to express many different views of a room. If people come to the space where there is no barrier, it would invase the privacy. As always, when people come to the room they close the door and turn off the light. And the light streamed through the chinks of the doors. I would express this with the smart glasses.

가장 위에 있는 층의 방은 모두 타공판으로 마감되어 있다.
층고 또한 높으며 위는 창으로 둘려 있다. 빛과의 소통이 용이한 환경이지만 빛 때문에 방해를받을 수 있는 공간이기도하다.
이곳은 모두 도미토리 룸으로 이루어 져 있다. 도미 토리 룸의 단점은 사생활을 지키기 어렵다는 것이다. 빛이 잘드는 도미토리룸에 방안의 방형식의 침대를 만들었다. 침대에 벽과 천장을 주어 자신만의 공간을 만들 수 있도록 하였다. 천정이 있기에 빛도 피할 수 있다.
침대 옆에는 사물함이 있어 귀중품을 보관 할 수 있도록 하였다. 앞에는 티비를 볼 수 있도록 하여 작지만 활용도가 크게하였다.
높은 층고이기에 이 침대들을 위로 쌓았다. 그래서 자신의 침대 천정이 윗층침대 사용자의 바닥이 되는데 이 공간에 짐을 올려 놓을 수 있게 활용한다.

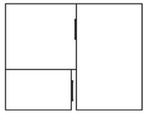


The top of the room is made with the punch.
It isalso high and there is a hole in it. Communicate with light is easy but it also can be disturbed .It is all made with dormitory rooms. A disadvantage of dormitory room is that it is hard to keep their privacy. I made a bed with the wall and ceiling so they can have their own space. Because there is ceiling, they can avoid the light.
There is a locker next to the bed so they can store their valuables. I made a space in front so they can watch TV even though it is small. Because it's high I piled the beds. So people can put their luggages in the space between the bunk bed.



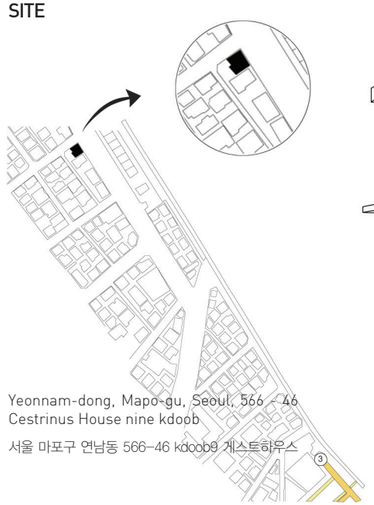




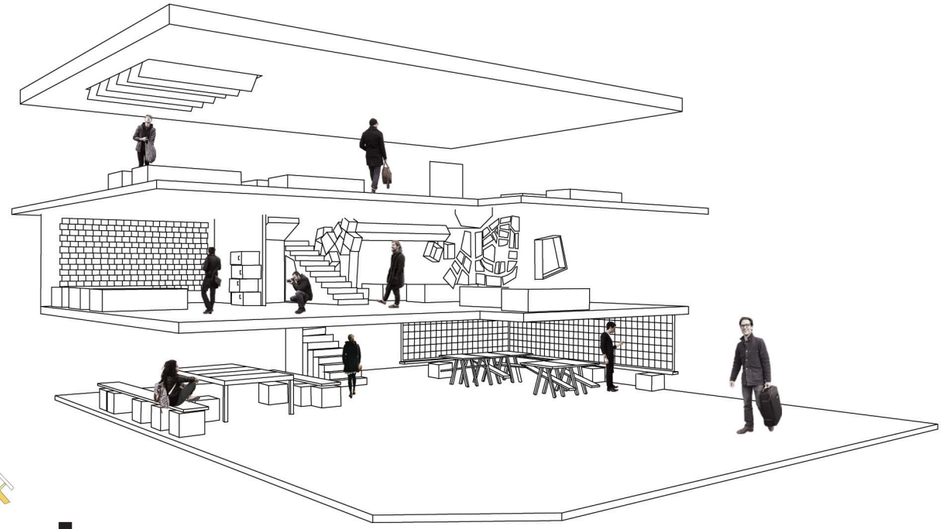




SITE



Yeonnam-dong, Mapo-gu, Seoul, 566 - 46
Cestrinus House nine kdoob
서울 마포구 연남동 566-46 kdoob9 게스트하우스



in travel

BACKGROUND



여행을 하기위해 여행자들은 물건을 챙긴다. 사진을 찍기위한 카메라, 메모를 하기 위한 책, 길을 찾기 위한 지도. 이것들은 여행을 하기위한 준비물이다. 이 물건들과 함께 여행을 하다보면 그것 속에는 추억이 담기고, 사람들과의 인연을 맺고 만남을 갖게 된다.

To begin travel, traveller packs their stuffs. camera to take photos, book to take a memo, map to find the road, these are preparations for travel. The travel with these stuffs leaves memory, creates connections and meeting with other people.

DESIGN PROCESS





CONCEPT

여행을 하면서 찍은 사진, 함께한 물건, 만들어진 추억을 가지고 게스트하우스 안에서 또다른 여행을 하게된다. 여행자들은 게스트하우스에 들어와 여행을 멈추는 것이 아니라 그 곳에서 여행을 이어가는 것이다. 즉, 여행 속에서 여행을 즐기는 것이다.

With the photos taken during travel, the stuffs and memory, they have another travel in guest house. Travellers do not stop their travel at guest house but continue it. In other words, they enjoy another travel in travel.

ISO



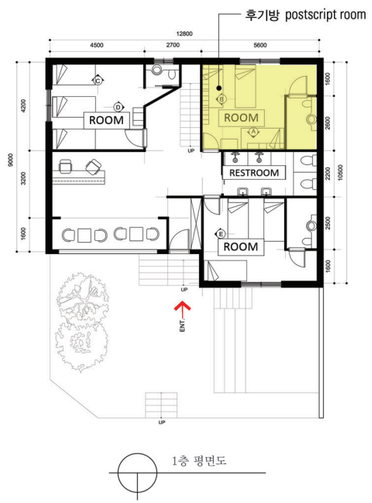
2 FLOOR PLAN



1 FLOOR PLAN

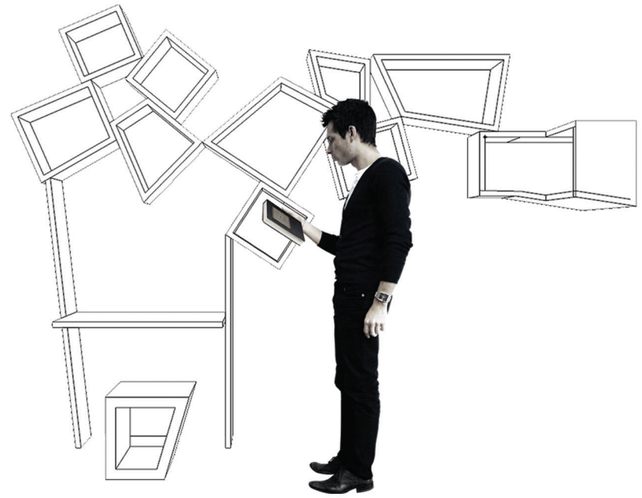


BASEMENT FLOOR PLAN



1층 평면도

1FLOOR

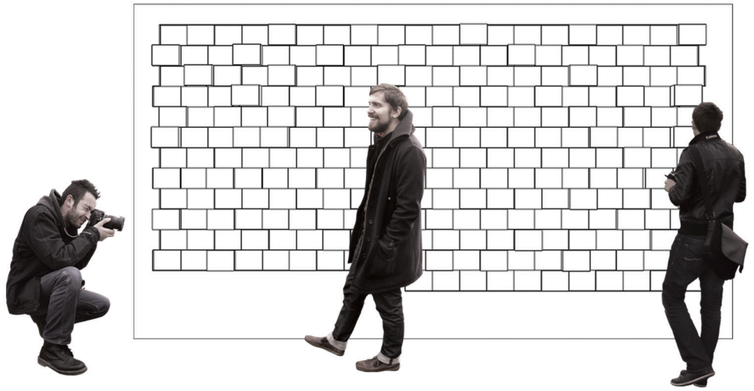


3인실로 설계 된 방은 '후기' 를 테마로 잡은 방이다. 여행자들은 이 곳에서 많은 책들을 만나게 되고 호기심에 펼쳐 보게 될 것이다. 그 책 속에는 지금까지 다녀간 사람들이 남겨 놓은 이야기, 사진 등의 추억이 담겨 있을 것이다. 그 책을 넘기면서 이야기 속으로 여행을 떠나게 된다. 그 후 여행자도 직접 자신의 추억을 남기기 위해 책 속에 글을 쓰고, 사진을 붙이며 나만의 페이지를 만들게 된다.

The room designed as a 3-person room has the theme of 'postscript'. Travellers will meet many books here and open them with curiosity. In the book, there are many stories and memories left behind by the visitors. They begin another travel while reading the books. They also write their stories, attach their photos and make their own pages to leave their memories.









'사진' 을 테마로 한 방. 여기서 묵게 되었을 때는 폴라로이드 사진기가 제공된다. 사진기를 들고 방에 들어온 여행자는 벽에 붙어 있는 많은 사진들을 보게 되고, 이 방에 묵었던 다른사람들의 모습을 보게 된다. 이것은 다른 사람의 경험을 간접적으로 접할 수 있는 기회가 된다. 또 다른 여행을 하는 방법이 될 것이다. 여기서 끝나는 것이 아니라 더 나아가 직접 사진을 찍고 벽에 붙임으로써 또 다른 사람에게 새로운 여행을 제공할 수 있는 공간이다.

A room under the theme of 'photo'. When a guest stays in this room, a polaroid camera is provided. The traveller with such polaroid camera will see many photos on the wall and other people who stayed in this room. This is an opportunity to experience others' experiences indirectly. In addition, this is a method to have another travel. It does not end here but they can take photos and attach them on the wall so they can provide a new travel to others.





'지도' 가 테마가 된 방. 이 방에서는 홍대지도를 한눈에 볼 수 있다. 방의 불을 켜면 지도의 일부만 불이 들어오기 때문에 여행자들을 당황시킬 수 도 있다. 하지만 여러 개의 스위치를 눌러보다 보면 여행 할 만 한 곳의 정보를 제공 해준다는 사실을 알 게 된다. 이를 통해 여행자들은 여행에 대한 계획을 세울 수 있게 되고, 방 안에서 새로운 여행이 시작된다.

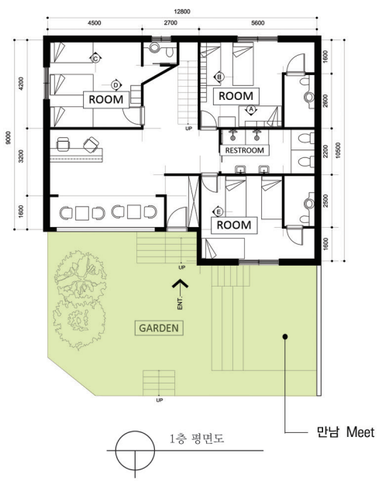
A room with the theme of 'map'. In this room the guest see the map of Hongik Univ. When turning on the light in the room, a part of map can be seen so the traveller may be embarrassed. However, they will know it provides information on attractions by pressing many switches. Through this the travellers can make a plan and begin a new travel in this room.



밤이되면 마당에서는 영상이 상영된다. 여행을 마치고 돌아온 사람들, 또는 그 곳을 지나가던 사람들도 한 곳에 모여 마당에서 상영되는 영상물을 보게 된다. 영상물을 보면서 휴식을 취하기도 하고 그 영상물에 대한 이야기를 나누면서 만남의 시간을 갖기도 한다. 또한 사람들과의 만남에서 나오는 대화는 새로운 이야기를 만들어내고, 새로운 경험이 생겨나게 된다.

At night a video is played at the yard. People who come back after trip or people who pass through gather to watch the video. While watching the video, they can take rest or discuss about the video to have a meeting time. In addition, the talks from the meeting create a new story and new experiences. method to have another travel. It does not end here but they can take photos and attach them on the wall so they can provide a new travel to others.







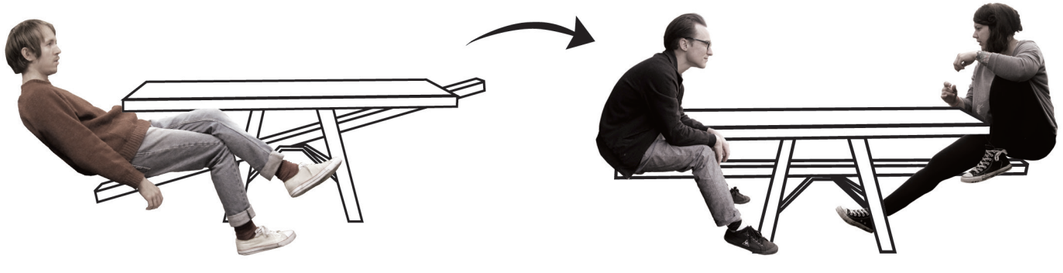


홍대는 즐거워



'만남' 이 테마인 공용공간. 이 공간은 벽면이 퍼즐로 되어있다. 퍼즐 뒤에 감춰진 칠판은 숨겨놓은 재미를 발견할 수 있는 공간이다. 여러 사람들이 써 놓은 칠판의 글들은 퍼즐을 맞추면서 자연스럽게 만나 볼 수 있다.

Public space with the them of 'meeting. The wall of this space consists of puzzle. The board hidden behind puzzle is the space where you can find hidden fun. You can see the writings of many people while you put the puzzle together.

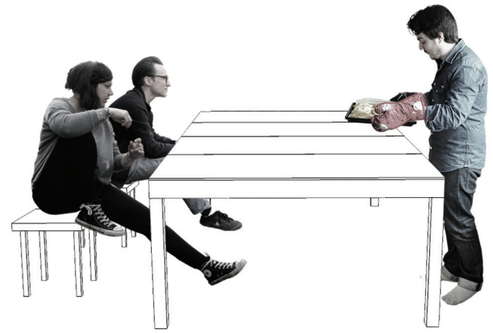


퍼즐 앞에 놓인 의자는 시소의 형태로 만들어져 있다. 두 사람이 앉아야만 편하게 이용 할 수 있는 시소는 새로운 사람과의 만남이 자연스럽게 이루어질 수 있는 장소이다. 시소라는 재미있는 요소를 통해 이야기의 물꼬를 틀 수 있는 기회를 만들어 준다.

The chair in front of the puzzle is made in the shape of seesaw. The seasaw who can be conveniently used by two persons sitting on the opposite side is the place where they can meet new persons naturally. Through a fun element like seesaw, it provides an opportunity to open a conversation.



여행자들이 아침을 먹기위해 모이는 공간이다. 이 곳에서 식사를 마치면, 여행을 하러 떠날 수도, 흩어지지 않고 모두 모여 포켓볼을 칠 수도 있는 공간이다. 저녁이 되면 모두가 모여 포켓볼도 치고, 대화도 나누면서 여러 여행자들의 이야기를 통해 새로운 여행이 이루어지는 공간이다.



This is the place for the travellers to gather for the breakfast. When they finish breakfast here, they can have travel or play pocket ball. At night they can gather and play pocket ball and have another new travel through conversations.







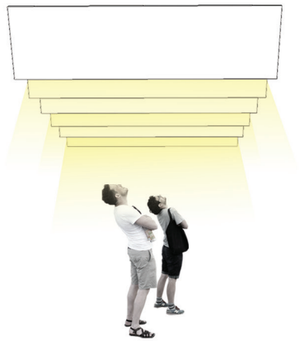
2인실이 붙어있는 이 방은 인연을 테마로 만든 공간이다. 평소에 이 곳의 벽은 여느 방의 벽과 다를 바 없지만, 여행자들이 원할때는 책상으로 사용할 수도 있다. 이 책상은 평범한 책상이 아니라 새로운 인연과의 소통을 시작할 수 있는 방법이다. 벽을 열어 책상을 만들면, 서로 모르는 사이일지라도 책상에 그려진 체스판, 바둑판과 같은 재미난 게임을 하면서 서로를 알아가는 공간이 되기도 한다. 이를 통해 여행자들의 인연이 시작된다.



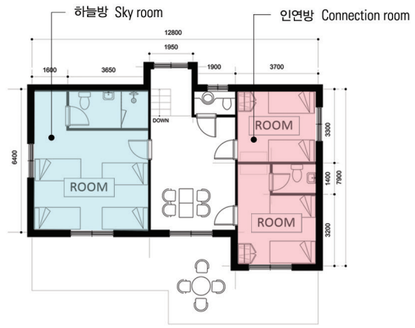
This room attached with 2-person room is created with the theme of 'connection'. The wall of this space is same as other room. However, it can be used as a desk if the traveller wants it. This desk is not an ordinary desk but a method to begin the communication with new connection. Opening the wall and creating the desk, even strangers may play chess games or other fun games such as baduk to know each other. Through this, the connection between travellers begins.



4인실인 이곳은 하늘을 테마로 만든 공간이다. 일반적인 방이라고 생각할 수도 있지만, 버튼하나를 누르면 천장이 움직이면서 하늘을 볼 수 있게 된다. 밤에는 별을, 비가 올때면 빗방울을, 또 눈이 올때면 눈을 구경할 수 도 있는 공간이다. 여행을 하다보면 평소와는 달리 비를 맞기도 하고 자주보지 않던 하늘을 보기도 하는 여행자들의 모습에서 모티브를 따 만든 공간이다.



This pace as a 4-person room is created with the them of 'sky'. Although it is regarded as an ordinary guest room, pressing one button will move the ceiling to watch the sky. At night you can see the stars. When it is raining you can watch rain; when snowing, you can watch snow. This space is created from the motive that travellers may have rain or watch the sky which they do not often watch.



2층 평면도



Trans Experience

시간과 장소의 초월적 재경험



BACKGROUND

요즘은 단체관광객보다 개별여행자가 늘어나고 있는 추세이다. 개별여행자는 단체관광객과는 달리, 머무는 기간이 길고 유명 관광지 중심이 아닌 자기 관심이나 취미가 중심되는 여행을 선호한다. 대인접촉을 즐기며, 그 나라의 문화와 생활을 직접 느끼고 체험하는 것이 중심이 된다. 이렇다 보니 호텔이나 동급 숙식을 제공하는 곳보다 현지의 생활을 몸소 체험하고자 할 수 있는 게스트하우스를 찾는다. 이 게스트하우스는 우리나라 전통문화를 조금이나마 느낄 수 있도록 한옥으로 설계하였고, 천연염색과 같은 문화도 체험해 볼 수 있다.

It is currently in an increasing trend on the number of individual travelers than the group tourists. Unlike group tourists, individual travelers tend to stay longer, prefer to take a trip based on their own preferences or hobbies rather than on well-known tourist attractions, enjoy communicating with others, and pursue to experience the culture and lifestyle in the local areas in person.

Hereupon, they tend to find a guest house where they can experience the local lifestyle rather than hotels or any other equivalent level of accommodation. Guest house in Korea has been designed as a traditional house for visitors to experience old cultures. For example, they can experience a culture such as natural dyeing.



DESGIN CONCEPT

첫번째, 집을 물들이다.

홍대 번화가에서 조금 떨어진 곳에 위치한 한옥 게스트하우스 이다. 주변의 양옥주택들과 어우러 지도록 하기위해 파사드를 양옥으로 물들였다. 겉은 양옥, 안은 한옥인 야누스적인 디자인 컨셉이다.

두번째, 한옥을 물들이다.

내부 디자인 컨셉은 '마을' 이다. 마을 안에는 집, 시장, 길, 우물, 주막, 등 여러가지가 있지만 이들 중에서 주막, 집, 길을 1층, 2층, 3층 컨셉으로 설정하였다. 게스트하우스는 잠을 자는 곳 이라기 보단 여행객들이 서로 교류하는 공간이라는 것에 더 의미를 두었다. 그리고 여행객들이 흔히 마주치고, 모이는 공간인 거실이나 주방 등의 공용공간을 중점적으로 설계하였다.

세번째, 천을 물들이다.

마음의 치유와 여러 경험을 하고 싶어 온 여행객들에게 우리나라 전통염색을 체험할 수있게 해준다. 천연염색은 마음 뿐 아니라 몸 또한 치유해준다. 이곳을 방문한 여행객들이 마음 과 몸 모두 건강해지기 바라는 의미에서 천연염색 프로그램을 진행하고 있다.

First of all, dye the house.

Korean traditional guest house is located at a place little bit away from the main street in Hongik University. Façade was dyed with western style houses in order for the guest house to be well harmonized with them nearby. It is in a design concept reminding of Janus for having western style house looking but representing Korean traditional house inside.

Secondly, dye the Korean traditional house.

The inner design concept is the 'village.' In the village, there are houses, markets, wells, and taverns, etc. however, taverns, houses, and streets are designed to be located on the 1st, 2nd, and 3rd floor, respective. Guest house is created based on how the place is for tourists to communicate and share thoughts with each other rather than to merely stay. In addition, public spaces such as living room or kitchen where tourists tend to gather and meet up were in priority for the design.

Third, dye the cloths.

Natural dyeing not only heals the body but also cures mind of tourists that visit for much of experience in a relaxing environment. Tourists are welcomed to experience traditional dyeing. Natural dyeing program is being proceeded in a wish for every visitor to be physically and mentally healthy.







SITE ANALYSIS

위치 : 서울특별시 마포구 서교동 463-21
면적 : 282.6㎡ (약 85평)

Location : Seogyo-dong, Mapo-gu, Seoul 463-21
Area : 282.6㎡ (about 85 square meters)



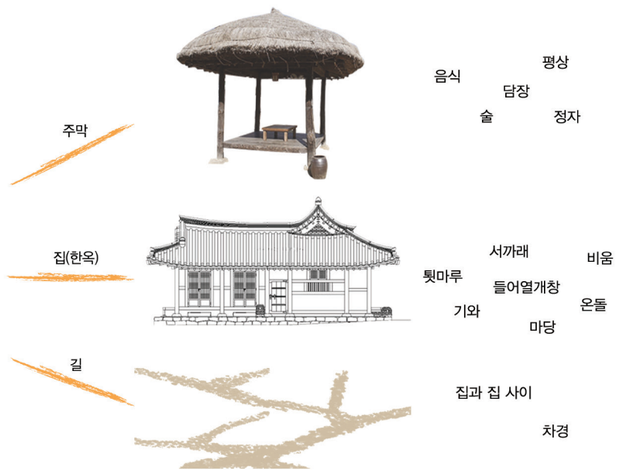


홍대의 번화가에서 조금 떨어져 조용하게 묵을 수 있고, 주변에는 색다른 가게들과 연남시장이 있다. 5~10분만 걸어 가면 홍대 번화가에서 신나게 놀 수 있으며 반대쪽 길로 가면 홍대의 골목길과 이색 가게들을 즐길 수 있다.

Located little away from the main street of Hongik University, visitors can quietly enjoy staying, and there are Yunnam market and all other unique stores nearby. It only takes 5 to 10 minutes walking to go to the main street of Hongik University, and they can have much fun there enjoying the alleys and unique stores at Hongik University.

한옥을 물들이다.
Dye the Korean traditional house.



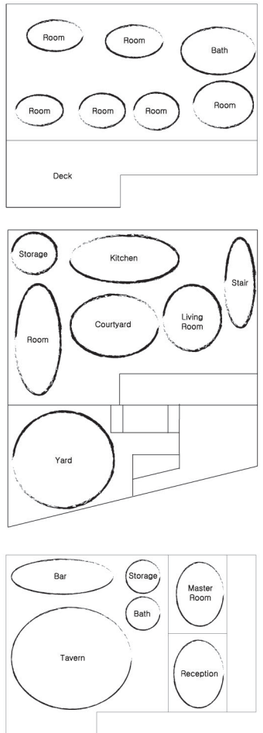


내부 디자인 컨셉은 '마을' 이다. 마을 안에는 집, 시장, 길, 우물, 주막, 등 여러가지가 있지만 이들 중에서 주막, 집, 길을 1층 2층 3층 컨셉으로 설정하였다.

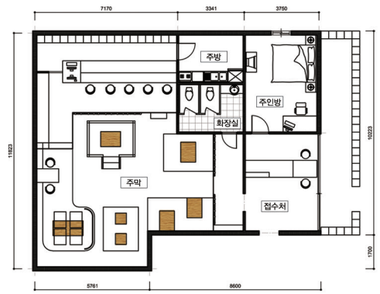
The inner design concept is the 'village.' In the village, there are houses, markets, wells, and taverns, etc. however, taverns, houses, and streets are designed to be located on the 1st, 2nd, and 3rd floor, respective.



ZONING





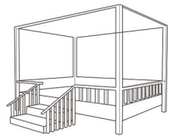


01 주막

1층은 마을로 들어가는 입구와 주막이 있다. 주막은 마을 사람들과 마을을 들르는 여행객들이 함께 머물며 소통 할 수 있는 공간이다. 이곳은 술과 음식을 제공하고 있다.

On the 1st floor, there are reception spaces and taverns. Taverns serve as a role of providing the space where tourists can enjoy food and stay. Tavern was designed as a space where people can communicate with foreigners as well as guest house visitors. This place provides an aspect of a culture of eating while sitting down.

designed as a space where people can communicate with foreigners as well as guest house visitors. This place provides an aspect of a culture of eating while sitting down.

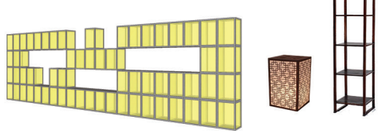


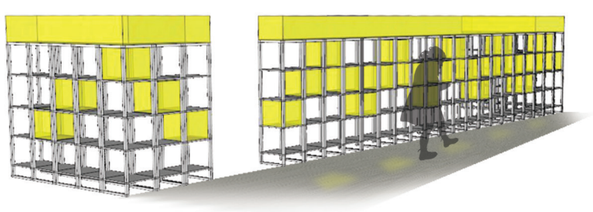
마을의 정자
Village of Gazebo

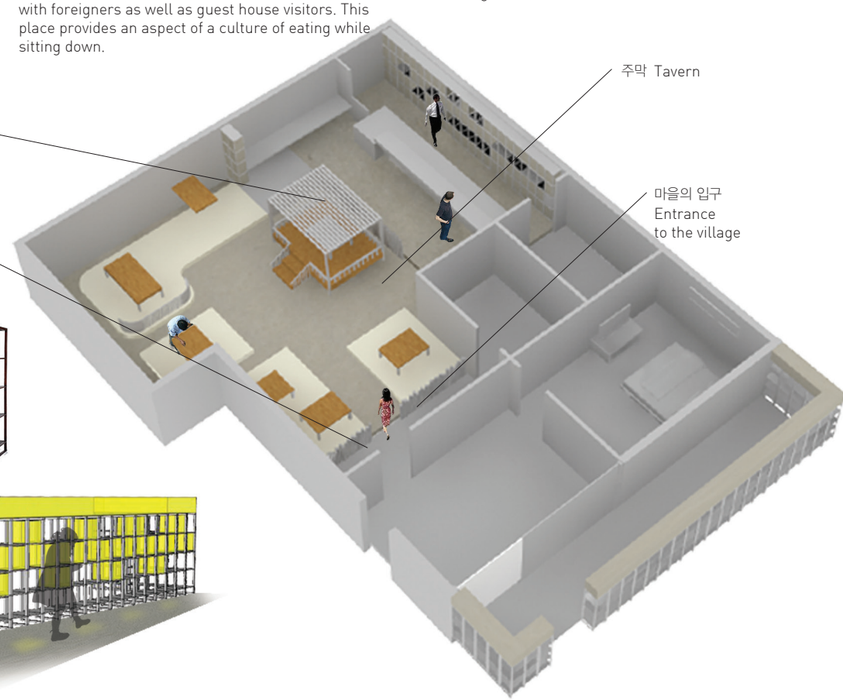


담장 – 종이로 만든 관
Wall - Paper Pipe

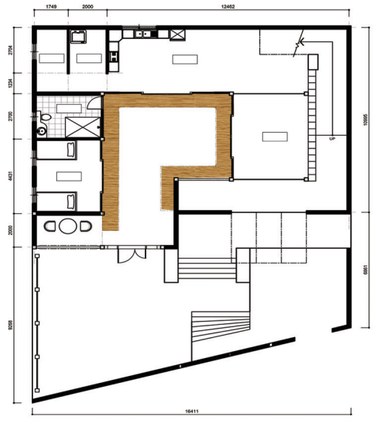
전통소품을 모아 벽과 장식장으로 사용
Use as wall and cabinet bt collecting tradional props









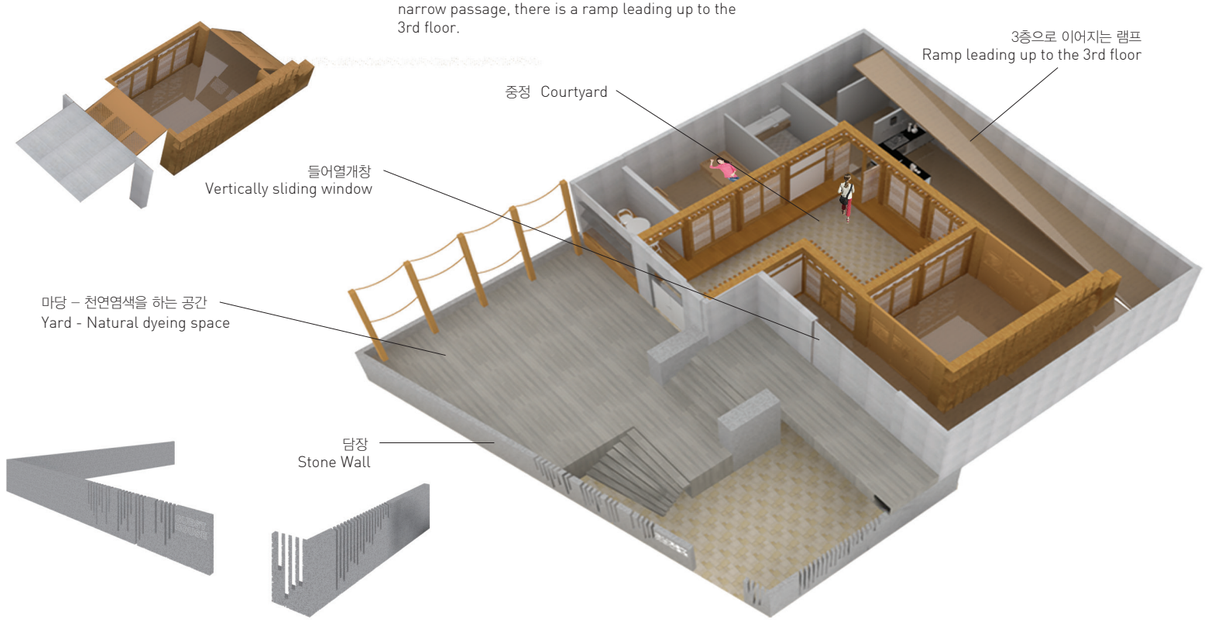


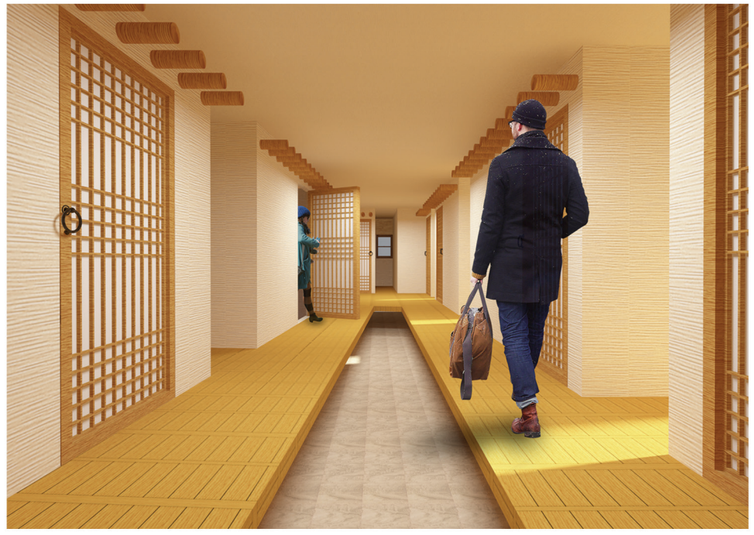
2층 내부의 모습 2nd floor's inside view

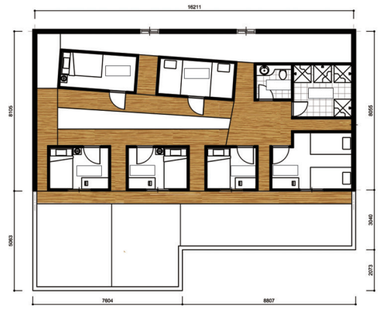
02 집

2층은 들어오는 순간 한옥이 한눈에 보인다. 야누스적인 디자인을 바로 느낄 수 있는 공간이다. 2층은 공용공간으로 주방,세탁실,거실 등이 있다. 거실에는 양쪽으로 들어열개창이 달려있어 하나의 방으로 쓰일수도 있고 필요에따라 완전히 오픈하여 모두가 모일수 있는 넓은 장소로도 쓰일 수 있다. 거실 옆에는 사방탁자가 사물함 겸 벽의 역할을 한다. 좁은 통로를 따라 가면 3층으로 이어지는 램프가 있다.

On the 2nd floor, Korean traditional house is located. This is a place reminding of the Janus-concept design. 2nd floor is a public space that there are living room, laundry room, and kitchen. At the living room, there are vertically sliding windows on both sides that the place can be a room, or a wide space where people can gather by completely opening the place if needed. Rectangular desk next to the living room serves as a wall and also locker. Following the narrow passage, there is a ramp leading up to the 3rd floor.







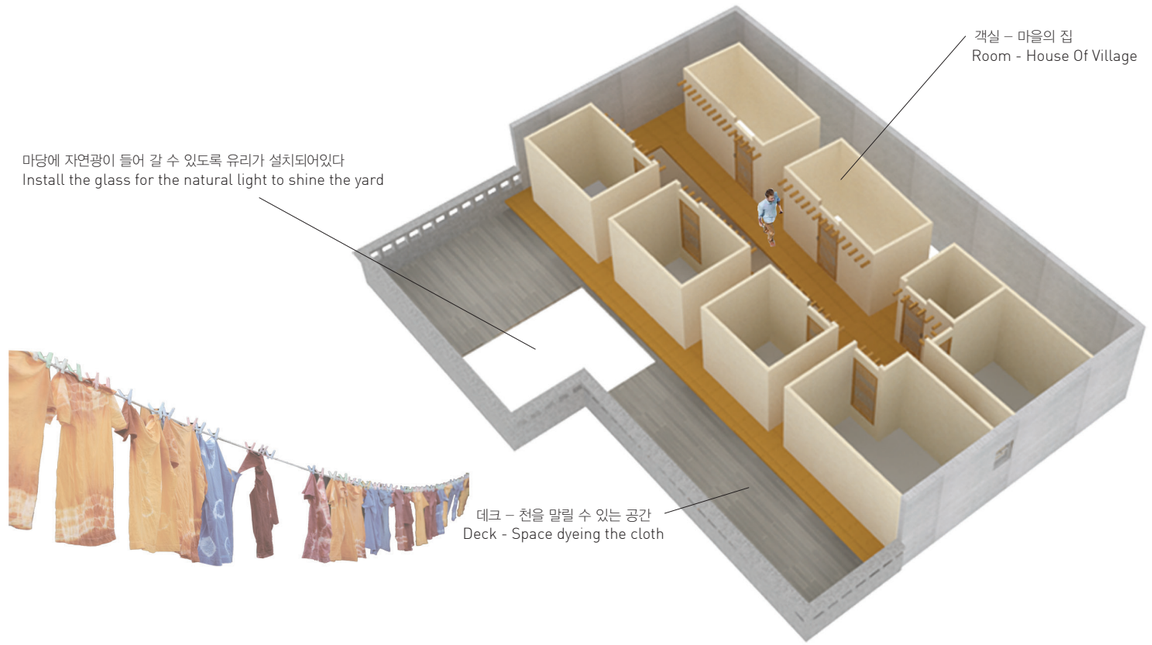
3층 복도 3rd floor hallway

03 마을의 길

3층은 2층에서 부터 이어진 좁은 램프를 따라 올라오면 각방의 툇마루와 이어진다. 툇마루끼리는 이어져 있어 복도가 된다. 이 복도는 방과 방사이뿐 아니라 외부까지 이어진다. 방과 방사이에는 좁은 틈이 있는데, 틈을 통해 각도에따라 방이 보이기도 하고 안보이기도 하며, 자연광이 안쪽의 객실까지 들어온다. 객실하나는 마을의 집을 뜻하고, 이어져있는 툇마루는 마을의 길을 의미한다.

Following the narrow ramp connected from the 2nd floor, it leads up to the narrow wooden porch floor. Since this place is connected with narrow wooden porch floor, it becomes a corridor. This corridor is connected to outside as well as in between rooms. There is a narrow space between rooms that either shows the room or not depending on the angle.

Natural light shines the room. There is a room meaning the house of village, and the connected narrow wooden porch floor means the road of village.



천을 물들이다 Dye the cloths





천연염색이란?

화학염료를 사용하지 않고 자연에서 얻은 재료를 염료 혹은 안료로 사용하는 염색법이다. 많이 쓰는 염료로는 치자, 황벽, 오배자, 홍화, 쪽, 꼭두서니 등의 한약재가 있다. 한약재는 주로 전문가들이 사용하는 염재들이고 흔히 구할 수 있는 포도, 양파껍질, 밤 등으로도 천연염색이 가능하다.

What is natural dye?

This is a method of dyeing using the materials obtained from the nature as dye or pigments without using chemical dye. As for frequently used dye, there are medicinal herbs such as gardenia seeds, Amurcork, gallnut, safflower, or madder. Medicinal herbs are most likely used by experts. Grape, coats of onion, or chestnut can also be used as natural dye

천연염색하는 방법(ex : 포도껍질)

1.천 무게의 3배 정도 되는 포도껍질을 넣고 포도껍질이 잠길 정도의 물을 붓는다.
2.강한 불로 끓이다가 중간불로 포도껍질이 누렇게 변할 때 까지 끓인다.
3.껍질을 걸러내고 물에 적셔 꽉 짠 천을 넣어 염색한다.
4.염색물에 백반을 넣고 이미 물들인 천을 다시 넣는다.
5.맑은 물에 6~7번 정도 씻고 하루정도 그늘에 말린다.

How to do natural dyeing (ex : grape skin)

1. Put grape skin on a weight that is three times more than the one of cloth and pour water to cover them all
2. Boil with high heat followed by med-heat until the grape skin becomes yellow.
3. Filter out the skin and put the cloth after being soaked with water and completely squeezed to start dyeing.
4. Put potassium aluminum sulfate into the dyed materials and also dyed cloth.
5. Rinse with clean water for 6 to 7 times and dry it out for a day under the shadow.

Nature Dye



꼭두서니



홍화



황토



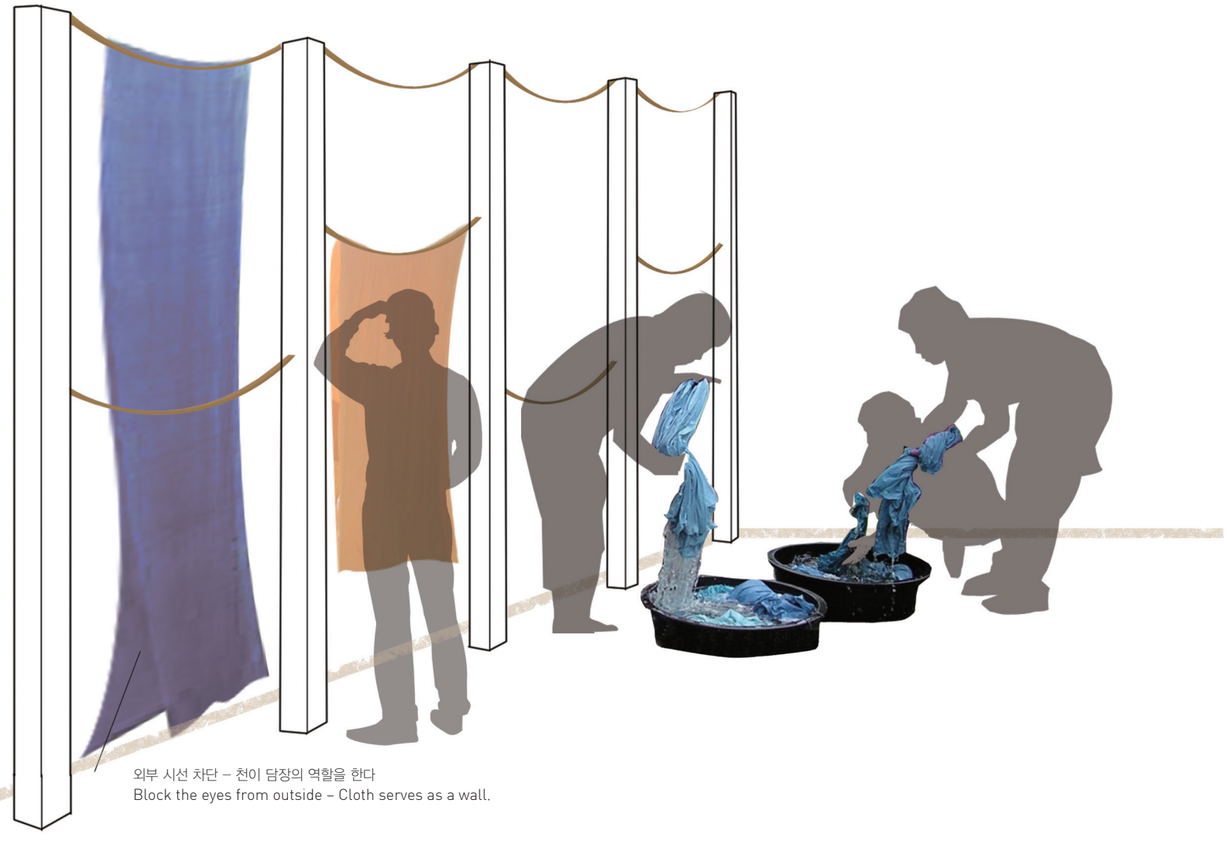
숯



양파껍질



포도껍질



외부 시선 차단 – 천이 담장의 역할을 한다
Block the eyes from outside – Cloth serves as a wall.



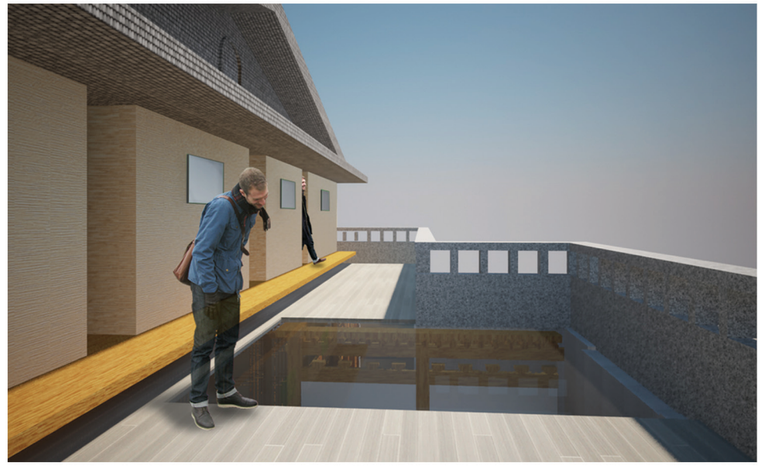


1층 주막으로 들어가는 입구(왼쪽)과 전통 소품으로 디자인 된 바의 모습(오른쪽).

Entrance to the taverns(left) and desgin bar with traditional props.

2층 내부와 외부의 들어열개창이 모두 오픈된 거실의 모습.

View of the inside and outside of the living room all open vertically slidig windows.



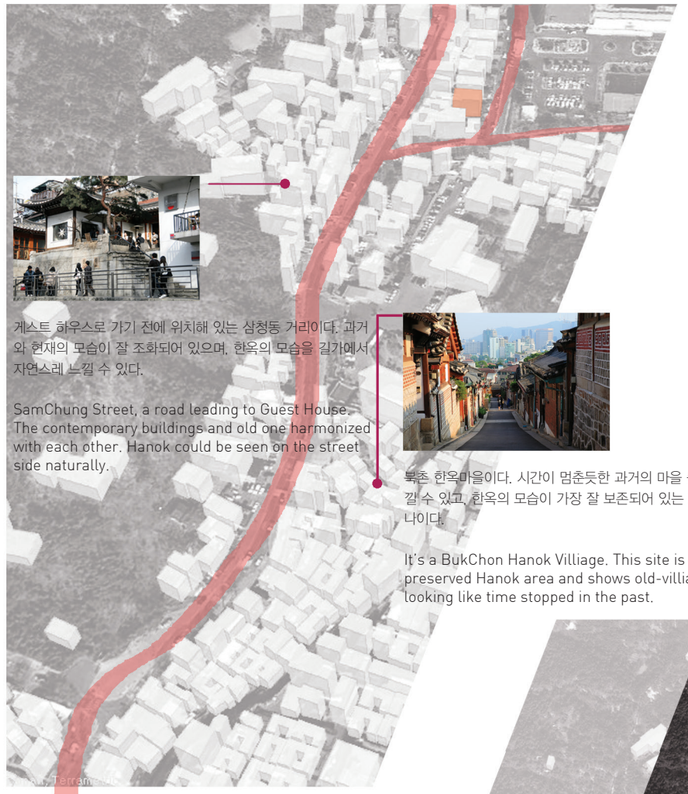
설치된 유리를 통해 2층의 모습이 보이는 3층 베란다의 모습.

View of the 3rd floor deck that looks over the appear ance of the second floor installed glass.

Into the landscape

들어가다, 풍경 속으로

풍경도 공간의 일부가 되어 내부공간과 외부공간의 경계가 융화되다.
Scenery is a part of space harmonaizing boundary of inside and outside.

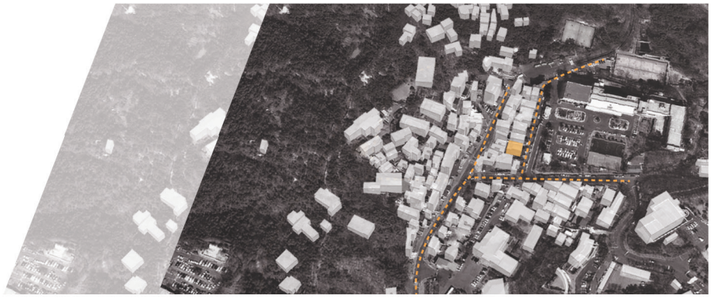


게스트 하우스로 가기 전에 위치해 있는 삼청동 거리이다. 과거와 현재의 모습이 잘 조화되어 있으며, 한옥의 모습을 길가에서 자연스레 느낄 수 있다.

SamChung Street, a road leading to Guest House. The contemporary buildings and old one harmonized with each other. Hanok could be seen on the street side naturally.

북촌 한옥마을이다. 시간이 멈춘듯한 과거의 마을 풍경을 느낄 수 있고, 한옥의 모습이 가장 잘 보존되어 있는 공간 중 하나이다.

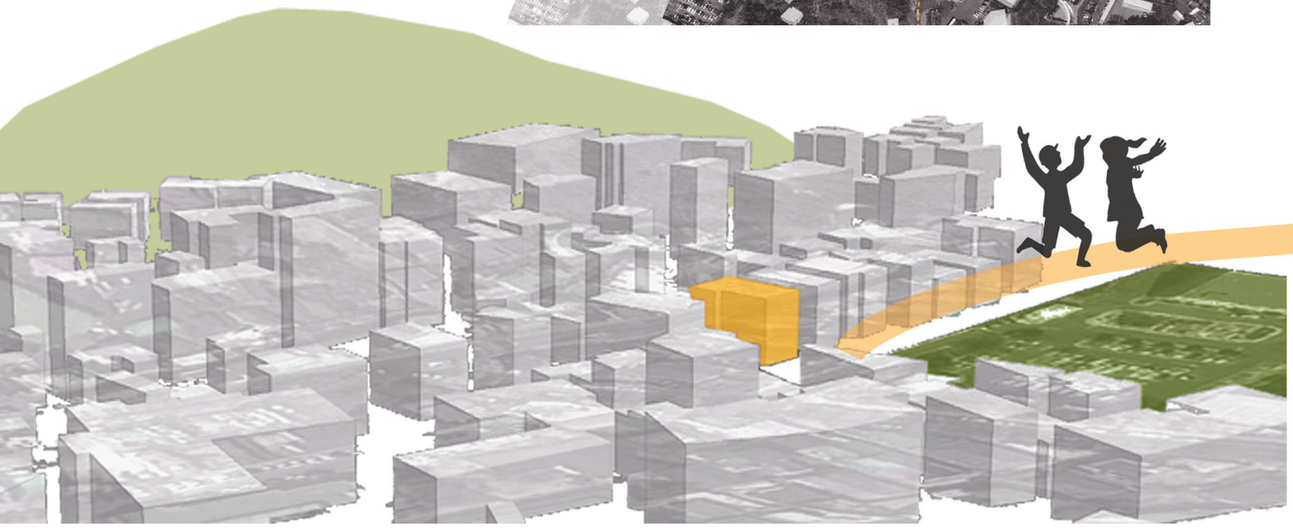
It's a BukChon Hanok Villiage. This site is one of well preserved Hanok area and shows old-villiage visions looking like time stopped in the past.



SITE ANALYSIS

여행을 떠났을 때 사람들은 여행국의 문화, 전통, 건축 등을 보고 느끼는 것을 가장 중요하게 생각한다. 또한 인위적으로 전시회장이나 박물관에 가서 보는 일회성적인 문화체험 보다는 여행 도중에 자연스레 스며든 문화나 건축이 더 오래 기억에 남고 특별하게 생각된다. 이러한 이유에서 서울 종로구 삼청동에 위치한 게스트 하우스는 숙박장소에 도착하기까지 삼청동의 거리와, 북촌 한옥마을을 동시에 느낄 수 있다. 또한, 이곳은 뒤쪽으로는 북악산, 앞쪽으로는 삼청공원이 위치해 있어서 자연경관이 우수하다.

What people think of most important things when they are travelling? Yes, definitely feeling culture, tradition and seeing architecture. They will have good memory of cultural items and architecture through their journey naturally more than artificial Expo and one-shot cultural experience. With these reasons, Guest House located in SamChung, Jongno gives them a good chance for satisfying their desire, showing contemporary SamChung Street and traditional architecture-Hanok at the same time on way to their accommodation. This place, in the middle of BukAk Mt. and SamChung Park, has beautiful scenery too.



BACKGROUND



사람들이 여행을 떠나는 이유는 다양하다. 새로운 공간에 대한 호기심, 일상에 지친 정신의 휴식, 핫 플레이스에서의 새로운 경험. 이렇게 다양한 이유를 가지고 여행을 떠난다. 이 때 여행에서 가장 중요하게 고려하는 요소 중 하나는 숙소이다. 보통은 짐을 놓고 잠을 자는 공간으로서만 숙소를 구하지만 그것이 아니라, 숙소 에서도 여행국의 정취를 느끼고 그 풍경 속에 빠질 수 있다면?

There are various reasons of travelling. These are curiosity for unfamiliar place, relaxing tired spirit, thrilling experience of hot place etc. On journey one of the most important thing is accommodation. Accommodation is not only the place of sleeping and leaving luggage. If the place exudes an atmosphere of own mood of the country and you could indulge in?



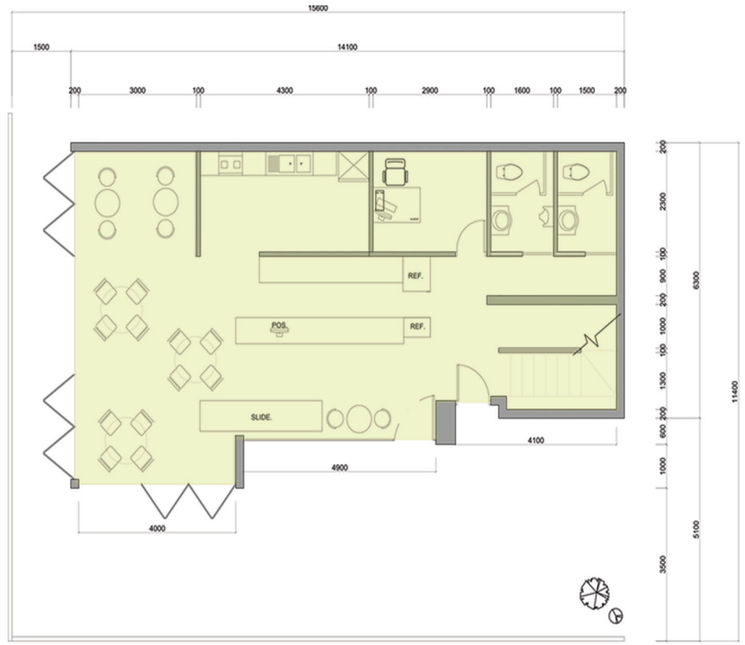
최근들어 다른 숙박시설보다 게스트하우스에 대한 수요가 급증하고 있고 인기가 좋다. 그 이유는 아무래도 다른 숙박시설보다 저렴하다는 점과, 세계 각지에서 온 여행객들과의 자연스러운 만남을 통해 여행지의 정보를 얻거나 추억을 쌓기 좋기 때문일 것이다. 게스트하우스는 대부분 도미토리 형식의 방으로 이루어져 있으며, 거실이나 취사 공간 화장실 등을 공용 공간으로 같이 사용한다.

Recently the demand of Guest House is increasing in drastic caused by it's popularity. The merits of Guest House is cheap accommodation fee. Also worldwide travellers could share their experience, information, regard each other in comfortable place. Guest House Serves dormitory type room and sharing living room, cooking site, toilet, shower booth etc.

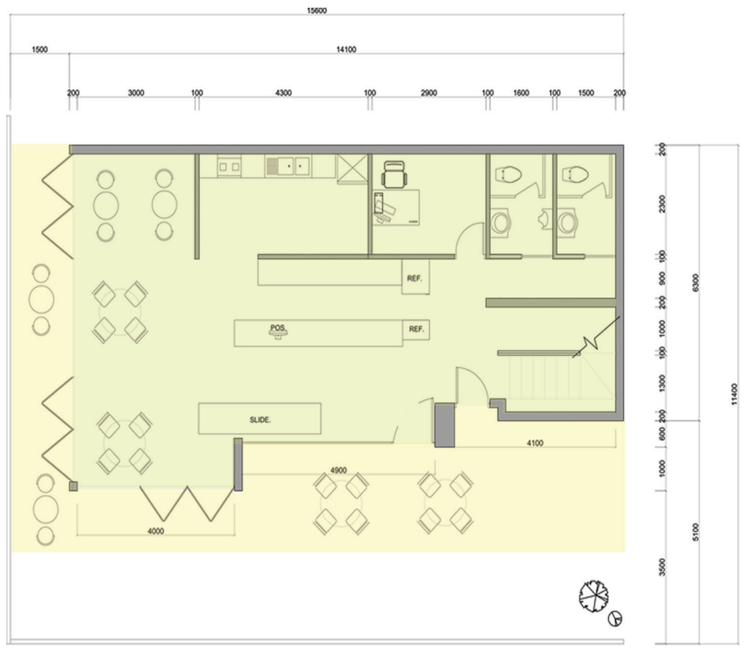


자연과 일대 거리의 풍경을 단지 여행을 통해 보는 것에서 끝나는 것이 아니라, 공간 속까지 끌고 들어와 직접체험을 통해 공간을 차경한다. 차경:경치를 빌린다 라는 뜻이다. 말 그대로 외부의 경치를 내부 공간으로 끌어들인다. 우리나라의 전통 건축인 한옥에서 느낄 수 있던 차경을 새롭게 재해석 하였다. 공간속에 차경을 3가지의 방법으로 표현하였고, 1층과 2층의 공간특성에 따른 차경의 방법을 고려하였다.

Seeing and feeling street scenery and nature are not the end of journey. Bring outer scenery into inner place. It is called 'Chagyeong'. Reinterpret 'Chagyeong' what adopted to Korean traditional architecture Hanok. 'Chagyeong' is expressed by three method within space and considering method of 'Chagyeong' in according to space characteristic of 1st floor and 2nd floor.



1ST FLOOR PLAN



PROGRAM

1층의 테이블배치를 통한 공간의 확장성에 의한 차경.

'Chagyeong' by space expandibility of 1st floor table arrangement.

FIRST

폴딩도어 안쪽에서만 테이블배치가 이루어지고 있다.

Restrictive table arrangement only inner part of folding door.

확장되기 전 공간
Before expanded space

1번 확장된 공간
One step expanded space

완전 확장된 공간
Completely expanded space

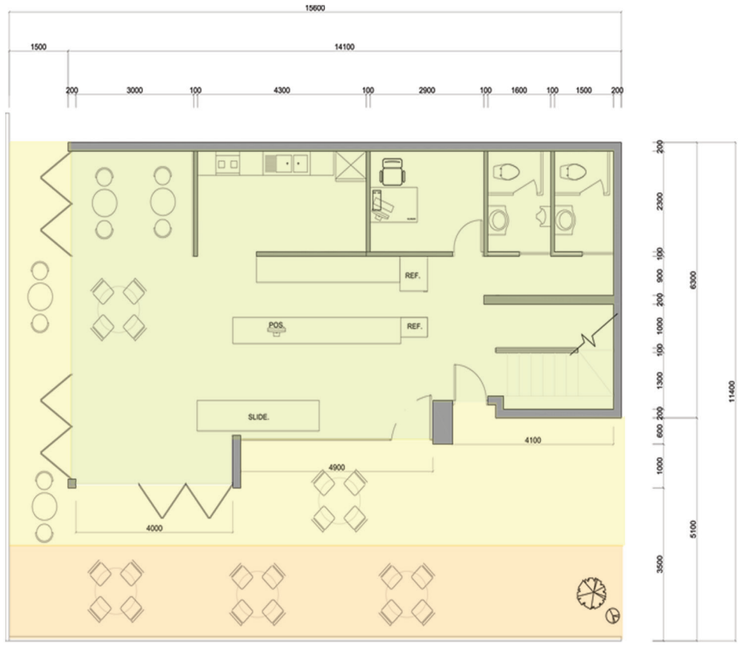
SECOND

폴딩도어 바깥쪽으로 테이블이 경계를 지어 나갈 수 있다.

Table arrangement may expand border to the outside of folding door.



▲한번 확장된 테라스의 모습이다.
One step expanded to the terrace.



1ST FLOOR PLAN

THIRD

폴딩도어 바깥 야외 테라스까지 테이블이 배치되어 경계가 확장된다.

Expanding boundary through table arrangement to field terrace out of folding door.

이렇게 세가지의 방법으로 공간이 확장될 때, 풍경도 공간의 일부가 된다.

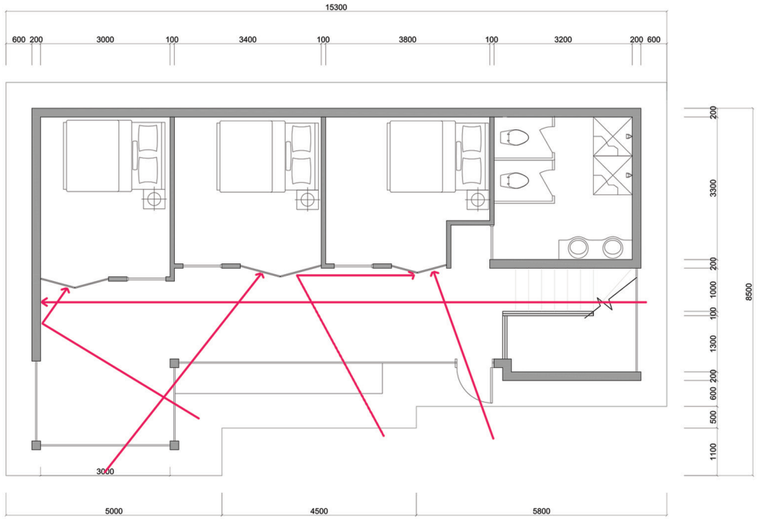
Scenery is being a part of space by expanding in three method.

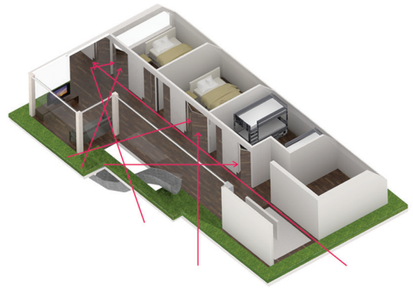


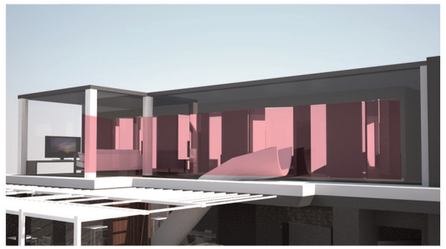
◀완전 확장된 테라스의 모습이다.
Completely expanded to the terrace.

2층의 거울 반사에 의한 외부의 이미지 차경
'Chagyeong' by mirror reflection on 2nd floor

외부 풍경을 거울반사를 이용해 내부로 끌어들인다.
Bring scenery into the inside by mirror reflection.

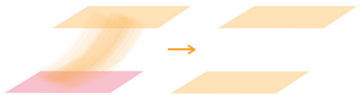






2ND FLOOR PLAN

미끄럼틀을 이용한 1층과 2층의 연결을 통한 차경
'Chagyeong' by slide connection 1st floor to 2nd floor



1층과 2층은 분리된 공간이지만, 미끄럼틀이라는 수단을 통해 연결된다. 미끄럼틀을 타면서 분리된 공간의 경치를 한번에 느낄 수 있다.

Two separeted places, 1st floor and 2nd floor, are linked by slide. Guest could see both scenery when they play on the slide.



▶1F 내부에서 외부를 바라본 모습이다. 여행객이 능동적으로 테이블 배치를 하며 다른 사람의 영상을 공유하여 보며 서로간의 교류가 이루어진다. 게스트하우스이기에 가능한 상황 연출이다.

1st Floor Scene - view from inside to outside. Traveller arrange table as they need, share media with others and communicate each other. All these circumstance directions are possible owed to availability of Guest House.

2F ROOM DESIGN



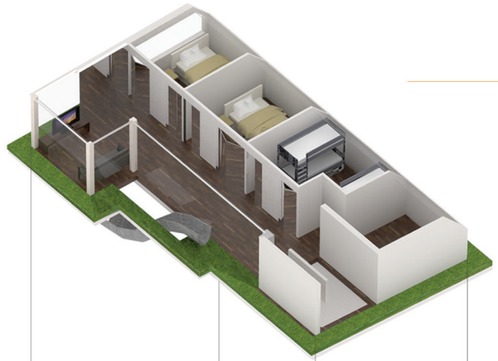


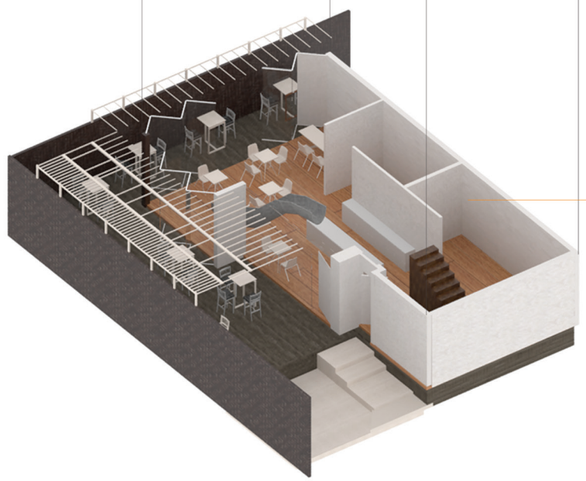
2층 객실은 한쪽 벽을 사선으로 잘라 뚫린 부분을 창문으로 만든다. 넓은 크기의 방은 아니지만 창을 많이 만듬으로써 탁 트인 느낌을 줄 수 있고, 침대에 누웠을 때도 하늘이 먼저 보여 독특한 경험을 제공한다. 또한 바깥쪽의 거울 폴딩도어로 인해 공간이 확장될 수 있다.



2nd floor guest room - establishing window after cutting one side wall by oblique line. By this construction, giving open freshness and special experience seeing sky when guest lying in bed. Also expanding space by outside mirror folding door.

SPACE ANALYSIS & ISOMETRIC





계단을 통해 2층으로 들어오면 풍경을 반사하는 거울들로 인해 약간은 복잡한 마음이 든다. 하지만 그것도 잠시, 내가 눈으로는 볼 수 없는 풍경을 거울 반사를 통해 볼 수 있고, 거울로 이루어진 폴딩도어의 각도에 따라 다른 풍경이 비쳐지니 새롭고 특별한 경험으로 기억에 남는다. 이제 배정받은 객실로 들어온다. 넓은 객실은 아니지만, 사선으로 뚫린 창이 있어서 넓은 느낌을 준다.

As soon as coming in 2nd floor passed by stairs guest may face to tangled mind a little bit, however immediately acknowledge to seeing special scene by mirror reflection. Folding mirror door shows several different scene depend on it's angle. It remains in their memory as freshness and special experience. And then getting in guest room, they find three rooms. Even though room size is not big but gives convenient and pleasant feeling to guest by oblique lined window.

2층에 짐을 풀었다면, 1층으로 바로 연결되는 미끄럼틀을 타고 내려갈 수 있다. 조식이나, 각종 취사는 1층에서 행해지고 커뮤니티 공간으로 갈 때는 이 미끄럼틀을 타고 내려가면 된다. 어른들에게 미끄럼틀이라는 다소 어색할 수 있는 상황을 만들어 재미있는 경험을 제공한다.

After unpacking luggage, guest may go down to 1st floor and community space by slide. Breakfast and simple cooking are available in 1st floor. Slide is a little bit awkward for adult but it turns mood to funny and joy.

1층에서는 여행객들의 취사공간이나 커뮤니티 공간으로 활용되면서도 카페공간으로 운영되고 있다. 2층 공간에서 거울 반사로 인한 수동적 차경이 일어났다면 1층 공간은 오롯이 여행객들이 만드는 능동적 차경이다. 첫째로 테이블의 배치를 다르게 하여 테이블이 공간의 경계선이 되면서 구역을 나눠준다. 둘째로는 테라스 앞 담장에 빔프로젝터를 쏘아서 여행객들 개개인이 갖고 있는 그들만의 이야기를 상영한다. 현실에는 없는 새로운 풍경을 빔프로젝터라는 사물을 통해 구현하는 능동적 차경이다.

1st floor is consist of cooking place, community place and cafeteria. If 2nd floor is 'passive Chagyeong' by mirror reflection, on the other hand, 1st floor is 'active Chagyeong' created by traveller themselves perfectly. First, unconstrained table arrangement make space border and separate zone not intentionally. Second, every individual could show their story on the wall in front of terrace by beam projector. It is the very creative action what is not exist in reality.

2015

INTERNATIONAL DESIGN EXCHANGE PROJECT

The 6th Hidden Space Project

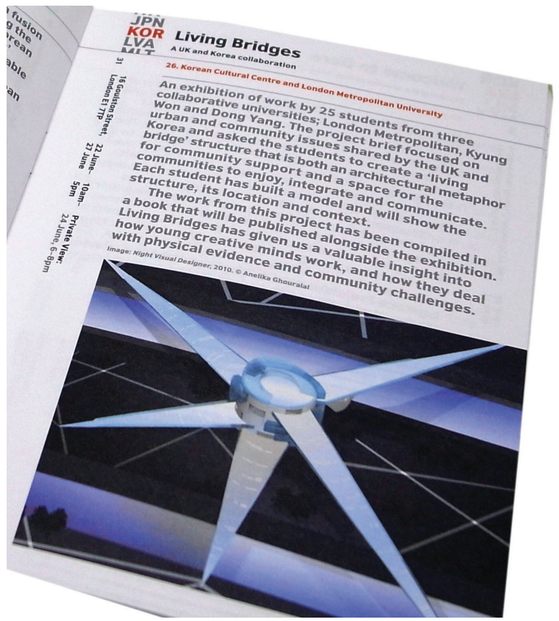
RE-EXPERIENCE SPACE

The Cass London Metropolitan University
The Sir John Cass Faculty of Art, Architecture and Design
Interior Design BA (Hons)
UK

Dongyang Mirae University
Dept. of Interior Design, in school of Design
Rep. of KOREA







2010
INTERNATIONAL DESIGN EXCHANGE PROJECT

The 1st Hidden Space Project

LIVING BRIDGES

The Cass London Metropolitan University
Dongyang Mirae University
Kyungwon University



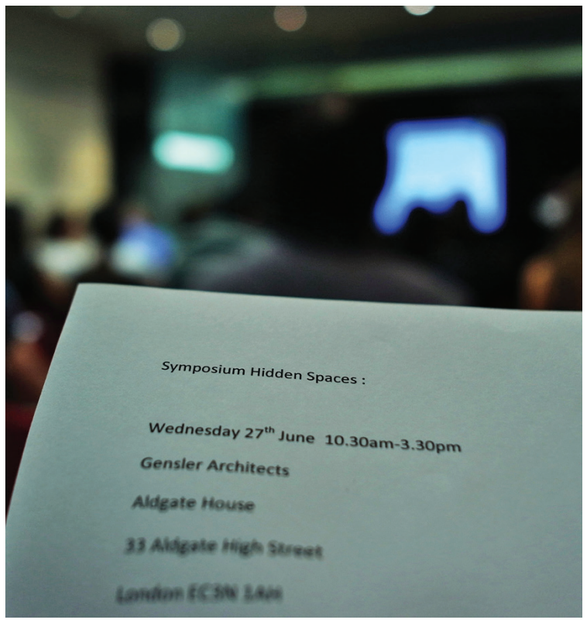


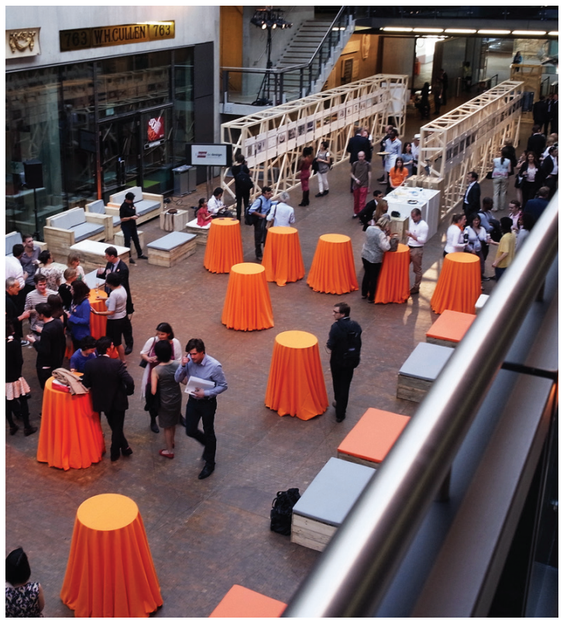












2012
INTERNATIONAL DESIGN EXCHANGE PROJECT

The 3rd Hidden Space Project

HIGH STREET

The Cass London Metropolitan University
Dongyang Mirae University
Kyungwon University



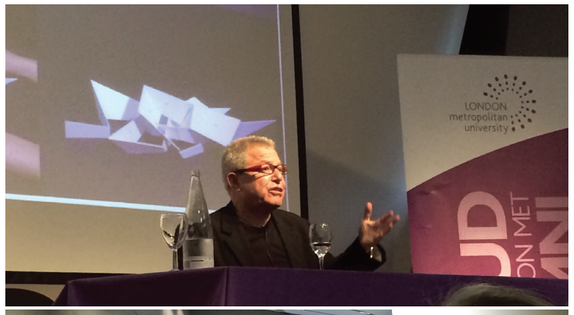




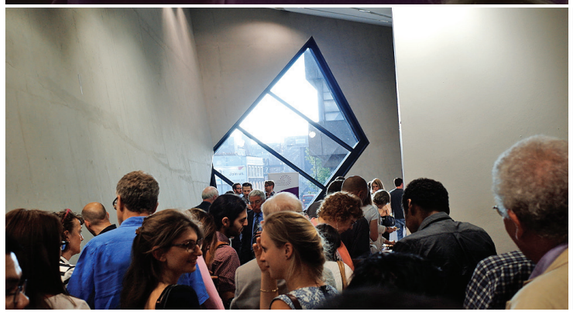














2014

INTERNATIONAL DESIGN EXCHANGE PROJECT

The 5th Hidden Space Project

THE RE-ENERGISING SPACE

The Cass London Metropolitan University
Dongyang Mirae University
Hunan University

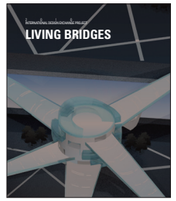




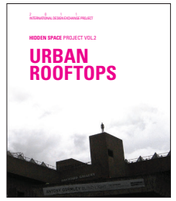




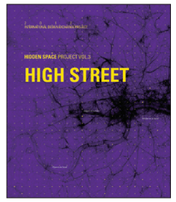




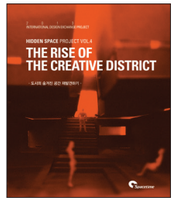
FHHS2010 - *The 1st Hidden Space Project* "LIVING BRIDGES"



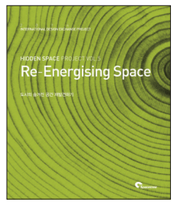
FHHS2011 - *The 2nd Hidden Space Project* "URBAN ROOFTOPS"



FHHS2012 - *The 3rd Hidden Space Project* "HIGH STREET"



FHHS2013 - *The 4th Hidden Space Project* "THE RISE OF THE CREATIVE DISTRICT"



FHHS2014 - *The 5th Hidden Space Project* "RE-ENERGISING SPACE"



FHHS2015 - *The 6th Hidden Space Project* "RE-EXPERIENCE SPACE"

* **FHHS** (Future Horizon for Hidden Space)

2010년 [LIVING BRIDGES]주제로 영국 런던 메트로폴리탄대학과 한국의 가천대학교, 한국의 동양미래대학교가 공동으로 런던 아키텍 페스티벌 참가하면서 시작된
FHHS는 우리시대 숨겨진 공간들을 10년간 10개의 주제로 교류전을 기획, 현재 6회까지 진행했으며 이후 주제를 현재 기획중이다.
FHHS는 이후 계속해서 우리주변의 숨겨진 공간들을 찾아 열정과 지혜, 그리고 성찰의 노정(路程) 을 계속해 나갈 예정이다.

2015

INTERNATIONAL DESIGN EXCHANGE PROJECT

The 6th Hidden Space Project

RE-EXPERIENCE SPACE

Published By 2014 RE-EXPERIENCE SPACE Project
(Kaye Newman / Janette Harris / Park, Young Tae)

Total Design
Park, Young-Tae | DONGYANG MIRAE University
만든이 | 동양미래대학교 실내환경디자인과 박영태
편집, 기획, 표지 디자인 | 박영태 / 편집보조 | 이윤지, 강지은

펴낸날 | 2015. 8.31. 1쇄 발행
발행인 | 김기현
발행처 | spacetime · 시공문화사
등 록 | 1993년 3월12일 1-1493
주 소 | 120-796 서울시 서대문구 독립문공원길 13 극동프라자 5층
전 화 | 02-3147-1212
팩 스 | 02-3147-2626
ISBN | 978-89-5592-330-8

정가 | 20,000원

파본은 교환하여 드립니다. 무단으로 본서의 전부 또는 일부의 복사, 복제를 금지합니다.

All Rights Reserved. No Part of This Book May Be Reproduced in Any form by Any Electronical Means(Including Photocopying, Recording, or Information Storage and Retrival)without Permission in Writing from The Publisher

Copyright © 2014 President and Fellows of The Cass London Metropolitan University
The Sir John Cass Faculty of Art, Architecture and Design Interior Design Ba (Hons)
Copyright © 2014 President and Fellows of Dongyang Mirae University, Department of Interior & Environment Design