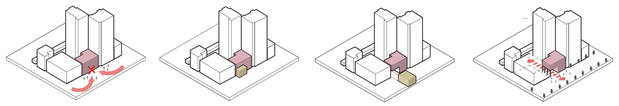
역전시장 만남의 광장

낡은 구조물 사이, 사람들은 여전히 이곳을 지난다.
하지만 그 발걸음은 멈추지 않는다.

우리는 오래된 흔적을 모두 지우기보다,
살릴 수 있는 것을 살리고, 비워야 할 만큼만 비웠다.
그렇게 열린 틈은,지역의 흐름과 만남이 머무는 '광장' 이 되었다.

시장에 들렀던 이, 골목을 걷던 이,
그리고 다시 만날 누군가가 이곳에서 잠시 머문다.
도시는 이 광장에서, 다시 관계를 회복한다.

"철거는 최소로, 변화는 최대한으로"



"닫힌 틈을 열고, 만남을 담다"

시장과 연계하여 시장 이용객들에게 자리를 제공함으로서 머물고 즐기며 휴식을 유도

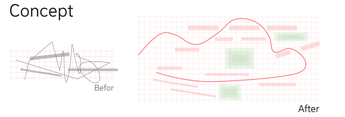
STAY : VILL

문성동 마을호텔 프로젝트

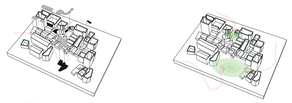
Prologue

기존 여인숙과 같은 숙박업소들로 가득찬 문성동 일대는 인구가 줄어든 현재 대부분의 시설들은 퇴폐업소가 되어있으며 폐건물 들도 많아 천안 원도심의 슬럼가가 형성된 지역이다. 기존의 숙박이라는 프로그램을 살리면서 다시 사람들이 머무는 공간을 만들기 위한 프로젝트로 마을호텔 도시재생을 제안한다.

Concept

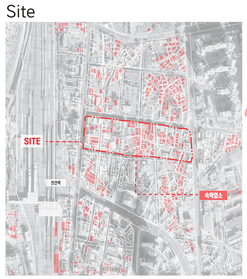


꼬임에서 엮임으로



기존 꼬여있는 밧줄처럼 동선이 자유롭지 않고, 답답하던 골목길을 몇개의 낡고 오래된 건물을 해체함으로 오픈된 공간을 갖게 된다. 또 이러한 공간들은 다시 사람들을 모이게 하여 하여 프로그램으로 자생하게 된다.

Site



천안역 원도심은 과거 지하철 노선 및 열차운행으로 인해 인구가 급격하게 상승하지만 1990년대 천안 터미널과 백화점이 생기며 천안역 원도심은 낙후되기 시작한다. 인구가 줄어든 원도심은 과거 넘쳐나던 인프라가 지금은 사용되지 않아 철거하고 있는 추세이다. 특히 문성동 일대는 천안역과 근접하여 노인숙, 모텔등과 같은 숙박업소가몰려있으나 현재 사용되지않는 이런시설들은 퇴폐업소가 되어가고있다 .

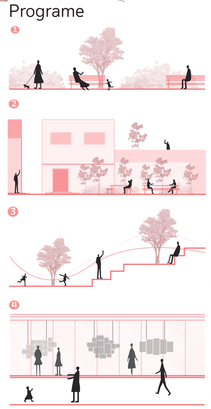
Village Alley

기존 골목은 유지하되 다양한 이벤트로 보행자에게 흥미를 유발시킨다.

Course

0번 마을호텔 서비스룸을 시작으로 4개의 컨텐츠를 제공한다. 호텔 이용자 뿐만 아니라 외부인도 즐길만한 컨텐츠로 이루어진 각 코스는 자연스럽게 이어지도록 계획하였다.

Programe



Proposal

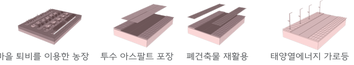
차없는 거리를 형성하여 인근 주민들과 호텔 이용객들에게 안전한 이동 동선을 제공한다.

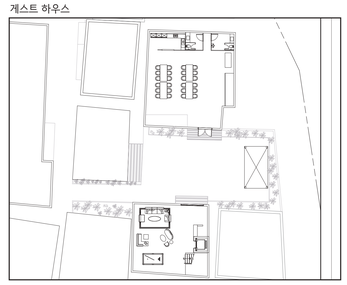
호텔 외각으로는 먹거리 상가인프라를 형성하여 기존 슬럼화된 거리를 재생시킨다.

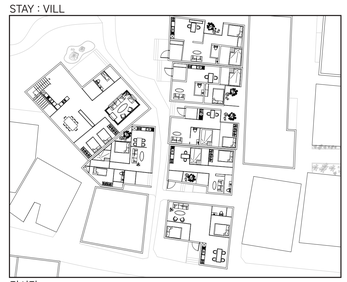
마을호텔의 벽체와 지붕색을 통일되게 리모델링하여 정체성을 부여한다.

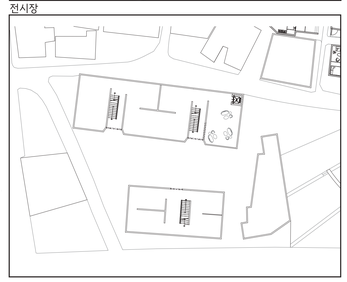
골목의 유휴공간은 주민들이 사용가능한 이벤트 공간으로 다시 제공한다.

Eco Village



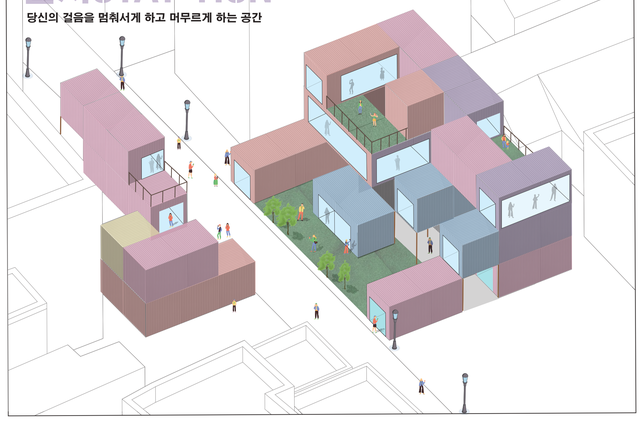






컬쳐STAY:TION

당신의 걸음을 멈춰서게 하고 머무르게 하는 공간



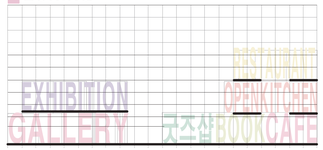
컬쳐STAY:TION 이란?

컬쳐 STAY:TION은
머무는 공간(STAY)과 문화가 모이는 거점(STATION)을 결합한 지역형 복합문화 플랫폼입니다.

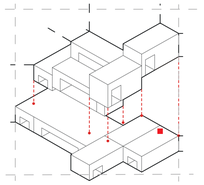
페컨테이너를 활용한 모듈 구조로
전시, 갤러리, 북카페, 오픈마켓, 커뮤니티룸 등
다양한 프로그램이 유기적으로 배치되어
누구나 편하게 머무르고 즐길 수 있는 열린 공간을 만듭니다.

또한 이 공간은인근의 양조장 체험장, 포장마차 거리,
마을호텔(STAYVILL)과 연결되어
먹고, 쉬고, 체험하고, 머무는 문화 골목의 중심 역할을 합니다.

ZONING

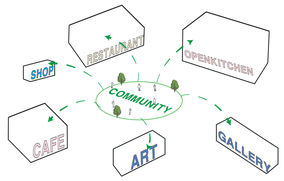


버려짐에서 활기를 불어넣는



"버려진 컨테이너, 조립도 철거도 쉬운 가변형 문화 플랫폼으로."

역전시장과 연계하는 프로그램



"시장과 양조장의 경험을 담아, 갤러리 · 카페 · 굿즈샵 · 오픈키친에서 머무르고 즐기는, 지역 일상과 문화를 연결하는 체류형 복합 프로그램"

레트로브

한때 여인숙이 밀집해 있던 이 골목은
사람들의 발길이 끊긴 채 오랜 시간 멈춰 있었습니다.
하지만 우리는 이 공간을 모두 지우지 않고, 그때의 결을 [illegible] 새롭게 채워갑니다.

낡은 건물 외형은 보존하고 내부는 리모델링하여
모빌리티 아카이브, 레트로샵, 골동품 가게, 카페, 잔디광장 등
다채로운 콘텐츠를 담아 과거와 현재가 공존하는 머무는 공간으로 재탄생시켰습니다.

우리는 이 골목에 무엇을 남기려 했는가?

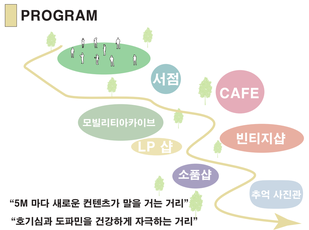
단순히 새로운 사람들을 불러들이는 공간이 아니라,
이미 이곳에 살던 이들의 발길과 기억이 계속 머물 수 있도록
새로움과 익숙함이 함께 어우러지는 거리,
그 공존의 형태를 남기고 싶었습니다.

어떻게 하면 걷고싶고 머물고 싶을까?

걷고 싶은 거리에는 이유가 있다.
평균적으로 사람들이 걷고 싶은 거리에는 연속적인 콘텐츠가 존재한다는 연구 결과가 있다.그래서 우리는 이 거리를 단순히 '통과하는 길' 이 아니라,
'매 순간 머물고 싶은 자극이 이어지는 공간' 으로 설계했다.

실제로 평균 도보 5미터마다 다른 콘텐츠를 경험할 수 있도록
전시, 쉼터, 가게, 상징물, 가로 디자인 등
다양한 요소를 골목 안에 촘촘하게 배치했다

PROGRAM

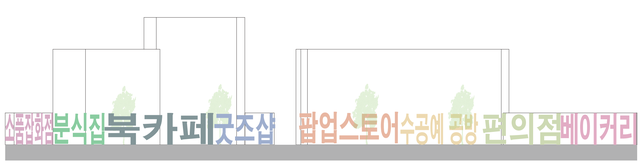


"5M 마다 새로운 컨텐츠가 말을 거는 거리"
"호기심과 도파민을 건강하게 자극하는 거리"

STORE:WAY

"보행 리듬에 맞춘 콘텐츠 분포 전략"

STORE:WAY 스토어 구성

"시장과 레트로브를 잇는 작은 가게들의 흐름 걷는 순간마다 콘텐츠가 말을 거는 골목"

STORE:WAY는 평균 5m 간격으로
잡화, 푸드, 문화, 수공예 콘텐츠가 리듬처럼 배치된 체류형 골목입니다.
시장과 레트로브 사이의 연결 구간으로서일상과 감성이 자연스럽게 이어지도록 설계되었습니다.