

2020

춘천인형극박물관

활성화 기본계획 수립



2020

춘천인형극박물관

활성화 기본계획 수립



제 출 문

이 보고서를 강원도 춘천시에서 의뢰한
「춘천인형극박물관 활성화 기본계획 수립」
연구의 최종 성과품으로 제출합니다.

2020년 11월

발주기관

강원도 춘천시

문화예술과

과제수행기관

임시공간

연구책임

채은영 임시공간 대표

연구진

김수연 춘천인형극박물관 큐레이터

김경진 봉우곰스튜디오 대표

연구보조원

김민재 독립기획자

자문

장윤주 우란문화재단 수석 큐레이터

정지영 우란문화재단 큐레이터

강예린 건축사사무소 SoA 소장

본 연구보고서는 강원도 춘천시의 의뢰로 임시공간이 수행한 「춘천인형극박물관 활성화 기본계획 수립」의 최종 성과품입니다.

이 보고서의 내용은 연구진의 견해로 강원도 춘천시의 정책과 다를 수 있습니다.

목차

I.	연구 개요	1
	1. 연구 배경 및 목적	3
	2. 연구 범위 및 방법	4
II.	기본현황 조사	5
	1. 춘천인형극박물관 현황	7
	1) 입지와 환경	7
	2) 건물과 시설	12
	2. 콘텐츠 현황	18
	1) 소장품	18
	2) 전시	20
	3) 교육	25
	3. 운영과 관리 현황	28
	1) 운영 및 관리	28
	2) 홍보	30
III.	활성화 기본 방향	33
	1. 춘천인형극박물관 성격 재조정	35
	2. 활성화 기본계획 추진 방향	36
IV.	전시 콘텐츠 활성화 방향 및 계획	39
	1. 전시 콘텐츠 특성화 배경과 목표	41
	2. 콘텐츠 개발 방향	42
	3. 콘텐츠 개발 실행 계획	45
	4. 상설전 개발과 운영 방안	46
	5. 기획전 개발과 운영 방안	47
	6. 소장품 정책과 운영 방안	51
	7. 협력 방안과 기대효과	54
V.	전시 콘텐츠 활용 및 운영 계획	57
	1. 교육 프로그램	59
	1) 박물관 교육 성격과 목표	59
	2) 교육 프로그램 추진 방향	60
	3) 교육 프로그램 개발 실행 계획	62
	4) 전시 연계 프로그램 개발과 운영 방안	63
	5) 지역 연계 프로그램 개발과 운영 방안	64
	6) 협력 방안과 기대효과	66
	2. 홍보 및 마케팅 프로그램	68
	1) 박물관 홍보 마케팅 성격과 목표	68
	2) 홍보 마케팅 추진 방향	69
	3) 홍보 마케팅 개발 실행 계획	70
	4) 지역 홍보 개발과 운영 방안	72
	5) 지역 관계 개발과 운영 방안	75
	6) 협력 방안과 기대효과	76

VI.	박물관 리노베이션 계획	79
	1. 박물관 건물과 구성의 문제점	81
	2. 리노베이션 방향 설정과 기대효과	82
	1) 리노베이션 방향	82
	2) 리노베이션 시나리오	83
	3) 리노베이션에 따른 기대효과	86
VII.	제언	87
	1. 콘텐츠 활성화를 위한 방안	89
	2. 건물과 시설 활성화를 위한 방안	90
	3. 박물관 위상에 따른 운영 방안	91
VIII.	부록	93
	1. 사례조사	95
	2. 소장품 목록	104

표 목차

표 I - 1	연구 범위	4
표 II - 1	춘천시 박물관 현황	8
표 II - 2	춘천시 주요 문화자원	10
표 II - 3	건물 현황	12
표 II - 4	시설 현황	14
표 II - 5	공간별 기능 변화	17
표 II - 6	소장품 보유 현황	18
표 II - 7	전시 연혁	20
표 II - 8	상설전시 구성	20
표 II - 9	기획전시 구성	24
표 II - 10	교육 프로그램 추이	25
표 II - 11	2018 해설 프로그램 개요	26
표 II - 12	2019 해설 프로그램 개요	26
표 II - 13	2020 체험 프로그램 개요	27
표 II - 14	운영 주체 변화	28
표 II - 15	예산 집행 현황	29
표 II - 16	홍보 현황	30
표 II - 17	관람 정책	31
표 IV - 1	아카이브 전시 사례	42
표 IV - 2	시기별 인형극 매체 변화	43
표 IV - 3	현대미술 전시 사례	43
표 IV - 4	문화사를 조망한 전시 사례	44
표 IV - 5	연도별 전시 실행 계획	45
표 IV - 6	인터랙티브 아카이브 전시 사례	46
표 IV - 7	TV 방송 인형극 전시 사례	47
표 IV - 8	설치·퍼포먼스 영상 전시 사례	48
표 IV - 9	키네틱 아트 전시 사례	49
표 IV - 10	퍼펫 애니메이션 전시 사례	49
표 IV - 11	빵과 인형극단 전시 사례	50
표 IV - 12	상설전시 협력 대상	54

표 IV - 13	기획전시 협력 대상	55
표 IV - 14	소장품 관리 체계 협력 대상	56
표 V - 1	전시 연계 프로그램 사례	60
표 V - 2	지역 연계 프로그램 사례	61
표 V - 3	연도별 교육 프로그램 실행 계획	62
표 V - 4	백남준아트센터의 교과연계 및 찾아가는 박물관 프로그램 사례	65
표 V - 5	교육 프로그램 협력 단체 및 기관	66
표 V - 6	홍보 프로그램 사례	70
표 V - 7	관람객 프로그램 계획	70
표 V - 8	이용자별 서비스 계획	71
표 V - 9	연도별 홍보 프로그램 실행 계획	71
표 V - 10	지역 홍보 개발 사례	73
표 V - 11	SNS 홍보 사례	74
표 V - 12	지역 연계 프로그램 사례	75
표 V - 13	홍보 프로그램 협력 단체 및 기관	76
표 VI - 1	시설 설비 문제 현황	81
표 VI - 2	리노베이션 전후 공간 구성 변화 예상	82
표 VI - 3	전시실 공간 사례	84
표 VI - 4	파사드 사례	85

그림 목차

그림 II - 1	춘천인형극박물관 주변 지도	7
그림 II - 2	강원도 문화기반시설 대비 춘천시 문화시설 비율	8
그림 II - 3	춘천시 지리적 위치	9
그림 II - 4	춘천시 4대 도시발전 목표	10
그림 II - 5	춘천인형극박물관 전경	12
그림 II - 6	춘천인형극박물관 부지	13
그림 II - 7	춘천인형극박물관 주변 공간	13
그림 II - 8	춘천인형극박물관 시설	15
그림 II - 9	춘천인형극박물관 기타 시설	16
그림 II - 10	외부로 반출된 소장품 〈풀치넬라〉	19
그림 II - 11	전시실 동선	23
그림 II - 12	운영주체에 따른 조직도 변화	28
그림 II - 13	춘천인형극제 홈페이지 화면	30
그림 II - 14	관람객 추이(2013~2019)	31
그림 II - 15	춘천인형극박물관 관람객 만족도 조사 설문지	32
그림 III - 1	춘천인형극박물관 미션 방향	35
그림 III - 2	춘천인형극박물관 활성화 추진 방향	36
그림 III - 3	춘천인형극박물관 콘텐츠별 미션	36
그림 III - 4	춘천인형극박물관 집중 대상층	37
그림 IV - 1	전시 프로그램 미션	41
그림 IV - 2	전시 추진방향	42
그림 IV - 3	소장품 관리 체계	51
그림 IV - 4	소장품 활용 방안	53
그림 V - 1	교육 프로그램 미션	59
그림 V - 2	교육 프로그램 추진 방향	60
그림 V - 3	전시 연계 프로그램 개발과 운영 방안	63
그림 V - 4	지역 연계 프로그램 개발과 운영 방안	64
그림 V - 5	홍보 프로그램 미션	68
그림 V - 6	홍보 프로그램 추진 방향	69

그림 V - 7	SNS 해시태그 활용 방향	73
그림 VI - 1	지상 1층 도면	83
그림 VI - 2	지상 파사드	84
그림 VI - 3	지상 2층 도면	85
그림 VIII - 1	누쿠극장·박물관	95
그림 VIII - 2	코네티컷대학교 발라드 연구소·인형극박물관	96
그림 VIII - 3	아라리 인형의 집 인형극박물관	97
그림 VIII - 4	MLK 박물관	98
그림 VIII - 5	요코하마인형박물관	99
그림 VIII - 6	인형극예술센터·박물관	100
그림 VIII - 7	빵과 인형극단 박물관	101
그림 VIII - 8	더 스트롱 뮤지엄	102
그림 VIII - 9	하슬라아트월드 피노키오 미술관	103

I.

연구 개요

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 범위 및 방법



I. 연구 개요

1. 연구 배경 및 목적

■ 연구 배경

- 2004년 개관 이후, 국내외 200여점의 인형극 인형과 관련 자료들을 전시해온 춘천인형극박물관의 시설 노후와 기능별 역할 부재
- 지역 공공 여가 문화시설로서 춘천인형극박물관이 지역 주민과 관광객의 문화예술 향유를 위한 전시 및 프로그램 미흡
- 춘천인형극장, 춘천시 인형극 특화 창업지원센터 등 주변 유사 공공 문화기관과의 시너지를 위한 특성화 부족
- 따라서 공공 박물관으로서 공공적 기여와 창의적 소통을 위해 춘천인형극박물관의 새로운 성격과 방향을 설정하고 그에 따른 전시 및 프로그램, 시설과 공간 조성을 위한 기본계획 수립 필요

■ 연구 목적

- 춘천인형극박물관의 새로운 성격과 방향을 제시
- 공공 문화시설로서의 위상을 정리하고, 프로그램을 전문화함으로써 춘천인형극박물관의 새로운 역할과 기능을 수행하고 관람객 개발을 위한 전략을 실행 도출
- 춘천인형극박물관의 자체 전문성과 공공성을 강화하고 이러한 실천이 가능하도록 새로운 환경과 공간 조성 제안
- 춘천인형극박물관의 특색 있고 체계적인 콘텐츠를 발굴하고 지속 가능한 추진 방향을 제안함으로써 박물관 활성화에 기여

2. 연구 범위 및 방법

■ 연구 범위

공간적 범위	위치 : 강원도 춘천시 영서로 3017 (연면적 1,959,92㎡ 건축 면적 921.3452㎡)
시간적 범위	2020년 - 2024년(재개관)
대상적 범위	춘천인형극박물관
내용적 범위	· 춘천인형극박물관 활성화 기본계획의 필요성 및 기본 방향 · 전시 방향 및 콘텐츠 운영계획 · 박물관 교육, 홍보 프로그램 기본 구상 · 효율적 운영을 위한 운영 및 관리계획 · 춘천인형극박물관 리노베이션 기본계획 제안

표 I - 1 연구 범위

■ 연구 방법

- 문헌연구
 - 박물관 활성화 관련 자료 및 연구보고서 검토
 - 국내외 유사 주제 관련 문헌 자료 검토 수집
- 사례 조사 및 분석
 - 국내외 박물관 사례 조사 및 시사점 도출
- 전문가 자문
 - 전시 및 건축 관련 전문가와 박물관 현황 및 개선 방안 면담

II.

기본현황 조사

1. 춘천인형극박물관 현황
2. 콘텐츠 현황
3. 운영과 관리 현황



II. 기본 현황 조사

1. 춘천인형극박물관 현황

1) 입지와 환경

■ 대상지 환경

- 춘천인형극박물관 부지는 춘천시 사농동에 위치하며 행정구역은 신사우동에 속함
- 신사우동은 도심외곽의 농촌지역으로 2005년 우두택지 지구지정 이후, 신흥주거지로 급부상하여 2020년 정주 인구는 1만 2,600여명, 2023년 3만명이 예상됨
- 반경 4km 이내에 신동초, 소양초, 소양중, 소양고, 한국폴리텍III 대학 춘천캠퍼스와 시각장애학생을 위한 강원명진학교, 강원도장애인종합복지관 위치
- 의암호 산책로를 중심으로 애니메이션박물관, 강원도립화목원, 육림랜드, 레고랜드(준공 예정) 등 다양한 문화관광자원으로 문화삼각벨트 형성
- 2022년 수도권과 춘천의 최단거리 연결로서 신사우동의 접점지역인 서면에 제2 경춘국도 건설 착공 전담으로 교통 접근성이 향상될 것으로 기대



그림 II - 1 춘천인형극박물관 주변 지도

■ 대상지 위상

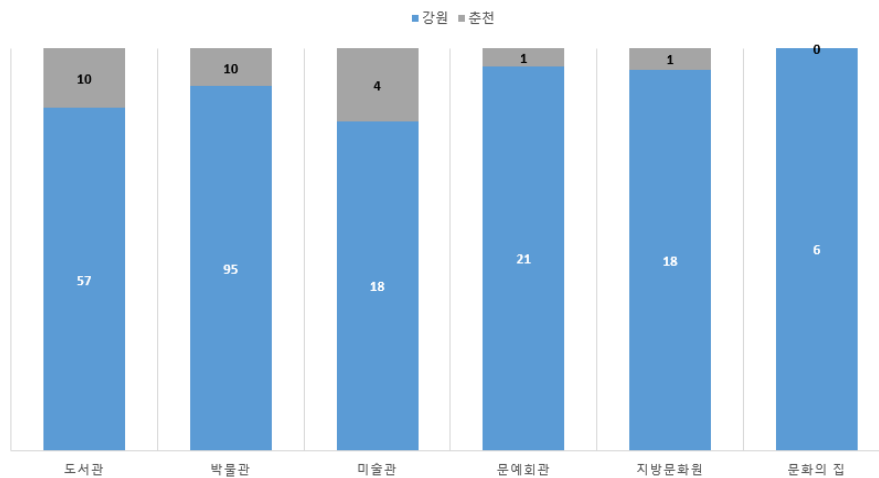


그림 II - 2 강원도 문화기반시설 대비 춘천시 문화시설 비율

- 문화체육관광부 『2019 전국문화기반시설 총람』에 따르면 춘천시 문화기반시설은 총 26개소로 박물관 10개소, 미술관 4개소, 문예회관 1개소, 지방문화원 1개소, 도서관 10개소 보유
- 춘천인형극박물관은 공립이 운영하는 유일한 미등록 박물관으로서 두번째로 적은 수량의 소장품 164점 보유

구분	명칭	등록여부	소장유물(소장품)	유물수(점)
국립	국립춘천박물관	O	금속, 토도, 서화책본	86,550
국립	강원경찰박물관	X	고문서 및 경찰장비류	1,020
공립	강원도산림박물관	O	박제류, 목재류, 목가구, 암석류	7,611
공립	의암류인석기념관	O	금속, 토도, 서화책본	107
공립	애니메이션박물관	O	애니메이션필름, 피규어, 인형	8,543
공립	춘천막국수체험박물관	O	맷돌, 풍구, 막국수틀, 농기구 등	191
공립	춘천인형극박물관	X	인형극 인형, 반응형 장치	164
사립	LIUSEUM 세계민족 악기전시관(휴관)	O	악기, 기악면	592
대학	강원대학교중앙박물관	O	고고, 민속유물	9,277
대학	한림대학교박물관	O	금속, 토도, 서화	1,808

표 II - 1 춘천시 박물관 현황

■ 춘천시 지리적 환경

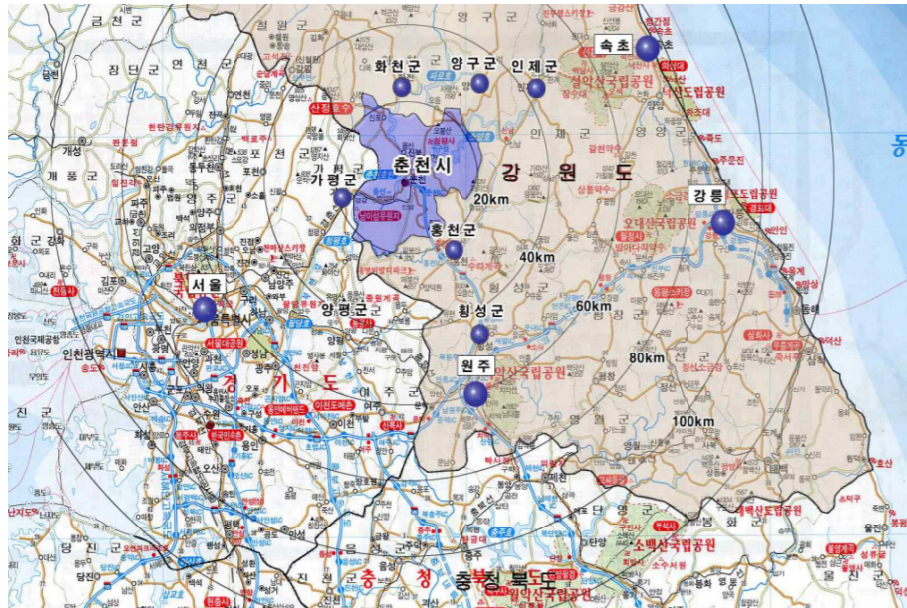


그림 II - 3 춘천시 지리적 위치

- 춘천시는 1,116.83㎢ 면적을 가진 강원도의 중서부에 위치한 수부 도시
- 지방 생활권의 거점도시
 - 동쪽 인제·양구군, 서쪽 경기도 가평군, 남쪽 홍천군, 북쪽 화천군의 접경지역
- 지형상으로 시의 동·서·남쪽, 도시 경계가 산으로 둘러싸인 분지형 지세
 - 전면적의 76% 이상이 산악지대
 - 도시 내에 삼악산, 오봉산, 등선폭포, 구곡폭포 등 자연 경관 우수
- 시가는 호수 가운데 발달한 수향 도시
 - 북한강 지류와 소양강 본류의 합류점에 위치
 - 관내의 댐 : 소양강댐, 춘천댐, 의암댐
 - 인공 호수 : 청평호, 의암호, 소양호, 춘천호
 - 위도, 중도, 하도 등 섬 형성
- 2020년 9월 기준 인구 285,833명
 - 저인구성장도시, 서비스 중심도시, 행정도시
- 수도권 전철 경춘선(ITX)이 연결
 - 평균 2만명 이상 경춘선을 이용하며 서울특별시의 1.5% 통근 통학권 범위

■ 문화적 배경

- 1990년대 지방자치제가 시작되면서 문화도시로서의 가능성 발견
- 교육의 도시에서 호반의 도시로 상징되는 자연환경 이미지와 문화이미지 연결
- 춘천인형극제 성과를 기반으로 1995년 문화체육관광부 문화도시 선정
- 1996년 지역 우수축제로 춘천인형극제 선정, 지역축제의 가능성 발견
- 멀티미디어 산업단지 조성, 애니메이션과 영상산업 중심의 첨단문화산업단지, 명소와 이벤트가 어우러진 관광산업 육성 목표
- 삼각관광벨트, 레고랜드 유원지 조성 등 관광인프라를 확충하고 농림산업 클러스터, 강원도 물산업 융복합 클러스터 등 산업인프라 계획 수립
- 2021년 7월, 전 세계 10번째 레고랜드 테마파크 개장 예정
 - 위치 하중도, 연간 약 250만 명이 방문할 것으로 예상

관광자원	춘천호반, 남이섬, 구곡폭포, 청평사, 자연휴양림, 경춘선 폐철도구간
지역축제	춘천인형극제, 춘천마임축제, 춘천국제연극제, 춘천애니타운페스티벌, 김유정문학제, 의암제, 춘천아트페스티벌, 춘천고음악페스티벌, 춘천닭갈비축제, 막국수축제, 조선일보춘천마라톤대회, 전국MTB강촌챌린지대회
광산	춘천옥광산
교육	강원대, 한림대, 춘천교대, 한림성심대, 송곡대, 폴리텍대학
산업	춘천바이오산업진흥원, SCRIPPS 연구소, 강원정보문화진흥원, 도시첨단문화산업단지, 더존IT, 전력IT 문화복합산업단지, 도시첨단정보산업단지, NHN연구단지

표 II - 2 춘천시 주요 문화자원

■ 도시계획



그림 II - 4 춘천시 4대 도시발전 목표

- 마임축제, 인형극축제, 연극제, 애니메이션박물관, 로봇체험관 등 다양한 문화예술 축제의 활성화 및 관광자원화
- 문화예술도시 이미지 창출을 위한 전시·공연 공간 조성
- 전문인력 양성을 위한 사회교육 활성화 및 교육프로그램 다양화
- 사회적 약자 친화도시 건설을 위한 복지체계 강화

■ 연계점

- 춘천인형극박물관 활성화에 따른 춘천인형극제 시너지 효과 창출
- 박물관 전시 기능을 강화하여 인형극을 매개로 시각예술, 공연, 조형미술, 영상, 미디어아트 등 다양한 장르의 예술 향유 촉진
- 학예사, 큐레이터, 에듀케이터, 테크니션, 레지스트라 등 체계적인 박물관 조직 형성을 통한 문화예술인력 양성 및 배출
- 연령, 성별, 장애유무에 따른 접근성의 차별 없이 모든 시민이 안전하고 편리하게 이용할 수 있는 공간으로 리노베이션

2) 건물과 시설

■ 건물 개요

위치	강원도 춘천시 영서로 3017
규모	지하 1층, 지상 2층
개관	2004년 8월 6일
연면적	1,959.92㎡ / 용적률 산정용 연면적 1,121.4㎡
건축면적	921.3452㎡
전시면적	712.1㎡
높이	9.45m

표 II - 3 건물 현황

- 건립배경

- 1996년 문화부에서 지정한 전국 최초의 ‘문화자치단체’ 문화도시 선정
- 1997년 국비 20억원 및 지방비 포함 74억원으로 춘천인형극장 건립
- 2001년 1단계 춘천인형극장 개관, 2단계 춘천인형극박물관 건립 추진
- 2004년 6월 16일 춘천시장 소유자 등록
- 2004년 8월 6일 춘천인형극박물관 개관



그림 II - 5 춘천인형극박물관 전경



그림 II - 6 춘천인형극박물관 부지



측면 놀이터



후면 솔밭극장



민간위탁 커피숍



야외무대

그림 II - 7 춘천인형극박물관 주변 공간

■ 시설 개요

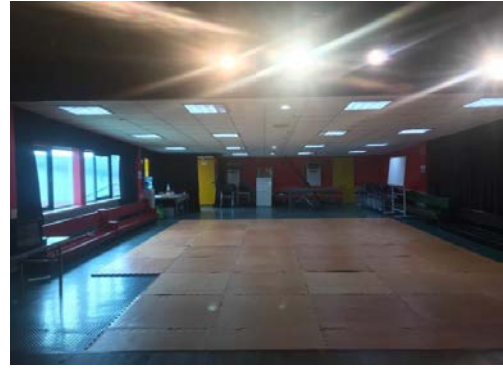
- 지하 1층·지상 1층 철골철근콘크리트 구조, 지상 2층 일반철골구조
- ‘인형공방 박물관동’으로 등록, 주용도 문화 및 집회시설(박물관)
- 단계별 증축에 따라 각 공간의 개관 시기 다름
- 사무실, 창고, 수장고, 자료실 등 필수 운영 공간 및 관람객 편의시설 미비
- 화장실이 성별에 따라 다른 층으로 분리되어있어 관람객의 불편함 야기
- 기능에 따른 공간의 정확한 사용 및 구획이 없이 혼재

기 본 시 설	층	공간	규모(㎡)	비고
	지상 2층	하늘극장	200.79㎡	2005.12.29. 증축 등재
	지상 1층	전시장	712.1㎡	2004.06.21. 증축 등재
	지상 1층	일반음식점(카페)	208.51㎡	2004.07.23. 용도 변경
	지하 1층	코코바우극장/기계실	838.52㎡	착공일 1997.09.
	총계		1,751.41㎡	카페 면적 제외
기 타 시 설	구분	유/무	위치	비고
	안내데스크	유	지상 1층	
	사무공간	무	-	안내데스크 겸용
	수장고	무	-	
	자료실	무	-	
	엘레베이터	유	지하~지상 1층	정원 15명, 1000kg
	화장실	유	지상 남자 / 지하 여자	장애인 화장실 없음
	주차공간	유	야외	200여대(인형극장 공용)
	편의시설	무	-	

표 II - 4 시설 현황



2F 하늘극장 입구



2F 하늘극장 내부



1F 박물관 주출입구



1F 박물관 후면 출입구



1F 전시장(한국관/세계관)



1F 전시장(인형의 성)



B1 코코극장



B1 바우극장

그림 II - 8 춘천인형극박물관 시설



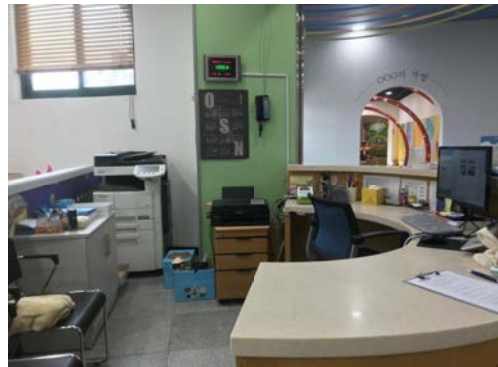
박물관 입구



박물관 로비



박물관 안내데스크



안내데스크 겸용 사무공간



엘리베이터/남자화장실(1층)



엘리베이터/여자화장실(지하 1층)



영상장비실



주차공간

그림 II - 9 춘천인형극박물관 기타 시설

■ 공간별 기능 변화

위치	개관년도	초기 기능	현재
지상 2층	2005	다목적실	하늘극장
지상 1층	2004	전시관	전시관
지상 1층	2004	음식점(카페)	민간위탁 카페
지하 1층	2004	인형공방	코코바우극장

표 II - 5 공간별 기능 변화

- 1단계로 건립된 춘천인형극장의 공간 및 시설에 대한 검토로부터 인형제작실, 무대제작실, 관객을 위한 편의 공간 부족에 대한 개선점 반영으로 2단계 춘천인형극박물관 건립 추진
- 이와 같은 관점에 따라 총 3층의 건물임에도 실질적으로 지상 1층의 전시실만 박물관의 기능적 공간으로 축소되고 지상 2층과 지하 1층은 극장으로 운영
- 코코바우극장은 초기 계획 당시 인형제작실로서 각종 목공기계를 구비하였으나 운영 인력의 부재로 1년 미만의 기간 동안 한정 운영
- 음식점 폐점 이후, 축제 워크숍과 단체관람 교육 프로그램의 공간으로 활용하였으나 2020년에 민간이 운영하는 카페로 분리되면서 박물관의 물리적 사용 공간 범위 축소

2. 콘텐츠 현황

1) 소장품

■ 보유 현황

종류별	막대인형	손인형	줄인형	그림자인형	작동장치	영상	장식
개수	28	29	75	22	5	3	2
대륙별	아시아	유럽	아프리카	오세아니아	남아메리카	북아메리카	남극
개수	139	15	0	0	0	0	0
연도별	1960	1970	1980	1990	2000	2010	년도미상
개수	2	0	6	23	89	0	44

표 II - 6 소장품 보유 현황

- 소장품은 총 164점으로 인형극 인형은 154점, 인형을 제외한 2차적 파생물은 10점이며 종류는 버튼형 작동장치 5점, 영상 3점, 장식 2점 보유
- 소장품 인형의 대륙별 분포는 아시아 139점, 유럽 15점으로 아프리카·오세아니아·남아메리카·북아메리카·남극 대륙의 인형 미보유
- 아시아권역 소장품 수량은 한국(96) - 미얀마(34) - 중국(4) - 일본(2)·인도네시아(2) - 대만(1) 순이며, 유럽권역 소장품은 프랑스(8) - 체코(3) - 영국(2) - 벨기에(1)·독일(1) 순으로 보유하고 있음
- 다수의 소장품 인형 제작년도는 박물관 개관과 비슷한 2000년대 전후
- 소장품 수량은 박물관 등록 기준에 부합하나 역사적·미학적 가치 판단의 기준이 되는 제작년도, 제작자, 구입시기, 구입처, 소장 경로가 불분명한 소장품이 있어 정확한 조사 필요

■ 소장품 구입·기증

- 소장품 구입은 134점으로 총 소장품의 81%를 차지하며, 기증은 30점으로 19%
- 박물관 콘텐츠 운영을 위하여 2003년 국내 인형제작자와 극단에 인형 제작 및 반응형 설치품 주문·제작
- 인형극 인형 제작방법의 특수성과 전문 기술의 수공예 작품성을 고려하여 2004년 5월 박물관 전시인형 구입·제작 감정평가위원회를 구성하고 1억 5천 81만원의 감정가 평가 결정 후, 구입

■ 소장품 관리 현황

- 전문 수장고가 없어 모든 소장품은 전시품으로 전시
- 2018년, 소장품 등록 대장, 관리 카드, 기타 자료가 없어 소장품 목록을 작성하였으나 이전의 소장품 반입, 반출, 대여, 폐기 등의 기록 확인 불가
- 소장품 보존을 위한 인력, 예산, 장비 전무
- 박물관 소장품 인형을 외부로 이동하여 박물관에 없는 소장품 발생
- 체험 무대, 반응형 영상, 그림자인형 등 훼손으로 인한 폐기



그림 II - 10 외부 반출된 소장품, 〈풀치넬라〉

2) 전시

■ 전시 연혁

구분	기간	내용
상설전시	2004. 08. 06 ~ 2019. 07. 31	개관 전시
기획전시	2020. 10. 15 ~ 2021. 02. 28	인형의 기술

표 II - 7 전시 연혁

- (2004년~2019년) 구입·기증·제작한 소장품 전체를 총 12개의 주제별 테마관으로 구분하여 전시하였으며 2004년 개관 이후로 콘텐츠의 변화 없이 유지함으로써 상설전처럼 기능
- (2020년) 별도의 기획전시실이 없으나 콘텐츠 유지·보수의 관점에서 일부 테마관을 변경하여 개관 이후 처음으로 기획전시 개최

■ 상설전시(2004년~2019년)

- 인형극의 기원과 흐름을 안내하는 역사관 판넬의 심한 변색과 오염, 그림자관 스크린 고장, 반응형 모션 영상 오작동, 체험 공간 훼손, 아트샵 운영 중단 등 16년 동안 콘텐츠의 노후화 진행

공간	전시품과 미디어	이미지
로비	전시장 도면, 관람 안내 사항 배치 중앙 나무 모형, 미얀마 인형 전시 * 전시장 안내 도면 훼손, 정보 기입 오류	
역사관	인형극의 기원 및 흐름, 세계 인형극 축제 소개(판넬형), 미얀마 줄인형 전시 * 판넬 오염, 변색	

꼭두각시놀음	꼭두각시놀음 소개(판넬형), 전통 민속인형극 중요 무형문화재 제3호 꼭두각시놀음 박용태 제작본 전시	
재료관	인형재료 및 만드는 과정 소개(판넬형), 모형 인형 전시	
막대인형관	막대인형 소개(판넬형), 작동형 막대인형 장치 설치(버튼형), 해외 거리 인형극 영상, 막대인형 전시 * 작동형 막대인형 장치 작동 이상	
손인형관	손인형 소개(판넬형), 작동형 손인형 장치 설치(버튼형), 흥부와 놀부 장식품(스위치형), 손인형 전시 * 작동형 손인형 장치 작동 및 사운드 이상	
줄인형관	줄인형 소개(판넬형), 작동형 줄인형 장치 설치(버튼형), 해외 거리 인형극 영상, 줄인형 전시	
그림자인형관	그림자터널(체험형), 그림자 원리 작동형(테이블형), 그림자인형극스크린, 그림자인형극 전시 * 그림자터널 램프 소진, 초점 부정확 * 그림자스크린, 인형 훼손	
인형의 성	막대인형, 줄인형, 그림자인형 전시 * 그림자인형 변색, 훼손	

영상관	동작을 따라하는 모션 반응형 설치 * 모션 오작동	
체험관	어린이용 간이 체험무대, 막대인형 조종 * 체험무대, 막대인형 훼손	
한국관	한국 제작 인형 전시	
세계관	중국, 독일, 일본, 프랑스, 미얀마 등 해외 구입 인형 전시 * 그림자인형 변색 및 뒤틀림	
출구	코코바우 캐릭터 전시	

표 II - 8 상설전시 구성

- 기획방향

- 막대, 줄, 손, 그림자인형으로 4가지 종류별 인형극 인형을 나누어 전시
- 정보 측면에서 해설 패널을 이용한 인형극의 역사·기원 소개, 인형의 재료와 인형 제작 과정 모형 전시
- 놀이 측면에서 체험무대, 그림자터널과 같은 간단한 체험적 요소로 인형극에 대한 이해도를 높임
- 4가지 종류별 인형은 버튼을 누르면 인형의 조종법을 알 수 있는 작동형 인형으로 간단한 인터랙티브 요소 반영
- 해외 길거리 공연 영상 재생

- 디스플레이

- 유아~어린이의 눈높이에 맞춘 전시 디자인으로 동화의 한 장면을 재현한 벽면 그림과 함께 주인공을 인형극 인형으로 전시
- 판넬 자료는 전문 용어 해설로 어린이 대상에 부합하지 않으며 가독성 미흡
- 철제벽에 매립 방식으로 인형 진열장을 설치하여 기획전시로 교체 불가
- 칸별 수납식 배열로 인해 인형의 전면부만 평면적으로 전시
- 인형의 크기에 비례하지 않는 진열장으로 가시성이 떨어지고, 각 칸별로 조명이 낮게 설치되어 있어 조명 효과 반감
- 노후한 영상 재생 장비와 저화질의 영상 재생

- 전시 동선

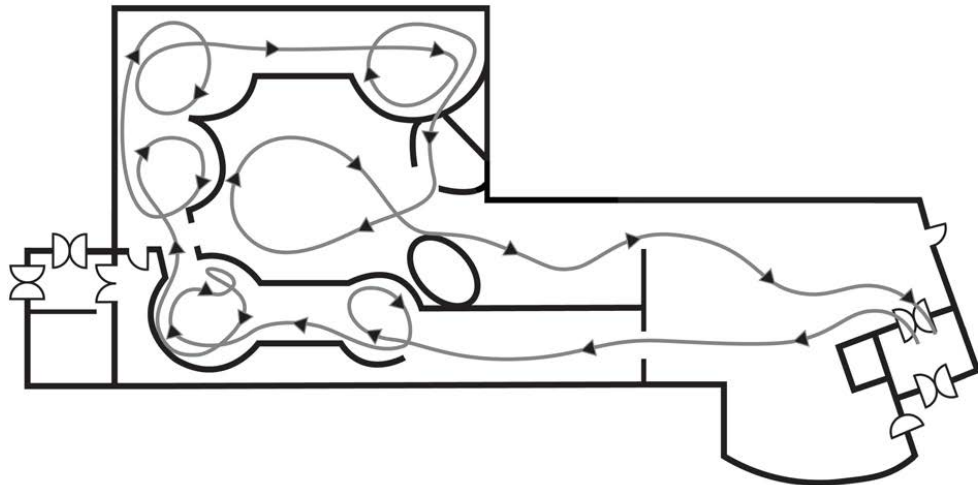


그림 II - 11 전시실 동선

- 독립된 공간에 다양한 이동 통로를 형성하여 관람에 활동성을 부여하는 사슬형 동선을 표방하였으나 입출구의 층위 구분이 없어 동선의 혼선

■ 기획전시(2020년)

- 기획전시 개념이 부재했던 박물관의 첫 번째 기획전시
- 수집·연구·전시·보존하는 박물관 본연의 역할을 인식하며 1960년~2000년대 한국 인형극을 다양한 자료로 살펴보는 아카이브 전시 〈한국 인형극의 흐름〉, 국제교류의 측면에서 해외 극단의 공연 오브제, 포스터, 사진, 영상을 모은 〈OOO의 가방〉 개최

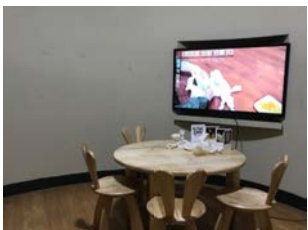
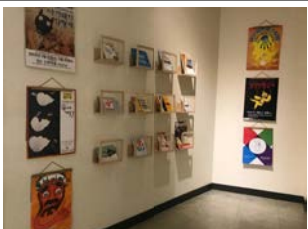
공간	전시품과 미디어	이미지
로비	한국 인형극의 흐름 1960-2000 한국 인형극 공연, 사건 관련 리플렛, 논문, 도서, 신문기사, 연대기 등	
(전) 역사관	000의 가방 제32회 춘천인형극제 초청 해외 극단 공연 오브제, 사진, 공연 영상	
그림자관	컬러 그림자 놀이	
영상관	국내 인형극단 공연 영상	
체험관	천으로 인형 만들기 영상 재생 만들기 체험	
출구	춘천인형극제를 비롯한 국내 지역 인형극 축제 관련 포스터, 리플렛, 사진, 기타 발간 도서 등	

표 II - 9 기획전시 구성

- 기획방향

- 기존 전시관의 인형의 의미와 가치를 보완하기 위한 한국 인형극의 역사적 흐름 아카이브 전시
- 1세대 인형극인, 인형극단을 비롯하여 한국인형극보급협회, 한국인형극협회, 유니마코리아, 정선인형극제, 춘천인형극제, 경기인형극제, 명주인형극제 등 지금의 인형극을 만든 주요 인물과 단체가 보유한 자료, 사진, 영상, 리플렛, 도서, 기사 등으로 한국 인형극의 연대기 구성
- 춘천인형극제와 박물관의 연계성을 전시로 가시화한 첫 번째 시도로서, 코로나 19로 인해 춘천인형극제에 참가하지 못하게 된 해외 극단의 영상, 사진, 공연 오브제를 전시

- 디스플레이

- 주제 기획전의 목표보다는 노후한 일부 테마관의 보수 측면에서 배치 계획
- 기존의 유아~어린이 대상층 외에 청소년~성인 대상 수준 설정
- 전시품에 집중할 수 있도록 메인·서브 컬러 통일로 공간 정돈

3) 교육

■ 교육 프로그램 유형

년도	유형	대상
2018	해설 프로그램	어린이·가족
2019	해설+공연관람+만들기 통합 프로그램	영유아~초등학교 저학년
2020	체험(만들기) 프로그램	초등학생

표 II - 10 교육 프로그램 추이

- 학술형·커뮤니케이션형·체험형으로서의 교육 프로그램보다는 박물관의 기초 기능으로서 해설 프로그램 도입 및 운영(2018~2019)
- 어린이·가족·초등학생 대상의 눈높이에 맞춘 해설과 체험 프로그램 구성
- 인형극단, 인형극인과의 협업을 통한 교육 프로그램 개발 및 해설사 교육
- 인형극 공연 또는 인형극 인형의 특성을 접목하여 인형극 박물관의 특색있는 해설 프로그램으로 기획하였으나 단발적 운영에 그침

■ 2018 해설 프로그램

기간	2018. 05. 01 ~ 2018. 12. 31
시간	10:00 ~ 17:00
인원	실버 해설사 4인 교대 근무
체험료	무료
구성	직접 제작한 막대인형 연기를 동반한 해설
협력	꿈동이인형극단

표 II - 11 2018 해설 프로그램 개요

- 기획의도

- 콘텐츠 변경이 불가한 제약을 해설 프로그램 도입을 통해 보완
- 해설사 교육과 운영으로 지역 내 해설사 양성
- 해설사별 막대인형 제작 및 인형 연기를 동반한 해설로 인형극의 특성연계

- 성과

- 동부노인복지관 노인 일자리 사업과 매칭하여 예산 확보 및 공공성 실현
- 전년도 대비 관람객 증가 : 2017년 6,001명 < 2018년 7,510명

■ 2019 해설+공연+만들기 프로그램

기간	2019. 05. 04 ~ 2019. 05. 31
시간	10:00 / 11:00 / 13:00 / 14:00 / 15:00 / 16:00 / 총 6회차
인원	(평일) 실버 해설사 4인 / (주말) 전문 해설사 2인
체험료	무료
구성	해설+공연관람+만들기 통합형
교육강사	이다정

표 II - 12 2019 해설 프로그램 개요

- 기획의도

- 2018년 진행한 해설 프로그램 토대로 해설부터 공연, 만들기 체험이 합쳐진 통합형 프로그램으로 구성
- 정적인 박물관에서 동적인 인형극 공연을 기대하는 관람객의 요구를 반영하여 짧은 막대인형극을 전시실 안에서도 직접 공연으로 감상할 수 있도록 구성
- 색과 크기에 대한 인지력을 키울 수 있는 동화 <배고픈 에벌레의 꿈>를 선정 하여 종이 나비 만들기 체험 후, 공연에 몰입할 수 있도록 함

- 만들기 난이도와 공연 시간을 미취학 아동 수준에 맞추어 유치원 단체 관람 대상층 설정
- 지역 해설사 양성을 위한 주말 해설사 도입
- 성과
 - 상반기 평균 관람객 증가
 - 2018년 실버 해설사 지속 투입으로 어르신 일자리 마련
 - 2019년 춘천인형극장 외관 리모델링으로 인해 한 달 시범 운영 후, 종료

■ 2020 <천으로 인형 만들기> 프로그램

기간	2020. 10. 13 ~ 2021. 2. 28
시간	10:00 / 11:00 / 13:00 / 14:00 / 15:00 / 16:00
인원	회차당 10명 제한
체험료	2,000원
구성	천으로 강아지, 사람 인형 만들기
협력	예술무대 산 류지연

표 II - 13 2020 체험 프로그램 개요

- 기획의도
 - 영상관 <달래이야기> 공연 속 인형을 만드는 체험으로 기획전시와 연계성 마련
 - 천이라는 소재가 지닌 유연성, 자유롭게 만드는 상상력, 역할놀이를 교감하는 인형의 속성을 직접 만들면서 경험할 수 있도록 유도
 - 환경 보호 차원에서 여러 번 재활용 할 수 있는 재료 선택
 - 천으로 인형을 만드는 과정을 영상으로 촬영하고 모니터로 재생하여 관람객이 영상을 통해 혼자서 자유롭게 만들 수 있는 환경 조성
 - 코로나19로 인한 대면 해설 방식의 어려움 및 운영 인력의 부족함을 보완
- 성과
 - 인형극인과 협업하여 인형을 만드는 방법과 난이도 설정, 프로그램 개발
 - 관람료 수입 외에 체험비 수입 발생

3. 운영과 관리 현황

1) 운영 및 관리

■ 운영 주체

년도	운영 주체	주요 추진 사업
2004~2011	(재)춘천인형극제	· 박물관 계획 수립 및 운영 · 소장품 구입 및 기증 추진 · 인형공방, 아트샵 계획 수립 및 운영
2012~2019	춘천문화재단	· 박물관 외관 리모델링(2014) · 해설 프로그램 운영(2018~2019)
2020.1.~5.	춘천시청	· 휴관
2020.6~현재	(재)춘천인형극제	· 기획전시 〈인형의 기술〉 개최 · 박물관 운영

표 II - 14 운영 주체 변화

- 16년 동안 4번에 걸친 운영 주체의 변화는 박물관의 미션과 목표를 지속적으로 수행하는 기관의 불안정성을 야기시키며 박물관의 성장을 정체시키는 원인이 됨
- 박물관의 자료와 기록의 이관이 잦아 전시 연혁, 공간 유지·보수 추이, 예산 집행, 관객 집계, 만족도 조사, 소장품 리스트 등 박물관의 입지를 분석하는 기초 데이터의 누적과 관리가 어려움
- 장기적 관점에서 박물관의 정체성을 형성하고 수행할 수 있는 전문성을 갖춘 운영 주체 선정 및 안정적 사업 기간 확보 필요

■ 조직



그림 II - 12 운영 주체에 따른 조직도 변화

- 휴관으로 박물관을 운영하지 않았던 시청을 제외한 (재)춘천인형극제, 춘천문화재단 수탁 시기의 조직도를 살펴보면, 전시·교육·홍보를 전담할 수 있는 세분화된 실행 인력이 없이, 1명의 실무자로 편성
- 극장의 시설직 또는 무대감독을 업무 지원 배치하였으나 극장 업무와 병행한 단순 운영에 국한
- 박물관의 핵심 인력인 학예사·큐레이터의 주 업무가 아닌 대표·정산의 단순 운영으로 역할이 축소되어있어 전문 전시 및 프로그램의 질적인 성장 어려움
- 강원도 문화시설 중 박물관 1개관 당 평균 직원수가 6.03명, 학예직원의 수가 1.72명인 것과 비교했을 때 내실 있고 안정적인 운영의 어려움

■ 예산 집행

구분	년도	예산(천원)	내역
시설	2003~2004	16,190	전시장 설계용역
시설	2004	433,810	전시장 내부 제작 설치
시설	2014~2015	143,000	외관 리모델링
콘텐츠	2003~2004	150,000	국내외 인형극 인형 구입·제작
콘텐츠	2020	10,000	재개관 기획전시 축제 예산에서 가용

표 II - 15 예산 집행 현황

- 지난 예산 집행 추이를 살펴보면 2004년 개관 이후로 10년 단위의 시설 리모델링이 이루어졌으나, 외관에 한정
- 콘텐츠의 경우에는 2004년 이후로 기획전시 및 소장품 구입 예산이 편성되지 않았으며 2020년의 재개관 기획전시 또한 축제 예산에서 가용하는 등 전문적으로 콘텐츠를 기획·운영하기위한 예산 편성 비율이 낮음
- 시설유지·보수 예산에 편중되어있는 균형을 맞추고 박물관의 핵심 요소인 전시 기능의 정상화를 위한 예산 마련 필요

2) 홍보

■ 홍보 방식

구분	내용
홈페이지	춘천인형극제 홈페이지 www.cocobau.com 내 하위 메뉴 구성
SNS 계정	춘천인형극제 인스타그램, 페이스북 계정 내 홍보
오프라인	현수막, 전광판 홍보
이벤트	춘천인형극제 유튜브 채널 구독자 무료입장(2020)

표 II - 16 홍보 현황

- 전문 홍보 인력이 없이 행정 실무차원의 소극적 홍보를 진행하고 있어 사실상 홍보 마케팅 기능과 역할이 배제됨
- 전시의 홍보와 기록을 위한 기초적인 인쇄물인 리플렛, 엽서, 포스터 전무
- 춘천인형극제 계정으로 박물관 콘텐츠를 게시하고 춘천인형극제의 축제 마스코트 코코바우를 박물관에서 혼용하여 사용함으로써 인지도 측면에서 박물관의 독립적인 운영 성격과 아이덴티티 형성 효과가 떨어짐
- 춘천인형극제 홈페이지의 하부 메뉴로서 박물관 소개, 관람방법 및 기획전시, 체험 프로그램을 게시하고 있으나 외국인을 위한 외국어 메뉴, 시각장애인·고령자의 웹접근성 기능이 배제되어있음

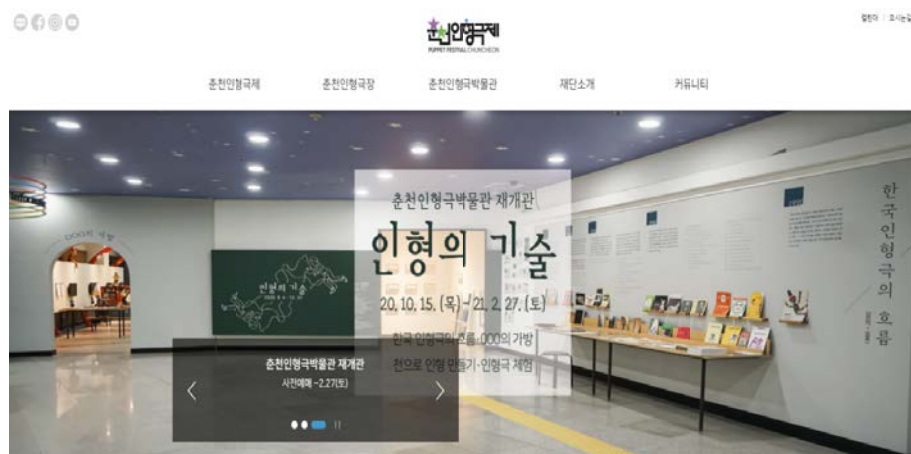


그림 II - 13 춘천인형극제 홈페이지 화면

■ 이용 정책

관람기간	화 ~ 일
휴관일	매주 월요일 휴관
관람시간	10:00~18:00
관람방법	현장 방문 또는 온라인 예약
관람료	· 만 3세 이상 2,000원 · 춘천시민/시내단체 1,000원 · 시외단체 1,500원 · 장애인·국가유공자·만65세 이상·인솔교사 무료

표 II - 17 관람 정책

- 인력 부족으로 인해 박물관 휴관일이 변동되거나 동절기 단축 운영을 하는 등 이용정책의 일관성이 유지되지 않음
- 춘천시민 50% 관람료 할인으로 지역민 우대 사항이 있으며 2004년 이후로 관람료 정책이 변화 없이 유지됨
- 춘천인형극장 기획공연 관객은 박물관 입장료 50% 할인 혜택이 있으나 기획 공연의 대상층이 대부분 춘천시내 어린이집 단체로 중복 할인이 불가하여 극장과 연계한 할인 혜택 효과는 실질적으로 미비함

■ 관람객 개발



그림 II - 14 관람객 추이(2013~2019)

- 새로운 전시 콘텐츠가 없어 2013년 1만 3천여 명에서 2016년 6천 100명으로 절반 이상 관람객 수가 급감하는 형태를 띠고 있으며 전문적 홍보 마케팅 활동이 정지되어 감소 추세가 가중
- 관람객 만족도 조사의 필요성을 인지하고 2018년 도입하였으나, 표본이 부족하며 관람객 유입 경로, 박물관 인지도, 재방문을 등 박물관의 입지를 분석할 수 있는 지표로서 질문 응답의 세분화 필요
- 홍보 계획 수립을 위한 기초자료로서 춘천시외/춘천시내 관람 비율, 개인/단체 관람 비율, 장애인/비장애인 비율 등 세분화된 관람객 현황을 파악할 수 있는 데이터 관리 및 누적 필요
- 현장 대면 방식의 만족도 조사 외에 온라인을 활용한 방식으로 집객의 수량을 확보할 필요

춘천인형극박물관
Chuncheon Puppet Museum

2020 관람객 만족도 조사

이 만족도 조사는 춘천인형극박물관 관람객의 연령, 방문자 유형, 방문 목적 등을 파악하여 관람객에게 보다 나은 전시와 프로그램을 개발/제공하기 위한 기초자료로 사용됩니다.

☐ 보기 중 해당되는 모든 곳에 표시해주세요. (중복 표기 가능)
동반 방문객 중 대표로 작성하실 경우, 중복 표기 해주셔도
만족도 조사는 뒷면에서도 이루어집니다.

1. 성별 / 연령대 / 거주지역
☐ 여자 ☐ 남자
☐ 영유아 ☐ 초등학생 ☐ 중·고등학교 ☐ 20대 ☐ 30대 ☐ 40-50대 ☐ 60대 이상
☐ 춘천시 ☐ 강원도 ☐ 서울/수도권 ☐ 그 외 지역

2. 춘천인형극박물관 방문 목적이 무엇입니까?
☐ 여가/휴식 ☐ 지식/교육 ☐ 문화체험활동 ☐ 한문학습
☐ 기타 :

3. 춘천인형극박물관에 방문하게 된 경로는 무엇입니까?
☐ 춘천여항 ☐ 자한 소개 ☐ 인터넷 검색 ☐ 감지신문 ☐ 춘천인형극장 방문
☐ 한문학습 ☐ 기타 :

4. 동반한 방문객이 있다면 누구입니까?
☐ 혼자 ☐ 친구 ☐ 연인 ☐ 가족 ☐ 단체
☐ 기타 :

5. 춘천인형극박물관에 방문한 경험은 몇 차례입니까?
☐ 1회 ☐ 2회 ☐ 3회 ☐ 4회 이상

6. 연간 평균 몇 차례 박물관/미술관을 방문하십니까?
☐ 1회 ☐ 2회 ☐ 3회 ☐ 4회 이상

7. 춘천인형극박물관의 전체 만족도와 이유를 알려주세요.
☐ 매우 불만족 ☐ 불만족 ☐ 보통 ☐ 만족 ☐ 매우 만족

이유 _____

- 1 -

8. 관람에 소요된 시간은 얼마입니까?
☐ 5-10분 ☐ 10분-15분 ☐ 15분-30분 ☐ 30분 이상

9. 춘천인형극박물관에서 흥미로웠던 전시공간 세 가지와 그 이유는 무엇입니까?
☐ 인형극의 종류 ☐ <Neo의 가면> ☐ 복도전시내용 ☐ 계곡관
☐ 막대 인형 ☐ 순·인형 ☐ 줄 인형 ☐ 그림자 인형 ☐ 인형극 영상
☐ 인형의 성 ☐ 인형 만들기 프로그램 ☐ 한국관/세계관

이유 _____

10-1. <천으로 인형 만들기> 프로그램 참여하셨나요?
☐ 참여함(10-2로) ☐ 참여하지 않음(11-1로)

10-2. <천으로 인형 만들기> 프로그램 만족도와 그 이유는 무엇입니까?
☐ 매우 불만족 ☐ 불만족 ☐ 보통 ☐ 만족 ☐ 매우 만족

이유 _____

11-1. 춘천인형극박물관은 2021년 지오델링 예정입니다. 향후 전시, 시설, 프로그램 등에 대한 의견과 카라는 점을 자유롭게 남겨주세요.

11-2. 춘천인형극박물관의 시설 중 설치/보완이 필요하다고 생각하는 것은 무엇입니까?
☐ 안내, 해설소(Information) ☐ 휴게공간 ☐ 추위방지 ☐ 화장실 ☐ 주차장
☐ 노약자 편의시설 ☐ 기념품숍 ☐ 기타 :

당면해주시고 소중한 의견을 반영하여 더 좋은 전시와 전장소를 제공하도록 노력하겠습니다.
 응답해주셔서 감사합니다.

- 2 -

그림 II - 15 춘천인형극박물관 관람객 만족도 조사 설문지

Ⅲ.

활성화 기본 방향

1. 춘천인형극박물관 성격 재조정
2. 활성화 기본계획 추진 방향



III. 활성화 기본 방향

1. 춘천인형극박물관 성격 재조정



그림 III - 1 춘천인형극박물관 미션 방향

■ 춘천인형극박물관 성격 재정립의 배경

- 춘천인형극박물관의 시설 및 콘텐츠 노후화에 따른 활성화 방안 필요
- 지역문화 활성화를 위한 공공 문화여가 기반 시설의 중요성 증가
- 코로나19 이후, 지역 및 생활권 내에서 문화예술향유 및 매개 활동 수요 증가
- 춘천인형극제, 춘천시 인형극 특화 창업지원센터 등 춘천 지역에서 인형극이 가진 문화자산으로서의 가치를 연계·확장할 수 있는 역할 필요
- 단순 전시 관람이나 교육·체험이 아니라, 적극적 사용자로서의 관람객 개념이 등장하면서 적극적 문화예술 향유와 사용을 위한 박물관의 새로운 역할 대두

■ 새로운 지역성의 장(場)으로서 춘천인형극박물관

- 춘천이 가진 장소성과 인형극이 가진 역사성을 연구, 전시, 교육 등의 활동으로 지역 시민들이 다양하고 풍부한 지역성을 공감, 이해할 수 있어야 함

■ 다양한 예술성의 장(場)으로서 춘천인형극박물관

- 인형극은 단순히 어린이를 위한 오락이나 놀이가 아닌, 인간과 세계에 관한 복합적 문화예술의 매체들이 모인 예술로서 가능성을 확인할 수 있어야 함

■ 개방적 공공성의 장(場)으로서 춘천인형극박물관

- 인형극을 매개로 지역 시민과 대중과 문화예술의 창의적 소통을 지향하는 공공 문화여가 시설로서 공공적 기여를 위한 기반을 확립해야 함

2. 활성화 기본계획 추진 방향



그림 III - 2 춘천인형극박물관 활성화 추진 방향

- 2021년은 공간과 시설 리노베이션을 하면서 상설전시와 기획전시를 준비하며 교육 및 홍보는 파일럿 프로그램 운영
- 2022년~2024년 3개년 동안 전시, 교육, 홍보 각 분야별 세부 프로젝트와 프로그램을 통해 춘천인형극박물관의 미션에 따른 위상 정립을 위한 기반 마련
- ‘접근성 - 연결성 - 확장성’을 3개년 추진 단계에서의 주요 컨셉으로 지정
- 지역내외 시민과 관광객, 예술가와 심리적, 물리적 접근성 강화
- 지역 내외 공동체, 대상, 관계를 허브로서의 연결성
- 춘천인형극박물관의 잠재성과 가능성을 국내외로 확산하는 확장성

■ 콘텐츠별 주요 방향



그림 III - 3 춘천인형극박물관 콘텐츠별 미션

- 전시, 교육, 홍보의 주요 콘텐츠를 춘천인형극박물관의 새로운 미션인 지역성, 예술성, 공공성과 연계
- 세부 추진 전략과 계획에서 각 콘텐츠 프로그램이 미션의 효율적으로 수행할 수 있도록 방향 제시
- 전시, 교육, 홍보의 개별 콘텐츠를 특성화할 수 있는 추진 개념 도출 필요
- 준비 단계(2021)이후 시범 운영기간 (2022~2024) 동안 해당 미션을 구체화하는 개별 프로그램 시행 기반

■ 집중 대상층 선정

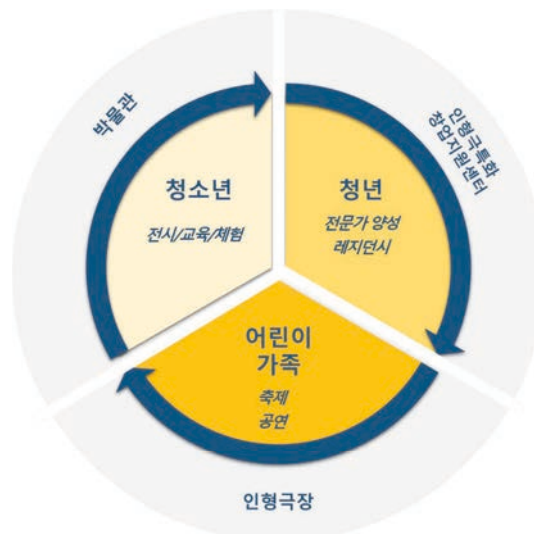


그림 III - 4 춘천인형극박물관 집중 대상층

- 어린이·가족 중심의 인형극장, 청년·예술가 중심의 춘천시 인형극 특화 창업지원 센터와 같이 각 시설의 주요 대상층을 연결하는 축으로서, 박물관의 대상층을 청소년으로 삼아 박물관 활성화를 위한 관람객과 이용자로 기획
- 각 시설별로 어린이-청소년-청년-가족으로 이어지는 생애주기별 대상을 설정하여 지역의 정주의식을 형성하고자 함
- 인형극 기반의 사업을 추진하며 인접한 유사 시설 간 차별성과 연계성을 확보하고 대상층의 연결을 통한 시너지를 추구함
- 청소년 대상의 문화예술공간이 부족한 현실을 반영하여 미래 세대에게 인형극을 매개로 문화를 이해하고 인식을 넓히며, 세상에 대한 감각을 확장하는 예술적 통로를 마련함

IV.

전시 콘텐츠 활성화 방향 및 계획

1. 전시 콘텐츠 특성화 배경과 목표
2. 콘텐츠 개발 방향
3. 콘텐츠 개발 실행 계획
4. 상설전 개발과 운영 방안
5. 기획전 개발과 운영 방안
6. 소장품 정책과 운영 방안
7. 협력 방안과 기대효과



IV.

전시 콘텐츠 활성화 방향 및 계획

1. 전시 콘텐츠 특성화 배경과 목표

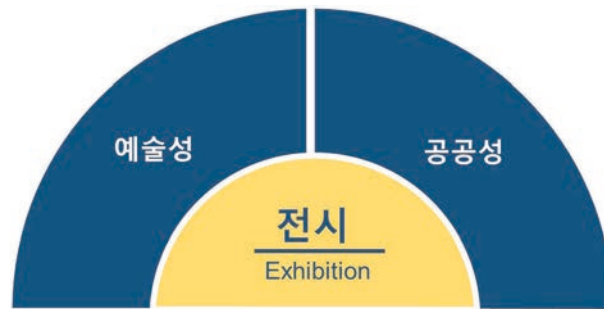


그림 IV - 1 전시 프로그램 미션

■ (예술성) 인형극의 예술적 스펙트럼 확산

- 현재 박물관은 막대·손·줄·그림자인형의 종별 구분과 나열 방식으로 전시하고 있으나, 인형을 고전적인 방식으로 전시하는 것은 유물 컬렉션 박물관의 전시 유형으로 2000년대 전후로 제작된 인형을 소장하고 있는 박물관에는 적합하지 않음
- 인형뿐만 아니라 물체극, 오브제극, 비주얼극에 이르기까지 대상에 잠재된 물성을 다루며 시간성을 갖는 공연의 라이브(live)한 속성을 어떻게 전시로 공간화할 수 있는가에 대한 새로운 전시기획 방법론 고찰
- 복합예술로서 인형극의 예술적 특성을 미술, 영화, 퍼포먼스, 연극과 같은 동시대 현대예술의 맥락과 함께 전시하여 인형극의 예술적 스펙트럼을 형성하고 확산

■ (공공성) 한국 인형극의 문화적 가치 공유

- 국내 다수의 인형 전시관이 장난감 인형(doll)에 기반한 캐릭터 전시 위주로 운영되고 있으며 박물관의 핵심 기능으로서 인형극의 역사를 수집하고 연구하는 기관이 부재한 실정임
- 국내 최초로 인형극 축제를 개최하고 인형극 관련 기관이 밀집한 춘천의 지역성을 토대로 다음 세대를 위한 문화예술기록으로서 한국 인형극의 역사와 흐름을 선도적으로 연구·전시

2. 콘텐츠 개발 방향



그림 IV - 2 전시 추진 방향

■ (상설전시) 과정형 아카이브

- 기존 소장품을 문맥(context) 안에서 해석·연구하여 상설전시품으로 선별·편입
- 전통 복원·재현과 같은 닫힌 형식이 아닌, 3세대 인형극인과 다양한 미디어를 활용하는 과정형의 아카이브 지향
- 인형극에서 파생된 다양한 2차 생산물 또한 아카이빙함으로써 시대별 문화·사회사 안에서 인형극을 다각도로 이해할 수 있는 관점 시도
- 춘천인형극제와 함께 한 시민으로부터 기증받은 자료를 아카이브에 편입함으로써 기억과 지역성을 매개로 박물관과 시민의 심리적 유대감을 형성

기관	국립현대미술관	국립현대무용단
전시명	그림일기: 정기용 건축 아카이브	결정적 순간들: 공간사랑, 아카이브, 퍼포먼스
내용	작고한 정기용 건축가가 남긴 1만여점의 도면, 사진, 드로잉, 모형을 1년간 연구하여 선별한 2천여점의 아카이브. 건축가의 예술세계를 통해 건축과 도시, 삶과 문화 조망	1970-80년대 소극장 공간사랑에서 벌어진 다양한 예술 실험을 재조명하기 위해 디지털 사진, 리플렛, 영상 등 실물자료 300여점과 제1회 춘천인형극제를 계획한 강준혁 인터뷰
사진		
시사점	건축가의 세계관이 담긴 '시선의 길' 컨셉으로 공간 조성. 세계 3대 디자인상인 '레드닷 디자인 어워드' 전시공간디자인 부문 수상	공간의 운영주체가 변하며 기관으로 이관되지 못하고 망실된 자료들을 개인 소장자를 통해 수급하고 전시하여 기록과 창작의 전유 시도

표 IV - 1 아카이브 전시 사례

■ (기획전시) 미디어로서의 인형극

- 올드 미디어(Old Media: 신문, 서적, TV, 영화 등)로부터 탄생한 과거 TV 방송 인형극과 현재 뉴 미디어(New Media: 통신 기술, 모바일 기기, 인터넷 등)와의 결합으로 확장되고 있는 근미래의 인형극을 ‘미디어(정보매체)’의 관점에서 조망
- 전통, 미디어, 지역, IT 기술과의 연계성을 바탕으로 인형극인, 민속연구자, 역사가, 미디어 연구자, 문화기획자, 융합기술 전문가 등 각기 다른 분야가 모이는 공론의 장 형성

시기	구분	연계 연구
1950년대 이전	꼭두각시놀음/만석중놀이/ 발탈	전통민속놀이
1960년대 ~1980년대	TV 방송 인형극	올드 미디어
2000년대 이후	온라인 활용, VR 인형극 등	뉴 미디어

표 IV - 2 시기별 인형극 매체 변화

- 각기 다른 매체를 다루는 예술작품과 함께 인형극이라는 장르의 경계가 어떤 지점에서 동시대 예술과 연결될 수 있는지, 장르의 융합과 확장성 탐구
- 현대미술(Contemporary Art)에서 인형의 속성을 공유하는 작업은 새로운 세계를 향한 대안적 시선으로서 조각·키네틱 아트·애니메이션·영상·퍼포먼스·설치 미술에 이르기까지 다양한 장르로 확산되고 있음

기관	2018 베니스비엔날레	2016 SeMA비엔날레
전시명	벨기에관	네리리 키르르 하라라
내용	Jos de Gruyter&Harald Thys <몬도카네> 자동으로 움직이는 20여개의 구두수선공, 석공, 방적공, 좀비, 망나니와 같은 인형 군상을 민속박물관의 전시 방식으로 설치하여 유럽 중심의 민족주의와 인종주의에 대해 질문	Pierre Huyghe, <Human Mask> 재난 후, 폐허가 된 일본 후쿠시마를 배경으로 인간의 마스크를 쓴 원숭이의 움직임을 따라가며 인간의 필요에 의해 동물들이 사용되는 윤리적인 문제에 대해 질문
사진		
시사점	인간의 형상을 닮은 인형이 이야기하는 기묘한 리얼리즘적 속성을 설치미술에서 차용한 사례	인형극에서 배우와 인형이 관계 맺을 때 생기는 신체성을 연상시키는 영상 작업

표 IV - 3 현대미술 전시 사례

- 다양한 국가·인종·공동체의 서로 다름을 이어주는 ‘매개체(Medium)’로서 동시대의 문화와 사회적 시선을 담아내는 인형, 인형극의 예술적 실천 소개
- 인형극을 매개로 공동체성을 형성하는 국제교류전
- 인형에 담긴 시대의식에서부터 당대의 의상, 공예기법, 제작기술, 신화, 문학에 이르기까지 인류학적 시선에서 접근

기관	코네티컷 대학교 인형극 박물관	Museu da Marioneta
전시명	American Puppet Modernism	Theatres of Java
내용	인형극을 현대 생활을 대표하는 이상적인 매체로서 해석하여 미국 인형극의 모더니즘 20세기 초를 보여주는 전시	인도네시아의 신화, 문학, 역사를 관통하는 가면, 그림자인형(와양골렐), 보석, 장신구, 천, 의상 등의 프란시스코 카펠로 컬렉션
사진		
시사점	모더니즘 안에서 미국 인형극의 좌표를 다시 설정하는 기획전시로서, 예술가, 작가, 인형극인이 함께 전시 작품 제작	그림자인형을 중심으로 공예기술, 패션으로 확장되고, 각 전시품이 인도네시아의 문화, 역사, 신화로 연결되는 인류학적인 전시

표 IV - 4 문화사를 조망한 전시 사례

3. 콘텐츠 개발 실행 계획

■ 기본계획

- 운영체계
 - 상설전시 3년, 기획전시 1년 주기 교체

년도	구분	상설전시	기획전시
2021	준비	인형극 아카이브 연구	인형극과 미디어 연구
2022	실행	한국 인형극 아카이브	인형극과 미디어
2023			인형극과 움직임
2024			인형극과 공동체

표 IV - 5 연도별 전시 실행 계획

■ 연도별 실행계획

- 2021년 파일럿 프로그램
 - (1단계) 상설전시 아카이브 전시품 수급을 위한 자료 조사 및 인터뷰, 연구
일부 소장품 상설전시 편입을 위한 스토리 발굴 및 연구
 - (2단계) 3개년 기획전시의 큰 주제인 ‘미디어로서의 인형극’의 관점을 연구하기
위한 인형극과 미디어 연구자 모임(미디어 연구자, 역사가, 예술가, 문
화기획자, 융합기술 전문가 등) 연구, 워크숍, 세미나 진행
- 2022년~2024년 상설전시
 - (1단계) 사라져가는 전통민속인형극을 재창조하기 위한 인형·무대 제작 커미션
 - (2단계) 소장품 상설전시 편입을 위한 선별
 - (3단계) 인터랙티브형 아카이브 구현을 위한 작가 커미션
- 2022년~2024년 기획전시
 - (1단계) TV 방송 인형극과 코로나19 이후 뉴 미디어를 활용한 인형극의 과거-
현재-미래 인형극에 이르기까지 인형극의 미디어적인 속성 전시
 - (2단계) 조각, 키네틱 아트, 퍼펫 애니메이션, 설치미술 등 움직임의 개념으로
인형극과 공통지대를 형성하는 다양한 장르 융합 전시
 - (3단계) 독특한 생활사를 반영한 인형과 인형극 전시를 통해 각국의 문화적 다
름을 발견하는 국제교류전

4. 상설전 개발과 운영 방안

■ 2022년~2024년 상설전시

- 주제 : 한국 인형극 아카이브
- 키워드 : 인형극사(史), 아카이브, 맥락(context), 제작 커미션
 - 각 시대의 문화/사회사 안에서 다각도로 인형극의 역사적 관점 형성
 - 사라져가는 전통 한국 인형극의 연대기 정리 및 희귀 콘텐츠 수집
 - 시대별 문화사·사회사를 반영한 인형극 연대기 재편성
 - 수집적인 아카이브 전시가 아닌 작가 커미션으로 재해석한 인터랙티브 설치
 - 상호작용이 가능한 인포테인먼트(Information+Entertainment) 전시연출
 - 현대적으로 재해석한 인형·무대 제작 커미션으로 전시품 다양화
 - 상설전시실의 면적을 고려하여 압축적으로 인형극의 흐름과 정보·해설을 효과적으로 제시할 수 있는 미디어 활용
 - 3개년 동안 지속되는 전시임을 고려하여 충분한 사전 연구 필요
 - 국제교류 및 외국인 관람객을 고려한 외국어 번역 필수
 - 독자적인 컬렉션으로 강화하여 국내외 순회전 추진 가능성 고려

기관	국립중앙박물관	Mécaniques Discursives
전시명	신라황금아카이브	Maintenant Festival
내용	100여점의 유물로 구성된 인터랙티브 UHD 패널. 특정 유물을 탐색하고 확대하여 볼 수 있으며 직접 유물장식을 조합하여 자신만의 신라 유물을 만드는 디지털 아카이브	각각의 오브제는 정밀한 시계처럼 세밀하게 연동되는 작동장치로 구성. 목판화, 비디오 프로젝션, 그림자 설치 등 다양한 미디어 설치를 활용하여 디지털적인 내러티브로 연결
사진		
시사점	인형의 구입, 보관이 어려운 환경에서 디지털 자료로서 세계 인형극의 기원과 흐름을 보여줄 수 있는 사례. 상설전시관의 공간을 압축적으로 활용 가능	수집적인 나열, 교육적 해설의 텍스트가 강조되는 아카이브가 아닌, 한국 인형극의 주요 흐름을 이미지와 작동 장치로 재구성하는 작가 커미션 제작 예시

표 IV - 6 인터랙티브 아카이브 전시 사례

5. 기획전 개발과 운영 방안

■ 2022년 기획전시

- 주제 : 인형극과 미디어
- 키워드 : TV 방송 인형극, 올드 미디어, 뉴 미디어
- 내용
 - 전통민속놀이로부터 출발한 기원, TV 방송 프로그램으로서 호황기를 맞이한 특이성, 5개 도시에서 인형극 축제가 개최되는 대중성, IT 기술과의 접목에 따른 잠재력을 가지고 있는 인형극의 속성을 미디어적인 관점에서 접근함
 - TV 방송 인형극의 인형, 무대, 성우(사운드), 방송 장비 등 구현
 - TV 방송 인형극의 독특한 조종기법, 무대 인형극으로의 전환과 차이점 연구
 - 코로나19 세계적 대유행 이후, 온라인 공연 상영, VR 인형극 제작, 인형제작 키트 개발 등 한정적인 무대를 벗어나 보편성을 확보하려는 현재 시도 소개
 - 근미래 IT 기술을 접목한 후의 미래 인형극에 대한 상상
 - 직접 TV 방송 인형극 무대 세트에서 연기하거나 촬영해보는 요소 배치
 - 뉴 미디어에 대한 흥미와 이해를 높일 수 있는 체험적 프로그램 구성

기관	Center for Puppetry Arts	KBS 한국방송공사
전시명	The Muppet Show	TV 방송 인형극 자료
내용	짐 헨슨이 자신의 인형극을 지칭하기 위해 만든 '머펫(퍼펫+마리오네트) 인형, 영상, 사진 전시	한국방송공사에서 방영한 70~80년대 인형극 영상(테이프), 무대, 인형, 현장 사진 등을 수급하여 전시
사진		
시사점	세서미 스트리트는 방송 촬영을 위해 독자적으로 개발한 핸드 로드 머펫 등 촬영하기 위한 방송 인형극의 특수한 기술 지점	TV 방송 인형극에서 무대 인형극으로 전환한 시기를 경험한 인형극인의 이야기를 바탕으로 방송 인형극의 조종기술 비교

표 IV - 7 TV 방송 인형극 전시 사례

■ 2023년 기획전시

- 주제 : 인형극과 움직임
- 키워드 : 키네틱, 퍼펫 애니메이션, 퍼포먼스, 애니미즘, 환상성, 실험주의
- 내용
 - 인형극 인형이 내재하고 있는 움직이는 속성을 키워드로 하여 오브제, 키네틱 아트, 퍼펫 애니메이션, 영화와 같은 현대예술 장르 융합 전시를 구현하여 인형극의 예술적 스펙트럼 확장
 - 인형극이 동시대 예술과 연결될 수 있는 접점 지대를 형성하여 장르의 융합과 확장 계기 마련
 - 리노베이션으로 구축하는 박물관 전면부의 폴딩 도어 공간의 높은 천장고를 활용하여 개방감 있는 설치 구현
 - 폴딩 도어를 개방하거나 유리 전면부의 투과성을 활용하여 빛과 바람, 날씨에 따라 작품이 다르게 보이며 생동감이 더해지는 연출 구성
 - 작품의 구획은 가벽이 아닌 커튼을 설치하여 유연한 벽을 만듦으로써 인형극과 움직임의 주제를 공간적 연출로 가시화
 - 커튼벽 사이를 거닐며 마치 무대의 막처럼 작품에서 작품으로 전환되는 일종의 장면(scene)을 경험하는 공감각적 공간 구성

작가	Alexander Calder 알렉산더 칼더	
작품명	Circus(조각, 설치)	Circus(공연 영상)
내용	철사, 나무, 금속, 천, 코르크, 천, 끈과 같은 간단한 재료를 사용하여 움직임 조종이 가능한 동물, 광대, 곡예사의 서커스 인형극 공연을 선보인 알렉산더 칼더 컬렉션	파리의 몽나파르스에서 자신이 철사를 이용해 만든 동물들과 피에로들로 직접 공연한 알렉산더 칼더의 인형극 공연 영상
사진		
시사점	움직이는 조각 '모빌(mobile)'의 창시자이자 '키네틱 아트'의 선구자로, 20세기 조각사의 중요한 획을 그으며 현대미술의 특성을 더욱 확장시킨 거장의 초기 인형극 오브제	철사로 만든 인형들의, 줄타기의 균형감각, 피에로들의 유희와 동물들의 움직임, 축음기의 사운드, 원색적인 색감과 구성은 인형극의 요소, 원리와 연결

표 IV - 8 설치·퍼포먼스 영상 전시 사례

작가	최우람	정동암
작품명	쿠스토스 카뭌(Custos Cavum)	키네틱(Kinetic) 토르소(Torso)
내용	기계부품을 사용하여 기계공학적 생물체의 형상을 제작하는 최우람은 무생물에 운동성을 부여한 하이브리드(Hybrid) 생명체로 미술과 테크놀로지의 결합 탐구	키네틱 아트로 움직이는 걷기, 춤추기, 노 젓기 등의 행위는 생명 있는 개체의 보편적인 몸의 행위이며, 때론 한 곳에 머무를 수도 없는 노마드(Nomad)적 관점을 형성함
사진		
시사점	인형극 인형이 가진 애니미즘, 서사성처럼 최우람의 조각은 직접 만든, 신화 같은 이야기에서 출발하여 서사성과 생명력을 가짐	정동암은 독자적인 저에너지 키네틱 로봇군집을 연구하여, 신체의 표현이나 보행의 움직임으로 생명체의 미학을 작품으로 구현

표 IV - 9 키네틱 아트 전시 사례

작가	Jiri Trnka 이지 트른카	Quay Brothers 퀘이형제
작품명	Cybernetic Grandma	악어의 거리
내용	초기 실험영화로서 인형의 가능성을 발견하고 스톱 애니메이션을 제작한 선구자. 인물의 바디 랭귀지, 표현, 조명, 카메라 움직임으로 캐릭터의 드라마와 심리를 탁월하게 담아낸 영상	무의식의 동화 같은 작품으로 1986년 칸 영화제 초청, 팀 버튼, 크리스토퍼 놀란 등의 할리우드 영화 감독에게 영감을 준 퍼펫 애니메이션. 2020년 전주국제영화제 특별 스크리닝과 <도미토리움으로의 초대> 전시
사진		
시사점	초기 실험영화에서 인형으로서 대신한 미래의 과학과 기술, 우주여행, 시간여행 등 공상과학적 측면에서 인형이 불러일으킨 미래적 시선을 발견할 수 있는 영상	초현실주의, 산업사회의 이면, 부조리와 불안, 에로티시즘, 나르시시즘과 같은 철학적 사유에 기반한 작업으로서 영화, 그래픽디자인, 설치미술, 인형극 등 색다른 영감 제공

표 IV - 10 퍼펫 애니메이션 전시 사례

■ 2024년 기획전시

- 주제 : 인형극과 공동체
- 키워드 : 예술의 사회적 실천, 공동체, 문화교류
 - 무대를 넘어 예술적 실천들로 사회를 변화시키는 인형극이 가진 원동력을 조명
 - 연극의 사회적 역할, 특히 제의로서의 인형극과 축제 등 빵과 인형극단(Bread and Puppet Theatre) 의 활동 전시
 - 빵과 인형극단 창립 60주년 기념해로 전시기간 고려
 - 피터 슈만을 주축으로 공동 제작한 인형, 60년 공연의 역사 소개
 - 테마, 색상 또는 크기에 따라 과거 공연의 극적인 장면을 재현하고 손으로 인 쇄한 배너, 부조 전시
 - 시민과 함께 하는 공동 인형 제작, 요리, 음악회, 낭독회 등 빵과 인형극단의 작업 세계관을 반영하여 폴딩 도어 공간에서 다채로운 이벤트 형성
 - 거대 인형의 장점을 적극 활용하여 놀이터, 솔밭극장, 야외무대 등 전시실 밖으 로 확장 설치
 - 피터 슈만과의 토크 프로그램을 진행하여 인형극을 매개로 공동체를 형성하는 삶과 활동들에 대한 이야기 공유

기관	Queens Museum 퀸즈뮤지엄	Bread and Puppet Theatre Museum
전시명	The Shatterer	빵과 인형극단
내용	빵과 인형극단의 창립자인 피터슈만의 개인전으 로 그림, 드로잉, 종이조각, 책, 대형 설치물 등 을 전시하며 베트남 전쟁 이후 극장의 실험적 형태와 미적 감성, 사회적 입장을 보여주는 전시	60년 가까이 빵과 인형극단이 제작한 대형인형, 가면, 그림, 그래픽 상설전시. 버몬트의 오래된 낙농장에서 대규모로 제작한 공연, 계절에 따라 순회하고 수천 명을 끌어들이는 퍼레이드, 워크숍 등 관련 오브제 설치
전시 전경		

표 IV - 11 빵과 인형극단 전시 사례

6. 소장품 정책과 운영 방안

1) 소장품 관리 체계

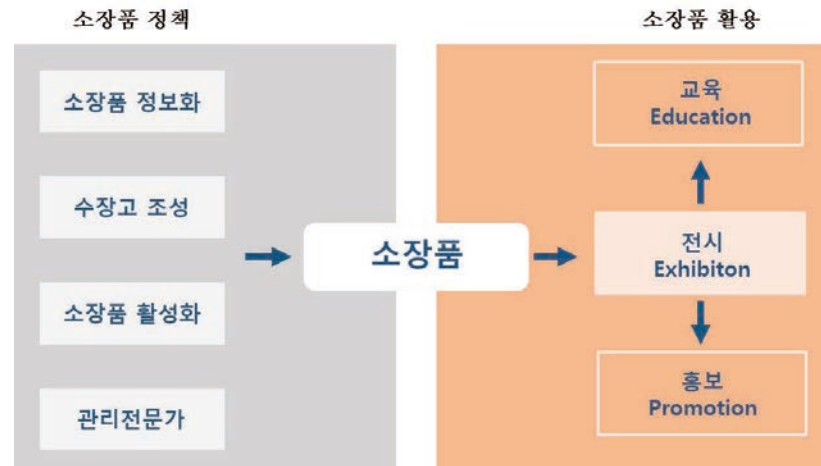


그림 IV - 3 소장품 관리체계

■ 소장품 정보화

- 기존 소장품 목록에서 제작자 미상, 년도 미상, 구입 경로가 불분명한 사례가 있으므로 기존 소장품의 재목록화 과정이 필요함
- 소장품의 장르적 특성, 제작자, 제작년도, 소장경로, 가격 등을 문서로 등록하고 데이터로 관리·운영
- 소장품의 정보화는 향후 박물관의 소장품 구입 정책, 상설전시, 기획전시, 국제 교류에 필요한 자원이므로 지속적이고 안정적으로 운영될 수 있도록 관리
- 소장품의 정보화 및 공개를 통해 인형극에 관심을 갖는 연구자, 시민, 예술가의 접근 편의성 도모

■ 수장고 조성

- 전시의 설치, 교체, 철수를 위해 일시적으로 전시품을 보관하기 위한 용도뿐만 아니라 주요 소장품을 보관하기 위한 필수 공간 신설
- 현재 박물관의 지하 1층은 누수로 인해 수장고 설치가 어렵고, 지상 1층은 전시실 규모 산정으로 인해 공간이 확보되지 못하므로 지상 2층 하늘극장의 공간을 일부 산정하여 창고 겸 수장고 공간으로 운영
- 일시적인 적재와 장기적인 보관이 이뤄질 수 있으므로 보안상의 문제가 없도록 보안장치를 확충하고 최소한의 온습도가 조절될 수 있는 환경 조성

■ 소장품 활성화

- 역사적 유물과 같이 보존 가치를 목적으로 이용자의 접근성을 최소화하는 방향이 아닌 전시, 교육, 홍보 프로그램과 연동하여 소장품의 다각도 활용방안 모색

■ 관리전문가(레지스트라) 투입

- 소장품의 체계적인 관리, 연구 기능을 위한 전문인력을 배치하여 소장품의 반입, 반출, 대여, 기증 관리
- 소장품의 다각적 활용 방안을 안정적으로 수행하기 위해서는 소장품이 망실되거나 훼손되지 않도록 관리하는 전담 인력 반드시 필요

2) 소장품 운영방안

■ 소장품 관리

- 소장품 등록
 - 소장품의 효율적인 관리를 위하여 소장품 등록대장 작성
 - 소장품 인형의 극 중 캐릭터명, 해당 공연명, 인형제작자명, 인형 조종·배우자명, 인형제작시기, 소장경로, 금액 등 인형극 인형의 특성에 부합하는 항목을 상세하게 편성하여 단품의 인형이 아닌 공연의 인형으로서 풍부한 기록을 남길 수 있도록 함
- 소장품 분류
 - 4가지 인형극 인형의 종별 분류를 적용하면 관리의 용이성을 제고할 수 있으나, 현대의 혼합적인 인형극 인형의 추세를 반영하여 세부적인 분류가 필요함
 - 종별 분류 외에 주제별 키워드를 해시태그 형식으로 관리하여 키워드를 조합하여 다양한 활용방안에 대한 아이디어를 얻을 수 있도록 함
- 소장품 출납
 - 반입반출 시 상태를 기록하고 허가 과정을 거쳐 안전하게 이송함
- 소장품 수리·복원
 - 인형극 인형의 복원은 인형제작자의 전문 기술을 요하므로 국내 인형제작자, 인형극인의 협력망 체계가 필요함
- 소장품 대여
 - 인형의 원형적 훼손이 이뤄지지 않는다는 안정성 하에 대여 기준 마련
- 소장품 폐기
 - 소장품 처분에 대한 결정은 학예사 또는 자문위원회, 이사회의 조언을 받아 결정하고 기록을 보관함

■ 수집 계획

- 박물관이 보유한 기존 소장품의 분포를 분석하여 한 부분에 편중되어 수집되지 않도록 하며 역사적, 문화적, 주제별 연속성이 확보될 수 있도록 계획해야함
- 수집 시에는 가치심사 분야, 가격평가 분야, 구입심의 분야의 위원회를 구성하여 소장품에 대한 질적 가치를 담보하고 체계적 절차를 마련함

■ 소장품 활용



그림 IV - 4 소장품 활용 방안

- 소장품을 매개로 전시, 교육, 홍보 프로그램이 활성화될 수 있는 방법론 계획
- 소장품의 상설전시 및 기획전시 편입
 - 거리극의 형태로 공연되어 사회 풍자적 요소를 담았던 한국, 영국, 프랑스, 이탈리아의 인형을 하나의 테마로 묶어 그룹으로 전시
- 소장품 대여 프로그램
 - 교육 기관 대상 연계 프로그램 개발
 - 국어 교과 과정에 나오는 인형극 인형을 직접 만져보며 실습할 수 있도록 초등학교 교육기관, 교육대학교 대상으로 대여하여 인형극에 대한 흥미와 학습 확산
- 소장품 공연 프로그램
 - 한 달에 한 번, 웹사이트를 통해 소장품 중 인형의 숨겨진 이야기를 소개
 - 해당 인형의 공연을 박물관에서 일대일로 관람할 수 있는 한 팀의 관람객 추천
 - 인형을 제작한 인형극단이 직접 박물관에서 공연하고 박물관 전시기획자와 대화하는 프로그램으로 인형극의 특성을 활용한 홍보 효과 동반

7. 협력 방안과 기대효과

■ 협력 방안

- 한국 인형극 아카이브 전시를 위한 단체, 기관, 언론, 예술가, 연구자, 기획자

협력 대상	협력점	특징
한국인형극보급협회	1960년대 이후 인형극의 2차 자료인 리플렛, 포스터, 기사 수급	인형극보급을 위한 공연, 교육, 아카데미 프로그램 추진
아라리인형의 집	해외 인형·소장품 교류, 기획전 교류 등	인형극의 제작, 교육, 전시, 공연을 목적으로 설립
한국예술종합학교	전통민속인형극을 현대적으로 재해석한 인형, 무대제작 커미션	6개 분야의 예술실기를 전문으로 교육, 연희과에서 인형극 교육
강원일보	박물관, 춘천인형극제 관련 언론 보도 기사, 방송 영상 수급	지역 언론사
허용호	전통예술원 연구 협력	한국예술종합학교 전통예술원 교수
공호석	꼭두각시놀음 채록본 수급	민예극단 꽃동네 대표
김옥랑	계간지 『꼭두극』, 극단 낭랑 자료 수집	(사)유니마코리아 2대 대표
김해주	공연예술을 전시로 풀어낸 〈공간사랑〉의 경험담, 인형극 관련 자료 문의	〈공간 사랑〉 전시기획, 소극장 공간사랑의 기획자 故 강준혁 인터뷰
연희공방음마깡깡	전통민속인형극 시연 및 재해석	황해도 장연 지역의 꼭두각시 복원
레벨나인(rebel9)	디지털 아카이브 구축 커미션	문화예술아카이브를 바탕으로 데이터 기술을 활용한 디지털 아카이브 공간 조성
우란문화재단	인형제작 장인 발굴	전통 공예의 미감을 바탕으로 동시대 공예의 조형성을 시각예술로 제시
춘천인형극제 자원봉사자모임	춘천인형극제, 춘천인형극박물관 관련 사진, 에피소드 수집	인형극 축제의 기억을 매개로 매해 자원봉사자 기수별로 모임 유지

표 IV - 12 상설전시 협력 대상

- 미디어로서의 인형극 전시를 위한 협력 대상의 단체, 언론, 기관, 예술가

협력 대상	협력점	특징
한국영상자료원	고전 인형극 〈콩쥐와 팥쥐〉 영상 수급, 고전 인형극 디지털 복원 사업 협력	한국 영화 디지털 복원 사업 추진, 영화 필름, 시나리오, 포스터 수집 보존
KBS 아카이브	TV 방송인형극 관련 자료 수급, 인형극 방송 무대 세트, 기술 자문	공사 방송제작과 관련 비디오, 오디오, 사진 아카이브, 도서관 운영.
현대인형극회	TV 방송 인형극 인형, 현장 사진 수급, 방송 관련 자료 수급 및 자문	1961년 KBSTV개국과 함께 창단되어 한국 방송 인형극계를 이끈 극단
전주국제영화제	퍼펫 애니메이션 프로그래머 협력, 국제적인 인형극 관련 영화제 자문	국제영화제. 2020년 퀘이형제 〈도미토리움〉 전시 개최 및 특별 스크리닝
양아치	미디어로서의 인형극 연구	미디어 아티스트
서현석	미디어로서의 인형극 연구	연세대커뮤니케이션 방송영화전공 교수
김봉석	IT 기술 관련 장비로 인형극 예술에서 영상 활용법과 새로운 창작법 실험 인터뷰	마네트, 상사화 대표. 전통적 소재와 인형극, 무용, 전통연희, 마임 융화
김성수	코로나19 이후 줌(Zoom)을 이용한 비대면 인형극 공연 진행 인터뷰	인형극단 친구들 대표
황효창	춘천에 거주하며 인형을 통해 시대의 페이소스를 담아낸 작업 세계 인터뷰	인형을 통해 삶에 뿌리를 둔 회화작업
김태용	공동생활, 공동창작으로 예술과 농업, 예술과 산업기술을 잇는 실험성 인터뷰	극단 수레무대 대표
유홍영	연극 예술과 놀이로 사회적 실천을 하고 있는 활동에 관한 인터뷰	사다리연극놀이연구소

표 IV - 13 기획전시 협력 대상

- 소장품 관리 체계 및 활용을 위한 협력 대상의 인형제작자, 인형극단

협력 대상	협력점	특징
박용태	꼭두각시놀음 복원에 관한 기술	중요무형문화재 제3호 꼭두각시놀음 인형 제작자
음대진	꼭두각시놀음 재제작에 관한 기술	연희공방음마깡깡 대표
육종근	목각인형의 보관과 관리법	마법과 인형극단 대표
문수호	체코 인형 보관과 관리법	전통 체코 인형 제작자
김종구	마리오네트(줄인형)의 보관과 수리법	극단 보물(보리떡과 물고기) 대표
류지연	재료에 따른 인형의 취약점, 보완점	예술무대 산 미술감독

표 IV - 14 소장품 관리 체계 협력 대상

■ 기대효과

- 체계적인 소장품 관리를 통한 박물관 핵심 기능 및 운영체계의 회복
- 문화예술기록의 측면에서 사라져가는 한국 전통 인형극을 복원하는 기회 기대
- 박물관 자체 컬렉션 구축을 통한 한국 인형극의 위상 정립 및 국제 교류를 위한 기틀 마련
- 인형극의 다양한 예술적 스펙트럼 형성

V.

전시 콘텐츠 활용 및 운영 계획

1. 교육 프로그램
2. 홍보 및 마케팅 프로그램



V.

전시 콘텐츠 활용 및 운영 계획

1. 교육 프로그램

1) 박물관 교육 성격과 목표

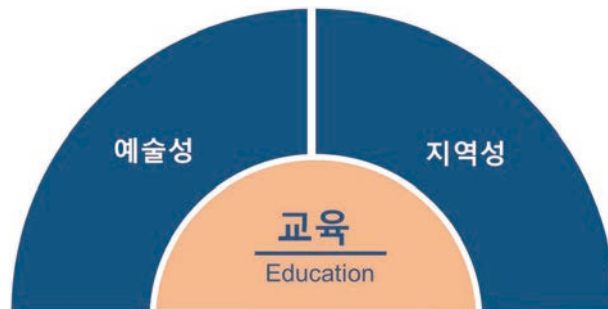


그림 V - 1 교육 프로그램 미션

■ (예술성) 미래 세대인 청소년의 예술적 감수성과 세계관 경험·실천

- 현재 춘천인형극박물관은 유치원 및 저학년 단체 관람객 비중이 상당히 높지만 지역의 미래 세대에서 중요한 청소년층을 중심 관람객과 이용자로 보고 전시 연계 프로그램 활성화 도모
- 청소년들이 전시와 교육 프로그램의 적극적 체험을 통해 인형극이 가진 복합적 예술 세계의 가치를 경험하고 동시대의 감수성을 공유하며 지역의 문화시민으로서 정주성을 가질 수 있는 경험과 상상의 장(場) 제공
- 청소년뿐만 아니라, 전시와 관련된 대상별, 연령별 다양한 교육 프로그램 제공을 통해 지역 시민들이 일상 속 예술의 감상과 향유를 통해 삶의 질적 제고를 도모할 수 있도록 하며 인형극의 대중 친화적 의미 확보

■ (지역성) 강원 지역 예술교육 허브로서의 다양한 관계와 실천 지향

- 박물관이 단순히 소장품을 연구하고 전시·교육함으로써 관람객인 시민들이 감상하고 활동하는 공간이 아니라 지역 사회의 주요한 사회 문화예술교육 기관으로서의 공공적 역할 강조
- 강원권역의 문화중심인 춘천에서 박물관의 공공적 기여와 창의적 소통을 위해 물리적 한계를 벗어나 관외 프로그램을 통해 문화소외계층에게 폭넓은 예술 향유와 배움의 기회 제공
- 지역 사회의 다양한 시민, 공동체, 단체 및 기관, 예술가 등과의 협력과 협업을 모색하는 교육 프로그램으로 지역 내 문화예술 생태계 활성화에 기여

2) 교육 프로그램 추진 방향



그림 V - 2 교육 프로그램 추진 방향

■ 전시 연계 프로그램

- 인형극이 가지고 있는 고유의 역할과 시각적 형태에서 매체적인 특징을 확장시켜 21세기 디지털 문화 환경에서도 총체적 예술로서 인형극의 유의미한 지점을 구축하고 현대예술, 융합예술, 음악, 연극, 영화, 애니메이션 등 다양한 타 장르 예술분야와 협업을 통해 인형극 고유의 재미와 가치를 현대에서 재발견
- 청소년 계층의 문화 활동의 장으로 특화하여 인형극, 연극, 매체, IT기술 등 다양한 전문 직업 연계 및 활동체험 가능성을 확보
- 단순히 전시 관람을 목적으로 하는 것이 아니라 관람객이 주체자로서 주도적으로 참여할 수 있는 프로그램 구성을 목표
- 관람객이 전시를 다양하게 재해석 할 수 있는 인문학, 생태학, 미학 등의 세미나, 강좌로 총체적인 관점 제시

기관	NUKU Theatre	Center for Puttary Art	파주타이포그래피학교
프로그램	인형극 아티스트 직업 이해	Spooky Spiders (오스스한 거미)	〈디자인과 연극〉 수업
내용	청소년을 타겟층으로 하여 인형극을 매개로 문화공간을 형성하고 극을 만들기 위한 여러 분야를 직접 체험하고 공부할 수 있는 계기 마련	곤충 구절 거미, 웹 빌더 구절 사냥꾼, 라이프 사이클 등 거미에 대한 학습을 진행하고 자신만의 거미 인형을 만들어 보는 활동	연극의 한 장면을 본 후, 각 등장인물을 주변에 다양한 재료로 재해석하여 현대적인 탈을 디자인 한 후, 역할극(퍼레이드)으로 마무리
사진			
시사점	아티스트와의 만남을 통해 예술적 진로, 세계관 형성	생태 관찰과 만들기를 접목시킨 교과연계 통합교육	교육을 통한 다원예술과 장르간 협업의 가능성

표 V - 1 전시 연계 프로그램 사례

■ 지역연계 프로그램

- 강원권역의 문화예술교육중심지(Hub)로서 춘천인형극박물관이 역할을 감당하기 위해 연령대별 전시 연계프로그램 및 <찾아가는 박물관> 교육을 통한 예술가와 시민 간의 서로 배움(interactive learning), 상호교육을 위한 교두보로 발돋움
- 지역 내 협력기관 (춘천인형극장, 춘천시 인형극 특화 창업지원센터, 애니메이션 박물관 등)과 협의체의 접점을 만들고 한국 인형극 계보 기록연구에서부터 해외 극단교류, 워크숍 등 다양한 자원을 활용한 프로그램을 구축하여 아시아 인형극 계 위상을 정립
- 기존 교육기관에 비해 자유로운 활동의 장으로서 박물관의 역할을 규정하고 단순한 놀이, 게임의 재미에서 벗어나 전시를 통한 진지한 재미(serious fun), 호기심 유발, 주어진 과제를 통한 도전의식을 통한 과업을 단계별, 연령별로 구성하여 목표를 달성하게 함
- 강원권의 문화예술교육허브로서 박물관의 타겟층으로 청소년을 설정하여 국내외 인형극 극단 및 예술가들이 직접 <찾아가는 박물관> 프로그램을 구성함으로써 지역 공동체의 참여과정으로 서로 배우는 학습의 장(interactive learning) 형성

기관	Museu da Marioneta	이이다시 카와모토 키하치로 인형미술관	클레이아크김해
프로그램	Creative mornings	남쪽 신수 사자춤 축제참여를 위한 사자머리 만들기	<행복교실:진레면 상상번지>
내용	매월 마지막 주 일요일 아침, 연령제한 없는 인형워크숍	어린이대상 사자춤 축제에 사 용될 골판지를 이용한 사자머 리 만들기 워크샵을 진행 후 축제참여를 위한 춤연습진행	진레지역 아동센터 대상으로 전시감상활동, 전시연계체험, 미술치료, 작가탐구생활, 현대 미술의 이해 등 총 32회 수업
사진			
시사점	연령제한없이 가족이 함께 참 여하는 프로그램을 매주 일요 일마다 상설	지역 축제에 참여하기 위한 만 들기 수업으로 박물관이 지역과 연결점	박물관을 벗어난 지역문화활동 으로 예술가와 학생들의 서로 배움 활동

표 V - 2 지역 연계 프로그램 사례

3) 교육 프로그램 개발 실행 계획

	2021년도	2022년도	2023년도	2024년도
찾아오는 박물관 (예술성)	시민기록학교 (아키비스트) 프로그램	시민 해설(도슨트) 연령대별 전시 프로그램	비디오 스크리닝 기획전시 연계 프로그램 〈인형의 세계〉	국제교류 마스터클래스
찾아가는 박물관 (지역성)		지역협력단체교류 지역학교 교과연계과정 및 교사연수프로그램	춘천권문화허브	강원권문화허브

표 V - 3 연도별 프로그램 실행 계획

- 전시 연계 프로그램으로 인형극 예술성의 점진적 장르간 융합
 - (1단계) 2021년 파일럿 전시에 맞추어 지난 춘천인형극 기록물 기록을 위한 시민기록학교(아키비스트) 프로그램 기획과 자원조사 방향성 설정
 - (2단계) 시민으로 구성된 전시 해설(도슨트) 구성 및 연령대에 맞춘 상설전시 프로그램을 기획함
 - (3단계) 해외초청전시(빵과 인형극단)와 전시 주제에 맞춘 연계 기획전시프로그램을 기획, 이후 국제교류와 장르간 융합을 위한 사전 단계로 동아시아 내 인형극 박물관으로서 아이덴티티 확립하기 위한 비디오 스크리닝
 - (4단계) 한국 인형극이 동시대예술로 소통하기 위한 타 장르 간의 적극적인 협업과 해외 국제교류 연계프로그램으로 마스터클래스 진행
- 지역 공동체성 강화를 위한 춘천인형극제 활용방안
 - (1단계) 지난 춘천인형극박물관 기록물 및 자원조사 방향성 설정함
 - (2단계) 지역협력 가능한 단체와 협의처 마련 후 지역학교 교과연계과정 및 교사연수프로그램 진행
 - (3단계) 춘천권역 내 공공기관(학교 등)을 통해 인형극 대중화를 위한 교육프로그램 마련과 실행방안 마련
 - (4단계) 강원권역으로 찾아가는 박물관 교육 확대 및 다양한 지역협력단체와 연대 협력 모델 구축

4) 전시 연계 프로그램 개발과 운영 방안



그림 V - 3 전시 연계 프로그램 개발과 운영 방안

■ 전시 연계 프로그램

- 목적 : 상설·기획전시 이해를 위한 가이드 역할의 전시 연계 프로그램 구성
- 과정 : 전시기간 내 연령대별 혹은 연령대와 무관하게 1-2회차 프로그램 진행
- 결과물 : 전시기간 내에 전시 연계 프로그램 진행

■ 시민 기록학교(아키비스트) 프로그램

- 목적 : 춘천인형극제·박물관을 경험한 춘천 시민의 녹취, 역사, 기록물 등을 모아 약 30년사의 기록을 복원 보존 및 이후 아카이브 수집 및 관리의 체계화
- 과정 : 총 10회 (주 1회)차로 기록에 관한 이론부터 자료수집, 인터뷰 강의 후, 춘천인형극을 위한 지역 조사 및 수집 연간 2회 진행
- 결과물 : 수집한 자료로 춘천인형극박물관 파일럿 아카이브 전시

■ 시민 전시해설(도슨트) 프로그램

- 목적 : 다양한 연령대의 시민들이 IT 기기 매체를 활용한 전시 해설사(태블릿 도슨트)로 참여하여 장기적 관점에서 춘천인형극박물관의 공식 서포터즈로 활동하는 대중성 확보 및 시니어 활동가를 통한 일자리 창출 효과
- 과정 : 2020년도까지 진행한 도슨트 프로그램을 체계화하여 인형극과 박물관의 전시에 대한 총괄적 교육 및 강의 실시
- 결과물
 - 비대면으로 다양한 연령대의 목소리 녹음 후 IT 기기로 전시 동선에 따른 설명
 - 대면 도슨트의 경우 인형 등 다양한 매체를 활용하여 눈높이에 맞는 전시 설명

- 장애인 관람객을 위한 배리어프리 (Barrier free · 장애인에게 차별적인 물리적, 제도적 장벽이 없는 것) 전시해설 프로그램 마련

■ 비디오 스크리닝(screening)

- 목적 : 국내외 다양한 인형극 아카이빙 영상물과 역사적 가치가 있는 주요한 현대미술 영상물을 일정한 시간마다 반복 상영하여 아시아 속의 한국 인형극의 가치를 재확인
- 과정 : 파일럿 시즌(2021년) 중 가치 있는 국내 영상기록을 아카이빙 및 해외 영상물의 경우 박물관 및 극단에 장기대여 방식으로 협력 요청
- 결과물 : 박물관 내 고정 장소에 TV나 모니터 등 영상장비 설치 및 오디오시스템을 구축하여 매달 타임테이블에 따라 영상 시청 운영

5) 지역 연계 프로그램 개발과 운영 방안

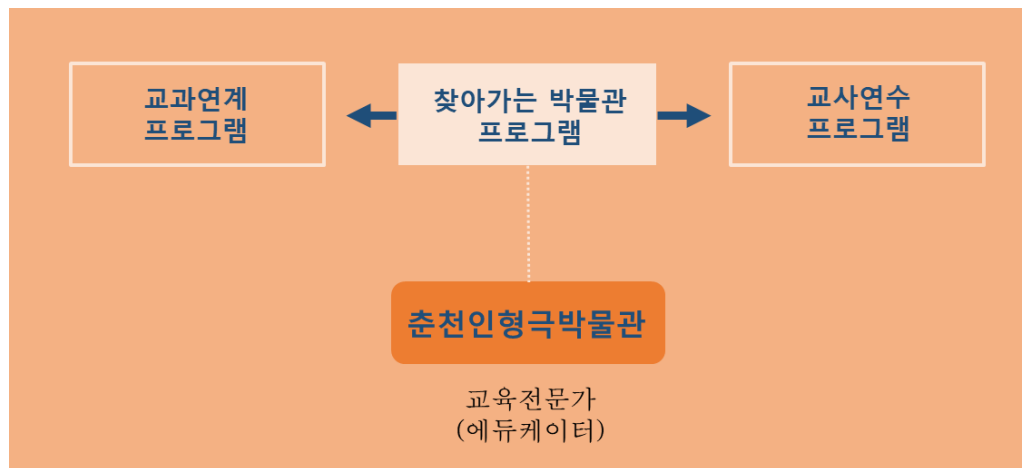


그림 V - 4 지역 연계 프로그램 개발과 운영 방안

■ 교과연계과정

- 학년별 인형극 교과 과정과 연계하거나 자유학년제*를 활용하여 학생들이 현장에서 활동하는 예술가의 지도 하에 인형극의 전 과정을 경험해보는 기회 제공
 - * 자유학년제는 중학교 과정 중 1년 동안 교과과정이 아닌 체험 학습 위주로 주제를 선택하여 예술체육, 진로 탐색 등으로 진행
- 예술현장에서 진로 탐색의 시간이 부족한 청소년들이 예술가와 만나 멘토-멘티 형태로 적성과 직업 탐색의 기회가 될 수 있도록 적극 활용
- 인형극 중심으로 생태학, 현대미술, 애니메이션, 체육, 사회학 등 다양한 분야와 연계 통합수업 진행

■ 교사연수프로그램

- 춘천·강원지역 내 교사대상으로 상·하반기 과정으로 진행
- 인형극과 다양한 교과과정의 통섭 및 통합 교육의 가능성을 제시하고 원활한 인형극 수업을 위한 가이드 제시
- 한국 인형극의 역사와 전시 연계 프로그램에 대한 배경지식을 위한 인문학적 사회학적 기본지식 제공을 위한 워크숍 진행

기관	백남준아트센터		
프로그램	NJP 학교	와글와글 연주단	2019 하반기 교사초청워크숍
내용	〈NJP 학교〉는 학급 단위 초·중·고등학생 및 장애학생 단체와 교사 대상의 프로그램으로 전시 연계를 통해 백남준과 현대미술의 연계 수업	장애학생 대상 프로그램으로 기존의 악기 소리에서 벗어나 새로운 형태의 감각 악기를 만들고 음악으로 친구와 소통하는 프로그램	초·중·고등 교원 및 예술 강사를 대상으로 백남준의 예술과 교육 프로그램 제공. 프로그램 체험을 강의하는 교사대상 초청 워크숍
			
시사점	관람객이 찾아오는 형태가 아닌 찾아가는 수업. 예술가의 세계관을 중심으로 연계한 교육으로 예술적 학습효과 동반	연령대별 대상 층위가 아닌 서로 다른 신체적 조건의 차이에 서 장애학생을 위한 프로그램. 예술로 통하는 소통 관계 형성	전 프로그램을 교사가 직접 진행할 수 있도록 배경지식을 높이기 위한 지속적인 자료 제공, 교육 플랫폼의 역할

표 V - 4 백남준 아트센터의 교과연계 및 찾아가는 박물관 프로그램 사례

6) 협력 방안과 기대효과

■ 협력 방안

- 전문 극단이 교과과정에 적극 참여하여 직업교육효과 증대화
- 춘천시 인형극 특화 창업지원센터, 춘천인형극장과 교과과정 진행시 협력체계 구축을 통해 프로그램의 전문성과 당위성 확보

	기관	특징
	춘천인형극장	같은 사단법인
	춘천인형극학교	같은 사단법인
	춘천연극제	사단법인 춘천연극제 소속. 매년 춘천연극제 운영
	춘천마임축제	사단법인 춘천마임축제 소속. 매년 춘천마임축제 운영
	강원도춘천교육지원청	춘천시내 유치원부터 초중고 특수 학교까지 공립 학교 학생 지원
	애니메이션박물관	2003년부터 애니메이션에 관한 자료를 발굴, 수집, 전시, 연구 하는 기관
	KT&G상상마당 춘천 아트센터	춘천지역 내 아트문화 공간으로 다양한 문화강의 진행. 아키비스트(기록학교) 강좌 진행 협력 가능

표 V - 5 협력 단체 및 기관

■ 기대효과

- 전시연계
 - 지역시민사회 연구자와 협업으로 소장품을 발굴하고 작가 커미션이나 공공 프로젝트로 구체화 기대
 - 관람하는 박물관의 기능적 역할을 넘어 시민이 참여하여 함께 만들어가는 박물관으로 역할 확대를 통해 문화 소외계층인 청소년을 비롯하여 시니어, 장애인, 외국인까지 함께 참여하여 예술을 경험

- 지역연계
 - 강원도권 문화교육허브로 아이덴티티를 재정립하여 문화적으로 소외된 대상과 지역을 포괄하여 더 나아가 동아시아의 인형극박물관으로 입지를 구축할 수 있는 가능성 기대
 - 예술가와 시민이 인형극을 매개로 서로 배움의 과정을 거쳐 대중성을 확보하고 미래문화산업으로 동시대 예술로서 입지 구축

2. 홍보 및 마케팅 프로그램

1) 박물관 홍보 마케팅 성격과 목표



그림 V - 5 홍보 프로그램 미션

■ (공공성) 박물관의 공공적 가치와 의미를 지역 공동체와 연결

- 춘천 지역에서 인형극이 가진 공공적 가치에 비해 박물관에 관한 인식은 인형극장에 비해 미흡한 상황이므로, 인형극박물관이 지역의 중요한 문화예술 자산으로 시민들의 창의적인 문화예술 향유의 장이 될 수 있는 공공적 관계성 필요
- 박물관의 독자적 성격과 활동이 지역 시민의 일상과 지역 단체 및 기관의 활동과 연결되고 창의적으로 소통하면서 정서적인 공감과 친밀감을 형성함으로써 지역 공공 박물관으로서의 당위성 모색
- 박물관 홍보의 개념을 단순한 광고, 모객 효과, 세일즈에 포커스를 맞추는 것이 아니라 '관계'의 관점에서 인형극을 매개로 지역 공동체를 형성하는 촉진 역할

■ (지역성) 일상 속 시민과 예술가의 적극적 상호 소통을 위한 방법 지향

- 인형극이 춘천지역과 국내에서 잘 알려진 것에 비해 박물관에 관한 인식은 거의 부재한 상황이므로 박물관의 전시와 교육 프로그램 등의 콘텐츠가 활성화 될 수 있도록 관련 활동을 적극적으로 지역 내외 홍보 필요
- 지역 사회 내에서 다양한 학교, 공동체, 기관, 단체 등에 박물관의 전시와 교육 프로그램뿐만 아니라, 여러 시설 등을 함께 알림으로써 다양한 기능성의 장소로서 박물관에 관한 관심과 흥미를 유도
- 지역 내외 잠재 관람객과 방문객들을 위해 박물관 콘텐츠를 활용한 기념품 등을 제작하고 유통하면서 인형극 콘텐츠의 다양한 활용 방안을 모색

2) 홍보 마케팅 추진 방향



그림 V - 6 홍보 프로그램 추진 방향

■ 공공성을 강조하는 PR 홍보 방향

- 적극적인 박물관 홍보 마케팅을 통해 박물관의 전시, 교육 프로그램 활성화
- 프로그램 소비자로서의 관람객, 지역의 문화생산자로서의 지원 기관, 단체와의 우호적인 협력 관계 형성
- 시민 홍보단 활동과 연계하여 여러 가지 대중매체를 활용하는 방안을 연구
- 다양한 사회활동을 통해 지역 커뮤니티를 형성, 공공성을 확보

■ 지역성을 강조하는 프로모션 홍보 방향

- 춘천인형극박물관의 성격을 보여줄 수 있는 MI연구개발
- SNS, 출판·굿즈 사업, 공간 재구성을 통한 지역 내 인지도 향상
- 유사기관 및 일반 시민들과의 네트워크 형성 등을 통한 홍보 효과 제고
- 춘천 내 문화기관과 협업하여 각 기관의 시설, 프로그램을 알릴 수 있는 투어 프로그램 개발 등

기관	김달진미술자료박물관	국립중앙박물관	제주항공박물관
프로그램	네트워크 세검정	국립중앙박물관 고려청자	별별기자단
내용	미술전공생, 지역민이 지역의 문화콘텐츠를 창의적으로 맵핑하는 워크숍. 창작자의 감성과 감각을 공유하는 프로그램	국보 청자삼강문학운매병의 특징을 살려 국립박물관 문화재단이 만든 굿즈. 국내외에 한 국적 이미지를 마케팅한 사례	제주항공우주박물관을 방문 취재하여 매월 1건의 홍보 콘텐츠를 생산. 수요자가 아닌 생산자로서 서포터즈 역할
사진			
시사점	지역민이 자신의 지역을 이해하는 창작의 과정과 연계하여 예술가와 시민의 접점을 마련	MI 연구, 굿즈 상품 개발을 통한 박물관 정체성과 특화 이미지 제고에 참고	홍보 콘텐츠를 이용자가 직접 생산하는 사례로 온라인 서비스, SNS 활용, 서포터즈 참고

표 V - 6 홍보 프로그램 사례

3) 홍보 마케팅 개발 실행 계획

■ 실행 계획 구성

- 홍보를 위한 구체적인 실행 계획 기본 구성을 관람객 프로그램 일반계획, 이용자별 지원서비스로 나누고 계획에 따라 전시 관람 및 체험 서비스 제공
- 2021년에서 2024년까지를 4단계로 나눠 지역성과 공공성을 키워드로 단계별 목표 설정을 통해 홍보 효과 집중
- 홍보와 마케팅 활동의 영역은 지역적으로 전국적인 범위의 관람객 개발과 박물관이 위치한 지역을 중심으로 한 커뮤니티 개발로 나누어 사회적 효용성을 강조

구분	관람객 프로그램 계획
지원계획	· 상설전시와 기획전시 제공, 전시해설사 및 전시설명 · SNS 채널 개발과 활용 · 시민홍보단 활용
편의계획	· 박물관 아트샵 운영계획 · 관람 피로도 최소화를 위한 로비 휴게공간 배치
지원서비스계획	· 버스터미널, 지역 내 다양한 문화예술기관과 연계한 홍보 · 지역의 민간예술단체 및 교사 학부모 커뮤니티와의 교류 추진, 네트워크 구축 · 단체 및 개인 관람객을 구분하여 서비스 제공

표 V - 7 관람객 프로그램 계획

구분	이용자별 서비스 계획
기본개념	이용자 각자의 특성에 맞는 서비스 지원
학생	· 교과과정과 연계된 교육 프로그램 개발 · 단체관람 시 편의공간 제공
어린이	· 목적과 유형에 따른 맞춤형 전시 설명 제공 · 연령별 맞춤 활동지 및 학습 관련 자료 제공
장애인	· 접근 편의성 확보 · 이동과 이용 동선에 있어 우선 배려
노인	· 노인 대상의 참여 프로그램 개설을 통해 참여 역할 부여 · 관람 피로 최소화를 위한 휴게 공간 제공
지역인사(VIP)	· 학예사 등의 전문인력을 통한 전담설명과 안내 담당서비스 제공
외국인	· 외국어 가이드북 제공

표 V - 8 이용자별 서비스 계획

■ 실행 계획

	2021년	2022년	2023년	2024년
지역성 (프로모션)		박물관 홍보 리플렛 제작	기념품 굿즈 활용	박물관 MI연구개발 활용방안 모색
공공성 (PR)	· 홈페이지 제작 인스타그램, 유튜브 등 SNS 채널 활성화 · 관람객 개발	· 시민 홍보단 운영 · 전시 및 프로그램 연계 활동을 통한 관람객 확장 및 잠재 관람객 확보	· 지역사회 투어 프로그램 개발 · 지역의 민간 단체 협업 및 네트워킹 망을 이용한 홍보	국내외 홍보

표 V - 9 연도별 홍보 프로그램 실행 계획

- 홍보를 위한 기본 구조 확보

- (1단계) 박물관 리노베이션, 재개관을 알리는 활동 등에 집중한 홈페이지 제작
SNS 홍보 채널 구축으로 박물관 인지도와 이미지 형성
- (2단계) 설문조사를 바탕으로 잠재 관람객 개발
- (3단계) SNS, 유튜브를 활용한 프로모션 확대와 이벤트 진행

- 지역주민과 예술가의 상호 소통을 위한 방법 지향하는 적극 프로모션
 - (1단계) 지역 내 홍보를 위한 박물관 리플렛 제작
 - (2단계) 가치 소비를 중요시하는 MZ 세대를 타겟으로 하는 박물관 굿즈 개발
 - (3단계) 박물관 MI 개발을 위한 연구 개발
- 박물관의 공공적 가치와 의미를 지역 공동체와 연결하는 PR활동
 - (1단계) 시민 홍보단 및 전시 연계 활동을 통해 커뮤니티 그룹을 구축
 - (2단계) 전시연계 및 교육 프로그램 활동을 기반으로 다양한 연령층으로 관람객을 확장하고, 화제성을 마련하여 잠재관람객 확보
 - (3단계) 지역의 문화예술단체들과의 마케팅 인프라 형성과 커뮤니티 구축
 - (4단계) 지역 내의 공공기관 및 민간예술단체와 협업하여 투어 프로그램 개발
 - (5단계) 대중 미디어를 통한 국내외 홍보 방안 계획

4) 지역 홍보 개발과 운영 방안

■ 관람객 만족도 조사

- 박물관의 지표로서 활용할 수 있는 관람객 만족도 조사 데이터가 부재한 상황을 감안하여, 박물관의 홍보 방향성을 계획할 수 있는 만족도 조사 실시
- 춘천인형극제의 지역적 입지를 활용하여 30년간 축제에 참여한 자원 봉사자들이 직접 리서치가 되어 폭넓은 관람객 조사를 진행
- 인형극에 관심 있는 자원 봉사자와 일반 관객층 간 비교 지표 마련

■ 홍보물 제작

- 국내에 인형극을 주제로 하는 정기 간행물이 없는 실태를 반영하여 박물관의 전시 소식과 함께 인형극과 연계된 춘천지역 문화 활동을 담은 매거진 발행
- 박물관 가까이에 시각장애인을 위한 강원명진학교가 위치한 장소성을 참고하여 시각장애인을 위한 점자 리플렛이나 외국인 관람객을 위한 외국어 기재 등 소수 수요층을 위한 리플렛 제작

기관	춘천시문화재단	전주국제영화제
매체	춘천문화놀이매거진 POT	전주국제영화제 관람객 조사
내용	문화와 일상 혹은 예술과 일상의 경계를 '놀이'로 풀어내고, 춘천 곳곳에 있는 이야기 자산과 문화 현상소개	지역민들과의 협업을 통해 인력문제를 해소하고 폭넓은 관람객조사를 진행
사진		
시사점	춘천문화놀이매거진 POT은 지역의 소규모 모임, 독립활동가들의 창작 활동을 주목하고 소개하는 잡지와 연계	문화수준에 따른 일반 관객층과 마니아층, 지역주민과 외지인, 인구통계적인 특성별로 지역문화축제에 대한 차이 분석

표 V - 10 지역 홍보 개발 사례

■ 홈페이지 및 SNS 운영 계획

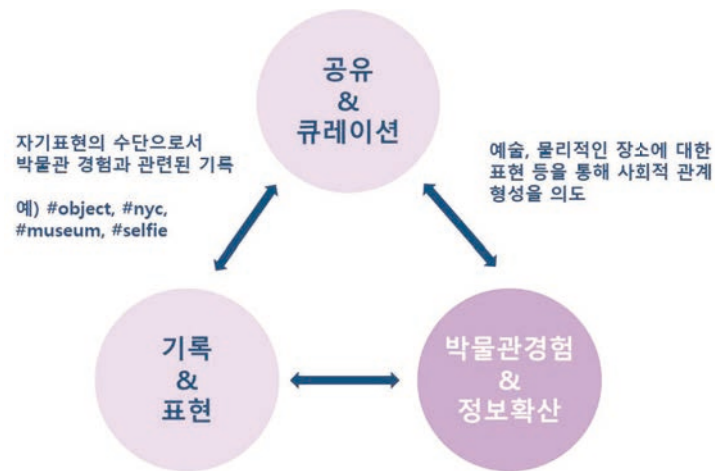


그림 V - 7 SNS 해시태그 활용 방향

- 현재 춘천인형극제의 홈페이지와 SNS에 편입되어있는 춘천인형극박물관의 홍보 매체를 분리하여 독자적인 홍보 채널 개설
- 시각장애인의 웹 접근성을 고려한 홈페이지 제작

- 온라인 사용자의 다중 참여적 소통 방식과 실시간 반응으로 콘텐츠의 재생산, 변화, 확산될 수 있는 SNS 매체의 장점을 활용
- 관람객의 기억과 추억, 대화가 자체적 홍보 효과를 낳으며 파급되는 매체적 특징을 촉진시키기 위해 해시태그 프로모션과 이벤트 진행

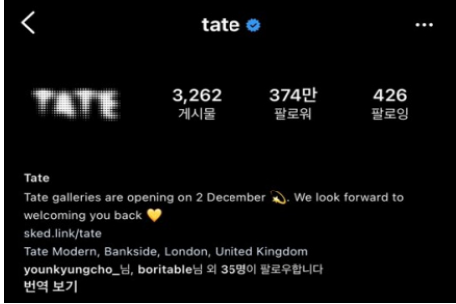
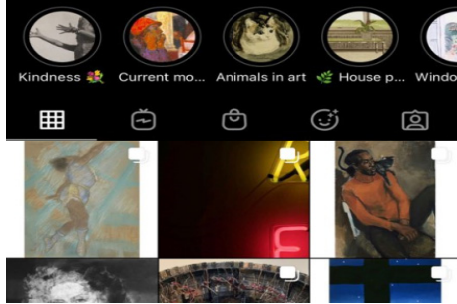
기관	테이트모던	
프로그램	테이트모던 인스타그램	
내용	관람객이 자기표현 수단으로서 전시에 대한 경험을 해시태그로 공유하고 게시. 관람객이 남긴 미적, 감각적, 시적인 단어, 이슈들이 타인과 예술기관에 새로운 큐레이션으로 영향을 미침	
사진		
시사점	관람객의 해시태그를 미술관의 새로운 콘텐츠로 바라보고, 미술관 정보 확산 및 탐색에 활용	

표 V - 11 SNS 홍보 사례

■ 운영계획

- 운영체계
 - 마케팅 관련 전문가 1인 구성
 - 역할 : 홈페이지 및 홍보채널 관리, 관람객 개발
 - 춘천인형극박물관 지역홍보 내/외로 분리
 - 분기별 춘천인형극박물관의 홍보 포스터 제작
- 홍보 채널
 - 홈페이지 운영
 - 인스타그램 채널 운영
 - 해시태그를 활용한 관람객 개발 및 홍보
 - 유튜브 채널 운영
 - 박물관 전시 및 교육 프로그램 관련 영상 공유

5) 지역 관계 개발과 운영 방안

■ 시민 홍보단

- 지역의 소식을 가장 먼저, 가까이에서 알릴 수 있는 시민 홍보단(서포터즈) 모집
- 시민 홍보단이 지역의 문화예술마케터로서 성장할 수 있는 기반 마련
- 어린이, 청소년, 대학생, 시니어 등의 세분화된 시민 홍보단을 모집하여 다양한 세대가 인형극을 매개로 모임을 형성하고 관계 맺을 수 있도록 함

■ 투어 프로그램

- 지역 기관들과 협업하여 지역 내 미술관·박물관을 투어하는 프로그램으로 지역의 문화기반 시설들을 함께 프로모션하며 성장하는 기회 마련
- 지역의 민간단체인 독립출판 서점과 협업하여 찾아가는 박물관 프로그램을 개발하고 장소의 한계성을 벗어나 지역과 더 긴밀하게 협업하는 방안 모색

■ 공간 활용

- 전시실과 외부를 연결하는 창인 폴딩 도어에서 춘천인형극제가 열리는 가을 시즌 뿐 만 아니라 봄 시즌에도 다양한 커뮤니티 행사 개최
- 상시적으로 1인 인형극 혹은 소규모 공연을 마련하여 인형극을 관람객들이 직접 만나 볼 수 있는 프로그램 마련

기관	춘천 독립책방 <책방마실>	수원시립아이파크 미술관
프로그램	타인의 취향, 괴상한 스튜디오, 문화도시사업	시민서포터즈 <AmS>
내용	춘천시 문화도시 사업의 일환으로 독립서점에서 진행하는 프로그램. 개인의 취향과 관심사를 타인과 공유하는 취지로 소장한 책을 나누거나 서로 다른 공부를 한 테이블에서 하는 모임	대학생과 대학원생이 주축으로 모여 수원시미술관사업소의 전시, 교육, 이벤트 관련 SNS 콘텐츠를 제작. 시민 대상 캠페인을 기획하며 문화예술마케터로서의 역할 수행
사진		
시사점	소소하지만 개인의 삶의 태도와 취향을 연결하며 개인의 삶의 변화가 도시를 변화시키는 원동력이자 잠재성을 지닌 사례	SNS에 활동성이 강한 세대를 대상으로 하여 홍보 효과 뿐만 아니라 지역문화예술 마케터로서 성장할 수 있도록 활동 지원

표 V - 12 지역 연계 프로그램 사례

■ 운영계획

- 시민 홍보단 운영
 - 홍보 관련 인력이 전담하여 기획 진행
 - 역할 : 시민 홍보단 참여자 모객 및 소통, 프로그램 개발
 - 청소년, 어린이, 시니어, 대학생을 나눠 모집
 - 소정의 활동비 지급, 수료증 지급, 박물관 프로그램 기획 참여
- 투어 프로그램 개발
 - 박물관과 인접한 문화시설과 연계
 - 춘천의 독립출판 서점들과의 네트워크 구축
- 공간활용
 - 1인극 및 상설 인형극 제공

6) 협력 방안과 기대효과

■ 협력 방안

- 춘천의 문화예술기관과 연계하여 전문 단체들이 홍보 과정에 적극 참여하여 관람객 및 지역 내 홍보 효과 극대화
- 춘천의 독립출판 서점 및 춘천 지역 내의 매거진들과 협력하여 기관 외 프로그램을 진행하고 언론지를 통한 홍보방안 모색
- 현재 연계하여 활동하고 있는 지역민간단체들의 기존 네트워킹망을 이용하여, 지역연계프로그램 개발

	기관명	협력점	특징
	서툰책방	춘천인형극 박물관의 전시연계 프로그램, 교육 프로그램의 홍보 협조 요청	‘당신만의 작은 공간’이라는 타이틀로 활동 중이며, SNS내에서 서툰책방 외의 춘천 내의 다양한 기관의 문화 프로그램을 홍보
	책방마실	예술모임의 주제를 인형극으로 연계하는 협력방안 제안	독립출판물과 서적들을 큐레이션하여 판매하며, 춘천 문화도시 예비사업의 일환인 문화안전망 실험 프로그램 참여

	실례책방	아카이빙 활동에 중점을 두고 있는 모임원들과 협력하여 '시민홍보단' 서포터즈 활동 제안	실례마을지도를 제작하여 지역에 대한 아카이빙과 지역의 이야기, 나에 대한 이야기하는 '인생싸롱' 워크숍 진행
	춘천일기	지역 홍보 개발과 운영에 대한 협조요청 가능	로컬상점을 함께 운영하며, 꾸준히 지역에 대한 고민과 담론을 형성하는 워크숍 진행

표 V - 13 홍보 프로그램 협력 단체 및 기관

■ 기대효과

- 전시, 교육과 연계된 홍보, 고객관리, 이벤트 프로그램으로 시민과 박물관의 연결성을 확대
- 문화예술 향유의 장으로서 박물관에 대한 관심과 흥미 유도
- 인형극 콘텐츠를 활용한 박물관 마케팅으로 인형극 콘텐츠의 확산과 기여
- 지역 공동체를 형성하는 촉진 역할 기대

VI.

박물관 리노베이션 계획

1. 박물관 건물과 시설의 문제점
2. 리노베이션 방향 설정과 기대효과



VI.

박물관 리노베이션 계획

1. 박물관 건물과 구성의 문제점

■ 건물과 시설의 문제점

위치	구분	문제사항
지상 1층	누수	출입구 자동문 좌측면 벽부, 로비 입구 정면 벽부, 안내데스크 후면 창, 줄인형관 좌측 마루
	단열	단열재 누락
	전기시설	전시실 내 미작동 콘센트 다수, 전체 전기배선 확인 필요
	설비	미작동 에어컨 2대
지상 1층, 지하 1층	석면	안내데스크 좌측 창고 천장, 코코바우극장 천장
지하 1층	누수	코코극장 좌측 벽면

표 VI - 1 시설 설비 문제 현황

- 안전과 직결된 건축 시설, 건축 자재 점검 필요
- 조명, 전기 배선, 단열, 영상 장비가 임시방편으로 설치되어 유지 관리가 어려움

■ 건물 구성과 기능의 문제점

- 구조상 3층 건물의 크기와 면적이거나, 지상 1층만 전시실로 운영되어 규모 대비 비효율적
- 1층 전시실의 경우, 일체형 철제벽과 매립형 진열장으로 상설전시 되어있어 기획 전시 공간으로는 부적절
- 안내데스크의 경우, 관람객이 출입하는 동선의 정면이 아닌 측면에 설치되어있어 가시효과가 부족하며 관람안내 효과가 떨어짐
- 1층 로비의 경우, 휴게 공간, 화장실, 아트숍 등 관람객 편의시설이 부족함
- 별도의 사무실, 자료실, 회의실이 없어 연구 기획 운영 인력이 역량을 쌓을 수 있는 최소한의 기반이 부재
- 소장품 보관 창고 및 수장고, 별도의 창고가 없어 박물관 운영을 위한 비품 및 기획전 준비를 위한 여유 공간이 부족함
- 교육 및 체험실이 없어 박물관 전시 콘텐츠를 확장할 수 있는 다양한 교육과 홍보 활동이 어려움

2. 리노베이션 방향 설정과 기대 효과

1) 리노베이션 방향

■ 리노베이션 방향

층	공간	현재 공간과 기능	리모델링 후 공간과 기능
지상 1층	로비	안내데스크 사무공간 겸용	안내데스크 위치 변경
			휴게 공간과 아트샵 복합 구성
	전시실	상설전시	아카이브형 상설전시실
			기획전시실
	화장실	남자화장실	남/여/장애인 개방 화장실
	파사드	박물관 전면 좌측 벽	폴딩도어 형식의 창문으로 외부와 전시실 연결
지상 2층	하늘극장	공연장	사무실
			자료실 겸 회의실
			창고 겸 수장고
지하 1층	코코극장	공연장	탄력마루, 그리드, 환기, 제습 보완
	바우극장		

표 VI - 2 리노베이션 전후 공간 구성 변화 예상

- 박물관 활성화를 위한 주요 추진 미션인 ‘접근성, 연결성, 확장성’이 물리적 공간과 시설에서 드러날 수 있는 리노베이션 방향 제시
- 전면 신축에 따른 비용적·운영적 부담을 최소화하고, 박물관의 구체적 미션과 역량을 위한 준비 운영 기간과 과정을 고려해서 1층과 2층의 부분적 리노베이션 제안
- 기존 공간과 구성에서 부족한 부분을 보완하여 박물관 기획 운영의 효율성과 역량을 확보할 수 있는 구성
- 박물관의 연구·전시·교육의 주요 기능을 효율적으로 활용할 수 있는 공간 구성으로 효과적인 박물관 운영의 기반 확보
- 부족한 공간의 규모를 감안하여 전시·교육·연계 프로그램 등과의 연결이 가능한 유연한 기능을 지닌 복합 공간으로서 전시실 구성을 위한 리노베이션 고려
- 국토교통부, 건축자재 안전기준 강화(2020.6)에 따른 공간 보수

2) 리노베이션 시나리오

가. 지상 1층

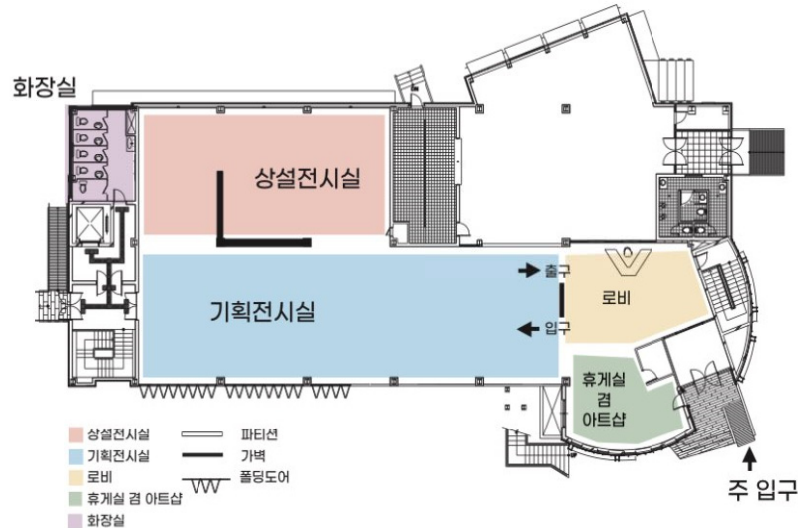


그림 VI - 1 지상 1층 도면

- 안내데스크와 사무공간의 분리(2층) 및 안내데스크 이동(출입구 맞은 편)
- 기존 안내데스크 공간은 휴게 공간 및 아트 슈프로 조성
- 남, 녀, 장애인 개방 화장실 공사로 관람객 편의성 보완

■ 전시실

- 철제벽 철거 후, 아카이브형 상설전시실, 기획전시실 구획
- 소모적인 가벽 설치와 고정적인 공간이 아닌, 가변형 공간으로 기획과 운영에 따라 아카이브, 상설전시, 기획전시, 교육 및 이벤트 등을 진행할 수 있는 오픈 스페이스로 설정
- 커튼 레일 등을 활용해 유연하고 움직이는 공간 컨셉으로 인형극 박물관의 성격을 공간 활용 컨셉으로 연결
- 전시실 전체 면적이 적은 단점을 전시실 층고를 활용하는 방법으로 전환하여 층고가 낮은 쪽은 아카이브형 상설전시실, 층고가 높고 새로 만들 파사드쪽이 공간은 기획전시실로 역할을 주고, 기획전시실에서는 높이와 빛 등의 여러 조건을 활용한 다양한 설치 및 작업들과 연결한 전시 기획
- 전면적인 공사보다는 기존 설치물 철거, 천정 레일 교체, 단열 보충, 조명 및 커튼 레일 등의 공사 진행

기관	2012 베니스비엔날레 독일관	아르코미술관
사진		

표 VI - 3 전시실 공간 사례

■ 파사드



그림 VI - 2 지상 파사드

- 박물관 전면 좌측 벽부분은 원형 입구와 함께 관람객이 박물관에서 들어섰을 때 첫인상을 받는 위치로, 벽 일부를 유리로 된 폴딩 도어(folding door)로 바꾸고 전면부 표면 공사로 박물관의 첫인상을 개방적으로 정돈
- 폴딩 도어를 중심으로 퍼포먼스, 인형극 공연이 이뤄지는 폴더블 스페이스(Foldable Space)로 사용하여 공연과 전시의 접점, 전시와 교육의 연계, 박물관 안과 밖을 잇는 수평적 개방성 시도
- 야외 공원과 놀이터 공간까지 이어지며 박물관의 활동이 확장되는 심리적 접근성을 낮추고 시민들이 일상 속에 예술을 경험하는 기회 제공
- 파사드 전환(외관 보수)의 측면에서 리노베이션 효과를 높임

기관	홍릉콘텐츠문화원	maritime museum
사진		

표 VI - 4 파사드 사례

나. 지상 2층

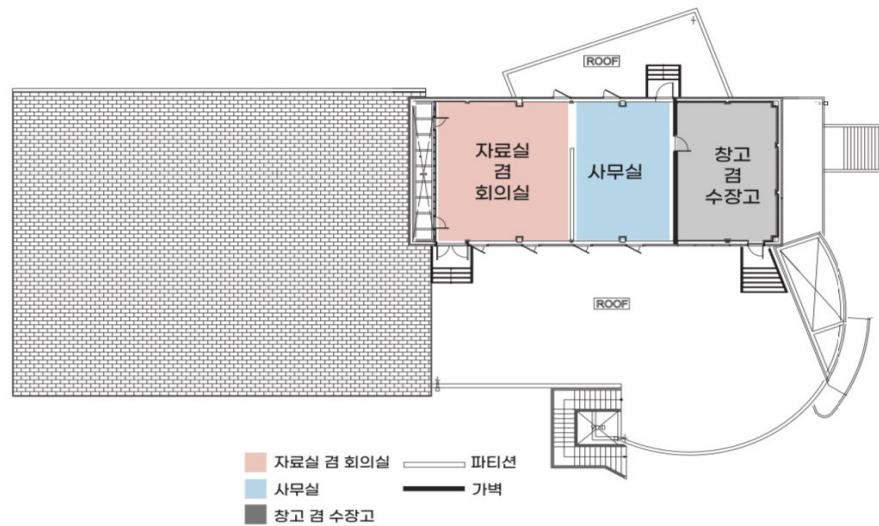


그림 VI - 3 지상 2층 도면

- 박물관 업무를 기획 관리하는 공간을 지상 2층으로 분리하여 업무 효율성 제고
- 학예, 교육, 홍보 등 기획 운영 인력을 위한 사무실 마련
- 인형극 관련 도서, DVD를 열람할 수 있는 자료실 겸 회의실 신설
- 현재 전시관 내 소장 작품 이동 보관을 위한 수장고 및 기획전시 등을 위한 창고 마련
- 천장재 텍스 마감, 가구 교체, 보관소 내 제습기 설치

다. 지하 1층

- 지하 1층 공간의 경우, 시공사가 바뀌고 관련 도면 및 자료 미흡으로 리모델링의 효과가 비용 대비 어려우므로 기존 건물과 시설에서 기본 보수 방향
- 탄력마루, 조명 그리드 설치 및 환기시설, 제습기 설치·보완
- 기존 코코바우극장을 연습실, 공연장, 체험공간 등 춘천인형극제에서 다목적으로 활용할 수 있도록 함

3) 리노베이션에 따른 기대효과

■ 전시 콘텐츠 개발을 위한 연구, 전시, 교육 활성화

- 전시 공간이 아카이브형 상설전시실과 기획전시실로 구분되어 지면서도 오픈형 공간으로 다양한 실험을 할 수 있는 공간 생성
- 학예 연구 인력들의 사무실, 자료실, 창고 등을 마련하여 박물관 업무의 집중도와 효율성을 높임으로써 전시 및 활용 콘텐츠의 질적 성장 제고

■ 멀티스페이스 확장하는 박물관

- 단순히 박물관 기획전시를 외부에 보여주거나 문을 열어 개방하는 수준을 넘어, 작은 오픈 무대로 작은 공연, 음악회, 영화 상영, 교육 및 이벤트 등이 가능한 공간으로 조성하여 박물관 활성화를 위한 플랫폼으로 활용
- 교육실이나 체험실 등이 부족한 상황에 가변적 기획전시실 구성으로 다양한 교육, 홍보, 행사 등으로 활용 하면서 관람객 개발을 할 수 있는 기반으로 활용

■ 박물관 이미지 개선

- 닫힌 형태의 원형 입구와 오래되고 낡은 창고 벽체 같은 박물관의 전면을 투명하고 유연한 폴딩 도어로 바꾸고 벽면을 보수하여 박물관의 새롭고 깨끗한 이미지 제고
- 야외에서도 기획전시실의 내부를 볼 수 있어서 스트리트형 박물관으로서 지역 시민과 공원 방문객들에게 박물관의 이미지를 긍정적으로 개선 가능

■ 관람객 편의성 및 접근성 강화

- 기존에 없던 장애인 화장실을 신설하고, 1층 남자화장실/지하 1층 여자화장실로 분리되었던 화장실을 개방형 화장실로 조성하여 남녀, 장애인 등이 배리어프리로 사용할 수 있게 함
- 민간 위탁 카페 이외에 편의시설이 없는 박물관 로비 쪽에 휴게 공간 겸 아트샵을 마련해 관람객들이 편리하게 이용할 수 있는 기반 마련

VII. 제언

1. 콘텐츠 활성화를 위한 방안
2. 건물과 시설 활성화를 위한 방안
3. 박물관 위상에 따른 운영 방안



VII. 제언

- 이제까지 연구된 내용 가운데, 춘천인형극박물관의 활성화를 위한 단기 발전 방안에 관한 제언은 다음과 같으며, 모든 방안의 전제는 춘천인형극박물관의 성격을 재조정함으로써 박물관의 공공적이고 예술적인 가치를 다시 연결시키고 지역 시민과 사회가 함께 하는 역할을 수행함으로써 공공 박물관의 역할 효율적인 수행
- 그런 후에 박물관의 핵심 활동인 전시 프로그램과 교육 프로그램을 구성하고 핵심 콘텐츠를 갖추기 위한 단계가 필요하며, 이러한 기획과 수행을 짜임새 있게 진행할 수 있는 기반으로써 건물과 시설, 운영과 조직을 갖추는 노력이 필요
- 2025년은 박물관 개관 20주년이 되는 해로 춘천인형극박물관이 공공 문화 시설로서의 당위성을 확보하기 위해 2021년 건물과 시설 리노베이션과 콘텐츠 기반 준비 이후 2022년, 2023년, 2024년, 3개년 동안 전시, 교육, 홍보 분야에서 박물관의 자체 역량을 확보하기 위해 단기 활성화 기본 계획을 제안

1. 콘텐츠 활성화를 위한 방안

1) 공공 예술 자산으로서 춘천 인형극 연구

- 춘천시가 가진 다양한 문화예술 자산 중 인형극 자체는 매우 인지도가 높으며 주제와 소재 자체의 확장성과 잠재성이 큰 분야임에도 불구하고 2004년 개관 이후 16여 년 동안 운영과 관리의 시행착오 속에서 콘텐츠의 기반으로써 연구와 개발이 미흡
- 새로운 박물관의 미션과 성격에 따라 춘천이라는 지역성과 박물관이라는 공공성에 기반해 인형극이 가진 가치와 의미를 지역과 국내외 인형극의 이론과 현장 연구를 통해 발굴해야 하며 그 시작은 인형극 관련 아카이브 구축과 관련 연구
- 단순히 인형극에 관한 자료를 모으는 것이 아니라, 지역 공동체와 사회 속에서 인형극이 지녀온 역사적 시간과 공간과 함께 지역 미시사와 인형극의 맥락을 살펴봄으로써 예술로서의 인형극이 아닌, 새로운 지역성과 다양한 관계 속에서 해석되는 인형극의 의미를 확인하고 미래적 전망을 도모
- 학술적이고 이론적 연구와 함께 지역 공동체와의 구술사, 생활사 및 다종문화인류학적 관점의 연구조사와 기록 아카이빙을 병행함으로써 예술가와 시민들의 창의적 협력을 도모하고 문화시민으로서 적극적 지역문화예술의 기록연구자로서 기반

2) 융복합 예술의 가치와 의미를 담은 인형극 기획전시

- 인형극이 복합적인 동시대성을 담은 장르와 매체적 특징을 갖고 있는데 비해, 개관 이후 지금까지의 상설전은 이러한 시대적 흐름을 제대로 반영하지 못한 부분이 있었으며 2020년에 시범적인 아카이브 전시와 기획전시를 진행
- 새로운 박물관의 미션과 성격을 고려했을 때 인형극이 가진 융복합 예술로서의 가치와 의미를 문화시민의 역량과 감수성 개발에 연결할 수 있는 전문적인 연구를 통한 다층적인 기획전시 필요
- 춘천인형극장과 춘천시 인형극 특화 창업지원센터와 특성화 및 협력 시너지를 고려했을 때 춘천인형극박물관은 전시를 중심으로 전문적이고 다양한 예술 향유를 위한 공공 기관으로서의 역할이 중요하며, 이 핵심에 기획전시의 중요성이 강조
- 아카이브형 상설전시가 인형극의 연구를 교육적인 측면에서 소통하고 인형극박물관 콘텐츠의 기반을 쌓는 일이라면, 기획전시의 경우 인형극이 가지는 특징성과 잠재성을 기획전시를 통해 다층적으로 경험하면서 춘천인형극박물관 콘텐츠의 역량을 선보이는 측면

3) 교육과 홍보

- 2004년 개관 이후, 공공의 문화시설로서 춘천인형극박물관은 지역 공동체 그리고 관광객 등 주요 관람객이나 이용자들이 인형극박물관의 콘텐츠를 잘 이해하고 이용할 수 있는 접근을 위한 교육이나 홍보 프로그램이 부족
- 활성화를 위한 단기(2021년~2024년) 단계에서는 아카이브형 상설전시와 기획전시가 지역 공동체와 사회에 춘천인형극박물관의 콘텐츠뿐만 아니라 공공 문화 시설로서의 가치를 공유하고 확신할 수 있는 관계를 맺고, 전시와 교육 등 프로그램의 참여와 향유를 보다 적극적으로 함으로써 실제 박물관이 활성화될 수 있는 방향으로 교육과 홍보 프로그램 기획 수행

2. 건물과 시설 활성화를 위한 방안

- 박물관 리노베이션은 단기적으로 박물관의 전시공간 환경을 정비하고 박물관 기획과 수행에서 학예연구 기능을 강화할 수 있는 시설을 보강함으로써 전시를 중심으로 하는 박물관 역량을 강화하고 연계 프로그램을 활성화하여 단기(2021년~2024년) 동안 박물관의 공공적 기여와 창의적 소통의 당위성을 확보하는데 중심

- 현재 박물관 건물과 시설의 노후화에 대한 보수와 보강이 필수적이지만, 건물과 시설에 관한 매뉴얼이나 관리 지침이 미흡하며 박물관의 새로운 미션과 역량을 도모하는 단기 활성화 단계를 고려했을 때, 전면 재건축보다는 부분 리노베이션을 통해 예산 대비 운영의 효율성 고려
- 지상 1층의 경우, 민간위탁 카페로 인해 박물관 자체 공간의 여지가 많지 않으므로, 현재 전시실을 아카이브형 상설전시 부분과 기획전시 부분으로 나누되, 공간을 고정적으로 나누거나 캐비닛 제작형과 같은 제작물보다는 가변형 공간을 중심으로 상설·기획전시, 교육, 이벤트가 상황에 따라 유동적으로 이루어질 수 있도록 구성
- 특히 공간의 넓이가 아닌 공간의 높이를 최대한 활용할 수 있는 방향으로 전시실을 구획하고, 박물관 뒤편 전면에 유리 폴딩 도어를 제작해 전시실의 안과 박물관 밖이 연결될 수 있고 다양한 공연이나 프로그램, 이벤트와 연결될 수 있도록 구성하여 모두에게 열린 공공시설로서의 배리어프리, 화장실, 휴게 공간 구성
- 지상 2층의 경우, 박물관에서 중요한 기능인 학예연구와 소장품 보관 등을 위한 사무실, 자료실, 창고 등을 마련하여 박물관 활성화를 위한 콘텐츠의 관리 및 연구 기획을 뒷받침
- 지하 1층의 경우, 교육실 등으로 활용하기엔 다소 어려움이 있을 것으로 예상됨에 따라 최소한의 시설 보수 이후, 춘천인형극장 및 춘천인형극제와의 협력을 도모하고, 교육실 등은 1층 전시장을 활용할 수 있는 방안과 찾아가는 교육 프로그램으로 보완 운영
- 단기 활성화 기간 동안 쌓인 박물관의 콘텐츠를 새로운 미션과 성격에 맞물린 공간과 시설 계획을 확정하여 2024년 새로운 박물관 건물과 시설 건립 필요

3. 박물관 위상에 따른 운영 방안

- 박물관이 새로운 프로그램이나 많은 예산과 시설이 확충되어야 활성화되는 것이 아니라, 박물관과 박물관 활동에 관한 개념을 바꾸고 실천할 수 있는 의지와 이력을 갖추는 것이 무엇보다 중요하므로 리노베이션 이후, 단기 운영 기간 동안 박물관의 새로운 성격과 방향에 맞는 전시 콘텐츠와 활용 프로그램을 개발하여 실천하면서 박물관의 역량을 키우고 당위성을 높이는데 성패가 달림
- 현재, 박물관은 정식 등록박물관이 아니나, 등록 박물관이 되어야만 활성화되는 것이 아니라, 춘천인형극박물관의 새로운 미션과 성격에 등록 박물관이란 위상이 필요한지에 대한 고려가 우선적이어야 하고, 그런 상황에서 박물관의 주요 콘텐츠인 소장품의 수집 정책과 활용 방안이 가능

- 2021년 리노베이션 이후, 2022년~2024년 3년간 단기 활성화 시범 운영 기간에는 법적 위상보다는 박물관의 새로운 공공적 가치와 창의적 소통의 방향에 맞는 콘텐츠와 활용 프로그램을 기획 운영할 수 있는 최소한의 운영 조직과 예산을 확보하는 것이 무엇보다 중요
- 인형극이 가진 공공적이고 예술적인 가치를 연구하고 전시와 교육으로 연결할 수 있는 기획인력과 함께 지역 사회와의 다양한 연결을 모색할 수 있는 교육과 홍보 활동을 할 수 있는 전문 인력이 반드시 필요
- 초기 자체 전문인력 확보가 어려울 경우, 외부 전문 기관, 단체, 기획자, 연구자 등과의 협업과 협력으로 노하우를 공유하고 새로운 인력들이 춘천인형극박물관의 새로운 미션과 활동의 전망에 함께 할 수 있는 계기 필요

VIII.

부록

1. 사례조사
2. 소장품 목록



VIII.

부록

1. 사례 조사

1) 극장/학교/연구소와 연계한 인형극박물관

■ NUKU Theatre 누쿠극장·박물관



그림 VIII - 1 NUKU Theatre 누쿠극장·박물관

- 홈페이지 : www.eestinoorsooteater.ee
- 개요 : 2010년에 개관한 에스토니아의 전문 인형극&시각극장, 박물관으로 타겟층을 청소년으로 하여 미래 세대에게 인형극(연극)을 매개로 자신과 세상에 대한 이해, 인식을 넓혀가도록 함
- 내용 : 물질문화의 공간에 대한 이해로서 인형극에서의 인형을 돌, 나무 조각, 의자와 같이 소생해야 할 대상으로 소개하는 전시를 진행하며, 연극의 활동을 체험적 요소로 이해할 수 있는 프로그램 구성. 콘서트, 워크숍, 생일파티(의상, 패션, 인형 만들기, 메이크업, 게임 등의 요소) 등
- 시사점 : 연극을 탄생시키는 배우, 인형극인, 문학가, 의상 디자이너, 인형 마스터, 테크니션, 메이크업 아티스트, 조명 감독 등 여러 분야의 예술가가 극장을 운영하며, 박물관과 연계한 직업 훈련 프로그램에서 예술가를 만나는 프로그램 운영

■ SCHOOL OF FINE ARTS Ballard Institute and Museum of Puppetry
코네티컷대학교 발라드 연구소·인형극박물관



그림 Ⅷ - 2 코네티컷대학교 발라드 연구소·인형극박물관

- 홈페이지 : bimp.uconn.edu
- 개요 : 1989년 코네티컷 대학 캠퍼스에서 Frank W. Ballard가 만든 인형을 보존하고 전시하여 인형극에 대한 대중의 인식을 예술 형식으로 높이기 위해 설립
- 내용 : 연구에 기반하여 미국과 해외의 인형극 기획전시 개최. 인종(아프리카계 미국인) 문제, 진화, 생물학과의 협력 등 예술 담론과 동시대적인 문제를 고민하는 태도에서 비롯되는 학술적 전시와 실험적 전시를 병행. 특별전 형태로 코네티컷 대학의 학생, 교수의 작업 전시. 인형극의 역사와 관련된 2,500개 이상의 서적, 대본, 원고, 클리핑 파일, 포스터 및 시청각 자료의 연구 모음, 미국 인형극에 대한 700개 이상의 영화, 비디오테이프, 기타 기록 보유
- 시사점 : 코네티컷 시민에게 독특한 엔터테인먼트와 교육, 인형극 공연의 원천을 제공하며, 인형극 연구자, 아카이브 관리, 레지던시 경력을 다수 보유하고 있는 전문가 3명으로 내실 있는 운영

■ 아라리 인형의 집 인형극박물관



그림 VIII - 3 아라리 인형의 집 인형극박물관

- 홈페이지 : www.arari.net
- 개요 : 2004년 인형극의 제작과 공연, 전시와 교육을 목적으로 개관. 1998년 강원도 정선의 (구)나전 분교를 임대한 후 해마다 정선군민제와 정선아리랑제에 참여. 지역 초등학교 방문 공연, 인형극 교실, 대학인형극 동아리의 방학 워크샵, 인형극 『정선아리랑』의 국내외 공연 등 다양한 활동
- 내용 : 1세대 인형극인 안정의가 세운 곳으로 한국 인형극의 주요 공연 리플렛, 포스터, 해외 공연 참가 관련 자료를 전시함. 베트남, 일본, 중국, 한국 등 여러 나라의 인형극단이 공연에 사용한 인형 외에 민속탈, 장식인형, 일반인이 기증한 인형 등 전시
- 시사점 : 다양한 종류의 자료를 보관하고 있으며, 춘천인형극박물관과 동시기에 개관한 전시관으로서 강원도 내 지역 간 연계 방식으로 기획전 교류 타진 가능성

2) 수집·유물(전통/민속)·컬렉션 관련 인형 박물관

■ The museum of Puppet Cultures in Chrudim(MLK)



그림 Ⅷ - 4 MLK 박물관

- 홈페이지 : www.puppets.cz
- 개요 : 1972년 체코 문화부의 기관으로서 UNIMA 사무총장의 노력으로 설립
- 내용 : Jan Malík 컬렉션을 기초로 인형 외에 무대 디자인과 모델, 풍경 등 50,000개 이상의 컬렉션 아이템을 보유. 19세기 전통 민속 인형, 20세기 상반기 입체파, 인상파 등 근대 예술 트렌드의 새로운 경향을 반영하고 높은 수준의 양식화를 이룬 인형을 전시하며 인형극사(史)를 가족 인형극, 무대 디자인, 인형 예술 디자인, 원본 및 인형 테마 복제품 등 다방면으로 수집하고 전시
- 시사점 : 체코 인형극의 발전뿐만 아니라 전시 및 출판 활동을 제공하는 세계의 다양한 형태의 인형극을 문서화(MLK 컬렉션)

■ Yokohama Doll Museum 요코하마인형박물관



그림 VIII - 5 요코하마인형박물관

- 홈페이지 : www.doll-museum.jp
- 개요 : 1978년, 오오노 히데코가 소유한 대규모 인형 컬렉션을 요코하마시에 기증하여 설립
- 내용 : 일본에서 살아있는 국보로 존경받는 예술가들이 만든 민족 인형과 일본의 전통 인형 등 세계 140여국, 약 1만 3,663점의 인형 소장(비스크 인형, 민속 인형 등). 인형(doll)의 관점에서 일본의 문화를 알 수 있는 기획전 외에 구체관절인형에 이르기까지, 현대적인 인형 전시
- 시사점 : 인형 외에 당시 문화를 알 수 있는 의상, 오브제, 제작 방법, 지역별 특징 인형 등 충분한 서브 자료로 인형의 가치를 예술성으로 조명

3) 인형극 아티스트·인형 제작자 관련 전시관

■ Center for Puppetry Arts 인형극예술센터/박물관



그림 VIII - 6 인형극예술센터 박물관

- 홈페이지 : puppet.org
- 개요 : 1978년 인형극의 글로벌 예술을 통해 상상력, 교육 및 커뮤니티를 고취하기 위해 개관
- 내용 : 짐 헨슨 머펫 시리즈 “The Muppet Show” 의 수백가지 스케치, 비디오, 소품 아카이브를 기반으로 미국 TV 방송 인형극의 방대한 양을 전시. 1980년대 컬트 영화, 초기 광고를 함께 전시. 초기 어린이 방송 인형극의 기조에 따라 현대적인 방식으로 어린이 학습 프로그램 운영
- 시사점 : 어린이를 주 타겟층으로 잡고 박물관 프로그램과 소장품을 활용하여 적절한 교육 프로그램을 개발하여 다양한 방식의 인형극 학습 프로그램 운영

■ The Bread and Puppet Museum



그림 Ⅷ - 7 빵과 인형극단 박물관

- 홈페이지 : www.breadandpuppet.org
- 개요 : 1974년에 개관하여 빵과 인형극단에서 운영. 빵과 인형극단은 1962년 피터 슈만에 의해 ‘연극은 빵처럼 인간의 기본 수단이어야한다’는 이념 하에 뉴욕에서 설립되어 갖가지 가면과 인형을 소도구로 쓰면서 길거리, 공원, 도시 빈민가의 공연으로 정치적 메시지, 특히 베트남 전쟁에 대한 시위운동 등을 공연으로 풀어냄
- 내용 : 빵과 인형극단의 인형, 가면, 그림 및 그래픽 아카이브, 테마, 색상 또는 크기에 따라 과거 공연의 극적인 장면을 재현하고 손으로 인쇄한 배너, 종이 기계 부조 등 전시
- 시사점 : 연극의 사회적 역할, 특히 제의로서의 인형극과 축제

4) 인형(장난감 doll)을 매개로 문화/놀이 관련 박물관/전시관

■ The Strong National Museum of Play



그림 Ⅷ - 8 더 스트롱 뮤지엄

- 홈페이지 : www.museumofplay.org
- 개요 : 역사와 탐험의 탐구에 전념하는 '인터랙티브 컬렉션 기반'의 박물관. 1969년에 초기 로체스터 주민 '마가렛 우드버리 스트롱'의 개인 컬렉션을 기반으로 설립. 박물관으로서 놀이의 역사를 수집, 보존 및 해석하는 역사박물관 이기는 하지만 어린이 박물관의 정체성을 추구하는 양방향 특성화
- 내용 : 1830년에서 1940년 사이에 평균 미국인의 사회 문화적 역사를 해석한 Mrs. Strong의 인형과 장난감 컬렉션, 미국 및 유럽 장식 예술, 판화, 그림, 일본 공예품 등 소장. 비디오 게임, 동화책, TV 쇼, 교육, 자연, 역사, 만화책, 회전목마 및 기차 타기, 어린이 라이프스타일에 대한 몰입형 테마, 놀이의 지적, 사회적, 문화적 역사 등 다분야 연구 저장소 역할을 하는 도서관/아카이브, 문화에 대한 비디오 게임의 영향을 보여주기 위해 인터랙티브 전시 공간 (2022년 예정)
- 시사점 : 놀이와 학습, 창의성 및 발견을 장려하고, 현재와 미래 세대가 인간의 신체적, 사회적, 지적 발달에서 놀이의 중요한 역할과 문화사를 반영하는 방식을 이해하도록 조명

5) 인형테마별 박물관/미술관

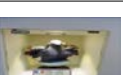
■ 하슬라아트월드 미술관-피노키오 미술관, 마리오네트 전시관

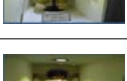


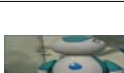
그림 VIII - 9 하슬라아트월드 피노키오 미술관

- 홈페이지 : www.museumofplay.org
- 개요 : 다양한 현대미술 전시와 국제 레지던시 프로그램 등을 시도하며 2003년 개관한 창의적인 예술 공간. 특히 현대미술가의 조각, 키네틱 아트와 연관하여 피노키오 미술관을 설립하였으며 2012년 피노키오 마리오네트 미술 박물관 등록
- 내용 : 센서로 움직이는 하슬라아트월드의 특허품 ‘마리봇’ 뿐만 아니라 체코, 프랑스, 이탈리아 등지에서 가지고 온 특별한 마리오네트 피노키오 관련 작품 500여 점 전시. 전시와 연계하여 만화영화 피노키오 관람
- 시사점 : 대중적으로 친근한 피노키오를 마리오네트로 소개하고, 조각, 설치미술 키네틱 아트를 함께 전시하여 현대미술에 대한 접근성을 낮춤

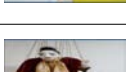
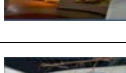
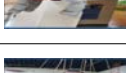
2. 소장품 목록 (2020년 10월 기준)

번호	사진	구분	품명	제작자	제작년도	수량	소장 경로	전시장위치
1		막대 인형	꼭두각시놀음	박용태(한국)	2004	15	구입	2_꼭두각시놀음
2		막대 인형	꼭두각시놀음- 상여	박용태(한국)	2004	7	구입	2_꼭두각시놀음
3		막대 인형	백설공주와 일곱난쟁이들	예술무대산(한국)	2004	8	기증	4_막대인형극
4		손인형	흥부와 놀부 햇님달님	인형극단 파브르 (한국)	1993	10	기증	5_손인형극
5		손인형	천둥이	개구쟁이 인형극단(한국)	2004	1	기증	5_손인형극
6		손인형	아이3	개구쟁이 인형극단(한국)	2004	1	기증	5_손인형극
7		손인형	아이2	개구쟁이 인형극단(한국)	2004	1	기증	5_손인형극
8		손인형	아이1	개구쟁이 인형극단(한국)	2004	1	기증	5_손인형극
9		손인형	까마귀가족	작자미상(프랑스)	1997	1	구입	5_손인형극
10		줄인형	피노키오 제페트할아버지	옥종근(한국)	2004	8	구입	6_줄인형극
11		줄인형	인형극을 하는사람들	옥종근(한국)	2004	1	구입	9_체험관
12		손인형	세 마리의 곰부끼	작자미상 (프랑스)	1997	1	구입	9_체험관
13		줄인형	처녀	옥종근(한국)	2004	1	구입	9_체험관
14		줄인형	누드	옥종근(한국)	2003	1	구입	9_체험관
15		막대 인형	햇님달님 나쁜사람	인형극단 파브르 (한국)	1995	1	구입	9_체험관
16		손인형	햇님달님 동네아이들	인형극단 파브르 (한국)	1995	1	구입	9_체험관

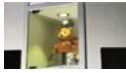
17		그림자 인형	신밧드의 모험	작자미상 (한국)	2006	7	제작	10-인형의성
18		막대 인형	햇님달님 호랑이	인형극단 파브르 (한국)	1995	1	구입	10_인형의성
19		막대 인형	아기다람쥐의 소풍 돼지아저씨	인형극단 파브르 (한국)	1996	1	구입	10_인형의성
20		막대 인형	여우	이용균 (한국)	2002	1	구입	10_인형의성
21		막대 인형	개구리왕자	이용균 (한국)	2002	1	구입	10_인형의성
22		줄인형	악사	옥종근(한국)	2004	1	구입	10_인형의성
23		줄인형	신밧드의 모험 공주	예술무대산(한국)	2002	1	기증	10_인형의성
24		줄인형	신밧드의 모험 신밧드	예술무대산(한국)	2002	1	기증	10_인형의성
25		막대 인형	할아버지	춘천인형극단 (한국)	2001	1	구입	10_인형의성
26		막대 인형	신밧드의 모험 파페즈	예술무대산(한국)	2001	1	기증	10_인형의성
27		막대 인형	피노키오	춘천인형극단 (한국)	2002	1	구입	10_인형의성
28		막대 인형	삼국지 장군	사천성인형극단 (중국)	2004	1	구입	13-세계관
29		손인형	집시들	작자미상 (프랑스)	1965	6	구입	13-세계관
30		줄인형	요셉	크리스찬헤라그 (벨기에)	1998	1	구입	13-세계관
31		줄인형	미얀마 인형	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	13_세계관
32		줄인형	돈조반니	작자미상 (체코)	2001	1	구입	13_세계관
33		손인형	편치	작자미상(영국)	1965	1	구입	13_세계관
34		손인형	몽골인형	작자미상(몽골)	2000	1	구입	13_세계관

35		손인형	편치2	작자미상(영국)	2004	1	기증	13_세계관
36		막대 인형	다음엔 뭐지? 너구리할아버지	오자카와아키라 (일본)	1987	1	구입	13_세계관
37		그림자 인형	삼국지 간부인	협서성피영극단 (중국)	1966	1	구입	13_세계관
38		그림자 인형	용	한비자피영극단 (중국)	년도미상	2	구입	13_세계관
39		그림자 인형	와양골렉 왕,왕비	작자미상 (인도네시아)	2003	2	구입	13_세계관
40		손인형	아주머니	오스트라바 인형극단 (체코)	년도미상	1	구입	13_세계관
41		손인형	신사	작자미상 (체코)	년도미상	1	구입	13_세계관
42		손인형	손오공	종임벽(대만)	1985	1	구입	13_세계관
43		줄인형	부엉이	핀델(독일)	2000	1	구입	13_세계관
44		막대 인형	처녀	아키토모토 도쉬스케(일본)	2004	1	구입	13_세계관
45		막대 인형	구뚝방할아버지	극단로이페페 (한국)	1997	1	구입	14_한국관
46		줄인형	선원	예술무대산(한국)	2000	1	기증	14_한국관
47		줄인형	캐릭터공모전 입상작 삐코아찌	옥종근(한국)	2001	1	구입	14_한국관
48		줄인형	캐릭터공모전 입상작 삐코아찌	옥종근(한국)	2001	1	구입	14_한국관
49		줄인형	캐릭터공모전 입상작 물무	옥종근(한국)	2001	1	구입	14_한국관
50		막대 인형	구뚝방할아버지 와 꼬마요정 할머니	극단로이페페 (한국)	1999	1	구입	14_한국관

51		줄 인형	신밧드의 모험 신밧드	예술무대산(한국)	2000	1	구입	14_한국관
52		그림자 인형	성냥팔이소녀 순이/강아지	극단 영(한국)	1983	2	구입	14_한국관
53		줄 인형	신밧드의 모험 공주	예술무대산(한국)	2000	1	기증	14_한국관
54		줄 인형	어린이	옥종근(한국)	2003	1	구입	14_한국관
55		막대 인형	불새 공주	춘천인형극단 (한국)	2002	1	구입	14_한국관
56		줄 인형	신밧드의 모험 도반	예술무대산(한국)	2000	1	기증	14_한국관
57		막대 인형	불새 왕자	춘천인형극단 (한국)	2002	1	구입	14_한국관
58		분절 인형	어린이왕자 사회자	극단사다리(한국)	2001	1	구입	14_한국관
59		장대 인형	햇님달님 마루	극단파브르(한국)	1995	1	구입	14_한국관
60		장대 인형	햇님달님 엄마	극단파브르(한국)	1995	1	구입	14_한국관
61		줄 인형	신밧드의 모험 생쥐3형제	극단 산(한국)	2000	3	기증	14_한국관
62		막대 인형	허수아비	무지개극단(한국)	2000	1	구입	14_한국관
63		줄 인형	숲의요정 링	옥종근(한국)	2001	1	구입	14_한국관
64		분절 인형	이중섭 이야기 아이	극단 영(한국)	1988	1	구입	14_한국관
65		막대 인형	진짜옹가짜옹 하인	극단 영(한국)	1987	1	구입	14_한국관
66		줄인형	아이	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	2	구입	보관
67		줄인형	뱀	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
68		줄인형	말	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관

69		줄인형	공주	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
70		줄인형	왕자	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
71		줄인형	범죄자	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
72		줄인형	시골도깨비	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
73		줄인형	가루다	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
74		줄인형	호랑이	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
75		줄인형	여인	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
76		줄인형	새	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
77		줄인형	코끼리	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
78		줄인형	할머니	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
79		줄인형	할아버지	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
80		줄인형	점성가	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
81		줄인형	원숭이	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
82		줄인형	마녀	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
83		줄인형	연금술사	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
84		줄인형	천사	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
85		줄인형	신	미안마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관

86		줄인형	악마	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
87		줄인형	왕자	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
88		줄인형	비서실장	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
89		줄인형	사슴	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
90		줄인형	국무총리	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
91		줄인형	내무장관	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
92		줄인형	광대	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
93		줄인형	내무장관	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
94		줄인형	여인	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
95		줄인형	왕	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
96		줄인형	수도사	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
97		줄인형	악마	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	1	구입	보관
98		줄인형	새	미얀마인형극단 (미얀마)	년도미상	2	구입	보관
99		막대 인형	신밧드의 모험	예술무대산 (한국)	2004	1	구입	10_인형의성
100		막대 인형	신밧드의 모험	예술무대산 (한국)	2004	1	구입	10_인형의성
101		막대 인형	신밧드의 모험	예술무대산 (한국)	2004	1	구입	10_인형의성

102		손인형	햇님달님	극단파브르(한국)	1995	1	구입	10_인형의성
103		손인형	까마귀가족	작자미상(프랑스)	1997	1	구입	10_인형의성
104		손인형	햇님달님	극단파브르(한국)	1995	1	구입	10_인형의성
105		막대 인형	햇님달님	극단파브르(한국)	1995	1	구입	10_인형의성
106		막대 인형	햇님달님	극단파브르(한국)	1995	1	구입	10_인형의성

춘천인형극박물관 활성화 기본계획 수립	
발행일	2020년 12월 3일
발행처	춘천시청 강원도 춘천시 시청길 11 (옥천동) Tel 033 250 3114
연구기관	임시공간 인천시 중구 신포로 23번길 48 (중앙동) Tel 070 8161 0630

