

2023 기술입은 문화예술교육

실시간 VR로 배우는 컨템퍼러리 댄스 교실

포천 반월 아트홀

CONTENTS

01. 프로그램 개요

02. 프로그램 내용

03. 추진체계

04. 교육방식 및 구성

05. 홍보 방안

06. 협력 기관

07. 기대효과



프로그램명 실시간 VR로 배우는 컨템퍼러리 댄스 교실

교육장소 포천 반월아트홀 소극장

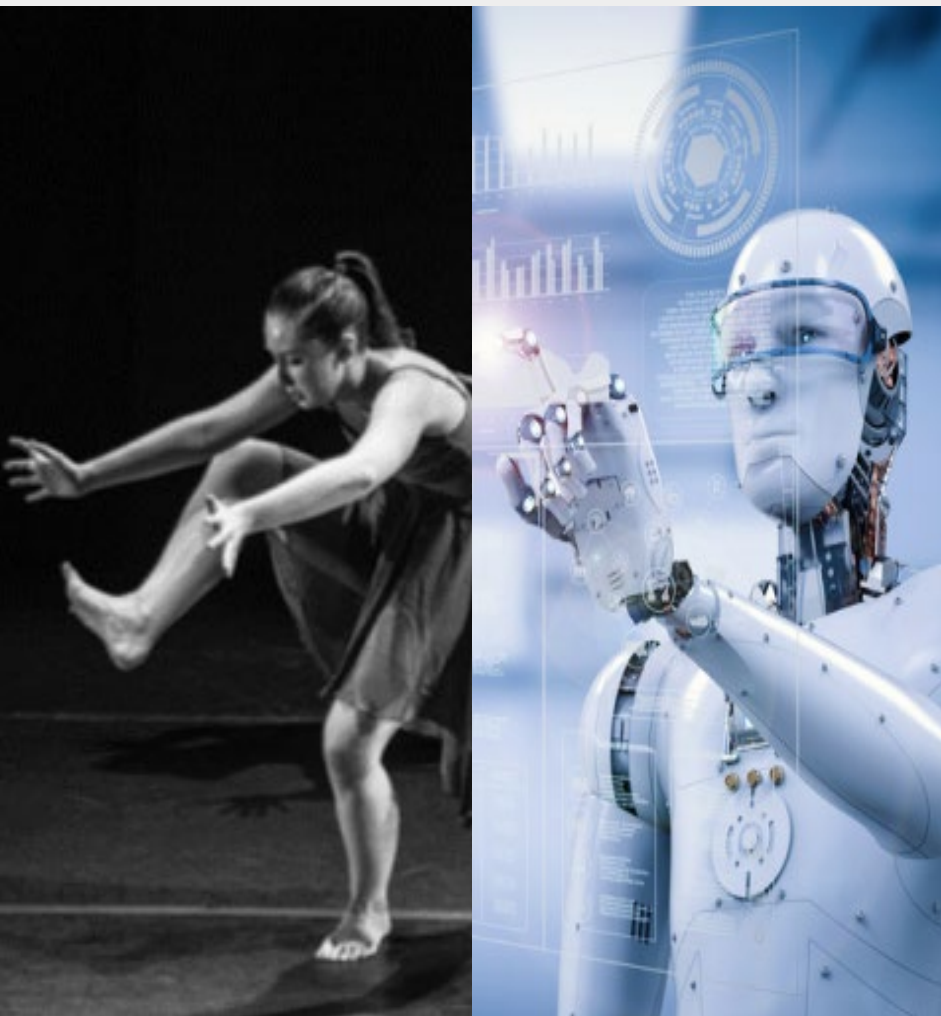
기간 2023.09.2~09.24 (토,일)

참여대상 지역 거주 초등학생(고학년) ~ 고등학생

참여인원 총 60명/기수 당 30명

주요내용 VR기기를 통해서 배우는 여러 장르의 춤

기획의도



미래 기술
접근성 증대

4차 산업시대, 다양한 기술의 인지 및 직접 경험

- 메타버스 속 다중감각을 통한 몰입형 체험 교육을 활용하여 기술을 직접 신체로 경험
- 단순 메타버스가 아닌 VR 트래커를 이용하여 기기에 대한 이해도 상승

시민예술가
양성

시민예술가로의 성장 지원 및 문화예술 사회적 가치 확산

- 평소에 쉽게 접할 수 없는 춤을 통해 예술과 가까워지는 경험
- 무용 교육 체험을 통해 지역 아동의 정서 발달과 사회성 함양에 기여
- 소수만이 즐기는 예술이 아닌 함께 즐길 수 있는 예술이라는 인식 증대

컨셉 및 주제

꿈틀

- 학생들의 움직임(무용)
- 그들의 꿈(DREAM)을 담은 틀

꿈

아이들이 자신의 꿈을
마음껏 몸으로
표현할 수 있도록 유도

틀

그 틀이 되는
메타버스(가상 현실) 공간 제공



프로그램 구성

각 분야(한국무용/발레/스트리트댄스)
전문가와의 협업을 통한
효과적인 프로그램 구성

프로그램 기획

기획 단계에서 직접 VR기기
및 트래커를 체험해봄으로써
구체적인 프로세스 구축 및 점검

프로그램 진행

전문가와의 지속적인 회의
및 자문

교육 종료

교육이 끝난 후 결과 공유
및 포천시 내 SNS 업로드

회차별 내용

1기 8회(총 2기) / 1회당 2시간



1회차

한국무용에 대한 이해
및 간단 안무 숙지

- 한국무용에 대한 이론적 설명
- 한국무용 공연 및 동작 배우기



2회차

발레에 대한 이해
및 간단 안무 숙지

- 발레에 대한 이론 교육,
발레에서 사용되는 단어 숙지
- 유연성 늘리기 및 동작 배우기



3회차

스트리트댄스에 대한
이해 및 간단 안무 숙지

- 스트리트댄스 종류에 대한 설명
- 스트리트댄스 배워보기

04 교육방식 및 구성

회차별 내용



4회차

춤 선택 및 안무 창작

- 교육생과 강사 간 커뮤니케이션 및 팀 설정
- 팀별 회의 및 음악 선정



5회차

기술 교육 및 VR기기와
트래커 사용법 강의

- 메타버스 기술에 대한 이론적 설명
- 메타버스와 VR기기, 트래커와의 상관관계 설명
- 간단한 메타버스 세상 체험 및 흥미 유발
- 전신 트래커 착용 후 모션캡처 체험



6·7회차

안무 숙지 in
VR Chat

- 한국무용, 발레, 스트리트 댄스
장르별 안무 창작 및 연습

04 교육방식 및 구성

회차별 내용

8회차

메타버스 공연과 숏폼
촬영 및 소감 발표

- 팀별 VR기기와 트래커를 활용하여 메타버스 내 공연
- 직접 창작한 안무로 숏폼 촬영 및 공연 녹화 진행



전통과 현대를 잇다!



한국무용

한국의 전통문화를 바탕으로 만들어진 모든 종류의 무용
예부터 전해져 내려오는 춤이나 소멸되어 이름만
남아 있는 춤, 혹은 새롭게 창조된 춤 양식을 총칭



발레

음악, 무대 장치, 의상, 팬터마임 등을 갖추어서
특정한 주제의 이야기를 종합적으로 표현하는 무용
일반적으로 다리의 포지션에 기초한
클래식 댄스의 정형적인 기법을 사용

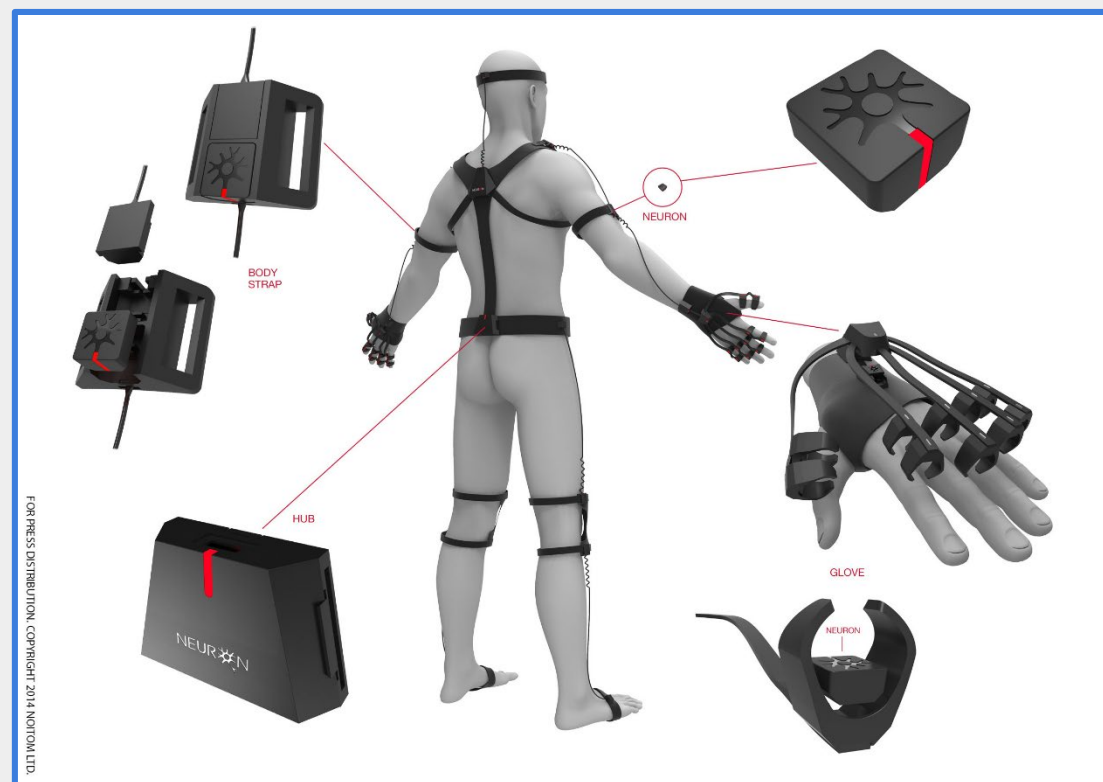


스트리트댄스

일반적으로 1960년대 이후, 각 문화의 전통 무용이나
발레, 현대무용 등의 이른바 순수무용으로부터 유래하지
않은 다양한 대중문화 기반의 춤

04 교육방식 및 구성

활용 기술



모션캡처

몸에 센서를 부착시키거나, 적외선을 이용하는 등의 방법으로
 인체의 움직임을 디지털 형태로 기록하는 작업으로
 바이브 트래커와 스트랩으로 미세한 움직임까지 구현 가능



VR

인간의 상상에 따른 공간과 사물을 컴퓨터에 가상으로 만들어,
 실제처럼 체험할 수 있도록 하는 기술

기대 효과

새로운 기술에 대한 학습 효과 및 이질감 완화

- 메타버스와 VR 대한 이해도 상승
- 트래킹을 통해 새로운 기술 인지 및 기술적 시야 증진

순수예술에 대한 심리적 장벽 타파

- 각 무용 분야(한국무용, 발레, 스트리트댄스)에 대한 흥미 증진
- 문화예술에 관심이 많은 청소년들의 참여로 미래 예술의 변화하는 양상에 대한 체험의 기회를 제공

포천시 문화예술 교육 확대

- 지속적인 콘텐츠의 개발 및 시리즈화를 통해 기술 관련 문화예술 체험 프로그램 다양화
- 첨단기술을 접목한 예술 향유 기회를 통해 지역 주민들의 문화 체험 욕구 해소