

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

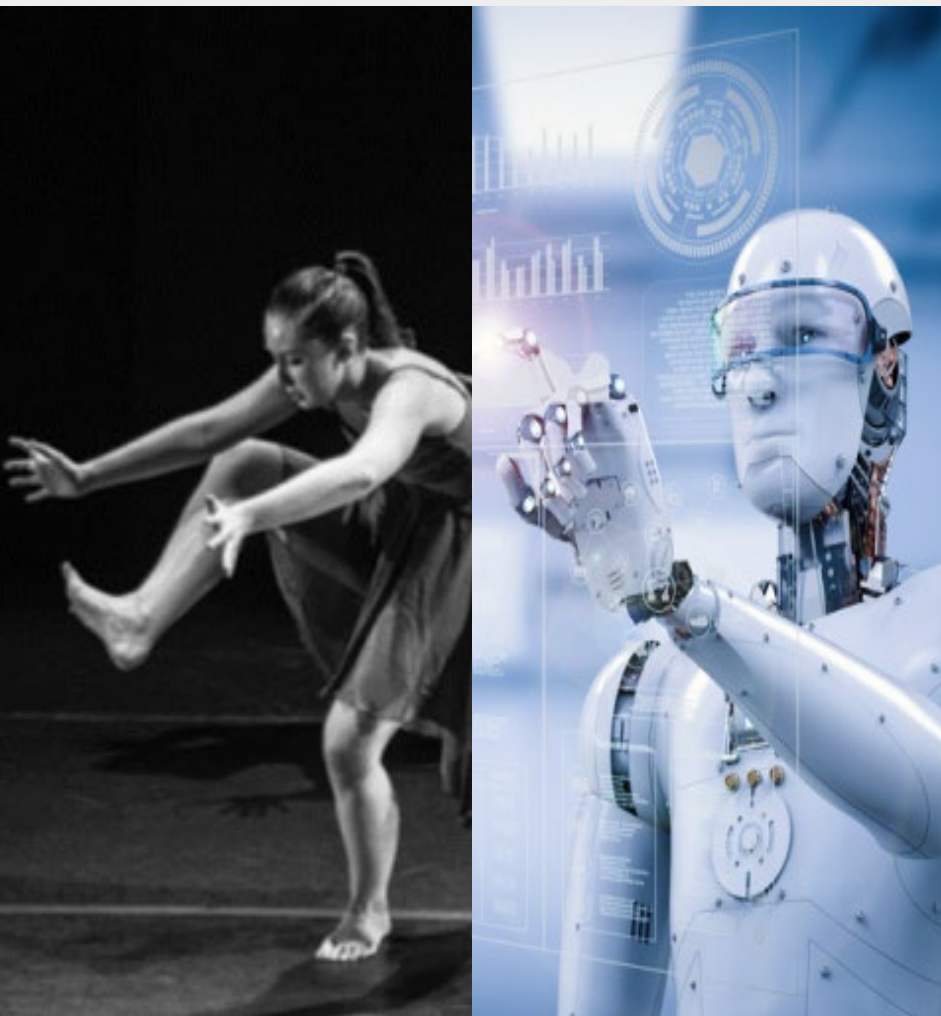
**기간** 2023.09.2~09.24 (토,일)

**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

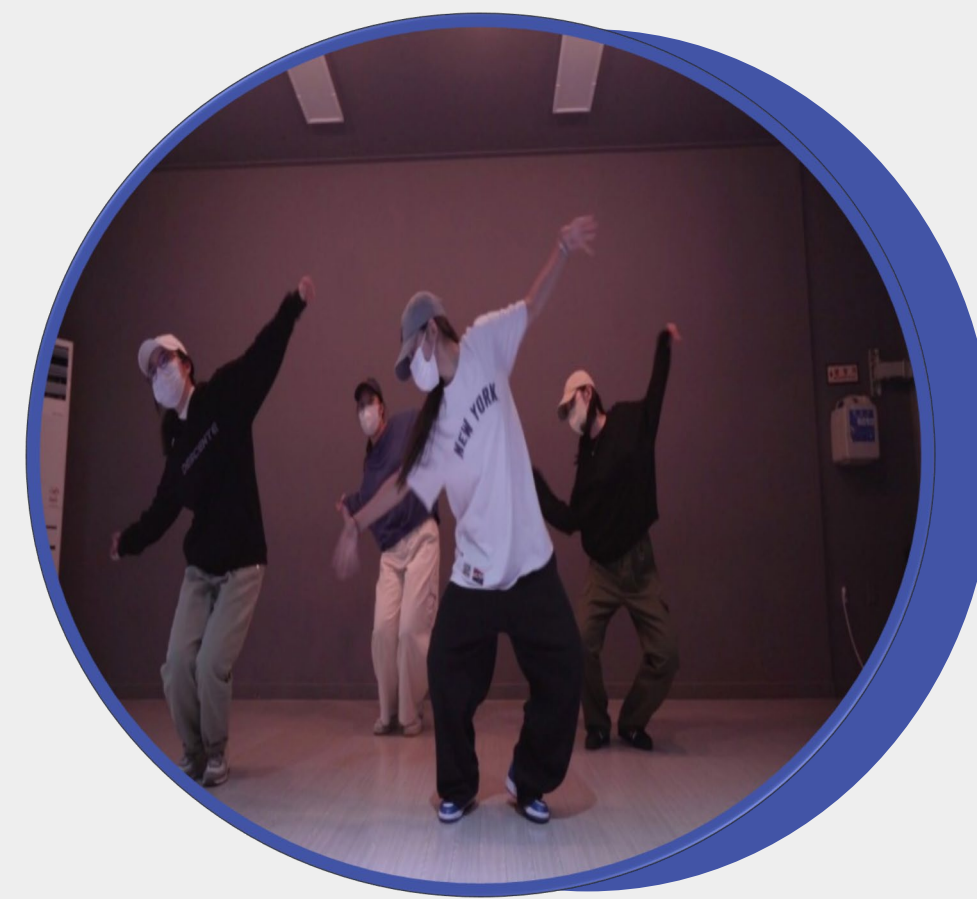
- 한국무용에 대한 이론적 설명
- 한국무용 공연 및 동작 배우기



### 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

# 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



장르별 무용

# 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

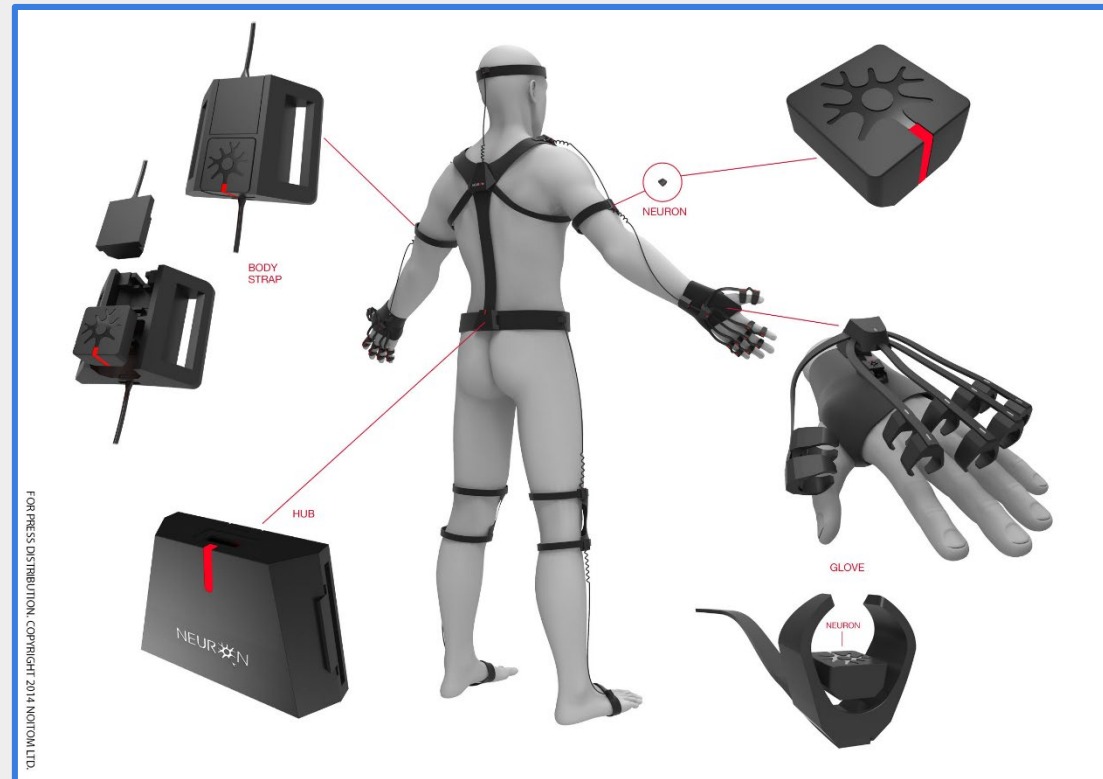


## 스트리트댄스

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