

2023 포천문화관광재단 기술입은 문화예술교육
<실시간 VR로 배우는 컨템퍼러리 댄스 교실> 수업 세부 계획(안)

■ 프로그램 개요

1. 교육기간: 2023년 9월 2일 ~ 9월 24일 (토,일)
2. 교육장소: 포천 반월아트홀 내 연습실 및 소극장(예정)
3. 교육시간: 각 회차 1기 10:00 ~ 12:00, 2기 14:00 ~ 16:00 ※회차당 2시간 총 8회차
 - 2기 교육프로그램 경우 시간조율 가능
4. 교육대상: 관내 초등학교 고학년 ~ 고등학교 2학년
5. 참여인원: 총 60명(기수별 최대 30명씩 2기수 모집 예정)
6. 교육비 : 무료

● 9월 - 주말에 진행할 경우

일	월	화	수	목	금	토
					1	2
						1회차 한국무용
3	4	5	6	7	8	9
2회차 발레						3회차 스트릿댄스
10	11	12	13	14	15	16
4회차 안무 창작						5회차 VR 기술
17	18	19	20	21	22	23
6회차 VR chat						7회차 VR chat
24	25	26	27	28	29	30
8회차 공연						

※ 평일 교육프로그램 운영을 원하는 학교는 별도 문의 바랍니다.

무대예술팀(☎ 031-538-6931)

■ 교육 컨셉 및 주제

1. 컨셉 : 꿈틀

- 학생들의 움직임(무용)을 형상화한 단어이자, 그들의 꿈을 담은 틀

2. 주제 : 꿈(DREAM)

- 학생들이 표현하고 싶고, 되고자 하는 미래 가치를 몸으로 표현
- 미래의 꿈을 표현할 수 있는 미래 기술 '가상세계(메타버스)' 공간 제공

■ 기획 방향 및 기대 효과

1. 기획 방향

○ 세 갈래의 무용을 직접 익히는 교육 프로그램

- 하나의 무용이 아닌, 스트리트댄스와 발레, 한국무용 세가지의 무용을 배워볼 수 있는 기회 제공
- 각 분야 전문가들의 체계적인 안무 구성과 지도
- 기본 안무를 바탕으로 직접 움직임을 통하여 자신의 꿈을 표현하는 무용 창작 경험과 더불어 전문 강사에게 배우는 체계적인 단체 무용 체험

○ 메타버스 및 트래커 기기 활용

- VR 상반신/풀트래킹 기기를 활용하여 가상공간 속에서 미세한 움직임까지 구현 가능

○ 예술과 기술의 적절한 융합

- 예술에 기술을 얹은 프로그램이 아닌, 예술과 기술의 융합 프로그램 구성
- K-POP 댄스와 다르게 인지도가 낮은 한국무용과 발레, 스트리트댄스를 메타버스라는 공간에서 배움으로써 호기심과 흥미 유발

2. 기대 효과

○ 새로운 기술에 대한 학습 효과 및 이질감 완화

- 메타버스와 VR 대한 이해도 상승
- 트래킹 체험을 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

- 첨단기술을 접목한 예술 향유 기회를 통해 지역 주민들의 문화 체험 욕구 해소

■ 강사 소개

○ 이은주(한국무용)

- 서울특별시 무형문화재 제46호 살풀이춤 보유자
- 세종대학교 대학원 이학박사 무용전공
- 전) 사단법인 한영숙 살풀이 춤 보존회 이사장
- 전) 인천대학교 예술체육대학 학장

○ 최진영(스트릿댄스)

- 한양대학교 일반대학원 공연예술학전공(락킹) 석사과정 재학중
- 2022 시흥시청소년종합예술제 심사위원
- 2022 시흥 '무한도전 HIPHOP 꿈의 학교' 강사
- 2022 부천 청소년 춤 축제 초청공연
- 2019 전국생활체육대축전 힙합댄스대회 1위
- 2019 영국 Edinburgh Fringe Festival 공연
- 2018 말레이시아 Asean Art Festival 특별 게스트 초청공연

○ 최지호(발레)

- 선화예술학교 졸업
- 선화예술고등학교 졸업
- 세종대학교 무용과(발레) 졸업
- 전) 유니버설발레단 단원

○ 신성철(VR 기술)

- 2018~2022 VR 및 시뮬레이터 기반 안전/진로 체험교육 강의 약 1500회 진행
- 경기도 광양시청, 과천시청 VR 체험형 안전교육 진행
- 광주광역시 서구청, 동구청 VR 안전교육 진행
- 현) VR 교육 및 콘텐츠 제작 기업 에듀포올 총괄운영팀

■ 수업 내용

○ 1회차 : 한국무용에 대한 이해 및 간단 안무 숙지



- 한국무용에 대한 이론적 설명
- 한국무용 동작 배우기

한국무용의 역사, 종류, 사용되는 용어 등에 대한 이론적 학습을 합니다. 학생들이 직접 한국무용 기본 동작(굴신, 돌기 등)을 배워봅니다.

○ 2회차 : 발레에 대한 이해 및 간단 안무 숙지



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

발레의 역사, 대표적인 작품, 사용되는 용어(포인, 플렉스 등)에 대한 이론적 학습을 합니다. 학생들이 직접 발레 기본 동작(플리에, 탄두 등)을 배워보고, 선생님의 지도 하에 올바르게 몸을 스트레칭하는 법을 배웁니다.

○ 3회차 : 스트리트댄스에 대한 이해 및 간단 안무 숙지



- 스트리트댄스 종류에 대한 설명
- 스트리트댄스 배워보기

여러 가지 스트리트댄스의 종류와 특징에 대해 이론적인 학습을 합니다. 신나는 음악에 맞춰 스트리트댄스 안무를 배워봅니다.

○ 4회차 : 춤 선택 및 안무 창작

- 교육생들과 강사들 간 커뮤니케이션 및 팀 설정
- 팀별 회의 및 음악 선정
- 강사들의 지도 하에 팀별 안무 창작

한국무용, 발레, 스트리트댄스로 팀을 나누어 선생님과 함께 지난 수업 시간에 배웠던 내용을 바탕으로 학생들이 자신들만의 팀 안무를 창작해봅니다.

○ 5회차 : 기술교육 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

VR 전문 선생님과 함께 메타버스와 그 기반이 되는 기술에 대한 이론적 학습을 합니다. 전신의 움직임을 읽어 메타버스 세상에 옮겨주는 '트래커' 기기를 착용하고 자신의 움직임을 똑같이 따라하는 메타버스 속 아바타를 직접 체험해봅니다.

○ 6,7회차 : 안무 숙지 in VR Chat



학생들이 실시간 소통이 가능한 메타버스 플랫폼 'VR CHAT'에 접속하여 메타버스 세상 안에서 직접 창작한 안무를 숙지하고 연습하는 시간을 가집니다.

○ 8회차 : 메타버스 공연 및 소감 발표



연습한 안무를 바탕으로 메타버스 공연을 올립니다. 포천 반월아트홀 소극장 무대에서 VR 기기를 착용하고 춤을 추면 메타버스 세상 내의 화면이 스크린에 띄워집니다(미러링 기술 활용).

■ 활용 기기 및 기술 소개

1. 활용 기기

이미지	기기명	개요 및 용도
	<p>오culus 퀘스트 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 기본 VR 기기 • 사용이 간편하고 휴대성이 좋음 • 학생들이 무용수업 때 실질적으로 활용할 예정
	<p>VR 미러링 시스템</p>	<ul style="list-style-type: none"> • VR 기기 내에서 재생되는 화면을 모니터로 전송해 수업 참여 인원이 함께 볼 수 있게 함
	<p>HTC 바이브</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 오culus 퀘스트 2보다 고사양의 VR 기기 ◆ 전신 트래킹 체험에 활용
	<p>HTC 바이브 트래커 3.0</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ HTC 바이브와 호환되는 트래커 ◆ 신체에 부착하여 움직임을 트래킹함 ◆ 전신 트래킹 체험에 활용

2. 활용 소프트웨어

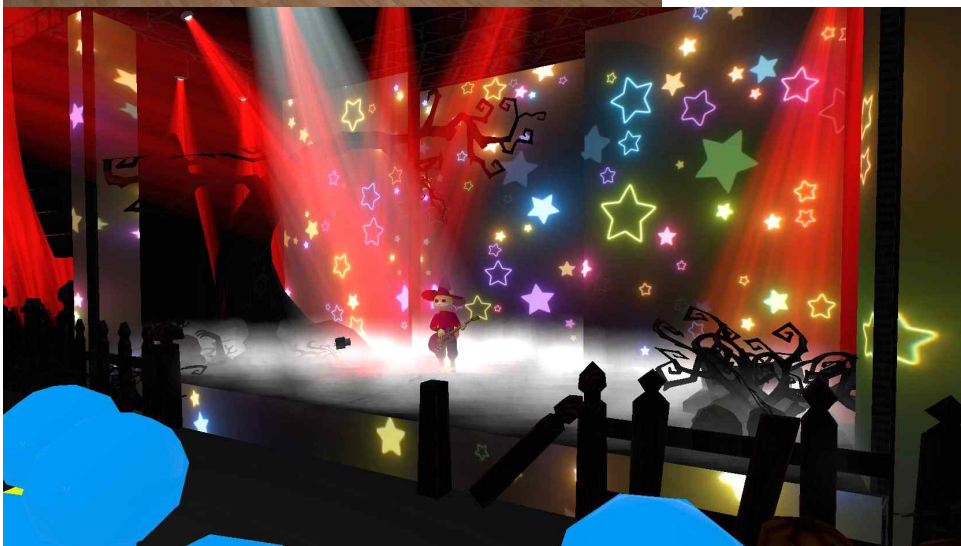


소프트웨어명 : VR Chat

개요 : 타 유저들과 소통, 미니게임 등 다양한 월드 탐색이 가능한 VR 메타버스 플랫폼

특징 : 실시간 소통 가능, 자체 제작 월드 업로드 가능

<활용 방법>



기술입은 예술교육 교육 진행용 월드를 따로 제작(연습실, 무대 공간)하여 활용 예정