

# 메타모르포제에 대한 형태 연구

## A Study for Gestalt in Metamorphose

임남숙  
대구교육대학교

Im, nam-sook  
Daegu National Univ. of Education

### 요약

본 연구는 메타모르포제(metamorphose)에 대한 형태적 특징을 분석하여 디자인교육에서의 활용도를 제시하고자 한다. 메타모르포제는 곤충의 성장 과정에서 한 형태가 어느 특정한 시기에 전혀 새로운 형태로 탈바꿈되는 '변태'의 현상을 말한다. 메타모르포제[Metamorphose]는 동물이나 식물 등의 성장 과정에서, 어떤 시기에 그 형태가 다른 성체로 변하는 현상을 나타내는 말로 시작된다. 하지만 이 용어는 A라는 형태가 B라는 다른 형태로 변화되는 점을 포함하기도 한다. 메타모르포제의 형태 변형에 대한 특성을 분석하여 형태의 이미지를 연구한다. 아울러 자체 형태 및 layout에서 오는 영상적 이미지 구축으로 시각적 인지도를 높이고 일상 디자인의 근간을 이룬다는 점으로 연구 대상이 된다.

### Abstract

The Metamorphose from lifestyle market process of animal or plant etc., showed the actual condition which changes with the adult where the form is different in what kind of time rolls up with was started. But this terminology the form which is A is B and includes all objects which change in different form. Analyzes a quality about meta wool reportage proposal form variation and researches the image of form.

## I. 서론

### 1. 연구 문제의 필요성과 목적

본 연구는 메타모르포제(metamorphose)에 대한 형태적 특징을 분석하여 디자인교육에서의 활용도를 제시하고자 한다. 메타모르포제는 곤충의 성장 과정에서 한 형태가 어느 특정한 시기에 전혀 새로운 형태로 탈바꿈되는 '변태'의 현상을 말한다.

메타모르포제(Metamorphose)는 동물이나 식물 등의 성장 과정에서, 어떤 시기에 그 형태가 다른 성체로 변하는 현상을 나타내는 말로 시작된다.

형태 이미지 변화에 대한 메타모르포제의 특성을 분석하여 형태가 완전히 변해가지만 그럼에도 불구하고 하나의 대상으로 인식될 수 있는 점을 주목한다.

현 실생활에서의 발달 된 영상 관련과 컴퓨터 매체의

힘으로 이용자들은 손쉽게 동영상을 제작할수 있는 시대가 되었다. 이러한 동영상 제작에서는 형태 이미지의 다양한 연출이 가능하다.

그러므로 본 연구에서는 메타모르포제의 형태 이미지의 변화를 준비-전개-정리의 3단계로 만들어 교수-학습안으로 제시하고자 한다.

### 2. 연구 내용 및 방법

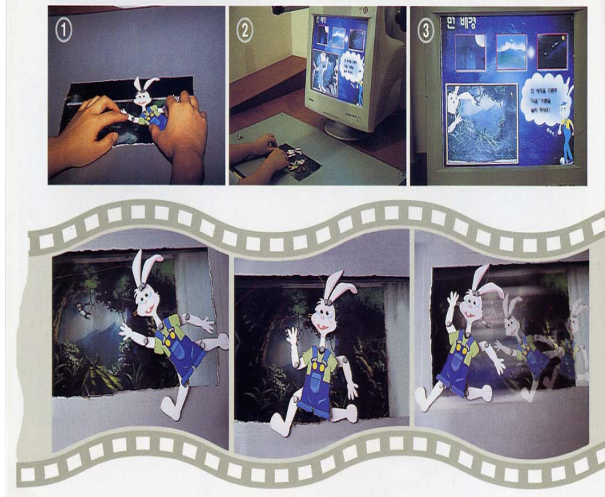
현 공교육의 디자인 교육은 미적 체험과 표현, 감상의 활동으로 이루어지고 이 세 활동은 연관되며 서로 유기적인 작용을 한다.

연구의 내용은 다음과 같은 것이다.

먼저, 메타모르포제에 대한 특징과 형태에 대하여 선행된 연구를 알아보고 시사점을 분석한다.

둘째, 현 초등 미술에서 다루어지는 동적 영상에 대

한 제재로 '이야기 세상'의 단원을 분석하고 이에 대한 학습 목표를 알아본다.



▶▶ 그림 1. 초등 5학년 교과서 '이야기 세상'

셋째, 메타모르포제의 지각 메커니즘을 살피고 이를 표현활동에 대한 교수-학습 안으로 제시한다.

## II. 본론

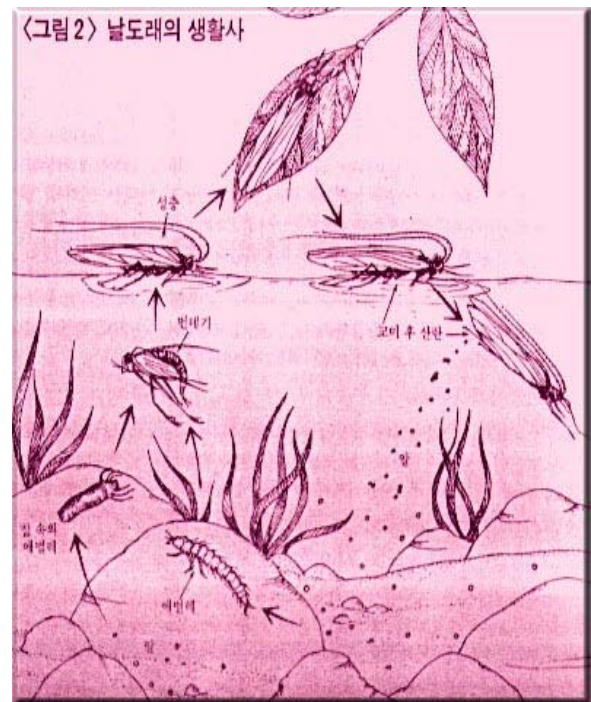
### 1. 메타모르포제의 특징과 형태에 대한 선행 연구

생물의 성장 과정에서, 어떤 시기에 그 형태가 다른 성체로 변하는 현상을 말하는 메타모르포제는 하나의 형태 이미지가 전혀 다른 형태의 이미지로 변화해 가는 과정이 특징이다.

메타모르포제에서 형태가 달라지는 과정을 지각하는 메커니즘은, 감각기관에 가해진 외적, 내적 자극에 의한 지각이 직접 일어나는 의식 현상으로, 감각은 지각을 위한 자극의 수용단계<sup>1)</sup>라고 본다.

형태란 구조를 가진 어떤 것을 말하는데 그것은 도형일 수도 있고, 어떤 멜로디, 어떤 동작일 수도 있다. 우리말은 형태, 영어로는 configuration, 불어로는 forme로 번역되기도 하는데 다른 자극을 받아 수용된 것도 우리 내부의 심리적 메커니즘에 의해 하나의 어떤 대상

으로 인식되는 것을 말한다. 베르트하이머(M. Wertheimer), 쾰러(W. Koehler), 코프카(K. Koffca) 등의 주장에서 이러한 심리적 메커니즘은 인간 정신 활동의 기본으로, 학습된 것이 아니라 생득적인 것이며, 대뇌의 기능을 반영한다<sup>2)</sup>고 한다. 우리가 어떤 형태를 보고 이를 어떤 특정한 대상으로 지각하려면 그 대상이 강한 자극을 가지고 있어야 하는 것이 하나의 조건<sup>3)</sup>이 된다.



▶▶ 그림 2. 메타모르포제(곤충의 변태 과정의 예)

특히 베르트하이머는 우리들이 보는 대상이 물체로 지각되는 것은 무엇인가의 조건에 의해 형으로서의 간추려진 느낌을 가지기 때문이라고 하고, 이러한 간추려진 느낌이 어디에서 생기는가를 심리학으로 연구하였고 조건에 해당되는 다음과 같은 5가지의 요인이 제시되었다.

근접성(proximity), 폐쇄성(closure), 유사성(resemblance), 연속성(good continuation), 단순성(stereospecific, symmetry)이 그것이다.

정지되어 있는 형태의 이미지가 움직임으로 인지될 수 있는 메커니즘은 잔상(afterimage)에서도 찾을 수

2) 전계서, 62p.

3) 다카하시 마사토 저, 김수석 역(1999) 시각디자인의 원리, 128p.

1) 디자인 사전, 62p.

있는데, 잔상은 '자극이 제거된 후에도 망막의 인상이 지속되는 시각적 환상<sup>4)</sup>'이라고 할 수 있다.

## 2. 메타모르포제에 대한 형태 이미지 학습 방안

초등 디자인교육에서 5학년의 '이야기 세상' 단원은 애니메이션을 제시하고는 있으나 이야기 표현하는 방법의 하나로 제시된 것으로 직접적으로 움직이는 형태의 이미지 학습과는 큰 연관은 없다.

이 단원에서의 중심 학습 내용도 이야기의 주제와 특징을 살려 여러 가지 재료를 사용하여 표현하는 것이 중심을 이루고 있어, 메타모르포제에 대한 형태 이미지는 학습의 중요 대상이 아니라고 본다. 그러므로 미술 교과서에는 다양한 그림이 게재되어는 있으나 움직이는 동적 영상에 대한 형태 이미지의 학습과는 연결시키지 못하고 있다.

메타모르포제의 시각 메커니즘을 살피고 이를 활용하여 교수-학습 안으로 제시하는 것이 시사된다.

'이야기 세상'의 단원에 대한 학습도 이야기를 꾸며 보는 방법의 하나로 애니메이션을 제시하고 있어 어떤 하나의 형태 이미지가 다른 형태로 전환되어 가는 학습 등은 포함되지 않고 있다.

그러므로 본 연구에서는 메타모르포제를 통하여 한 이미지에서 전혀 다른 이미지로 변해가면서도 대상에 담긴 구조와 내면을 각각의 별개가 아니라 하나의 형태로 이해할 수 있는, 형태 이미지에 대한 학습 제안을 목적으로 한다.

## 3. 학습 콘텐츠의 구성

메타모르포제를 통하여 변화되어 가는 형태 이미지의 의미와 가치를 이해하는 학습이 되도록 학습의 준비 단계, 전개 단계, 정리 단계를 제안한다.

### 3.1. 학습 준비 단계

메타모르포제에 대한 형태 이미지가 무엇인지를 이해하도록 학습자들의 생활에서 경험했던 곤충의 변태 과정을 중심으로 형태의 변화된 이미지에 대한 체험을 발

표하고 기록하면서 개별적으로 학습이 되는 지를 확인하도록 한다.

이를 바탕으로 영화나 애니메이션, 만화, 기타 다른 매체를 통하여 변화되는 형태 이미지를 살피도록 한다.

표 1. 메타모르포제의 형태 이미지 관찰과 분석의 예

살펴본 매체 ( )	
이미지의 변화 (스케치)	
미적 특성	
창의성	
재료	
표현 방법	



▶▶ 그림 3 .애니메이션의 예-디지털 어드벤처(1999)<sup>5)</sup>

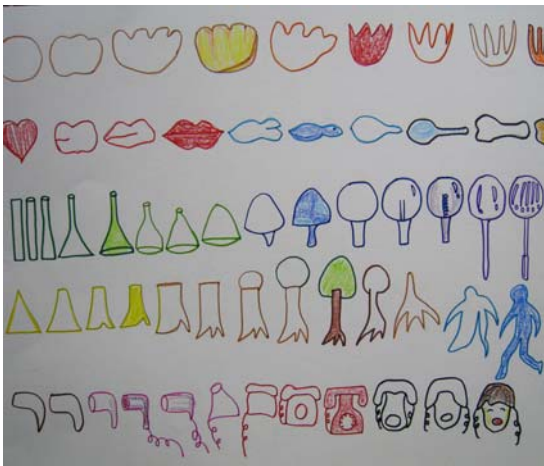
### 3.2 학습 전개

4) <http://enc.daum.net/dic100/contents.do?query1=b18j2709a>

5) <http://movie.daum.net/tv/detail/main.do?tvProgramId=50592>

개인 경험과 메타모르포제에의 자료 분석을 바탕으로 각자 수집한 자료에서 바뀌어 가는 대상에서 하나의 물체로 지각되는 느낌이 어디에서 생기는 지를 알아보도록 한다.

이를 중심으로 단순한 형태에서 시작하여 다양한 형태로 넘어가는 이미지를 조형하면서도 변화되어 가는 형태 이미지에서도 하나의 물체로 지각될 수 있도록 한다.



▶▶ 그림 4. 메타모르포제 연습 (학생 작품)

### 3.3 학습 정리 단계

메타모르포제에 대한 형태 이미지에서 나온 결과를 중심으로 주관적인 개인의 경험과 결부시키면서 문장이나 스케치로서 표기한다.

표 2. 메타모르포제의 형태 이미지 이해의 예

형태 이미지의 이해	
근접성	
폐쇄성	
유사성	
연속성	
단순성	

## Ⅲ. 결론 및 제언

디자인의 형태 이미지 학습에 대한 메타모르포제의 활용을 목적으로 연구가 진행되었고, 발달되는 영상산업으로 다양한 동영상들이 즐비하게 배출되는 현실을 반영하고자 하였다.

생물의 성장 과정에서, 형태가 다른 성체로 변하는 현상을 말하는 메타모르포제의 의미를 학습에 활용하여 바뀌어 가는 대상에 대한 하나의 물체로 지각 할 수 있는 단계적인 학습 방안을 제시하여 디자인교육의 학습에 활용을 목적으로 준비, 전개, 정리의 단계로 구성하였다.

### ■ 참고문헌 및 인터넷 사이트 ■

- [1] 다카하시 마사토 저, 김수석 역(1999). 시각디자인의 원리. 지구문화사.
- [2] 권명광외(2000). 디자인사전. 안그라픽스.
- [3] 교육인적자원부(2007). 초등 5학년 미술교과서.
- [4] <http://enc.daum.net/dic100/contents.do?query1=b18j2709a>
- [5] <http://movie.daum.net/tv/detail/main.do?tvProgramId=50592>