

문화현상에 따른 그림과 글의 소통과 변화 현상

The Study of the Correlation Between Image and Text in the Present Cultural Conditions

이순구

공주대학교 만화예술학부 강사

Lee Soon-Goo

Kongju Univ.

요약

그림과 글의 표현방법에 있어 시각적으로 매우 다르다. 하지만 원천을 거슬러 올라가보면 같은 뿌리임을 알 수 있다. 그림과 글은 중세의 필사본이나 인쇄매체의 발견이후 대중들에게 상호 보완적인 기능을 다한 후 이미지와 텍스트로 완전 분리하는 시기에 이른다. 이미지가 텍스트로 해석되고 텍스트가 이미지의 도움을 받아 대중과 소통이 활발해지는 상호 교류형태는 문학과 시각예술의 매체화 경향에 따른 학제 간 교류가 활발히 진행되고 있다. 또한 뉴미디어 속에 파고든 시각형상과 문자는 그 용도가 다양하며 하이퍼텍스트의 기능에는 없어서는 안 될 중요한 커뮤니티의 방법이다. 이에 따른 그림과 글의 역사적인 소통체계와 변화과정을 전개하였고 현대적인 신상형문자발생의 근원을 찾아 제안하였다.

Abstract

Painting and writing are exceedingly different in the way they are visually express. However, if one were to trace the roots of both painting and writing, one would discover the two have the same origins. At one time, both painting and writing fulfilled the function portraying mutual or reciprocal messages to the masses. On the other hand, after the time of medieval manuscript and typography, they were separated completely into image and text. Today, the images are interpreted into the text. Meanwhile, the text better communicates its ideas to the masses through additional support of the simultaneous image. The joint use of the shaping of mutual exchanges between literature and visual art is being enlivened between scholars through their tendency to converse or communicate through the media. Moreover, the visual configuration and characters that strike into the new media are one of the various uses and the significantly important methods of deliberative communication that are necessary for hypertext functioning. In the following text, I will expand and develop the historical communication scheme and the process of modification of painting and writing, lead the origination of modern new-pictograph.

I. 서론

그림과 글은 표현방법에 있어서 시각적으로 매우

다르다. 그러나 그 원천을 거슬러 올라가 보면 어느 지점에선가 만나게 된다. 미술사는 '슌(上古代)에서 신전(古代)으로, 신전에서 성당의 벽(中世)으로, 벽

에서 캔버스 안(近代)으로, 캔버스에서 오브제 또는 해프닝(現代)으로 시도하며 20세기에는 개념으로 분리되는 흐름을 거쳐 왔다. 그 사이에 미술은 문맥(文脈)으로부터 때로는 일치를, 때로는 분리를 거듭하여 온다. 그러므로 그림과 글은 실상 역사를 같이 해왔음을 알 수 있다. 서양미술에서는 이미지(畫像)와 텍스트(文書)를 파악하는 방법이 일찍부터 자리 잡았다. 이미지가 텍스트로 해석되고, 텍스트가 이미지의 도움을 받아 대중과의 커뮤니케이션이 활발히 진행되도록 도움을 받아왔기 때문이다.

근래에 문학과 시각예술의 매체화(媒體化) 경향에 따라 학제간의 연구가 진행되고 있다. 미술과 문학, 시각형상과 문자언어는 현대에 있어 다양하게 수용되며 뉴미디어 속에 파고들어 일상화되어있기 때문이다. 생활의 곳곳에 이미지와 글은 거의 대부분 합성(合性) 교류되어 따로 떼어 생각하는 영역은 그리 많아 보이지 않는다. 광고의 문안과 기획들이 그렇고, 컴퓨터와 모바일 서비스가 그렇다. 또한 젊은이들이 주로 사용하는 현대적 형상(形象)인 '이모티콘'은 새로운 형상의 매체를 증명하는 언어이다. 이처럼 그림과 글의 관계는 한동안 소원하다 21세기에 이르러서 그 매체적인 특성과 부합하며 강하게 역량을 발휘하고 있다. 특히 그림과 글의 특성을 고스란히 간직하여 왔고, 그 독특성을 소리 없이 발전시켜왔지만 주의(ism)의 비주류에 서있던 영역이 있다. 그것이 만화(漫畵)영역이다.

본 논문에서는 그림과 글의 사이에 일어나는 상호연계성을 살펴보고, 그림과 글에서 벌어지는 관계적 소통체계와 그 운용되는 지점에 대해 서로의 관계를 풀어보고자 하는데 중점을 두었다. 이는 하이퍼 텍스트와 하이퍼미디어라 지칭되는 현대의 소통매체와도 매우 밀접한 관계가 있기 때문이다.

II. 그림과 글의 역사적 배경

1. 서구문화의 그림과 글

인류는 2만 2,000년 전 라스코와 알타미라 등 동굴

에 처음으로 그림을 남겼다. 그리고 1만 7,000년 뒤 인류는 문자를 만들어 냈다. 이전에는 그림과 그림의 변형인 선화(線畵), 기호 등으로 의사소통이 가능했다. 이러한 시기가 오래 지나면서 공통화된 구체적인 기호체계가 나타나는데 이것이 문자이다. 문자가 존재하려면 그것을 사용하는 집단의 생각이나 느낌을 분명히 전달할 수 있는 공식적인 기호나 상징체계가 있어야 한다. 이런 체계의 구체적인 표기법이 문자인데, 문자의 초기를 보면 그림에 가까운 형태를 볼 수 있다.

사물의 형태를 본떠 만든 상형(象形)문자가 인류의 가장 오래된 문자이지만 그림문자(pictograph)는 상형문자보다 유치한 앞 단계의 것으로 볼 수 있다. 이것은 대상을 나타내는 도형, 또는 몇 개의 결합에 의하여 하나의 관념을 가리키는 것이다. 이런 종류의 그림에 의한 전달은 북아메리카의 인디언들 사이에서 널리 사용되어, 동물의 꺾질·뺨·뿔, 나무 조각, 바위 등에 조각하거나 그려졌다. 이 밖에도 그림문자는 세계 각지의 선사시대 유물에서도 많이 찾아볼 수 있다.

이집트문자와 또한 그림문자를 더욱 발전시킨 민족이 같은 인디언에 속하는 멕시코계의 아스텍족(族)이었다. 아스텍 문자의 표현방법은 북아메리카의 경우와 같지만, 추상적인 것을 표현하기 위하여 표의문자(表意文字), 또는 지명과 인명을 표기하기 위한 음절문자(音節文字)라고 불리는 것까지 만들어냈다.

고대의 문자들을 현대에도 해석가능한 일은 형상성이 강한 문자일수록 쉽다. 이것은 문자이전 이미지는 그 대상을 직접적으로 드러내기에 누구나 알아차리기 쉽기 때문이다. 이처럼 사람사이의 의사전달에 있어 글과 그림이 출발은 하나이지만 그 표현방법에 있어서는 차이가 분명하다. 그림은 직접적이지만 글은 간접적이며 그 내용을 음미해야만 의미가 정확히 전달된다.

뜻 그림이 후에 문자와 분리되었으며, 그림은 그림대로 뜻이 숨어있었으며 글은 언어의 사용과 변천에

의해 점점 표음문자로 변형되어 진행된 것이다. 그림과 글이 분리된 후 각기 독자적인 영역으로 사용되어 왔다. 그러나 그림과 글은 다시 한 번 결합하게 되는데, 이러한 결합현상은 교육을 위한 텍스트에서 주로 나타난다. 인류는 상징적이고 추상적인 사고들을 성상(聖像)과 신성(神聖)과 제의(祭儀)의 인격화를 통해 표현하였다. 후에 그림대신 문자가 기록되었고 긴 문단들 사이에 이를 보완 하고자 그림이 삽입되었다. 이후 두루마리 형태로 사용되어짐으로서 자유롭게 자신의 의도를 표현할 수 있었기 때문에 이미지와 텍스트가 좋은 조건 하에 표현되고 기록되었다.

기독교의 전파는 성서의 필사본들을 성행하게 하였으며 교회의 기념벽화에 상응하는 것으로 세밀화(miniature)가 필사가 들에 의해 일일이 만들어지는 시기이다. 바야흐로 테크니컬 일러스트레이션이 꽃피운 시기는 르네상스 시대이며 글자와 그림이 절묘하게 조화를 이루게 되는 것이다. 고대의 의식적 표현에서 벗어나 설명적 미술로 변화되는데 전쟁장면이나 정신적인 탐구, 철학적 사고 등이 현재의 만화나 그래픽 소설의 기법과 비슷하게, 그림들이 연속적으로 연결된 것처럼 상징적 이미지로 표현하였다. 텍스트와 일러스트레이션은 구텐베르크의 활자와 인쇄술이 발명되면서보다 긴밀하게 결합되었다. 그러나 인쇄술의 발명은 글과 그림이 분명한 독자적 행보를 하게 하는 근원이 되기도 한다.

2. 동양문화의 그림과 글

동양의 가장 오랜 문자는 상형이 뚜렷이 나타난 한자를 들 수 있다. 갑골문에서 시작하여 금문, 전서, 예서 등으로 자체가 끊임없이 변화되어왔는데 후에 한자를 구성하는 육서(六書)가 되는데 상형문자에서 그 의미나 소리를 더해 회의(會意), 지사(指事), 형성(形聲), 전주(轉注), 가차(假借)문자로 형성된다. 동양에서는 문자 자체에 형상성을 많이 가지고 있었다.

물론 동양에서도 그림과 글은 따로 떨어지기도 하지만 종교적 관습이나 교육에 쓰이는 텍스트들은

그림과 글이 밀접히 상호작용하고 있음을 볼 수 있다. 특히 그림을 그리고 시제를 쓰는 이른바 글과 그림의 완벽한 조화를 이루는 것이 문인화(文人畫)이며, 문인화에 있어서는 글과 그림의 균제미와 여백의미를 느낄 수 있다.

오래 전부터 동양의 회화에서는 시화일체 사상(詩畫一體 思想)이 있었는데, 시와 그림이 그 기교는 달라도 화가가 붓을 먹물에 담그기 전이나 시인이 글을 쓰기 전에 사상이 다름 바가 없다는데서 출발했다.

중국에서는 일찍이 글과 그림의 일체를 추구하려는 일련의 노력이 있었다. 북송(北宋)의 곽희(郭熙)는 그의 <임천고치(林泉高致)>에서 “畫是無聲詩 詩是無形畫” “그림은 소리 없는 시이고, 시는 형태 없는 그림이다.” 라고 했다. 곽희의 말은 글과 그림이 지향하는 바의 일체를 추구하는 말이다. 또한 소동파의 예술론은 그의 글 여러 곳에서 발견할 수 있다. ‘詩中有畫, 畫中有詩’,라고 한 것은 그림과 글의 일체 사상을 잘 이야기 해 주고 있다.¹⁾ 이것이 조선조 문인화의 기본이 되었으며 여러 문인들이 화제와 함께 그림그리기를 즐겨했다. 문인화가 지식들의 예술이었다면, 조선전기 세종 조 전후하여 만들어진 민중들의 그림인 민화의 문자 그림(孝悌圖: 孝, 悌, 忠, 信, 禮, 義, 廉, 恥)이 글과 그림이 만나는 대표적인 예라 할 수 있다. 문자그림은 우리의 실생활공간에서 교시적이고 주술적이었으며, 장식적 요소로 기능을 해 왔다. 힘찬 글자체와 내용의 형상들을 적절하게 배치한 형태는 현대적인 감각의 그래픽적인 요소를 더하고 있다. 그림을 통한 교사 성어와 그 내용에 내포된 교훈을 전달하는 매체로서의 문자도는 글자를 모르는 서민에서부터 모든 덕으로 갖추고자하는 양반에 이르기까지 그 뜻을 헤아리고 음미할 수 있는 장점을 지닌 것이다.

1) 최초인용, 김호연, <한국민화>, 서울 경미문화사, 1977, p.163 참조

Ⅲ. 현대에서의 그림과 글의 효용론

1. 그림과 글의 적극적 재결합- 하이퍼텍스트

20세기 중반부 이후 급격히 미디어가 복합적으로 사용되어지는 시기에 이르렀다. 고대의 상형문자가 현대 아이콘으로 부활하기도하고, 새롭게 만들어지는 미디어상의문자를 보면 신 상형시대가 탄생한 것으로 생각된다. 칸을 나누고 글과 그림의 혼용을 사용한 1831년 스위스의 루돌프 토페르(Rodolphe Töpffer)의 만화 작품이후, 만화는 그림과 글, 그리고 각종 의성어와 의태어들을 만들어내면서 즐기차게 특성을 간직하여 왔다. 그러나 주류의 시각예술에 의해 천대받아 마이너리티의 위치에 있었다. 하지만 현대에 와서 그 의의와 특성이 제자리를 찾아 그 가치를 형성하는 중이다. 또 다른 한 분야는 신문과 잡지이다. 일간 신문과 주(週)나 월(月)간으로 간행되는 잡지들은 사진이나 삽화 등을 통해 이미 이미지와 텍스트의 융합형식을 잘 보여주고 있다. 이후 그림과 글은 하이퍼텍스트에 의해 적극적으로 혼용 사용되게 된다.

실제로 독자들은 한 텍스트 안에서 건너뛰어 읽거나 각주(脚註)로 옮겨가기도 한다. 또한 다른 텍스트를 참고하려고 읽기를 멈추거나 아니면 다른 텍스트가 더 좋을 듯싶어 읽기를 포기하는 일 등을 언제나 할 수 있다. 하이퍼미디어의 개념적 창조적 뿌리는 다중매체와 몽타주 등 20세기 전위 예술가들의 실험은 컴퓨터개혁자들과 공상과학 픽션 등과 같은 비전을 가졌던 사상가들의 아이디어들과 결합했으며 마침내 21세기에 다감각적, 비선형적 디지털 매체의 창안에 이른 것이다.²⁾ 텍스트와 이미지, 음성언어와 음향, 고정된 이미지와 동영상, 애니메이션, 그리고 약호와 형식적인부호의 융합이 바로 하이퍼미디어의 특징이다. 궁극적으로 인류가 지난 3천년 동안 실천

해온 글쓰기의 본질을 변화시키면서 글쓰기자체의 새로운 정의를 독촉한다. 문자언어를 통해서 작동되는 모든 것, 표현의 기호학적 물질과 재료, 글쓰기의 지식, 쓰인 대상들의 사회화 방식, 독서 속에서 작동되는 사고 등 모든 인간의 인문적 행위가 영향을 받게 된 것이다.³⁾

하이퍼미디어에서는 한 면의 스크린에 수만 가지의 친문학적 분량의 자료들을 불러들여 볼 수 있는 형식을 취한다. 이 스크린에 쓰기와 읽기의 구체적인 상호작용과 연관성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 글쓰기 기호는 점묘하는 기표들 (flickering signifiers⁴⁾)의 새로운 역동성을 획득할 수 있다.

둘째, 텍스트와 이미지 사이의 새로운 조화이다. 문자기호를 텍스트 방식과 이미지 방식의 경쟁적 결합으로 다룰 수 있다.

셋째, 마우스와 키보드에 의한 새로운 동작 학습 경험한다. 하이퍼미디어의 읽기 방식은 고대에서 중세 초기까지 이어온 '구술독서'와 기원후 6세기에 보급된 '묵독술'에 이어 현재는 손가락에 의한 '뭉짓 독서'가 형성되었다.

넷째, 기호학적 추상으로 처리되는 새로운 유형의 창조와 이미지 조작으로 풍요로워 진다.

다섯째, 하이퍼미디어의 네트워크는 비 물질성이 다.⁵⁾

이러한 특징은 인간 커뮤니케이션을 해방시킬수도 있겠거니와 매체화의 기호들을 다중화 시켜 인간경험의 다채로운 감각과 풍요로운 감성을 재생 창조하는데 있다.

2. 만화적인 표현의 현대적 효용론

현대에는 보는 이미지로 바꾸어 선호하는 세대로 변한 것임을 알 수 있다. "이모티콘(emoticon·그림말)"이라는 단어가 있다. 이모티콘이란 사이버 공간에서

2) Cotton, Bob and Richard Oliver, Understanding Hypermedia, London, Press Limited, 1997.

김성도, 하이퍼미디어 글쓰기의 몇 가지 기호학적 함의, 한국기호학회 주최 2005추계학술대회, p.22, 재인용

3) 2) p.27.

4) 헤일즈(Hayles), 미국 사이버 문학 비평가 5),6) p.29.

컴퓨터 자판의 문자·기호·숫자 등을 조합해 감정이나 의사를 나타내는 표현법이다. 그림이나 상(像)이 기호화 되어 약호화의 형태로 의미를 함축하여 전달하는 것이다.

이모티콘은 상대와 직접 대화를 나눌 수 없는 제한된 인터넷 공간 안에서 상대에게 표정, 말투, 감정 상태를 효과적으로 전달하기 위한 방법으로 많이 쓰인다. 각종 인터넷 메신저를 쓰다 보니 대화를 좀 더 빠르게 주고받기 위해 언어를 축약하거나 간단하게 고쳐 사용하는 인터넷 용어들도 많다. 뿐만 아니라 한글을 매우 심하게 고쳐 우리말 같지 않은 ‘외계어’도 많이 사용되고 있다.

이모티콘의 진화

	1990년대 (단순형)	1990년대 후반~ 90년대 초반(진화형)	1990년대 후반 (복합형)	2000년대 (그림)
웃는 표정	:)	(^_^)	☆☆☆☆ 미소 ■■■■ 웃겨!	😊 🤪
우는 표정	: ((-_-)	///\ (T_T) 실물팬어 (s)	😭 🤪
부끄러운 표정	\$	(^^.^^)	☆☆☆☆☆☆☆☆ ♡/// ♡///	😳 🤪

▶▶ 그림. 그림말(이모티콘)의 진화, 동아일보, 2005

생각은 언어로만 하는 것이 아니다. 언어와 이미지로 사유하고 표현하는 것이다. 현대의 많은 사람들은 이미지로 생각하는 법을 많이 알며 이는 창조적인 현상이라 할 수 있다. 기호학자들은 이 같은 형상(形象) 중심의 사유체계가 출현한 것은 감각성과 즉각 성이 강조되는 디지털 매체환경의 영향이라고 진단한다. 또 젊은 세대가 기성세대의 기의(記意·의미)를 대신할 만큼 논리성을 갖추지 못한 상황에서 기표(記標·기호)를 통해 자신들의 존재, 다른 생각을 부각시키려는 사회 심리적 요소도 작용하는 것으로 분석된다.⁶⁾

이처럼 내용이 글자와 형상화의 중간 언표들을 생성하고 있거나 뚜렷하게 제시하며 소통되고 있다. 현

대의 한 지표인 ‘글과 그림의 합성체’를 이코노텍스트(iconotexte)라는 개념어로 미카엘 레를리쉬(Michaël Nerlich)⁷⁾는 “글과 그림이 불가분의 관계에 놓인 하나의 단위로서, 그 내부에서는 글도 그림도 삽화적인 기능을 가지지 않으며-반드시 그러하지는 않지만-책의 형태를 가지는 것”이라 했다. 이는 단순한 그림과 글의 합성형식이 아니라 “글과 그림, 그림과 글의 대화”로 인식된다. 또 그는 “글과 그림이 각각의 정체성과 독자성을 유지하면서도 이코노텍스트로서 하나의 분리될 수 없는 단위”라고 재삼 강조하였다.⁸⁾

현대는 텍스트 개념이 변화했다. 과거에는 글자를 보완해서, 또는 무지한 대중에게 교육과 커뮤니케이션의 측면에서 내용을 좀 더 쉽게 설명하는 방법으로 그림과 글은 상호 융합하거나 보완을 해왔다. 현대는 스크린의 문명이라 할 만큼 영상과 이미지가 승리하였다. 그 속에 깊이와 인문학적 상상을 가져다주는 글의 내용이 하이퍼미디어의 단순 자판기기와 만나 새로운 디지털 상형문자의 시대가 온 것이다. 푸코는 마그리트 그림의 특징인 칼리그램(문자로 된 그림)이 “그림 자체를 반성하기 위한 수단이었다.”고 분석하고, 말과 그림 사이의 단절을 적극적으로 구명하고 있다. 이 그림은 전통적인 지칭적 언어관 즉, 언어는 ‘이름들’로 이루어져있고, 그 ‘이름들’은 대상들을 가리킨다고 하는 생각을 뒤집어 버리는 데 그 의의가 있다고 말할 수 있다. 언어의 의미란 ‘대상을 명명함’에서 찾아볼 수 있다는 식의 생각에 대해 이의를 제기하는 것이다. 마그리트가 이의를 제기하고 있는 두 가지 측면-“언어=명명, 그림=재현”의 관계-을 동시에 생각할 수 있다. 이처럼 회화의 영역에서는 그림과 글을 이용한 개념의 작용을 매개로 하는 작품들이 나타난다.

7) 프랑스 사진작가이며 이론가

8) 박일우, 글과 그림: 한국기호학회편 연구1권, 문학과 지성사, 1995, p.387. 재인용

6) 동아일보 2004-07-05 18:46 권재현 confetti@donga.com

IV. 결 론

살펴 본 바와 같이 의사표시 방법 중 하나인 그림이 변모되고, 소리가 그 기호들에게 음률을 주어 언어를 만들었다. 인류초기에 그림이 발생하였고 형상의 모양을 본떠 글자가 만들어졌다. 때로 그림과 글은 인류의 역사상 초기에는 동시에 사용되어 교육적 목적으로 사용되어졌고 문맹이 극복되고 인쇄의 복제술이 발달하자 각자는 분리되었다. 그 이후 한 측면에서는 다시 결합의 텍스트들이 나타나기도 한다. 중세의 글과 그림의 결합은 종교의 전파와 기록을 위해 다시 공존의 영역을 만들었다. 그 후 표현영역의 분리를 생각해냈고 많은 의미의 그림들이 탄생했으며, 글자 또한 시대의 변화에 따라 다듬어지고 단어들은 분화되어 갔다. 이처럼 글과 그림은 오랜 세월을 같이 공존하며 인류에게 강한 의미들을 전달해 왔다. 물론 두 가지 중 하나만의 역할이 최대로 발휘되는 경우가 많았다. 그러나 앞으로의 세기는 시각만으로, 또는 글과 의미로 전달되는 아날로그적 효과보다는 다중매체인 미디어가 그 역할을 해내고 있다. 이미지와 글, 그리고 음향이 통합적으로 우리 앞에 와 있는 것이다. 이러한 상황을 주시하여야 한다. 순차적인 텍스트에서 점점 더 비순차적인 하이퍼텍스트로 전문화 되는 시점이기 때문이다. 우리가 매일 펼치는 컴퓨터의 화면 구성 같은 다양한 경로의 하이퍼텍스트는 앞으로 우리의 중요한 소통의 매체이자 활용체인 것이다. 하이퍼미디어의 시대는 현재 관통되고 있다. 그림과 글 뿐 아니라 영상과 사운드, 정지이미지와 동영상 이미지가 하이퍼텍스트와 같은 컴퓨터 내에서 융합[convergence 통합, 수렴]되는 과정을 거쳐 우리의 시각과 청각을 만족시킨다.

본문에 자세히 서술되지 않았으나 글과 그림의 역할은 여러 분야에서 다방면으로 수없이 많은 영역들이 상호 교류하고 있으며, 연구 활용되어지고 있음을 볼 수 있다. 쉽게는 시(詩)를 옮겨 적고 그것의 이해하기 위한 것이거나 그 뜻이 돋보이게 하기 위해 그림을 그리는 것처럼 글과 그림, 영상매체와 이미지들

은 우리 삶에서 매우 근접한 소통의 중요한 매체이며 표현의 매체인 것이다. 그림과 글의 영역은 현대에서는 뚜렷하게 분리되기 보다는 매우 밀접하게 상호작용하고 있으며, 시각적 회복을 피하고 있으며 상당한 발전상황을 보이고 있다. 문명초기에 발생한 문자와 형상체계가 이처럼 끝임 없이 변모 진화하는 과정은 우리인류의 총체적 의사소통이자 시대를 관통하는 매체로 자리 잡고 있다.

■ 참 고 문 헌 ■

- [1] 오문의, <한자와 이집트 상형문자의 비교>, 한국방송통신대학교 중국어연구 제13집, 2000.
- [2] 크리스티안 자크Christian Jacq. <이집트 상형문자 이야기>. 1997. 김진경 옮김, 예문.
- [3] 김호연, <한국민화>, 서울 경미문화사, 1977.
- [4] Scott Mccloud, Understanding Comics, 1993. 고재경, 이무열 공역, 아름드리, 1995.
- [5] 백준기, <만화미학탐문> 다섯수레, 2002.
- [6] 김성도, <하이퍼미디어 글쓰기의 몇 가지 기호학적 함의> 한국기호학회 주최 2005 추계학술대회.
- [7] 박일우, 글과 그림: 한국기호학회편 연구1권, 문학과 지성사, 1995.