



문화예술 속

교량의 미학

문학 (시, 수필, 소설) · 미술 (회화, 조소, 공예, 영상) · 공연 (연극, 영화, 음악, 무용, 축제)

작품 속 교량의 미학적 가치를 찾아서

문화예술(文化藝術)은 문화와 예술을 융합한 복합어이다. 문화라고만 하기에는 범위가 너무 넓고, 예술이라고 하기에는 너무 좁기에 문화와 예술을 융합하여 예술 활동이 있는 문화를 나타내는 것이다. 문화예술은 문학, 영상, 공연, 전통, 음악 등 예술 및 문화 활동 모두를 포함한다. [출처: 위키백과]



저자 문지영은 글 쓰는 작가이자 그림을 그리는 화가로 활동 중이다. 대표 저술서로는 ■내려놓기(2022년, 교보eBook 전자책) ■상상 그 이상, 조선시대 교량의 비밀(2012년 초판, 2022년 초판3쇄, 2013년 문화체육관광부 우수학술도서 선정) ■미학적으로 교량보기(2014년 초판, 2015년 대한민국학술원 우수학술도서 자연과학부문 선정, 2014년 대한토목학회 저술상 수상) ■자연과 문명의 조화, 토목공학(2015년 초판 공저, 2018년 개정판 공저, 초판3쇄+2판3쇄, 2016년 대한민국학술원 우수학술도서 자연과학부문 선정) ■숫자로 보는 대한토목학회 70년(토목 70년(1951-2021), 그리고...)(2021년 공저, e-book+paper book) ■내가 사랑한 디노베이터 Design Innovator I loved(2020년 공저) ■서울대학교 토목공학의 100년 돌아보기(2016년 공저) ■생각을 말해보(2015년 공저) ■현대 경관을 보는 열두 가지 시선(2006년 공저) 등이 있으며 ■다리 구조 교과서(2017년)는 감수했다. 유튜브 <나답게: 토목과 디자인 그리고 조경의 경계를 넘나드는 삶(2022년)> (<https://youtu.be/njbSnpKd6g4>) 영상에 보다 자세한 저자 소개를 담았다.



문지영 | 작가
외교, 예술학학사, 조경학석사, 공학박사
(sieyoungmoon@gmail.com)



깊지 않은 물(개울, 계곡, 하천, 강) 위에 크고 평평한 돌을 선형(線形)으로 놓아 사람이 걸어서 이동할 수 있게 만든 다리를 '징검다리'라고 지칭한다. 돌 대신 흙더미를 쌓아 만들 수도 있다. 영문으로는 Stepping Stone이며, 답교(踏橋)·도교(跳橋)·도강(徒扛)¹⁾으로도 불린다. 징검다리의 '징검'은 '징그다'라는 동사(動詞)에서 파생되었다. 비느질에서 '듬성듬성 꿰매다'의 의미를 지니는데, 땀땀이 꿰어 잇고 연결하는 행위이다.

징검다리는 중간에서 양쪽을 연결해주는 매개체(媒介體)를 비유적으로 이르는 말이기도 하다. '징검다리 역할을 하다.'라는 표현은 이쪽과 저쪽 혹은 이 사람과 저 사람을 이어주는 역할을 한다는 의미이다. '점점이 이어짐, 연결, 전진' 등의 함축적인 뜻으로 시, 소설, 수필 등 문학작품 속에서 약방의 감초, 복선을 위한 장소 등으로 쓰인다. '사랑의 징검다리'라는 키워드로도 종종 등장하는데 예나 지금이나 애용되는 소재이다.



〈그림1〉까막까치로 만든 징검다리
(©'까막까치로 만든 다리',(1991), ㈜한국책이제)

견우(牽牛)와 직녀(織女)의 눈물겨운 '까막까치교(오작교; 烏鵲橋)'는 1년 중 단 한 번 칠석날(七夕, 7월 7일) 까마귀와 까치 머리를 디딤돌 삼아 그와 그녀가 하늘 위에서 만난다는 하늘 위 징검다리다(그림1).²⁾ 이날만큼은 세상의 까막까치가 모두 하늘 위로 올라가서 지상에서 이들 새를 보기 어려웠다는

1) 문지영(2022 초판 3쇄, 2012 초판), 『상상 그 이상, 조선시대 교량의 비밀』, 서울: 도서출판 씨아이알, p.18
2) 문지영(2022 초판 3쇄, 2012 초판), 『상상 그 이상, 조선시대 교량의 비밀』, 서울: 도서출판 씨아이알, p.242



〈사진1〉청계천 징검다리 (©문지영)

설화와 함께 견우와 직녀가 까마귀와 까치 머리를 지러 밟고 건너가서 이들의 머리 위 털이 빠졌다는 웃지 못할 이야기까지도 전해진다. 황순원의 <소나기> 작품에도 징검다리가 등장한다(그림2). 이 둘의 러브스토리는 징검다리에서 시작해서 징검다리로 이어진다. 소설에서 '개울(가), (하안)조약돌, 징검다리' 키워드 3종 세트는 '건너다(건너가다), 뛰어가다, 앉다'의 동사 및 '한가운데, 가장 끝'의 위치를 나타내는 부사와 결합하여 풋풋한 사랑 이야기를 감칠맛 나게 엮어준다.

“오늘은 소녀가 징검다리 한가운데 앉아서 물장난을”
“이날은 소녀가 징검다리 한가운데 앉아 세수를”
“벌떡 일어나 징검다리를 뛰어 건너간다”
“소년은 전에 소녀가 앉아 물장난을 하던 징검다리 한가운데 앉아 보았다”



〈그림2〉황순원의 '소나기' 소설 속 '징검다리' (©중학교 국어2-2 '소나기', 천재교육)

“모르는 체 징검다리를 건너기 시작했다”
“여태 큰길 가듯이 건너던 징검다리를 오늘은 조심스럽게 건넌다”

작품 속 키워드를 일부 나열해보았다. 소녀가 소년에게 “이 바보”라고 외치며 흰 조약돌을 던지고 사라져버린 지점도 바로 이곳 징검다리 위에서였다. 징검다리를 거의 다 건너간 끝 지점에서 던진 이 한마디 말과 하안 조약돌은 나의 뇌리에 오래 남아있다. 여러 번 읽어봐도 예술적인 설정에 감탄사가 절로 나온다. 이어질 듯 이어지지 못한, 그와 그녀 사이의 속절없이 흘러가는 물길과도 같은 여러 번의 어긋남과 단절, 그런데도 징검다리의 디딤돌같이 이어져 있는 그들의 애틋한 마음에 가슴이 저리다.

징검다리는 발 디딜 곳에 구조물을 놓아 만든 다리이다. 구조적으로 계산하여 특수공법 적용 후 가설하는 게 아닌, 적당한 크기와 무게 그리고 형태의 석재가 있다면 함께 옮겨 디디면 바로 해결되는 효율성 높은 교량이다. 그리고 물가를 건너는 사람과 물길을 지나는 생물들 모두를 배려한 친절한 다리이기도 하다. 징검돌 사이를 빠져나가는 물줄기들의 폭기(曝氣)³⁾ 작용에 의해 산소량이 증가하게 되고 더불어 징검다리 밑 고요한 부분에서는 다양한 생물군이 서식하게 되는데, 수중 생태계 다양성에 긍정적인 영향을 준다. 물속 각종 어류, 미생물뿐만 아니라 조류, 곤충류까지 더해져서 생태계가 더욱 풍성하고 건강해진다. 살아 숨 쉬는 생명체를 관찰하는 보행자들의 환한 웃음도 보이는 듯하다. 이러한 친수(親水)공간 체험을 통해 자연을 더 가까이 느낄 수 있다.

징검다리는 스스로 돋보이기를 지양한다. 자신의 존재감은 내세우지 않고 주변의 경관(景觀)으로 시선을 돌리게끔 유도하는, 있는 듯 없는 듯 놓인 다리라서 겸손하다. 물론 연출을 통해 징검다리의 존재감을 극대화할 수는 있다. 징검다리 양옆으로 수생 갈대 식물을 식재하는 등이 그 예이다. 그러나 이 경우 또한 징검다리가 주인공은 아니다. 징검다리는 가장 원시적인 다리 형식으로 순수 이동을 위한 목적이 있는 구조물이기에 지역의 랜드마크(Landmark) 용도는 아니었음이 분명하다.

징검다리의 선형(線形)은 대부분 자연의 선으로 일컫는 '곡선'이다. 물론 디자인 의도에 따라 똑바른 직선형으로 놓을 수도 있다. 디딤돌 하나하나도 자연의 석재를 최소한의 가공으로 놓는 것을 기본으로 한다. 디자인에 따라 각형(角形)의 석재로 재단되기도 혹은 자연석이 아닌 인조가공석(人造加工石), 콘크리트 등으로 형태(모양), 칼라(색), 세부 장식(문양, 무늬, 문자 등)를 추가할 수도 있다. 심지어는 목재 같은 목재 아닌 통나무 형태의 디딤돌, 연잎 모양의 연잎 아닌 디딤돌 등을 연출하기도 한다.

비나 눈이 오는 날에는 디딤돌의 표면이 미끄러울 수

66

징검다리는 스스로 돋보이기를 지양한다. 자신의 존재감은 내세우지 않고 주변의 경관(景觀)으로 시선을 돌리게끔 유도하는, 있는 듯 없는 듯 놓인 다리라서 겸손하다.

99

있다. 따라서 발 딛는 곳은 이왕이면 거친 표면의 평평한 마감이면 좋겠다. 예를 들어 석재 물갈기(잔다듬하거나 켜낸 면을 숫돌로 손갈기 또는 기계갈기 하여 마무리하는 방법) 미러(Mirror)마감은 미끄러지기 쉬워 매우 위험하다. 혹두기(Frosted work, 석재 표면을 쇠파로 다듬질해 울퉁불퉁한 혹 모양으로 거칠게 마감하는 방법), 잔다듬(Dabbed finish, 정다듬한 돌 표면을 날망치로 정교하게 다듬는 마감 방법), 줄다듬(Rigato, 석재 표면에 일정한 간격으로 줄이 나도록 다이아몬드톱이나 정으로 다듬질하는 방법)과 같은 다소 거친 표면 마무리가 더 안전하다.

징검다리는 건너는 사람의 보폭(步幅)에 따라 간격이 조정되어야 한다. 어린이들의 보폭까지 고려한다면 디딤돌 간의 간격은 대략 30cm 정도가 좋겠다. 석재 간격이 너무 벌어지면 보행 안전에 무리가 따른다. 개별 디딤돌의 크기는 적어도 두 발이 안전하게 올라갈 수 있을 정도를 추천하고 싶다. 다만 양쪽에서 건너오고 건너가는 이들이 마주칠 경우, 함께 혹은 비켜서서 공존 혹은 기다릴 수 있는 공간을 배려하면 더 포용적인 다리가 될 것이다.

사람을 밟고 지나가던 징검다리도 있다. 안동 뚝다리밧기로도 알려진 '인(人)다리'가 그것이다. 참고로 뚝다리는 시냇물 위에 놓인 다리를 의미한다. 안동 뚝다리밧기



〈그림3〉 안동민속박물관의 뚝다리밧기 모형
(©우동윤, <https://www.ohmynews.com>)



〈그림4〉 서울 국제교류복합지구(SID) 국제설계
(©<https://www.h-e-a.co.kr/Seoul-Stepping-Stones>)



〈그림5〉 풍당풍당 간격의 교량들
(©'보이지 않는 차원'(1999), Edward T.Hall)



〈그림6〉 가상현실 속 초연결
(©영화 킹스맨 골든 서클)

는 고려 31대 공민왕(恭愍王)이 홍건적의 난으로 노국공주(魯國公主)와 함께 청주(淸州)를 지나 안동(安東)지방으로 피난 왔을 때부터 비롯되었다고 전해진다. 왕과 공주가 안동에 이르자 고을의 남녀가 모두 나와 왕과 일행을 맞이했는데 주민들이 왕가에 대한 충성심을 보이기 위한 방법으로 인다리를 만들었다고 한다. 〈마을의 처녀들이 모여 시내에 뛰어들어 엮드리니 공주가 그들의 등위를 밟고 지나갔다. 그 후 이 지방에서는 해마다 정월 대보름이면 처녀들이 모여 고기 꿰처럼 서로 뒤에서 허리를 끼안고 엮드려 한 처녀가 그 위를 걸어가며 노래를 부르니, 이것이 안동 뚝다리밧기 축제이다.〉⁴⁾ 한 사람 한 사람이 징검다리의 디딤돌이 된 경우로 볼 수 있다.

물 위에 놓인 징검다리는 거센 물길이 지나가거나 홍수가 나면 징검석(디딤돌)이 유실(流失) 및 이탈(위치 이동)하게 된다. 그때마다 재가설(복구) 및 보강을 해야 하는데, 오늘날에는 징검다리의 하부 기초부터 튼튼하게 설계 및 가설하여 파손을 최소화하고 있다. 이를 위해 징검석 하부 세굴(바닥 파임)에 따른 침하를 최대한 늦추고 자상·하류에 바닥보호공설치, 기초보강공법을 적용하기도 한다. 옛 선조들은 해마다 홍수가 난 이후에 모두 모여 노동요를 불러가며 다리 재건축에 애쓰지 않았을까 생각해본다.

징검다리의 형태 특징과 연결 방법을 컨셉(Design Concept)으로 새로운 공간을 디자인할 수도 있다. 서울시 한강을 지나는 교량디자인 공모(Competition, 경쟁)에서 하나의 안으로 당선된 작품(그림4). 서울 국제교류복합지구(SID) 국제설계 - Seoul Stepping Stones)은 형태와 개념을 징검다리에서 따왔다. 가설의 적절성, 실현 가능성 등의 문제를 떠나 징검다리가 큰 교량에도, 건물에도, 도시계획에도 응용될 수 있다는 것을 확장된 시선으로 보여준다(그림5). 미래 사회의 가상현실 세계에서 사람과 사람을 연결해주는 그 어떤 모습과 형태가 징검다리에서부터 나올 수도 있다(그림6).

3) 폭기(曝氣)란 물속에 공기를 불어넣거나 공중에 물을 살포하여 물과 공기를 충분히 접촉시키는 조작을 의미한다.(Google)

4) 문지영(2022 초판 3쇄, 2012 초판), 『상상 그 이상, 조선시대 교량의 비밀』, 서울: 도서출판 씨아이알, p.187

징검다리는 놀이문화에서도 응용 및 활용되고 있다. 영화 <오징어 게임>에도 등장하는 징검다리 게임<그림7>은 이미 유명하다. 어린아이들을 위한 활동 놀이로 어린이 집이나 유치원에서부터 애용된다<그림8>. 디딤돌로 여겨지는 점점의 스팟(Spot)을 밟으며 이동한다. 디딤돌 간의 간격 변화라거나 디딤돌 위에서 물체 줍기 혹은 물체 옮기기, 두 발을 모아 점핑(Jumping) 하면서 이동하기, 다양한 몸동작으로 착지하기, 시간 안에 돌아오기 등 여러 가지 방법으로 응용하여 놀이를 확장시킬 수도 있다. 온오프 게임 속에서도 등장하는 징검다리는 물 위뿐만 아니라 하늘, 우주 공간에까지 놓여있다. 스스로 마법의 힘을 통해 징검다리를 만들면서 원하는 목적지까지 다다르기도 한다<그림9~11>. 징검다리 컨셉의 다양한 놀이로도 응용가능하다<그림12>.



<그림7> 영화 <오징어 게임> 속 유리 징검다리 건너기 게임 (©NETFLIX)




<그림8> 어린이집에서 징검다리 건너기 놀이 (©꿈꾸는 국공립아매동어린이집 활동사진_재가공)



<그림9> 디지털 징검다리 건너기 놀이 (©teamLab★FuturePark_재가공)



<그림10> 만화영화 속 징검다리 (©슈퍼 마리오 브라더스(2023))

징검다리는 단숨에 질주하며 건널 수 있는 다리가 아니다. 급하더라도 디딤돌 하나씩을 조심히 밟고 가야만 안전하게 지나갈 수 있는 구조이다. 인생과 닮아있다. 하루씩, 하나씩, 매 순간 울퉁이 차분하게 지나가야 무탈하게 목적지에 도달할 수 있다. 과거의 한 지점에서부터 시작한 나의 인생 역시 굽고 진한 기억들이 징검다리처럼 오늘날의 시간까지 점점이 연결되어 있다. 시간과 공간 차를 두고 띄엄띄엄, 하나씩의 디딤돌을 무사히 잘 건너서 오늘 이곳에 다다랐다. 점점이 이어진 각양각색의 해프닝(Happening) 속에 언젠가는 최종 목적지에 도달할 인생길과 똑 닮았다. 곰곰이 생각해보니 많은 이들의 도움으로 이곳에 도착한 것 같다. 부모님, 선생님, 친구들, 이웃, 이름 모를 분들, 한 명 한 명의 디딤돌을 만나며 또 그들과 헤어지며 나만의 길을 걸어왔구나! 세상살이에서 서로에게 디딤돌이 되어준 모두에게 고맙다. 사람들 모두가 강물에 떠내려가지 않게 각자의 자리에서 묵묵히 굳건히 견뎌주길 바라게 되기도 하니, 우리는 징검다리의 징검석(디딤돌) 인가보다. 그리고 우리 모두는 서로 연결되어 있다. 징검다리처럼. 



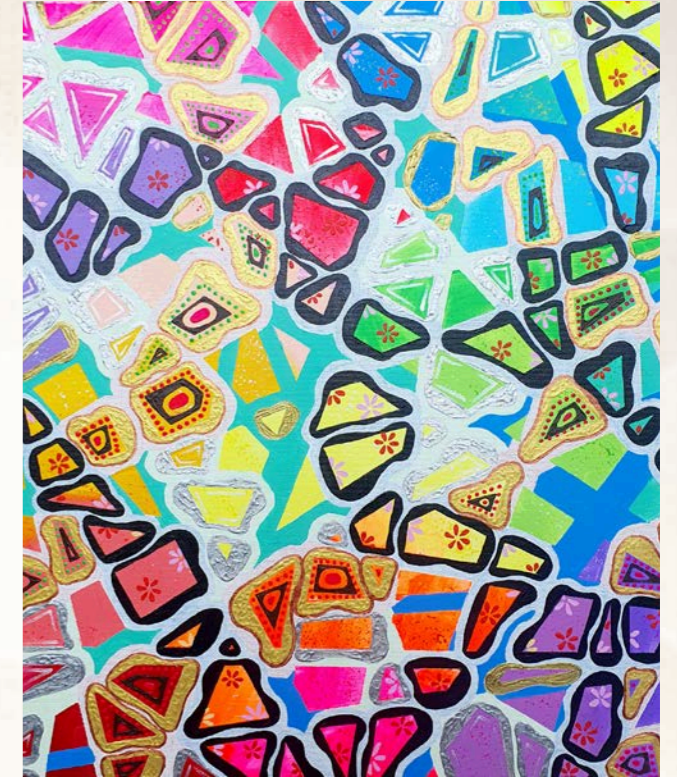
<그림11> 징검다리 건너기 오락 게임 (©신비게임 미러스토리)



<그림12> 징검다리 컨셉의 물수제비 놀이 (©국제신문(2012))

아이들은 제 마음속 징검다리가 끝난 곳쯤에서 징검다리를 새로 더 놓으며 멀리 아주 멀리까지 가기도 할 것이다.

「나태주, 시간의 침표,」(2020), 나태주 시집 속 '징검다리'



징검다리를 모티브로 한 작품이다. 여러 형태와 크기, 방향으로 디딤돌이 놓여있다. 다양한 갈래의 길이 생긴다. 조합에 따라 새로운 길이 만들어지고 각각의 길은 개별 고유성을 갖는다. 우리네 인생길과 닮았다. 내가 선택해서 밟고 나아가는 점들이 하나로 이어져 라인(선)을 이루고, 나만의 유일무이한 인생길이 된다.

<그림13> 「징검다리」 (©문지영 그림) 2023, 아크릴화, 45.5 x 52.8 cm



<그림14> 다양한 길 - 「징검다리」 (©문지영 그림)