



〈우유를 따르는 하녀〉-1658~60년경, 캔버스에 유채, 45*47, 네덜란드 암스테르담 미술관 소장

- 시간을 활용했던 베르메르 -

[박 재 현]

시간은 모든 사람에게 공평하게 적용되지만 어떻게 쓰느냐에 따라 삶이 달라진다. 현실의 안락함에 빠져 시간을 그냥 흘려 보내면 정작 꿈을 이루지 못한다. 세상에 자투리 시간이라는 것이 없다. 지금은 짧은 시간인 것 같지만 오랫동안 쌓이고 쌓이면 자신이 원하는 것을 얻을 수 있는 시간이 되어 준다. 꿈은 그냥 이뤄지지 않는다. 원하는 것을 얻기 위해서는 철저하게 시간 관리가 필요한 것이다.

생계 때문에 가업을 이어받았지만 화가로서의 꿈을 버리지 않고 끊임없이 노력했던 화가가 베르메르다. 또 그는 생계 때문에 시간을 많이 낼 수 없어서 실내 풍경에 매진했다. 그렇다고 베르메르가 시대 흐름을 무시한 것도 아니었다. 베르메르가 활동했던 17세기, 네덜란드는 오랫동안 지배해온 스페인 합스부르크 왕가와 치열한 전쟁을 벌인 후 독립했다.

네덜란드는 군주제 중심의 유럽의 국가와 달리 스스로 독립을 쟁취한 시민 국가였기에 사회적으로 상업을 중요시 여겼다. 네덜란드 시민들의 철저한 장인 정신은 곧 유럽의 상권을 장악하는 결과를 가져왔으며 암스테르담은 유럽의 무역과 교역의 중심지로 부상했다. 무역으로 얻은 풍부한 자본으로 부유한 중산계층이 생겨나게 되었다. 중산층들은 종교화나 역사화 보다 자신들의 일상을 묘사한 그림들에 관심을 가졌으며 그들의 구매력은 엄청났다. 따라서 화상들은 화가들은 중산층 취향에 맞는 그림을 그리도록 요구하기 이르렀다. 그 결과 자본과 구매자들의 욕구가 맞아 떨어진 네덜란드만의 독특한 장르화가 탄생하게 된 것이다. 베르메르는 장르화 중에서도 자신의 시간에 구애를 받지 않는 실내 장면을 선택한다.

베르메르는 도자기로 유명한 네덜란드 텔프트에서 태어났다. 그는 여관업과 화상으로 활동한 아버지의 영향으로 화가의 길로 들어서게 된다. 초기에 베르메르는 성경이나 신화, 고대와 근대의 역사적 사건을 그림으로 표현하는 역사화가로 활동했다. 당시 회화의 등급은 파리 아카데미에 따랐다. 역사화, 초상화, 인물화, 정물화 순이었으며 길드에서 교양 있는 화가로 인정받기 위해서는 역사화를 그려야만 했다.

하지만 베르메르는 생계를 위해 여관업에 종사하고 있었지만 현실감각이 뛰어났다. 그는 특히 중산층들의 취향을 반영한 여인들의 일상을 그리기 시작했다. 베르메르는 실내의 모습을 정확하게 재현하기 위해 카메라 옵스쿠라(암실 장치)를 사용했다. 어두운 상자를 사용해 그리고 싶은 상을 평면에 비추는 것이 가능하기 때문에 그 웨에 덧그리면 원근감을 정확하게 묘사할 수 있다.

여인들의 일상을 그린 베르메르의 작품 중 최고의 걸작으로 평가받고 있는 작품이 <우유를 따르는 하녀>다. 빛과 질감의 섬세한 차이를 표현한 베르메르의 특별한 재능을 완벽하게 느낄 수 있는 이 작품은 그의 명성이 사라져갔을 때에도 당대에 비평가들로부터 최고의 찬사를 받았다.

장식이 없는 부엌 모퉁이에 서서 건강한 체격의 젊은 하녀가 노란색 웃옷과 붉은색 스커트에 청색의 앞치마를 두른 채 식탁에 있는 냄비에 우유를 따르고 있다. 당시 네덜란드 중산층 가정에서는 하녀들이 빨래와 청소, 음식 장만 등 가사 노동을 담당했었다.

테라코타 용기의 주전자에서 흐르는 흰색의 우유가 최고조의 빛을 내며 이 작품 구성의 핵심을 이루고 있다. 젊은 하녀가 일하고 있는 정적인 부엌에서 흘러내리는 우유가 유일하게 동적이다. 하녀가 일하는 방에 아무 장식이 없다는 것은 검소하게 생활하고 있는 중산층을 나타낸다.

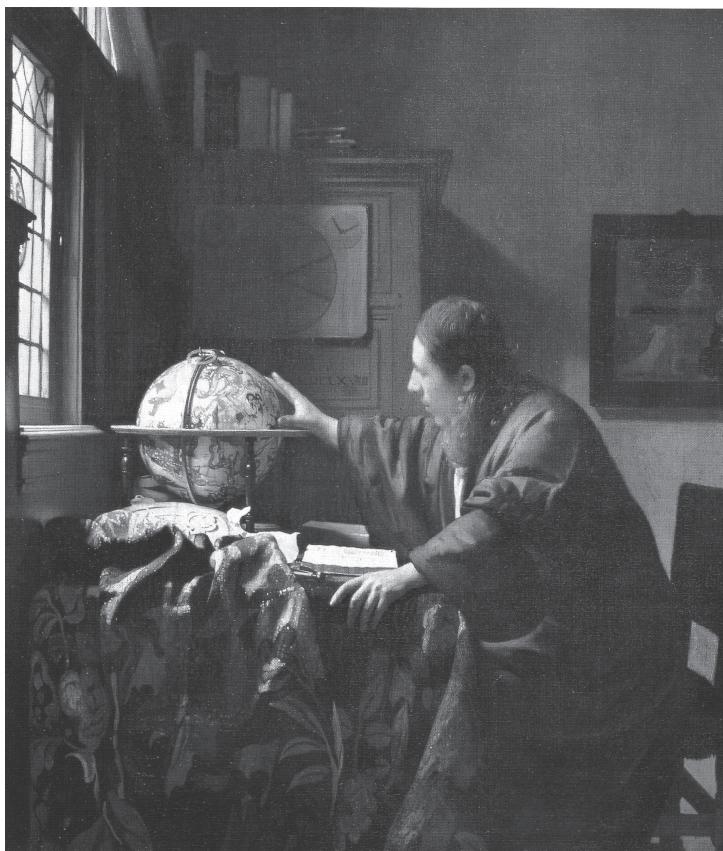
녹색의 식탁보 위에는 뺨이 담긴 바구니, 도기 물병, 냄비, 늘어놓은 뺨조각, 푸른색 행주가 놓여 있다. 식탁 위의 소박한 물건들은 그녀가 지금 아침 식사를 준비 중이라는 것을 암시한다. 이 작품에서 뺨은 ‘생명의 뺨’ 우유는 ‘순수하고 신령한 것’이라는 종교적 의미를 담고 있다.

깨진 유리창과 창문으로 흘러들어 오는 빛은 벽에 걸려 있는 뺨이 담긴 바구니와 놋쇠 주전자를 비추고 있고 바닥에 놓여 있는 작은 발난로는 정절을 바라는 연인의 소망을 담은 상징물이다. 노랑, 파랑, 빨강 삼원색 모두 사용한 하녀의 옷차림은 어느 것 하나 튀는 색이 없이 조화롭게 처리해 베르메르의 뛰어난 색채 표현 방식이 나타난다.

전통적으로 하녀는 게으르고 부도덕한 인물로 묘사되었으나 이 작품에서 눈을 내리깔고 일에 열중하고 있는 하녀의 모습을 묘사함으로서 규범에 따르는 인물로 표현되었다.

베르베르는 여자들 중심의 실내 장면을 주로 그렸지만 생전에 남자를 주제로 3점의 작품을 제작한다. 그의 작품 중에 남자를 주제로 한 대표적인 작품이 <천문학자>다.

이 작품은 베르메르의 작품 중에 제작년도가 명확하게 적혀 있는 3점 가운데 하나로서 과학사에서 대변혁이 이루어진 시기에 제작되었다.



〈천문학자〉-1668년, 캔버스에 유채, 51*45, 파리 루브르 박물관 소장

루이 14세가 파리에 천문대를 건립(1667~1672)하도록 하면서 새로운 과학의 시대가 왔다. 1668년 과학자 아이작 뉴턴(1642~1727)이 제임스 그레고리가 1663년 고안한 굴절 망원경의 성능을 향상시켰다. 망원경의 발달은 항해술에 막대한 영향을 끼쳤다. 당시 신생국가들은 대양을 건너 대륙까지 영토를 확장하던 시기였다. 특히 저지대 국가로서 오랫동안 끊임없이 바다와 싸워야 했던 네덜란드에서 천문학은 아주 중요한 학문이었다.

〈천문학자〉 이 작품에서 방안에서 머리를 길게 길어 귀 뒤로 넘긴 학자가 책상에 기댄 앉아 손으로 천체의를 돌리면서 연구에 몰두하고 있다. 학자는 일상복을 입지 않고 밭끝까지 오는 긴 옷을 입고 있는데 네덜란드는 추운 나라이기 때문에 17세기 풍속화를 보면 집안에서도 인물들이 두툼한 옷을 입고 생활하는 모습을 묘사했다.

이 작품에 등장하는 학자는 실제로 존재하는 인물을 모델로 한 것은 아니다. 베르베르는 인물보다는 천문학에 중점을 두었다.

책상에는 펼쳐 놓은 책이 놓여 있고 책상 덮개로 사용되고 있는 양탄자 옆에는 천문관측의가 눕혀져 있다. 천문관측의는 천체의 각도와 위치를 재는 장치로서 선원들이 별을 관찰하면서 항해하는 데 중요

한 도구다. 이 작품에서 베르메르는 양탄자의 문양을 세밀하게 묘사함으로서 장식효과를 주고 있다. 당시 양탄자는 바닥에만 끼는 깔개로만 사용한 것이 아니라 턱자의 덮개로도 사용했었다.

학자가 돌리고 있는 천체의 왼쪽에 큰곰자리가 보이고 중앙에는 용자리와 헤라클레스자리, 오른쪽에는 거문고자리가 보인다. 별자리는 남자가 천문학자라는 것을 암시한다. 이 작품에서 묘사한 천체 의는 1618년 요도쿠스 혼다우스가 제작한 것이다.

책상 위에 펼쳐진 책은 아드리안 메티우스가 쓴 <별들의 탐구와 관찰>이다. 학자 옆으로 옷장이 있고 벽에는 아기 모세를 발견하는 장면이 그려진 그림이 걸려 있다. 성경에서 모세의 탄생은 예수의 도래를 예고하고 있기 때문에 이 그림은 새로운 과학을 상징한다. 옷장에 로마 숫자가 적혀 있는데 그것은 이 작품이 완성된 날짜다.

베르베르 빛의 효과를 강조하기 위해 책상을 창문 곁에 두었다. 당시 전기가 발명되기 이전이기 때문에 최대한 빛을 이용해야 했다. 베르베르는 현미경 발명가인 안토니 반 레웬후크(1632~1723)와 친분을 쌓았다. 레웬후크는 베르메르가 죽은 후 유산 관리인으로 지명되었을 정도였으며 그와의 교류는 베르메르에게 중요한 의미가 있다.

얀 베르메르(1633~1675)의 삶은 별로 알게 진 것이 없으나 고향인 넬프트를 떠나지 않고 활동했기 때문에 작품은 약 30여점 내외로 극소수만 알려져 있다. 그중에서도 제작연도를 기입한 작품 수는 훨씬 적다. 베르메르가 위대한 화가의 반열에 오를 수 있었던 것은 빛에 대한 탁월한 해석이었다. 그의 작품 대부분 한 방향에서 빛이 들어오지만 과장되지 않고 자연스러운 것이 특징이다. 또 그의 작품들을 보면 공통점이 있는데 한 명 아니면 두 명의 사람들을 등장시킨다. 화면속의 인물들은 항상 창문 옆에 자리 잡고 있는 것도 특징이다.

베르메르의 회화 양식은 지나치게 개인적이어서 후대 화가들에게 영향을 끼치지 못했으며 당대에도 일부 미술애호가들 사이에서만 인기가 있었다. 후에 200년 동안 잊혀 졌지만 19세기 이후에 재평가가 되어 지금은 17세기 네덜란드 최고의 화가로 칭송받고 있다. ☺