

## \*\* 르 꼬르뷔제 건축공간에서 빛의 연출에 대한 연구 A Study on the stage effect of Light in the Architectural space of Le Corbusier

김홍일\* / Kim, Hong-Il

### Abstract

This study is intended to analyze the way of incorporating the effect of natural light into the architectural space design by Le Corbusier. The composition of modern architectural space is significantly different from that of classical architecture. Such transition is attributable to the change of tectonic method which was supported by the development of new materials and structural systems. In addition, the effect of natural light systems which is one of the main elements in architectural space has undergone significant changes in modern ages. Moreover, Le Corbusier introduces the new concept of natural light in his works. By bringing the above two trends together, this study analyzed the way how Le Corbusier applied light effect in his works. Specifically, findings regarding the "traffic flow in the space" with the light, "elevation effect" with the "Brise soleil" in Le Corbusier's works were presented. And also the way of lighting the object in the space was presented.

키워드 : 르 꼬르뷔제, 공간, 빛

Keywords : Le Corbusier, Space, Light

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적

“빛은 나에게서 건축의 가장 근본적인 요소다. 나는 빛을 이용하여 건축을 구성한다”<sup>1)</sup>

세상 모든 물질의 존재는 빛이 있어 비로소 그 모습을 드러낸다. 건축은 기능을 갖는 공간과 그 공간을 둘러싸아 만들어지는 형태로 구성되어 있다. 외부 형태는 다양한 재질과 색채 등으로 구성되어 그 모습을 드러내며 빛은 이러한 효과를 만들어내는 주요소이다. 색이나 재질 뿐 아니라 빛의 음영에 의해 만들어지는 형태는 그 극적인 모습을 더하여 우리에게 감동을 준다.

또한 내부공간은 빛이 없으면 존재하지 않는다. 공간의 연출은 빛이 없으면 불가능하며 이러한 빛의 연출은 건축가들이 자기 작품의 개성을 표현하는 주요한 수단으로 사용되었다.

특히 20세기 초 근대건축 거장들은 새로운 재료와 구조기술의 발달에 의해 이전 건축과 다른 빛의 개념을 만들었다.

특히 르 꼬르뷔제 또한 자연광을 이용한 빛의 연출을 건축의

가장 근본적인 요소로 생각하였고, 그의 건축에서 탁월하게 빛에 대한 자신만의 연출기법을 보여주었다.

본 연구는 르 꼬르뷔제 건축에서 나타나는 공간적 특징을 자연광을 이용한 빛의 연출기법을 통하여 살펴보는 데 그 목적이 있으며, 이를 통하여 근대건축의 빛에 대한 특징을 살펴보고자 한다.

### 1.2. 연구의 방법

본 연구에서는 그 분석대상을 르 꼬르뷔제의 건축에서 자연광을 이용한 연출효과가 뚜렷한 작품들을 대상으로 한다.

먼저 건축 공간에서 르 꼬르뷔제가 말한 건축적 산책로에서 빛의 연출에 대하여 집중적으로 규명할 것이다. 형태적 관점에서는 입면에서 빛의 음영을 이용하여 건축 볼륨에 대한 연출을 유도한 “브리스 솔레이유”<sup>2)</sup>에 대하여 살펴보고, 르 꼬르뷔제가 연구한 빛의 개념을 알아본다. 물론 모든 빛의 연출은 자연채광을 이용한 사례로 제한한다.

1) Le Corbusier, Précision sur un Etat Présent de l' Architecture et de l'Urbanisme, Edition Vincent, Fréal & Cie, Paris, 1960, p.132

2) 브리스 솔레이유(Brise Soleil)는 햇빛을 부순다는 뜻이다. 창문을 통하여 들어오는 직사광선을 산란시켜 간접적인 빛으로 만들어 실내에 끌어들이기 위한 일종의 수직, 수평 루버를 말하며 르 꼬르뷔제가 처음으로 만들어 사용한 단어이다.

\* 정회원, 동국대학교 건축공학과 조교수

\*\* 본 연구는 2006년도 동국대학교 학술기금의 도움으로 작성된 것입니다

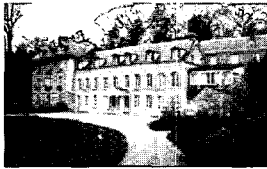
## 2. 근대건축의 빛

건축은 공간을 만드는 것에서 출발하였다. 공간은 기능이 있고 사람이 사용하기 위하여 빛이 필요하다. 빛은 창문을 통해 들어오고 창문의 크기에 따라 내부공간의 깊이가 결정되었다.

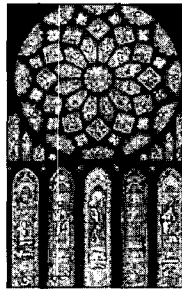
따라서 고전건축에서는 커다란 공간을 얻기 위하여 창문을 크게 만드는 것이 제일 중요하였으나 건축법상 개구부를 만드는 데 제약이 따랐다.<그림 1> 입면의 벽체가 상부의 하중을 받기 때문에 창문 크기가 제한을 받았다. 창문 크기는 수직으로 확장되어 세로로 긴 창이 빛을 최대한도로 끌어들이는 방법으로 쓰였다.

고전건축에서 빛을 가장 잘 이용한 것은 고딕건축이다. 아취와 볼트 플라잉 버트레스를 이용하여 대규모 공간을 만들고 입면에 최대의 개구부를 만든 후 스테인드글라스를 사용하였다. 채색유리를 통한 빛은 내부공간에 신비감을 더해 종교적 신심을 불러일으키는 도구로 사용되었다.<그림 2>

고전건축에서 빛의 연출은 유리창을 통해 직접 들어오는 빛이 전부였다.



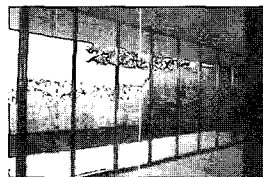
<그림 1> 샤토브리앙 저택, 1860년대



<그림 2> 샤프트르성당 광창, 13세기



<그림 3> 루이스 칸, 엑스터도서관, 1972



<그림 4> 미스 반 데 로에, 바르셀로나파빌리온, 1929

반면에 근대 건축에서 빛의 연출은 우선 간접광을 사용하는 데 커다란 차이가 있다. 직사광선이 아닌 벽이나 천정에 반사되어 산란된 빛을 이용하여 공간을 연출한다.

르 꼬르뷔제의 작품에서 볼 수 있는 빛의 연출은 대부분 이러한 간접광선을 이용한 공간의 연출이다.

근대건축 거장의 한사람인 루이스 칸 역시 이러한 개념의 빛의 연출에 능하였다. 그가 설계한 엑스터 도서관 중앙 홀은

빛으로 충만한 공간을 만들어 도서관의 중심공간을 창조하였는데, 높은 천정에서 간접광선을 유입하였다.<그림 3>

미스 반 데 로에가 설계한 바르셀로나 파빌리온의 내부 중정역시 빛이 충만한 공간으로 사람들의 동선을 유도하는 역할을 한다. 내부 거실에서 보았을 때 중정의 바깥 벽면이 빛나는 벽으로 간접광의 효과를 확인할 수 있다.<그림 4>

또한 공간내부의 오브제에 빛을 주어 그 오브제가 공간의 주인으로 표현되도록 하는데 간접광을 이용하였다.

근대건축에서 빛에 의한 공간연출개념이 달라진 것은 재료의 혁명에 의한 건축법의 변화 때문이다. 외벽이 없이 건축이 설수 있기 때문에 창문을 자유자재로 디자인 할 수 있고, 개구부의 모양을 마음대로 만들기 때문에 유입되는 빛을 간접광으로 연출이 가능하게 된 것이다.

외부의 빛을 막는 개념에서 새로 출발한 근대건축의 입면은 빛을 가리는 다양한 장치를 개발하여 입면의 연출을 다양화할 수 있었다.

이러한 빛의 연출 방법은 고전건축과 다른 개념으로 3장에서 르 꼬르뷔제의 건축에 나타난 빛에 의한 공간연출을 분석하는 기초가 된다.

## 3. 르 꼬르뷔제와 빛

르 꼬르뷔제가 건축에서 빛에 대한 관심을 갖기 시작한 것은 동방여행에서의 경험으로부터 시작한다. 르 꼬르뷔제는 1907년부터 1911년 까지 두 차례에 걸쳐 유럽여행을 하였다. 첫 번째는 독일, 파리, 비엔나등 그당시 예술의 중심이 되는 도시에서 새롭게 태동하는 근대건축의 기초를 보았고 두번째 여행은 동유럽을 거쳐 이스탄불을 지나 유럽문명의 뿌리가 되는 그리스 아테네에 도착하여 파르테논 신전을 보며 감동을 한다.

강렬한 햇빛에 대한 갈망은 이스탄불을 보고 “하얀 빛으로 뒤덮인, 나는 모든 도시가 하얀색으로 되길 바란다”<sup>3)</sup>라는 말로 표현하였고, 파르테논 신전에 대한 감동은 다음과 같이 표현하였다.

“정말 아름다운 빛이다!

붉은 빛의 경치가 신전과 조화를 이루고, 대리석은 푸른 쪽 빛위에 청동색으로 보인다”<sup>4)</sup>

이러한 지중해 연안의 강렬한 햇빛에 대한 경험은 ‘동방여행’ 마지막에 빛에 대한 강렬한 감탄사로 끝맺음을 한다.

“오!  
빛이여!

3)Le Corbusier, Le voyage d'Orient, Parenthèses, Marseille, 1987, p.67

4)Le Corbusier, 상기 책, pp.153-154

대리석이어!

단색의 아름다움이여!》<sup>5)</sup>

동방여행을 통하여 지중해변 마을에서 본 빛은 르 꼬르뷔제 건축에 가장 근본적인 요소로 자리 잡아 구체적인 건축언어로 만들어 졌다.

“건축은 태양빛 아래 여러 볼륨이 조합되는 정확하고 멋진 현자의 유희다. 우리의 눈은 태양빛 아래 빛나는 형태를 보기 위해 작용한다 ; 그림자와 밝은 부분은 형태를 명확하게 보이게 한다 ; 육면체, 원뿔, 구, 실린더 혹은 피라미드 형태는 태양빛에 의해 잘 구분되는 가장 기본적인 형태다.”<sup>6)</sup>

르 꼬르뷔제는 건축형태의 기본적 요소를 언급하며 끊임없이 햇빛의 역할을 강조한다. 형태의 가소성을 표현하기 위해서는 햇빛이 꼭 필요하다고 주장한다.

또한 내부공간을 구성하는 벽체도 태양빛의 작용 없이는 아무 소용이 없다고 주장한다.

“빛이 밝게 비추거나, 약간 그늘진, 혹은 어두운 벽체는 즐거움, 엄숙함, 슬픔을 표현한다. (...) 빛은 햇빛을 반사하는 벽에 부딪히면 강렬한 효과를 낸다. (...) 벽에 햇빛을 비추어 연출하는 것이 건축의 내부 공간요소를 구성하는 것이다. 그 나머지는 비례에 달려있다.”<sup>7)</sup>

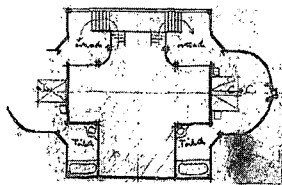
그리고 르 꼬르뷔제는 건축의 요소를 빛과 그림자, 벽과 공간으로 정의하였다.<sup>8)</sup>

동방여행을 통하여 얻은 빛에 대한 생각은 파리로 이주하기 이전 라 쇼-드-퐁<sup>9)</sup>에서 만든 마지막 작품인 빌라 쇼부에서 그의 작품 중 처음으로 빛에 대한 연출로 표현되었다.

### 3.1. 최초의 빛, 빌라 쇼브(Villa Schwob)



<그림 5> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브 전경, 1917



<그림 6> 르 꼬르뷔제, 최초평면 스케치, FLC 31,827(르 꼬르뷔제 재단 분류번호)

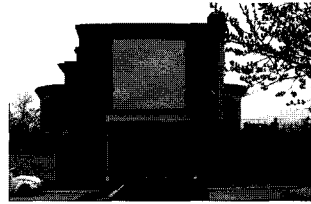
빌라 쇼브는 르 꼬르뷔제 건축이 평범한 지방건축 스타일에서 근대건축스타일로 바뀌는 전환점에 위치한 중요한 작품이다.<그림 5>

5)Le Corbusier, 상기 책, p.168  
6)Le Corbusier, Vers Une Architecture, Edition Arthaud, Paris, 1984  
7)Le Corbusier, 상기 책, p.150.  
8)Le Corbusier, 상기 책, p.143  
9)La Chaux-de-Fond은 르 꼬르뷔제가 태어나서 교육받고 자라난 도시이다. 처음으로 설계사무소를 차려 초기 주택작품을 완성하였으나. 프랑스 국경에 인접한 스위스 도시로 당시 스위스 시계산업의 중심지였다.

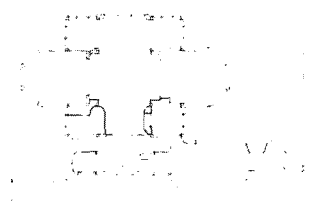
1907년부터 1912년까지 이태리, 이스탄불, 비엔나 파리를 여행하면서 얻은 건축에 대한 생각과 1908년 오귀스트 페레 사무실에서 배운 철근 콘크리트에 대한 지식은 구조 엔지니어인 듀보이와 공동연구를 통해 1914년 돔-이노(Dom-Ino)시스템으로 발표하였다.

그리고 이러한 생각을 구체적으로 건축설계에 처음 반영한 것이 빌라 쇼브이다. 우선 구조에 철근 콘크리트 시스템을 적용하였는데 이는 개인주택의 구조 시스템으로는 거의 최초의 일이다. 또한 여행하며 느낀 빛에 대한 연출을 처음 적용한 작품으로 후일 빛이 그의 건축의 가장 근본적 요소가 되는 시점이 되었다.

빌라 쇼브는 1916년 설계를 시작하여 1917년 완공 되었다. 수정된 최종안은 3층으로 계획되었으나 최초 안은 2층으로 추정된다. 그리고 동방 여행 중 보았던 터키의 전통가옥 형태와 유사하게 외부벽체가 길에 면하고 내부 공간은 가운데 2층 층고의 중앙공간을 중심으로 모든 실이 배치되어 건축공간 연출의 단초를 제공한다.



<그림 7> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브 정면, 1917



<그림 8> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브 1층평면도, 1916

최종 평면은 정사각형 중앙에 또 다른 정사각형이 배치되고, 양 측면에 반원형이 붙어 있다. 계단실 볼륨이 정면에 첨가되고 담을 따라 이어지는 볼륨은 부엌 기능이 추가되었다. <그림 6> 건물 정면은 중앙에 하얀색 사각형 면이 있고 그 아래 좌우로 두 개의 문이 있다. 오른쪽 문이 현관으로 사용되며 들어서면 정면에 거실로 들어가는 커다란 문이 있고 왼쪽으로는 2층으로 연결되는 계단이 있다. 오른쪽 문은 부엌으로 연결된다.

거실 문 상부에는 반원형과 삼각형 형태의 장식이 있어 현관 상부의 사각형 문양과 같이 기본적인 기하학적 문양이 건축의 기본이라는 르 꼬르뷔제의 메시지를 읽을 수 있다.

현관에 들어서면 계단실은 어둡다. 빛은 두 방향에서 들어오는데, 첫째 거실 문이 닫혀 있을 경우 우측 외부로 연결된 문에서 빛이 들어오고 둘째는 거실 문이 열려있을 경우 거실을 통하여 강한 빛이 들어온다. 즉 거실 문이 닫혀있는 경우 우측에서 들어오는 빛은 계단을 통하여 2층으로 올라가는 동선을 유도하기 위함이고, 거실 문이 열려있는 경우는 거실에서 유입되는 강력한 빛이 계단실이 아닌 거실로 직접 들어가도록 하기 위함이다. 현관에 들어가면 동선은 거실과 2층으로 오르

는 계단으로 나뉘어 지는데 2개의 동선은 빛의 강약에 따른 명확한 질서를 갖고 있어 혼동을 막아준다.<그림 9>

거실로 통하는 문을 들어서면 상부에 2층 발코니 천정이 있어 거실과 계단실을 연결해주는 매개 공간을 형성한다. 어두운 계단실에서 아주 밝은 거실로 진입하기 전 중간 밝기의 공간을 만들고, 갑자기 수직적으로 높아지는 공간에 들어가기 전 준비 공간을 만들고 있다.<그림 10>



<그림 9> 르 꼬르뷔제, 현관계단실, 1917

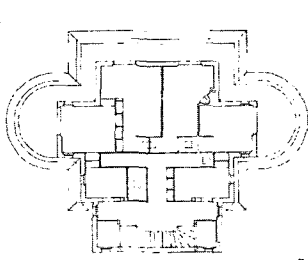


<그림 10> 르 꼬르뷔제, 거실전경, 1917

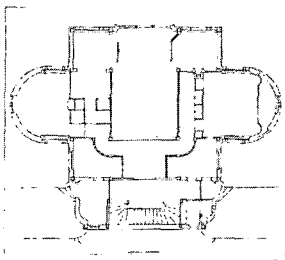
거실로 들어서면 전면에 2층 층고인 거실높이를 따라 모두 열려있는 전면창이 있다. 강력한 빛이 이 창을 통해 들어오기 때문에 동선은 자연스럽게 전면으로 이끌릴 수밖에 없다. 거실 중앙의 양 측면은 반 원통형의 공간으로 식당과 휴게기능이 위치한다.

전면창의 강한 빛에 이끌려 동선은 창문 옆에 있는 좌우의 휴게공간에서 끝을 맺는다. 창문을 향하여 우측은 벽난로가 있는 휴게공간이고 좌측은 서재인데 두 공간 모두 상부 코너를 여는 창으로 공간의 확장을 연출하고 있다.

전면을 모두 창으로 구성하여 내부공간이 공간으로 고립되지 않고 외부공간과 연계되는 연출을 하여 내 외부 공간의 관계를 만들고 있는데 후일 빌라 사보아의 거실에서도 거실 앞의 공중 정원과 연계를 갖기 위해 이와 같은 공간적 연출을 하였다.



<그림 11> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브 2층 평면도, 1916



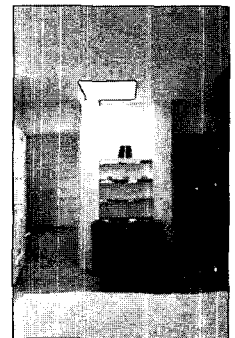
<그림 12> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브 3층 평면도, 1916

다시 현관의 계단실로 돌아와 2층으로 올라가는 동선 상에 있는 빛의 연출을 보면 그 강약으로 동선이 속도를 조절하고 있다. 현관을 들어서면 계단실 좌측 끝의 문을 통하여 들어오는 빛에 의해 좌측으로 이끌리며 계단의 시작이 눈에 들어온다.<그림 13>

계단에 올라서면 빛은 오직 2층 계단참에서만 내려온다. 계단실을 비추는 빛은 없고 동선의 전면에 목표를 보여주는 빛만 존재한다. 계단에서 경치를 보거나 머물필요 없이 목표점인 2층을 향하여 빠른 속도로 이동하기를 원하는 건축가의 강렬한 표현이다. 계단실은 밝아야 한다는 생각은 때로는 동선의 연출을 위하여 과감히 생략 할 수 있다는 것을 보여준다.



<그림 13> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브 계단실, 1917



<그림 14> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브 3층 천장, 1917

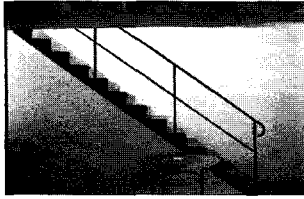
밝은 빛을 따라 2층으로 올라오면 거실상부인 2층 발코니로 진입한다. 역시 거실 전면창의 밝은 빛을 다시 한 번 확인할 수 있다. 발코니 우측은 부부침실 공간이고 좌측은 자녀를 위한 2개의 방이 위치한다.

3층으로 올라가는 계단실도 2층의 계단실과 동일한 빛의 연출이 있다. 전면 창은 없고 3층 계단참에서 내려오는 빛이 동선을 유도한다.

3층은 평면구성상 내부 복도가 만들어졌다. 르 꼬르뷔제는 복도에 채광을 하기 위하여 천장을 사용하였고 사무실로 쓰이는 공간에도 천장을 두어 빛을 끌어 들였다. 빌라 쇼브에서 처음으로 사용한 천장은 이후 그의 건축에서 중요한 공간 연출 요소로 사용된다. 그리고 그의 건축에서 보이는 하늘과 건축과 관계맺음 연출의 시작으로 중요한 의미를 갖는다.(그림 14)

계단을 따라 만나는 빛의 연출은 지하실 계단에서도 볼 수 있다. 지하실 계단의 채광은 1층 전면의 작은 창을 통하여 이루어진다. 1층에서 지하실로 내려갈 때는 창문이 보이고 빛이 들어오는 것도 보인다. 지하실 특성상 창문의 위치를 계단보다 아래로 할 수는 없기 때문이다.

그러나 지하실에서 계단을 보면 벽을 타고 흘러내려오는 간접 빛을 볼 수 있다. 빛의 근원인 창문은 보이지 않고 산란된 빛이 벽을 비추는 것을 볼 수 있다. 근대건축에서 빛의 개념이 바뀌는 그 시초를 볼 수 있다. 이제 까지 빛은 창문이나 개구부를 통하여 직접 들어오는 것이고 그 연출은 스테인드 그라스와 같이 재료를 투과하여 들어오는 빛이나 창 형태 등에 의한 변화가 주 수단이었지만 이후의 빛은 그 근원은 보이지 않는 간접 광에 의한 공간 연출 수단으로 발전된 모습을 보여준다.



<그림 15> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브, 지하실 계단, 1917



<그림 16> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼브 전경, 1917

### 3.2. 건축적 산책로와 빛

#### (1) 빌라 라 로슈(Villa la Roche)

건축적 산책로라는 개념은 르 꼬르뷔제가 빌라 사보아에서 램프를 따라 올라가며 보이는 풍광의 변화를 설명한 것에서 비롯되었다.

“산책을 계속하는 것이다. 정원에서 2층으로 경사로를 통하여 옥상에 다다르면 거기에는 일광욕장이 있다. (...)그 집의 경우 건축적인 산책에 의해 다음으로 변하는 예기치 않는 때로는 놀라운 모습이 나타난다.”<sup>10)</sup>

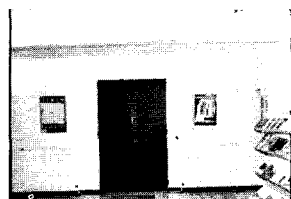
즉 공간이 있고 사람이 그 공간 속을 유도된 동선에 의해 따라가면 여러 가지 다른 풍광이 보이는 것으로 그의 공간이 완결된 정적인 공간으로서 특징을 보여주고 있다.

이러한 건축적 산책로에서 빛의 연출은 가장 중요한 핵심 요소로 자리를 차지하며 이미 빌라 쇼브에서 동선을 유도하는 빛의 연출을 살펴보았다. 다음으로 빌라 라 로슈에서 빌라 사보아의 완성된 건축적 산책로 전 단계로 동선을 따라 연출된 빛을 볼 수 있다.

빌라 라 로슈는 2인의 건축주를 위해 설계 되었다. 1923년 처음에는 4가구를 위한 계획으로 시작하여 3가구로 변경되었고 최종 건축주는 라울 라 로슈와 알베르 잔네레가 되었다.



<그림 17> 르 꼬르뷔제, 빌라 라 로슈 전경, 1923



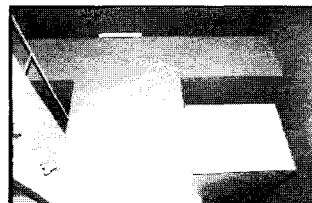
<그림 18> 르 꼬르뷔제, 빌라 라 로슈 현관, 1923

위치는 빠리시 빠리광장 10번지 독퇴르 블랑쉬(Docteur Blanche, square du Paris)이며 막다른 골목의 끝에 위치하여 건물은 ‘ㄱ’자 형태를 이룬다. 르 꼬르뷔제는 이 건축의 형태를 기능의 요구에 따라 모양이 만들어지는 대표적인 예로 설명하고 있다.<sup>11)</sup>

‘ㄱ’자 형태의 양 끝부분에 발코니가 있고 이 발코니는 건물 형태가 전체적으로 잠정적인 육면체를 이루고 있다는 암시를 준다. 두 가구를 위한 건축이지만 전체가 하나의 건물이라는 느낌을 주고 있다.

건물 입구는 도로를 따라 들어가면 건물 왼쪽에 위치한다. 진입방향에서 정면에 보이는 필로티에 의한 동선유도를 약화시키기 위하여 필로티 상부 볼룸에 곡면을 주어 왼쪽 현관으로 진입을 도와주고 있다.<그림 17>

현관을 들어서면 현관문 상부의 브리지가 진입공간을 만들어 약간의 전이 공간을 만들고 이어서 수직으로 확장되는 홀 공간을 만난다.<그림 18> 홀은 수직으로 3개 층이 열려있어 내부기능 모두 홀 공간을 중심으로 만나게 되어있다. 루이스 칸이 설계한 엑스터 도서관에서 중심에 도서관의 전층을 아우르는 오픈 공간을 만든 것과 같은 방법이다. 엑스터 도서관의 중심공간은 홀에서 도서관 전체를 한 번에 보여주는 상징적 공간으로 동선과는 무관하다. 반면에 빌라 라 로슈의 홀은 건물 전체를 관통하며 동시에 동선 상에서 항시 만나는 공간이 된다.<그림 19>



<그림 19> 르 꼬르뷔제, 빌라 라 로슈 현관, 1923



<그림 20> 르 꼬르뷔제, 빌라 라 로슈, 현관 상부 브리지, 1923

현관 상부 브리지 하부로 진입하면 정면에 빛을 머금은 커다란 벽면을 마주한다. 이 벽면은 현관 상부의 커다란 창을 통하여 들어온 빛에 의하여 빛나고 있으며 상부의 경계가 보이지 않아 상부로 빛을 따라 상승 감을 준다. 수직의 상승벽체는 나중에 동선을 따라 도착해야 할 마지막 도착점을 암시하기도 한다.

브리지를 지나 전진하면 전면 왼쪽에 육면체의 볼룸이 보인다. 이 볼룸 역시 현관 상부의 창으로 들어오는 빛에 의해 빛나고 있어 공간의 오브제로 동선을 유도한다.

11) 르 꼬르뷔제는 설계하는 방법을 4가지로 분류하여 설명하였다. 첫째는 기능이 갖는 형태를 조합하는 방법으로 가장 쉬운 방법이라 하며 빌라 라 로슈를 예로 들었다. 둘째는 육면체 같은 일정한 형태가 주어지고 그 안에 기능을 넣는 방법으로 아주 어려운 방법이고 빌라 스텐을 그 예로 들었다. 셋째는 일정한 규칙을 갖는 구조가 있고 그 안에 자유롭게 평면을 구성하는 방법으로 매우 쉬우며 빌라 카르타주를 예로 들었다. 마지막은 위의 3가지를 통합하여 쓰는 방법으로 빌라 사보아를 예로 들며 매우 관용적이다 라고 표현 하였다. Le Corbusier Oeuvre Complète V.1, p.189

10) Le Corbusier Oeuvre Complète de 1929-1934, 8판, Les Edition d'Architecture, Zurich, 1984, p.19

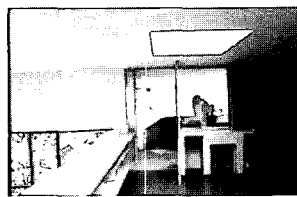
계단을 따라 올라가면 홀에서 보인 육면체의 볼륨이 계단참을 변형한 것임을 알게 되고 그곳에 서면 들어왔던 현관을 다시 볼 수 있으며 또 홀 전체를 살필 수 있다.<그림 19>

2층의 갤러리 거실에 들어서면 창문이 벽체 상부에 있어 빛은 상부에서 들어온다. 전시를 염두에 두고 만든 방이기 때문에 창의 위치가 상부로 정해졌고 창은 밖의 경치를 보기위한 기능보다 빛을 끌어들이는 기능이 더 강조되었다. 이러한 빛만 끌어들이기 위한 장치로서 창의 모습은 후일 빌라 사보아에서 2층 외피를 만들어 빛만 끌어들이는 창으로 발전하다.

갤러리 거실의 곡면을 따라 램프가 3층으로 동선을 이끌어 준다. 램프를 비추어주는 빛은 없지만 램프에 들어서면 상부의 창을 따라 동선이 자연스레 유도된다.<그림 21>



<그림 21> 르 꼬르뷔제, 빌라 라 로슈 거실



<그림 22> 르 꼬르뷔제, 빌라 라로슈 3층 천창

그리고 램프가 도달하는 3층 전면의 유리창과 천창은 램프에서 시작된 동선을 유도하는 역할을 한다. 3층에 올라가면 또 다시 홀을 통하여 우리가 처음 들어왔던 입구를 볼 수 있다.

3층에서 보이는 천창은 1층 홀에서 2층계단 볼륨을 보기 위해 고개를 들면 어렴풋이 보인다.<그림 19> 동선의 맨 끝부분에 보이는 창의 동선의 시작점에서 볼 수 있고 이러한 경험은 동선의 종착역에 와서 비로소 처음에 보았던 그 창이라는 것을 확인한 것이다. 시작과 끝이 서로 연결된 순환 고리를 만들어 연속의 의미를 준다.

빌라 라 로슈에서 빛의 사용은 처음 시작되는 홀의 연출에 중심을 두고 있지만 빌라 사보아에서 완성될 건축적 산책로 개념을 이미 만들고 있다.

## (2) 빌라 사보이(Villa Savoy)

빌라 사보아는 르 꼬르뷔제의 대표작으로 그가 정리한 설계방법 4가지 중(각주 11참고) 마지막 단계를 구체화 한 것으로 건축적 산책로라는 그의 공간개념을 구체적으로 완성시킨 작품이다.

빌라 사보아는 파리에서 북서쪽으로 약 30km 떨어진 뽀아쎈(Poissy) 마을에 자리 잡고 있다. 건축주는 파리 거주하는 보험회사 간부로 이름이 사보이(Savoie)이었다. 이 주택은 주말 주택의 성격으로 1931년에 완공되었다. 르 꼬르뷔제는 당시의 시대상황을 기계주의 시대라 정의하고 시대를 대표하는 상징물로 비행기, 여객선, 자동차를 말하는데 빌라 사보아에서는 그중에 자동차를 설계에 연계시켰다.



<그림 23> 르 꼬르뷔제, 빌라사보아 전경, 1931



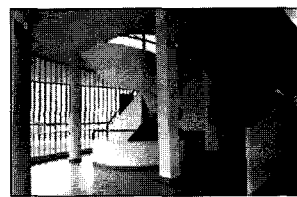
<그림 24> 르 꼬르뷔제, 빌라사보아 현관홀, 1931

빌라 사보아의 현관은 건물 후면에 위치한다. 건물 정면에서 필로티로 띄워진 길에 의해 반원형의 유리벽체를 따라 가면 현관이 비로소 보인다. 현관으로 유도하기위한 공간 연출이 빛에 의해 시작된다.

먼저 외부공간에서 필로티 밑으로 진입을 하면 빛의 양이 상당히 줄어 약간 어두운 공간으로 들어간다. 이어서 왼쪽으로 유리벽체를 통하여 현관으로 진입하면 나타날 홀 공간을 미리 보여준다. 유리를 통하여 홀 안의 원형계단이 공간 중앙에 오브제로 놓여있고 배경이 되는 벽면은 간접으로 빛을 받아 빛나는 배경을 만들고 있다. 공간중앙의 오브제와 빛나는 배경에 의하여 홀 공간은 그 깊이감을 갖게 되는데 이러한 공간 연출 기법을 자의적 투명성이라 한다.<sup>12)</sup><그림 24>

자동차 회전반경을 적용한 유리로된 곡선면을 돌아가면 꼭짓점에 현관이 있다. 현관을 들어서면 전면에 램프가 보이고 좌측 공간에 원형계단이 보인다. 두 개의 공간은 일렬로선 기둥에 의해 분리되어 전면의 램프로 사람이 올라가도록 동선을 유도한다.

현관 홀 좌측공간의 계단은 실내로 들어오기 전 외부에서 유리벽을 통하여 보았던 것으로 홀 좌측공간의 중앙에 위치하여 독립된 오브제로서 가치를 보여준다. 특히 상부 개구부에서 떨어지는 빛은 오브제를 비추어 그 곡선미를 더 돋보이게 하며 위층과의 연계를 암시한다.<그림 25>



<그림 25> 르 꼬르뷔제, 빌라사보아 1층 홀, 1931



<그림 26> 르 꼬르뷔제, 빌라사보아 2층 홀부분, 1931

전면의 램프를 통해 올라가며 빛의 강약에 의한 동선 속도의 연출이 이루어진다. 시작점은 중간강도의 빛이 램프를 비추고 이어서 램프 참은 창 없는 어두운 공간으로 구성 되어 빨

12) 콜린 로우 와 로버트 슬루스키는 르 꼬르뷔제 공간을 자의적 투명성과 현상적 투명성으로 해석하였다. 자의적 투명성은 물질의 투명한 성질을 통하여 공간의 깊이를 느끼게 하는 방법이고, 현상적 투명성은 불투명한 오브제의 겹침과 나열에 의해 공간의 깊이를 느끼는 방법을 이야기하였다. Collin Rowe, Robert slutzky, TRANSPARENCE REELLE ET VIRTUELLE, Les edition demie-circle, Basel, Paris, 1992

리 방향전환을 하도록 유도한다. 방향을 180도 돌면 아주 밝은 빛이 쏟아지는 램프의 두 번째 경사로를 만난다. 이어서 전진하면 우측에 햇빛을 가득 받은 원통의 오브제가 공중에 떠있다. <그림 26> 중간 밝기, 어두운 부분 그리고 아주 밝은 빛으로의 연출과 예측하지 못한 공중에 뜬 오브제의 출현은 지루한 램프의 속성을 전혀 지루하지 않은 동선으로 바꾸어 놓았다.

램프를 따라 2층에 올라서면 우측에 보이던 원통형의 오브제가 계단 난간임을 알게 된다. 이 원형계단의 개구부를 통하여 1층까지 빛이 내려가는데 이 빛은 계단 양쪽 창과 2층 지붕의 개구부를 통하여 유입된다. 특히 주방쪽의 고창은 경치는 볼 수 없고 빛만 유입시키기 위한 창으로 이 창을 통해 들어오는 빛이 계단 개구부를 통해 1층까지 빛이 내려가게 된다.

2층 자녀방으로 들어가기 위해서는 좁은 복도를 지나게 된다. 이 복도는 건물 중앙에 위치하여 창문을 낼 수 없기 때문에 천장을 이용하여 채광한다. 복도 한 면은 하얀색을 칠하고 다른 면은 파란색 페인트로 색칠을 하였는데 복도 폭이 아주 좁기 때문에 빛의 반사로 인해 파란색이 하얀색 벽체에 묻어가는 환상적인 광경을 만들어 낸다.<그림 27> 라 푸레트 수도원 성당 개인기도실에서 원통형 천창을 통해 빛이 들어오는데 그 안쪽에 빨간색, 노란색을 칠하여 빛의 효과를 극대화 한 것과 유사한 빛의 효과를 볼 수 있다.



<그림 27> 르 꼬르뷔제, 빌라사보아, 2층복도, 1931



<그림 28> 르 꼬르뷔제, 빌라사보아, 2층공중정원, 1931

자녀방에 들어가면 벽장의 배치와 일반 주택과는 다르게 되어 있다. 불박이장은 문을 열고 들어가면 바로 오른쪽에 위치하여 방 내부가 직접 보이지 않게 되어 있다. 그러나 높이는 천정까지 올라가 있지 않고 사람의 키보다 약간 큰 높이에서 머물러 있다.

문을 열고 보면 띠창이 불박이장 뒤로 연속되어 있다는 암시를 주고 동시에 불박이장 너머로 보이는 벽체에는 반사된 빛이 타고 들어와 불박이장 뒤에 있는 공간을 암시하고 있다.

두 개의 자녀방에 있는 불박이장의 위치는 좀 다르지만 빛을 사용하여 장 뒤에 있는 공간에 대한 암시는 같은 형식을 취하고 있다.

건축적 산책로는 2층부터 외부의 램프를 따라 옥상으로 올라간다. 램프는 거실 앞 공중정원의 한 부분으로 자리하며 공중정원에서 볼 수 있는 여러 가지 장면중 중요한 한 부분을

차지한다.<그림 28>

램프사이의 삼각형 창은 2층으로 올라오면서 보았던 빛의 연출에서 빛을 받아들이는 창으로 역할을 함과 동시에 공중정원에서 삼각형창을 통해 내부의 원통형 오브제와 빛이 있는 배경이 후면에 있는 자의적 투명성 현상을 볼 수 있다.

건축적 산책로를 따라 계속 바뀌는 경치와 마지막 옥상의 그림창까지 끊임없이 새로운 광경을 보여주지만 야외이기 때문에 빛에 대한 연출은 더 이상 따라가지 않는다.

위와 같이 건축적 산책로에서 빛의 연출은 절대적 위치를 차지한다. 빛의 강약에 의한 동선의 리듬, 빛으로 강조된 오브제, 자의적 투명성에서 빛의 역할 등이 없으면 건축적 산책로는 그 의미를 가질 수 없다.

### 3.3. 예배 공간과 빛

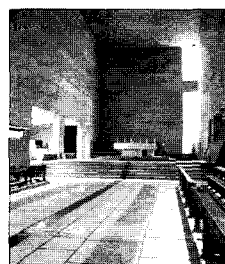
빛은 전통적으로 신을 상징하는 도구로 쓰였다. 고딕성당에서 스테인드글라스를 통하여 들어오는 찬란한 빛은 성령의 감람을 느끼게하는 대표적인 예로 종교공간의 연출에 빛은 필수 불가결의 요소였다.

르 꼬르뷔제는 라 푸레트 수도원과 룡상 성당에서 성스러운 공간 연출에 빛을 주된 요소로 사용 하였으나 고전 건축과는 다른 새로운 방법을 찾았다.

라 푸레트 수도원은 리옹에서 북서쪽으로 약 25km 떨어진 에보(Éveux)의 언덕에 있다. 1960년에 지어졌고 외부는 노출콘크리트마감으로 검소한 느낌을 준다. 노출콘크리트면은 판재 거푸집의 문양이 잘 들어나며 거친 마감으로 현재 유행하는 걸이 아주 매끄러운 노출콘크리트보다 더 콘크리트의 특징을 잘 표현해두면 동시에 수도원의 검소한 성격을 적절하게 표현하고 있다.

외부의 검소한 느낌은 내부 공간에서 빛의 연출에 의한 효과를 더 과장되게 느끼게 해준다. 우선 성당은 단순한 직육면체로 되어있고 양 측면에 개인 기도실공간을 위한 볼룸이 달려있다.

성당 내부는 우선 천정의 높이가 높다. 고딕성당의 높이를 따라가지는 못하지만 감동을 받기에는 충분한 높이를 확보하고 있다. 그리고 성당내부는 빛의 효과를 극적으로 표현하기위해 충분히 어둡다.<그림 29>



<그림 29> 르 꼬르뷔제, 라푸레트수도원 성당, 1960



<그림 30> 르 꼬르뷔제, 라푸레트수도원 개인기도실, 1960

제일 명확한 빛의 유입은 육면체가 만나는 두면을 분리해서 한다. 우선 제단 뒷면에 세로로 긴 빛이 유입된다. 중간의 수평띠는 빛과 콘크리트로 십자가의 모습을 연상하게 한다. 다음으로 신도석 뒤 상단, 천정과 벽이 만나는 부분을 분리 수평의 빛을 연출하고 천장을 두어 천장에서 내려오는 빛을 주었다.

육면체에서 두 개의 코너를 열어 육면체가 하나의 매스이지만 6개 면의 조합으로 이루어진 공간으로 근대 이전 매스에서 빛을 유입하는 방식과는 다른 방법을 사용하였다. 모두 빛이 유입되는 창은 보이지 않고 벽을 타고 흘러들어오는 빛으로 직접 창을 통해 들어오는 직사광선이 아닌 간접적인 빛을 사용하였다.

신도석 양옆으로 수평 띠창은 최소한의 공간인식을 위한 빛을 유입하기 위하여 전체 입면에 비례하여 상당히 작은 개구부만 만들었다.

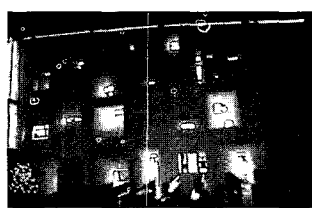
제단 좌우측에 위치한 개인 기도공간은 상부가 통하여 다른 기능의 공간이 존재한다는 암시를 준다. 개인 기도공간은 꼬르뷰제가 빛의 기관총, 빛의 대포라 명명한 빛을 유입하는 장치를 고안하였다. 빛의 대포는 원통형의 관을 천정에 삽입하고 그 내부에 색을 칠하여 빛이 원통을 통하여 들어올 때 채색된 면을 타고 내려오게 되어 환상적인 분위기를 연출한다.<그림 30>

고전적 성당은 스테인드 그라스를 통하여 빛을 실내로 끌어 들여 신비로운 공간을 연출하였는데, 꼬르뷰제는 색유리를 통과하는 빛이 아닌 채색된 벽을 타고 흘러내리는 빛을 이용하여 종교적 공간의 장엄을 구현하였다.

롱상성당은 그 형태와 빛의 연출이 꼬르뷰제가 그 이전에 사용하던 방법과 다른 점이 많다. 우선 기하학을 벗어나 자유로운 곡선이 건축전체의 개념으로 사용된 것이 특이하며, 다음으로 창을 통해 들어오는 직사광선을 연출한 점이 다른 공간의 빛과 다르다.



<그림 31> 르 꼬르뷰제, 롱상성당 내부, 1954



<그림 32> 르 꼬르뷰제, 롱상성당 내부, 1954

롱상은 스위스 국경도시 벨포에서 약 21km 떨어져 있으며 성당은 롱상마을 외곽 산 정상에 위치하고 있다. 1954년에 지어졌고 약 200명이 미사를 드릴 수 있는 공간과 1000명 정도가 야외미사를 드릴 수 있도록 설계가 되었다.

롱상성당 내부공간에 들어가면 외부의 천정면이 실내에 그대로 유입되었다. 노출콘크리트 면이 그대로 실내 천정면으로 사용되어 벽면의 흰색과 명확하게 구분된다.<그림 31> 천정은 중앙부가 볼록한 곡선으로 벽체와 만나는 부분이 들어 올려져 바깥으로 흘러 나간다. 역시 벽체와 천정이 만나는 부분은 떨

어져있어 사이로 빛이 유입된다.

내부 공간의 백미는 한쪽 벽면을 각기 다른 깊이와 모양의 창과 그 창에 설치된 스테인드그라스를 통하여 들어오는 빛의 향연이다. 그러나 사진에서 보여주는 잔상의 효과를 실제로는 볼 수 없다.<그림 32>

창의 모습은 벽 두께가 두꺼운 고대 성벽에 창을 만드는 방법으로 내부에서 창 주위에 경사를 주어 개구부를 만드는 방법을 사용하였다. 벽 두께가 상당히 두껍기 때문에 창문에 깊이 있는 공간이 형성되고 이로 인해 빛이 실내로 유입되는 거리가 멀게 되어 부드러운 빛을 만드는데, 이는 라푸렛 수도원의 빛의 대포와 같은 효과를 발휘한다.<그림 32>

또한 유입되는 빛은 창문에 설치된 스테인드그라스를 통하여 색이 있는 빛으로 실내에 유입된다. 스테인드그라스의 그림은 중세 고딕성당에 설치된 성경이야기와는 다른 현대적 감각의 그림과 글씨로 장식되어있다.<그림 33>

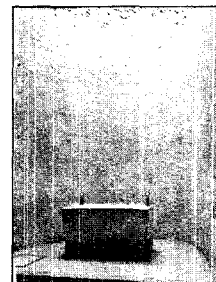
빛이 효과를 극대화하기 위하여 전체 벽면에서 창의 면적은 적으나 두꺼운 벽체를 이용한 내부와 외부에서 창 크기가 다른 형식은 내부에서 개구부로 느껴지는 부분은 상대적으로 크게 느끼게 한다.

개인 기도 공간에서는 좁고 높은 공간을 만들어 상부에서 벽을 타고 흘러내려오는 빛을 만들었다. 마치 성령이 빛을 타고 천상에서 내려오는 것과 같은 감동을 주는 공간으로 역시 빛에 색을 첨가하여 그 효과를 더해준다.<그림 34>

종교공간은 빛의 극적인 효과를 위하여 좀 어둡게 연출 하며, 빛이 들어오는 통로에 공간적 깊이를 주어 그 신비감을 더하고 있다. 그리고 빛에 색을 주어 그 극적인 효과를 극대화 한다.



<그림 33> 르 꼬르뷰제, 롱상 성당 스테인드 그라스, 1954



<그림 34> 르 꼬르뷰제, 롱상 성당 개인기도실, 1954

### 3.4. 입면과 빛

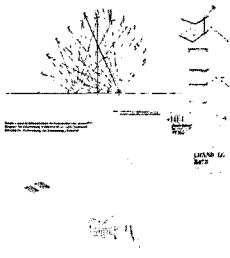
구조와 독립된 입면은 건축에서 빛의 유입에 대한 개념을 바꾸어 놓았다. 고전 건축에서는 실내에 많은 빛을 끌어들이기 위하여 창을 크게 만드는 방법을 찾았지만, 이제 근대건축에서는 입면에서 빛을 어떻게 막는가에 대한 방법을 찾게 되었다. 그리고 이러한 연구는 입면에 빛을 이용한 볼륨의 다양한 연출을 가능하게 하였다.

르 꼬르뷰제가 처음으로 외부에서 들어오는 빛을 조절하기 위한 방법으로 생각한 것은 발코니 이었다. 튀니지에 계획한

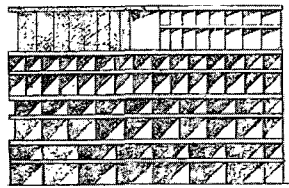


카르타주 주택 계획안에서 북아프리카의 강렬한 빛이 실내에 유입되는 것을 막기 위해 사용한 방법으로 사방으로 튀어나온 발코니는 지중해의 강렬한 빛을 간접적으로 차단해 준다.

이후 입면에서 빛을 유입하는 방법에 대한 본격적인 시도는 샹디갈 프로젝트를 하며 시작된다. 인도 기후의 특성상 강렬한 햇빛과 실내공간의 원활한 통풍은 인도 건축에서 고려해야 할 필수조건이기 때문에 르 꼬르뷔제의 돔-이노 이론과 빛의 연구가 결합된 가장 적절한 형태의 르 꼬르뷔제 스타일이 만들어 졌다.



<그림 35> 르 꼬르뷔제, 그림자타워 연구, 1957



<그림 36> 르 꼬르뷔제, 그림자타워 입면연구, 1957

르 꼬르뷔제는 입면에서 햇빛을 가리는 수직 루버를 '브리스-솔레이유'(BRISE-SOLEIL) 라는 세 이름을 지었다. 햇빛을 부순다는 의미다. 단순히 햇빛을 가리는 것이 아니라 햇빛을 부수어 간접광선이 실내로 유입되도록 고안된 장치다.

브리스-솔레이유를 만들기 위하여 그림자 타워를 만들고 빛의 유입에 대한 면밀한 연구를 통하여 각도와 크기, 간격등을 결정하였다.<그림 35, 36>

단순한 벽체는 빛을 차단하여 실내에 빛의 유입을 막는다. 그러나 브리스-솔레이유는 입면에 실내·외를 가르는 또 다른 공간의 쉼을 만들어 실내에 들어오는 빛에 시간을 결합시켰다. 실내로 유입되는 빛은 공간의 쉼을 지나오는 동안 약화되고 산란되어 부드러운 빛으로 들어온다.

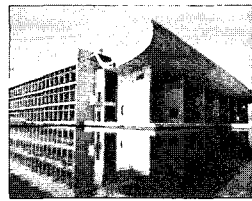
그리고 빛이 유입되는 공간의 쉼은 빛에 의한 그림자 효과와 더불어 다양한 입체적 입면 디자인을 가능하게 하고 내·외부 공간이 연계되는 역할도 한다. 벽체가 내·외부 공간을 단절 하던 고전건축과 다르게 내외부 공간이 연계되어 상호 소통하는 모습은 근대건축의 커다란 특징이다.

샹디갈 국회의사당 건물은 이러한 모습이 표현된 대표적 건물이다. 4개의 입면에 모두 브리스-솔레이유를 설치하여 기능에 따라 다른 모습으로 표현하였다.<그림 37>

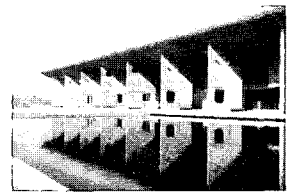
연못을 건너 진입하는 정면은 거대한 수직벽이 열주와 같이 서있어 곡선의 지붕을 받치고 있는 공간을 지나 환관에 다다른다. 브리스-솔레이유를 과장되게 표현하여 내·외부 공간을 연결하는 전이 공간을 만들어 국회의사당 진입공간으로의 위엄과 장중함을 보여준다.<그림 38> 특히 수면에 비추어진 건

물의 모습과 수직벽을 따라 깊숙이 내부로 따라 들어가는 그림자는 공간의 깊이를 충분히 느끼게 해준다.

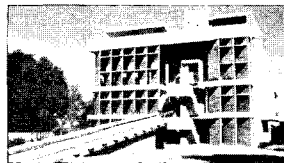
국회의사당의 남서측, 북서측은 사무실 기능이 위치한다. 입면의 브리스-솔레이유는 서향의 햇빛을 막기 위해 적절한 각도로 각각의 층을 구분하여 밀집된 형태로 배치되었다. 북동측은 또 다른 각도로 배치하여 각각의 방향과 기능에 따라 브리스-솔레이유를 적절하게 디자인하였다. 그리고 그에 따른 그림자 효과는 건축이 단순한 상자가 아닌 공간을 담은 용기임을 보여주며 내부의 공간이 외부공간과 서로 상호 관입하여 관계를 맺고 있는 현상을 보여준다.



<그림 37> 르 꼬르뷔제, 샹디갈 국회의사당, 1961



<그림 38> 르 꼬르뷔제, 샹디갈 국회의사당, 1961



<그림 39> 르 꼬르뷔제, 아메다바드 방직협회, 1964



<그림 40> 르 꼬르뷔제, 빌라 쇼드한, 아메다바드, 1966

빌라 쇼드한과 아메다바드 방직협회 건물은 입면이 더 이상 내·외부를 가르는 장벽이 아닌란 것을 여실히 보여준다. 브리스-솔레이유는 그림자 효과로 입면의 볼륨감을 주는 동시에 내·외부 공간의 경계를 모호하게 하는 또 다른 공간의 쉼을 만들고 있다. 이미 견고한 경계가 허물어진 입면에 내부공간의 진입은 램프와 계단을 타고 자연스럽게 진행된다. 하바드대학 시각예술센터도 같은 개념을 표현한다.

근대건축의 입면에서는 빛은 이미 존재한다. 그 빛을 막는 방법으로 입면의 개념이 바뀌었다. 그리고 빛이 실내에 유입되는 경계에 다른 공간의 쉼이 생성되어 빛의 연출이 가능하게 되었다. 그 공간을 지나는 빛에 시간의 개념이 더해지게 된 것이다.

현대 건축에서는 이중 외피를 도입하고 이 공간을 인위적으로 만들어 다양한 표현 방법으로 이용하며 실내환경을 위한 공간으로 사용하기도 한다.

## 4. 결론

이상 위에서 고찰한 내용을 종합하면 다음과 같다.

르 꼬르뷔제가 그의 건축에서 공간 연출을 위하여 사용한 빛이 근대 이전 건축과 비교하여 확연히 다른 점은 첫째 벽을 타고 흘러들어오는 간접광선을 사용하였다. 빛이 들어오는 광원은 감추어져 보이지 않고 산란된 빛을 사용하여 공간의 분위기를 연출하였다.

둘째, 동선을 유도하기 위한 지시도구로 동선의 전면에 빛의 강약을 이용한 연출을 하였는데, 특히 건축적 산책로에서 동선을 유도하여 공간속을 여행하도록 하기 위한 장치로서 커다란 역할을 하였다.

셋째, 공간에 오브제를 강조하여 공간을 연출할 경우 오브제에 빛을 주어 연출하였다. 르 꼬르뷔제 건축 공간은 정적인 공간으로 주어진 공간 속에 여러 가지 오브제와 사건이 있고 그 사이를 천천히 다니며 감상하는 개념이기 때문에 공간속의 오브제가 중요한 공간구성요소이며, 이러한 오브제를 더 강조하는 수단으로 빛을 비추는 연출방법을 사용하였다.

넷째, 입면에서 브리스 솔레이유를 사용하여 음영을 만들어 입면의 볼륨감을 주었고 동시에 내 외부 공간을 이어주는 전이 공간을 만들었다. 고전건축의 벽체는 내 외부 공간을 단절하는 요소이었지만 근대건축 입면은 브리스 솔레이유나 발코니등을 연출하여 입면공간에 여러 켜를 만들었다. 이러한 입면공간은 건축 내외부에 대한 공간적 연계를 만들어 공간의 경계를 넘어서 상호 소통하는 건축공간을 만들었다.

이상과 같이 르 꼬르뷔제 건축공간에서 보여준 빛의 연출은 근대이전과 다른 새로운 방법으로 현대 건축은 이러한 근대건축 공간과 빛의 연출에 그 기본을 두고 있다.

추후 이러한 근대건축 빛과 공간의 연출 방법이 현대 건축에 어떻게 발전되어 쓰이고 있는지 연구가 계속되어야 한다.

9. Stanislaus von Moos, Le Corbusier : l'Architecture et son Mythe, Horizon de France, Paris, 1980
10. Paul V Turner, La Formation de Le Corbusier : Idéalisme & Mouvement Moderne, Macula, Paris, 1987
11. Le Corbusier Une Encyclopédie, Catalog de l'Exposition "L'avature Le Corbusier" d'octobre 1987 à janvier 1988, dans CCI, Edition du Centre Pompidou/CCI, Paris, 1987
12. Colin Rowe et Robert Slutzky, Transparence Réelle et Virtuelle, les Edition du Demi-Cercle, 1992

<접수 : 2006. 4. 25>

## 참고문헌

1. Le Corbusier OEvre complète, Volumel-8, Les Editions d'Architecture Zurich,
2. Geoffrey H Baker , Le Corbusier : An Analysis of Form, Van Nostrand Reinhold, Wokingham, 1985
3. Tim Benton , Les Villas de Le Corbusier : 1920-1930, Philippe Sers, Paris, 1979
4. Henry Ciriani, L'espade de l'Architecture Moderne, Rapport du Ministère de l'Urbanisme du Logement et de Transport, 1989
5. Willan J.R. Curtis, Modern Architecture since 1900, Phaidon, Oxford, 1982
6. Siegfried Giedion, Espace Temps Architecture, Denoël/Gontier, Paris, 1978
7. Charles Jencks, Le Corbusier and the Tragic View of Architecture, Penguin Books, Harmondsworth, 1987
8. Anatole Koppe, Quand le Moderne n'était pas un style mais une cause, Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, 1988