

Abstract

In this study I draw on phenomenological concepts from film theory to rethink spatial perception, spatial experience and how these are described. In contrast to the object-centered, physical-static vocabulary of architecture, we need an expansion of perspective and conceptualization, so as to enable a description of the subjective sensual *experience* of architectural space: Only with such an expansion of descriptive possibilities that capture the architecturally-experiencing person in his or her complex, moving, sensing, interactive corporeality, can we descriptively account for the (individual) architectural *experience*. The starting point of my argument here is that film and architecture have three conceptual interfaces in terms of how they are experienced, being also those basic concepts of phenomenology: space/time, corporeality, and materiality. Focusing on these concepts, this thesis examines processes of film experience in avant-garde and experimental films and contrasts them with processes of experience and perception of architecture, and with the production of embodied experience in both. The aim is not a systematic description of processes of reception, but an interdisciplinary comparison of the *aesthetic expressibility* of experience in the art form of film and architecture (see 2.1.3). A phenomenological approach to the experience and perception of architecture holds the potential to enable a consideration of the relationships between architecture and those who experience it; such an approach is no longer conceptualized as merely static-functional, but rather in terms of a dynamic process in which perception, sensation, and understanding interact. Like film, architectural experience is an event in which intertwined perceptions and reflexive behavior are processed. Architectural and film experiences are embodied, affective, and dynamic perceptual processes that are realized in and through experience and perception. This study tries to grasp how meaning can emerge in such processes on the basis of three filmic case-studies, with the aim of also making this generation of meaning fruitful for the description of architecture.

The methodological approach of this study is to bring together concepts from film theory applied in different fields under a common point of view, alongside a simultaneous case-study investigation. These two approaches are pursued in parallel, with the highlighted approaches of the studied sources leading to a deeper understanding in the case-study investigations. The case-studies exclusively focus on avant-garde and experimental film. There are made according to the three interfaces of film and architecture in relation to perception defined above: space/time, corporeality, and materiality.

I: Space/Time, Hans Richter: *Rhythm 21* (1921)

II: Corporeality, Maya Deren/Talley Beatty: *A Study in Choreography for Camera* (1945)

III: Materiality, Ken Jacobs: *Window* (1964)

In the case-studies, I use a phenomenological orientation to these films, taking into account the Deleuzian approach which highlights new aspects of the body, the corporeal and the sensual by distinguishing two forms of images in cinema. In doing so, they encourage us to engage with the haptic, tactile, and sensorimotor in the filmic experience, alongside the visual, and this directs the analysis of film from production to reception. These filmic forms have been received as cinematic works of art and are interpreted as such in this thesis. The examination of the case-studies closely follows this literature and references it both in the text and in the footnotes. I weave knowledge of architectural theory, drawing on both my own research and practice, into this examination of the filmic works. The selection of filmic works was made during an extensive search of the film archives of the Carpenter Center at Harvard University. Their viewing and evaluation took place under cinematographic and post-cinematographic conditions.

Zusammenfassung

Die vorliegende Studie versteht sich als Versuch, Ansätze und phänomenologische Konzepte aus der Filmtheorie und Filmphilosophie für die Beschreibung von Architekturerfahrung aufzuarbeiten und bereitzustellen. Eine phänomenologische Betrachtung der Architekturerfahrung, sowie der Vergleich mit der Filmerfahrung, birgt das Potential, die Beziehungen zwischen Architektur und den sie Erfahrenden als erlebende Menschen im Sinne eines dynamischen Prozesses zu verstehen, in dem Wahrnehmung, Empfindung und Verstehen zusammenspielen. Wie Film ist Architekturerleben ein Ereignis, indem sich verschränkte Wahrnehmungen und reflexives Verhalten vollziehen. Für eine Beschreibung der Architekturerfahrung benötigen wir eine Erweiterung der Sichtweise und der Begrifflichkeiten: Nur mit einer solchen Erweiterung der Beschreibungsmöglichkeiten, die den Architekturerfahrenden in seiner bewegten, sinnlichen, interaktiven, komplexen Körperlichkeit erfassen, können wir die (individuelle) Architekturerfahrung berücksichtigen. Argumentativer Ausgangspunkt ist dabei, dass Film und Architektur drei konzeptuelle Schnittstellen hinsichtlich ihrer Erfahrbarkeit aufweisen, die gleichzeitig Grundbegriffe der Phänomenologie sind: Raum/Zeit, Körperlichkeit und Materialität. Auf jene Konzepte hin untersucht die vorliegende Arbeit Prozesse der Filmerfahrung in Avantgarde- und Experimentalfilmen und stellt sie Erfahrungs- und Wahrnehmungsprozessen von Architektur, sowie die Entstehung körperlicher Erfahrung gegenüber. Es wird keine systematische Beschreibung von Rezeptionsprozessen angestrebt, sondern ein interdisziplinärer Vergleich der ästhetischen *Erfahrungsausdrückbarkeit* der Kunstform Film und der Architektur (siehe 2.1.3). Architektur- und Filmerfahrungen sind verkörperte, affektive und dynamische Wahrnehmungsvollzüge, der sich im Akt der Rezeption, der kinematischen Kommunikation, realisieren. Wie in dieser Kommunikation Bedeutung entstehen kann, versucht diese Studie exemplarisch an drei Filmkunstwerken zu fassen.

Das methodische Vorgehen dieser Studie ist das Zusammenführen von in verschiedenen Bereichen angelegtem Wissen aus der Filmtheorie und der Architekturtheorie unter einen gemeinsamen Blickpunkt, mit einer gleichzeitigen Fallbeispieluntersuchung. Diese beiden Vorgehensweisen werden gleichzeitig verfolgt, wobei die herausgestellten Ansätze der untersuchten Quellen zu einem tieferen Verständnis in den Fallbeispieluntersuchungen führt. Die Auswahl der Fallbeispiele schließt ausschließlich Werke aus der Kunstform des Films den Avantgarde- und Experimentalfilm ein. Sie erfolgt nach drei festgelegten Schnittstellen von Film und Architektur in Bezug auf die Wahrnehmung und Erfahrung:

I: Raum/Zeit, Hans Richter: *Rhythmus 21* (1921)

II: Körperlichkeit, Maya Deren/Talley Beatty: *A Study in Choreography for Camera* (1945)

III: Materialität, Ken Jacobs: *Window* (1964)

Das methodische Vorgehen bei der Untersuchung der Fallbeispiele ist filmphänomenologisch orientiert unter Einbeziehen von Konzepten, die den deleuzianischen Ansatz berücksichtigen, der sich für das Erleben von Film in seiner Gesamtheit interessiert. Diese Wahl begründet sich aus der gewählten Filmformen den Avantgarde- und Experimentalfilm, die zu filmischen Kunstwerken zählen und als solche in dieser Arbeit interpretiert werden. Die Untersuchung der Fallbeispiele erfolgt eng an dieser Literatur und flechtet Wissen der Architekturtheorie mit ein. Die Auswahl der Filmwerke erfolgte während einer umfangreichen Suche im Filmarchiv des Carpenter Center an der Harvard University, Ihre Sichtung und Auswertung fand unter kinematographischen und postkinematographischen Bedingungen statt.