



www.turkishstudies.net/turkishstudies

Turkish Studies

eISSN: 1308-2140

Research Article / Araştırma Makalesi



ANKARA SCIENCE
UNIVERSITY

Subjectification and Spatial Catharsis in the Dystopian City: An Analysis of Dark City (1998)

Distopik Kentte Özneleşme ve Mekansal Katarsis: Dark City (1998) Üzerine Bir Çözümleme

Seçil Seçal Sarıgül* - Fulya Güçlü**

Abstract: In modern cinematic narratives, dystopian urban representations produce multilayered experiential spaces that transform the subject's orientation, memory, and perception of reality. This study redefines spatial catharsis on a theoretical level by examining the existential problems produced by time-control mechanisms through cinematic space. In this context, the film *Dark City* (1998), in which spatial manipulations and urban transformations are depicted within a dystopian atmosphere, has been chosen as the focus of the research. The study aims to theoretically ground cinematic space within the context of power, place, and subjectification relations. The process of reconstructing the individual's mental integrity and completing their subjectification through spatial catharsis, under an oppressive control mechanism that systematically fragments spatial continuity and the sense of belonging, constitutes the core question of the research. The study is based on an interpretive paradigm aiming to explain how the process of spatial catharsis operates within cinematic space. In the study structured according to qualitative research methods, the film is analyzed through a visual-spatial approach using threshold scenes. In this context, Foucault's power-space approach, Deleuze's concepts of the time-image and any-space-whatever, and Norberg-Schulz's phenomenological theory of settlement are analyzed within a holistic framework alongside cinematic indicators. In the analysis, it was found that the indicators of light, perspective, texture, and scale embody the linear flow extending from the panoptic pressure on the urban labyrinth to the subjectification process of the individual. In this regard, a reading model is proposed regarding an gradual process of subjectification and spatial catharsis, in which artificial urban boundaries dissolve in the face of the subject's mental dynamism, giving rise to a genuine experience of place. In conclusion, this study demonstrates that spatial catharsis is a phased process that unfolds through the stages of oppression, resistance, and phenomenological resettlement. In this regard, the research fills a conceptual gap

* Corresponding Author: Asst. Prof. Dr., Adana Alparslan Türkeş Science and Technology University, Faculty of Architecture and Design, Department of Architecture

Sorumlu Yazar: Dr. Öğr. Üyesi, Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü

ORCID <https://orcid.org/0009-0005-3710-0114>

sseccal@atu.edu.tr

** MSc Student, Adana Alparslan Türkeş Science and Technology University, Institute of Graduate School, Department of Architecture

Yüksek Lisans Öğrencisi, Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Bölümü

ORCID <https://orcid.org/0009-0001-2882-2861>

25800901001@ogr.atu.edu.tr

Cite as/ Atıf: Seçal Sarıgül, S. & Güçlü, F. (2026). Subjectification and spatial catharsis in the dystopian city: An analysis of *Dark City* (1998) / Distopik kentte özneleşme ve mekansal katarsis: *Dark City* (1998) üzerine bir çözümleme. *Turkish Studies*, 21(Ö1), 3197-3250. [Special Issue Dedicated to Prof. Dr. Mahmut Özer]. Ankara Bilim University Publications. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.94551>

Received/Geliş: 25 May/ Mayıs 2026

Accepted/Kabul: 15 September/ Eylül 2026

Published/Yayın: 20 September/ Eylül 2026

Checked by plagiarism software



at the intersection of cinema and architecture, offering an original interdisciplinary interpretive model that bridges the fields of cinema, architecture, and dystopian studies.

Keywords: Cinema and Architecture, Spatial Catharsis, Subjectification, Dystopian City, Dark City.

Öz: Modern sinema anlatılarında distopik kent temsilleri, öznenin yönelim, bellek ve gerçeklik algısını dönüştüren çok katmanlı deneyim alanları üretmektedir. Bu çalışma, zaman-denetim mekanizmalarının ürettiği varoluşsal sorunları sinematografik uzam üzerinden inceleyerek, mekansal katarsis kavramını kuramsal düzlemde yeniden tanımlamaktadır. Bu doğrultuda, mekansal manipülasyonların ve kentsel dönüşümün distopik bir atmosferde işlendiği Dark City (1998) filmi araştırmanın odak noktası olarak seçilmiştir. Çalışma, sinematografik mekanın iktidar, yer ve özneleşme ilişkileri bağlamında kuramsal olarak temellendirilmesini amaçlamaktadır. Mekansal sürekliliğin ve aidiyet duygusunun sistematik biçimde parçalandığı baskıcı bir denetim mekanizması altında, bireyin zihinsel bütünlüğünü yeniden yapılandırma ve mekansal katarsis aracılığıyla özneleşmesini tamamlama süreci, araştırmanın temel sorusunu oluşturmaktadır. Çalışma, mekansal katarsis sürecinin sinematografik mekanda nasıl işlediğini açıklamayı hedefleyen yorumsamacı bir paradigma üzerine kurulmuştur. Nitel araştırma doğrultusunda yapılandırılan çalışmada film, eşik sahneler üzerinden görsel-mekansal çözümleme yöntemiyle incelenmiştir. Bu kapsamda, Foucault'nun iktidar-mekan yaklaşımı, Deleuze'nün zaman-imge ve herhangi bir mekan kavramları ve Norberg-Schulz'un fenomenolojik yerleşme kuramı, sinematografik göstergelerle bütüncül bir çerçevede analiz edilmiştir. Analizde ışık, perspektif, doku ve ölçek göstergelerinin, kentsel labirent üzerindeki panoptik baskıdan bireyin özneleşme sürecine uzanan doğrusal akışı somutlaştırdığı saptanmıştır. Bu doğrultuda, öznenin zihinsel üstünlüğü karşısında yapay kentsel sınırların çözüldüğü ve gerçek bir yer deneyiminin olduğu aşamalı bir özneleşme ve mekansal katarsis sürecine ilişkin bir okuma modeli sunulmuştur. Sonuç olarak bu çalışma, mekansal katarsisin baskı, direniş ve fenomenolojik yeniden yerleşme evreleri üzerinden işleyen aşamalı bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma bu yönüyle, sinema-mimarlık arakesitindeki kavramsal boşluğu doldurarak, sinema, mimarlık ve distopya çalışmaları arasında özgün bir disiplinlerarası okuma modeli sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sinema ve Mimarlık, Mekansal Katarsis, Özneleşme, Distopik Kent, Dark City

Structured Abstract:**Purpose of the Study**

In modern cinematic narratives, dystopian urban representations generate multilayered environments that transform the subject's orientation, memory, and perception of reality. As cinema and architecture articulate space and time to produce emotionally shaped lived environments, space ceases to be a static backdrop and positions the subject as an active agent who experiences a cathartic release through integration with narrative space. However, existing scholarship on cinema and architecture has predominantly discussed spatial experience through concepts such as atmosphere, affect, and haptic space, while the relationship between catharsis and spatial production remains conceptually fragmented and empirically underexamined; catharsis is typically reduced to viewer experience, and its structuring through spatial and cinematographic components remains insufficiently explained. This study aims to redefine the concept of catharsis, which in classical theory is reduced to a purely narrative, character-focused, or psychological level of purgation, as spatial catharsis within a theoretical framework by examining the existential problems produced by time-control mechanisms through cinematic space. The film *Dark City* (1998) has been chosen as the focal point of the research for its unique potential to analyse space-subject interaction through the continuous physical transformation of the urban fabric. The main question of the research is to reveal how it is possible to reconstruct the mental integrity of the individual and complete their subjectivation through spatial catharsis under an oppressive control mechanism in which spatial continuity and the sense of belonging are systematically fragmented and the city evolves into a giant cinematic screen devoid of meaning and memory—thereby demonstrating that cinematic space is not merely a background but a site of resistance. In this framework, spatial catharsis is conceptualised not as a moment of psychological relief but as a phased ontological transformation of the subject.

Method

Rather than testing whether spatial catharsis exists, this study adopts an interpretive qualitative paradigm aimed at explaining how this process operates through cinematic space (Denzin & Lincoln, 2011), examining spatial catharsis as a three-phase threshold process — spatial oppression, resistance/cathartic confrontation, and phenomenological re-settlement — read through three theoretical planes: Foucault's disciplinary power, Deleuze's time-image, and Norberg-Schulz's phenomenology of settlement. A cinematic space analysis model is adopted to examine phenomena within this multilayered framework. Through purposive sampling based on two criteria — theoretical diversity (representing all three planes) and narrative distribution (sampling oppression, resistance, and phenomenological resettlement phases) — 16 film frames were identified as the dataset from *Dark City* (1998), distributed across four analytical sequences ("Urban Arrangement", "Memory and Space", "Orientation in the Labyrinth", and "Shell Beach and Catharsis"), each represented by four threshold frames. These frames symbolise the character's movement under panoptic surveillance, moments where the time-image regime crystallises, and the subject's existential struggle to anchor themselves. Scene-based visual-spatial analysis was used to decipher the ideological and spatial connections between cinematic tools and theoretical concepts (power, time-image, spirit of place) at a micro level, identifying indicators of spatial catharsis through light, perspective, texture, and scale.

Findings and Discussion

As a result of the visual-spatial analysis, it was determined that the indicators of light, perspective, texture, and scale in the film embody the linear flow extending from the panoptic pressure on the urban labyrinth to the individual's process of subjectification. When the findings were related to the theoretical framework, four sequential sequences articulating a three-component catharsis model — spatial oppression, spatial resistance and cathartic confrontation, and phenomenological resettlement — were identified, with the resistance component distributed across two sequences: one addressing memory's temporal rupture ("Memory and Space") and the other addressing spatial orientation crisis ("Orientation in the Labyrinth"). In the "Urban Arrangement" sequence (primary plane: Foucault), panoptic light emanating from a single centre and hierarchical architectural scale exposed the character to the gaze of power, constituting the oppression phase. In the "Memory and Space" sequence (primary plane: Deleuze), the crystal-image and modulated memory indicators — reinforced by the worn texture of the photographs handled by the subject — revealed how temporal rupture traps the subject in an artificial past, while the first traces of cathartic awakening became visible through the subject's deciphering of spatial artificiality. In the "Orientation in the Labyrinth" sequence

(primary plane: Norberg-Schulz), perspective distortions and fragmented lighting — read through Deleuze's concept of any-space-whatever — demonstrated how disorientation deepens into existential crisis — while simultaneously triggering the mental resistance that initiates the cathartic process. In the “Shell Beach and Catharsis” sequence (primary plane: Norberg-Schulz; secondary: Deleuze and Foucault), natural daylight, an opening horizon line, the asymmetry between human and macro scale, and organic texture together completed the phenomenological re-settlement phase, in which the subject re-establishes *genius loci* and transforms from a docile body into a constitutive agent who recreates space through their own memory. Taken together, these four sequential sequences demonstrate that spatial catharsis is not a single terminal moment but a necessary chain of oppression–resistance–liberation that each phase renders possible.

Conclusion

Consequently, the study reveals the unsettling effects of dystopian urban representations on an individual's perception of reality, memory, and belonging, thereby demonstrating that spatial catharsis in cinema is a holistic process completed by the subject's reconstruction of space through their own memory as a constitutive agent. It has been demonstrated that the cathartic experience is based on the subject's ontological encounter with space. This diverges from existing scholarship on *Dark City*, which has predominantly read the film through film noir aesthetics, lighting design, archetypal topography, urban identity crisis, memory/identity, or atmospheric semiotics, without theorising space, power, and subjectification as a unified process; the study closes this gap by integrating Foucauldian, Deleuzian, and phenomenological readings within a single interpretive model. The research constructs a strong interdisciplinary platform for discussion between cinema, architecture, and dystopian literature by offering an original methodological proposal to read the sensory dimensions of film space through the analysis of architectural elements and cinematic indicators (light, scale, texture, and perspective). This model is extendable to other dystopian and cyberpunk cinematic representations and could be further developed through multimodal analysis incorporating auditory indicators alongside the visual ones employed here.

Keywords: cinema and architecture, spatial catharsis, subjectification, dystopian city, dark city.

ملخص منظم:

الغرض من الدراسة

في السرد السينمائي المعاصر، تولد التمثيلات الحضرية الديستوبية بيانات متعددة الطبقات تعمل على تغيير توجه الفرد وذاكرته وإدراكه للواقع. وبما أن السينما والهندسة المعمارية تعملان على صياغة المكان والزمان لإنتاج بيانات معيشية مشكّلة عاطفياً، فإن المكان يتوقف عن كونه مجرد خلفية ثابتة، ويضع الفرد في موقع الفاعل النشط الذي يختبر تقريباً كاثارياً من خلال اندماجه مع الفضاء السردى. ومع ذلك، فقد ركزت الدراسات الحالية في مجالي السينما والعمارة في الغالب على مناقشة التجربة المكانية من خلال مفاهيم مثل «الجو» و«التأثير العاطفي» و«الفضاء اللامسي»، في حين تظل العلاقة بين «التنفس» والإنتاج المكاني مجردة من الناحية النظرية وغير مدروسة بشكل كافٍ من الناحية التجريبية؛ فعادةً ما يُختزل «التنفس» إلى تجربة المشاهد، ولا يزال تفسير هيكلته من خلال المكونات المكانية والسينمائية غير كافٍ. تهدف هذه الدراسة إلى إعادة تعريف مفهوم الكاثاريسيس «الذي يُختزل في النظرية الكلاسيكية إلى مستوى تطهير سردي بحت أو يركز على الشخصية أو نفسي، باعتباره «كاثاريسيساً مكانياً» ضمن إطار نظري، وذلك من خلال دراسة المشكلات الوجودية التي تنتج عن آليات التحكم في الزمن عبر الفضاء السينمائي. وقد تم اختيار فيلم «دارك سيتي» (1998) ليكون محور البحث نظراً لإمكاناته الفريدة في تحليل التفاعل بين الفضاء والذات من خلال التحول المادي المستمر للنسيج الحضري. السؤال الرئيسي للبحث هو الكشف عن كيفية إعادة بناء السلامة العقلية للفرد وإكمال تأنيقه» من خلال «التطهير المكاني» في ظل آلية تحكم قمعية يتم فيها تجزئة الاستمرارية المكانية والشعور بالانتماء بشكل منهجي، وتتطور المدينة لتصبح شاشة سينمائية عملاقة خالية من المعنى والذاكرة — مما يثبت أن الفضاء السينمائي ليس مجرد خلفية بل موقع للمقاومة. في هذا الإطار، لا يُنظر إلى التنفس المكاني على أنه لحظة من الراحة النفسية، بل على أنه تحول وجودي تدريجي للذات.

المنهج

بدلاً من اختبار ما إذا كان التنفس المكاني موجوداً أم لا، تتبنى هذه الدراسة نموذجاً تفسيريّاً نوعياً يهدف إلى شرح كيفية حيث تُدرس عملية التنفس المكاني باعتبارها (Denzin & Lincoln, 2011) عمل هذه العملية من خلال الفضاء السينمائي عملية عتبة من ثلاث مراحل — القمع المكاني، والمقاومة/المواجهة التنفسية، وإعادة التوطين الظاهري — تُقرأ من خلال ثلاثة مستويات نظرية: السلطة التأديبية لفوكو، وصورة الزمن لدولوز، وظواهرية الاستقرار لنوربرغ-شولز. يتم اعتماد نموذج تحليل

الفضاء السينمائي لدراسة الظواهر ضمن هذا الإطار متعدد الطبقات. من خلال أخذ العينات الهادفة بناءً على معيارين — التنوع النظري (الذي يمثل المستويات الثلاثة جميعها) وتوزيع السرد (أخذ عينات من مراحل القمع، والمقاومة، وإعادة التوطين الظاهري) تم تحديد 16 إطارًا سينمائيًا كمجموعة بيانات من فيلم «دارك سيتي» (1998)، موزعة عبر أربعة تسلسلات تحليلية («الترتيب — الحضري»، «الذاكرة والمكان»، و«التوجيه في المتاهة»، و«شاطئ شيل والتنقيس»؛ يمثل كل منها أربعة إطارات عتية. ترمز هذه الإطارات إلى حركة الشخصية تحت المراقبة البانوبتيكية، واللحظات التي يتبلور فيها نظام الصورة-الزمنية، والصراع الوجودي للفرد من أجل ترسيخ وجوده. استُخدم التحليل البصري-المكاني القائم على المشاهد لفك رموز الروابط الأيديولوجية والمكانية بين الأدوات السينمائية والمفاهيم النظرية (السلطة، والصورة الزمنية، وروح المكان) على المستوى الجزئي، مع تحديد مؤشرات التنقيس المكاني من خلال الضوء، والمنظور، والملمس، والحجم

النتائج والمناقشة

نتيجة للتحليل البصري-المكاني، تبين أن مؤشرات الضوء والمنظور والملمس والحجم في الفيلم تجسد التدفق الخطي الممتد من الضغط البانوبتيكي على المتاهة الحضرية إلى عملية إخضاع الفرد. وعندما رُبِطت النتائج بالإطار النظري، تم تحديد أربعة تسلسلات متتابعة توضح نموذجًا للتنقيس مكونًا من ثلاثة عناصر — القمع المكاني، والمقاومة المكانية، والمواجهة التنقيسية وإعادة التوطين الظاهري —، حيث توزع عنصر المقاومة على تسلسلين: أحدهما يتناول الانقطاع الزمني للذاكرة («الذاكرة: والمكان») والآخر يتناول أزمة التوجيه المكاني («التوجيه في المتاهة»). في تسلسل «الترتيب الحضري» (المستوى الأساسي فوكو)، كشف الضوء البانوبتيكي المنبثق من مركز واحد والمقياس المعماري الهرمي الشخصية لنظرة السلطة، مما شكّل مرحلة القمع. في تسلسل «الذاكرة والمكان» (المستوى الأساسي: دولوز)، كشفت الصورة البلورية ومؤشرات الذاكرة المعدلة — التي عززتها النسيج البالي للصور الفوتوغرافية التي يتعامل معها الفاعل — كيف يحبس الانقطاع الزمني الفاعل في ماضٍ مصطنع بينما أصبحت الآثار الأولى للاستيقاظ الكاثارتي مرئية من خلال فك الفاعل لشفرة الاصطناعية المكانية. في تسلسل «التوجيه في المتاهة» (المستوى الأساسي: نوربرغ-شولز)، أظهرت تشوهات المنظور والإضاءة المجزأة — التي تُقرأ من خلال مفهوم دولوز لـ«أي فضاء كان» — كيف يتعمق الارتباك ليصبح أزمة وجودية — بينما يُحفز في الوقت نفسه المقاومة العقلية التي تطلق عملية التنقيس. في تسلسل «شاطئ الصدف والتنقيس» (المستوى الأساسي: نوربرغ-شولز؛ الثانوي: دولوز وفوكو)، أكمل ضوء النهار الطبيعي، وخط الأفق المفتوح، وعدم التناسق بين النطاق البشري والنطاق الكلي، والملمس العضوي معًا مرحلة إعادة التوطين الظاهرية، التي يعيد فيها الفاعل تأسيس روح المكان ويتحول من جسد مطيع إلى فاعل تأسيسي يعيد خلق الفضاء من خلال ذاكرته الخاصة. وبشكل إجمالي، تُظهر هذه التسلسلات الأربعة أن الكاثاريسيس المكاني ليس لحظة نهائية واحدة، بل سلسلة ضرورية من القمع — المقاومة — التحرر، تجعل كل مرحلة منها ذلك ممكنًا

الخلاصة

وبالتالي، تكشف الدراسة عن الآثار المعقدة للتمثيلات الحضرية الديستوبية على إدراك الفرد للواقع والذاكرة والانتماء مما يثبت أن الكاثاريسيس المكاني في السينما هو عملية شاملة تكتمل بإعادة بناء الفرد للفضاء من خلال ذاكرته الخاصة بصفته فاعلاً تأسيسياً. وقد ثبت أن التجربة الكاثارسية تستند إلى لقاء الفرد الوجودي مع الفضاء. ويختلف هذا عن الدراسات الأكاديمية الحالية، حول فيلم «دارك سيتي»، التي قرأت الفيلم في الغالب من خلال جماليات أفلام النوار، وتصميم الإضاءة، والطوبوغرافيا النموذجية وأزمة الهوية الحضرية، والذاكرة/الهوية، أو السيميائية الجوية، دون وضع نظرية للفضاء والسلطة والتأنيث كعملية موحدة؛ وتسد هذه الدراسة هذه الفجوة من خلال دمج القراءات الفوكودية والديلوزية والظواهرية ضمن نموذج تفسيري واحد. يبني هذا البحث منصة قوية متعددة التخصصات للنقاش بين السينما والعمارة والأدب الديستوبي من خلال تقديم اقتراح منهجي أصيل لقراءة الأبعاد الحسية لمساحة الفيلم عبر تحليل العناصر المعمارية ومؤشرات السينمائية (الضوء، والحجم، والملمس، والمنظور). ويمكن توسيع نطاق هذا النموذج ليشمل تمثيلات سينمائية ديستوبية وسبيربانك أخرى، كما يمكن تطويره بشكل أكبر من خلال تحليل متعدد الوسائط يدمج المؤشرات السمعية إلى جانب المؤشرات البصرية المستخدمة هنا

الكلمات المفتاحية: السينما والعمارة، التنقيس المكاني، إضفاء الطابع الذاتي، المدينة الديستوبية، المدينة المظلمة

Résumé Structuré:

Objectif de l'étude

Dans les récits cinématographiques modernes, les représentations urbaines dystopiques génèrent des environnements à plusieurs niveaux qui transforment l'orientation, la mémoire et la perception de la réalité du sujet. Alors que le cinéma et l'architecture articulent l'espace et le temps pour produire des environnements vécus façonnés par les émotions, l'espace cesse d'être une simple toile de fond statique et positionne le sujet comme un agent actif qui vit une libération cathartique grâce à son intégration dans l'espace narratif. Cependant, les travaux universitaires existants sur le cinéma et l'architecture ont principalement abordé l'expérience spatiale à travers des concepts tels que l'atmosphère, l'affect et l'espace haptique, tandis que la

relation entre la catharsis et la production spatiale reste conceptuellement fragmentée et insuffisamment étudiée sur le plan empirique ; la catharsis est généralement réduite à l'expérience du spectateur, et sa structuration par le biais de composantes spatiales et cinématographiques reste insuffisamment expliquée. Cette étude vise à redéfinir le concept de catharsis – qui, dans la théorie classique, est réduit à un niveau de purification purement narratif, centré sur les personnages ou psychologique – en tant que catharsis spatiale au sein d'un cadre théorique, en examinant les problèmes existentiels engendrés par les mécanismes de contrôle du temps à travers l'espace cinématographique. Le film *Dark City* (1998) a été choisi comme objet central de la recherche en raison de son potentiel unique à analyser l'interaction entre l'espace et le sujet à travers la transformation physique continue du tissu urbain. La question principale de cette recherche est de mettre en lumière comment il est possible de reconstruire l'intégrité mentale de l'individu et d'achever sa subjectivation par le biais de la catharsis spatiale, sous un mécanisme de contrôle oppressif dans lequel la continuité spatiale et le sentiment d'appartenance sont systématiquement fragmentés, et où la ville se transforme en un écran cinématographique géant dépourvu de sens et de mémoire — démontrant ainsi que l'espace cinématographique n'est pas simplement un décor, mais un lieu de résistance. Dans ce cadre, la catharsis spatiale est conceptualisée non pas comme un moment de soulagement psychologique, mais comme une transformation ontologique progressive du sujet.

Méthode

Plutôt que de vérifier l'existence de la catharsis spatiale, cette étude adopte un paradigme qualitatif interprétatif visant à expliquer comment ce processus opère à travers l'espace cinématographique (Denzin & Lincoln, 2011), en examinant la catharsis spatiale comme un processus de seuil en trois phases — oppression spatiale, résistance/confrontation cathartique et réinstallation phénoménologique — lu à travers trois plans théoriques : le pouvoir disciplinaire de Foucault, l'image-temps de Deleuze et la phénoménologie de l'installation de Norberg-Schulz. Un modèle d'analyse de l'espace cinématographique est adopté pour examiner les phénomènes au sein de ce cadre à plusieurs niveaux. Grâce à un échantillonnage raisonné fondé sur deux critères — la diversité théorique (représentant les trois plans) et la répartition narrative (échantillonnant les phases d'oppression, de résistance et de réinstallation phénoménologique) —, seize images de film ont été identifiées comme ensemble de données issues de **Dark City** (1998), réparties en quatre séquences analytiques (« Urban Arrangement », « Mémoire et espace », « Orientation dans le labyrinthe » et « Shell Beach et catharsis »), chacune représentée par quatre images seuils. Ces images symbolisent le mouvement du personnage sous une surveillance panoptique, les moments où le régime de l'image-temps se cristallise, ainsi que la lutte existentielle du sujet pour trouver ses repères. Une analyse visuo-spatiale par scène a été utilisée pour déchiffrer les liens idéologiques et spatiaux entre les outils cinématographiques et les concepts théoriques (pouvoir, image-temps, esprit du lieu) à un niveau micro, en identifiant les indicateurs de catharsis spatiale à travers la lumière, la perspective, la texture et l'échelle.

Résultats et discussion

L'analyse visuo-spatiale a permis de déterminer que les indicateurs que sont la lumière, la perspective, la texture et l'échelle dans le film incarnent le flux linéaire s'étendant de la pression panoptique exercée sur le labyrinthe urbain au processus de subjectivation de l'individu. Lorsque ces résultats ont été mis en relation avec le cadre théorique, quatre séquences successives articulant un modèle de catharsis en trois composantes — oppression spatiale, résistance spatiale et confrontation cathartique, et réinstallation phénoménologique — ont été identifiées, la composante de résistance étant répartie sur deux séquences : l'une traitant de la rupture temporelle de la mémoire (« Mémoire et espace ») et l'autre de la crise d'orientation spatiale (« Orientation dans le labyrinthe »). Dans la séquence « Agencement urbain » (plan principal : Foucault), la lumière panoptique émanant d'un centre unique et l'échelle architecturale hiérarchique exposaient le personnage au regard du pouvoir, constituant ainsi la phase d'oppression. Dans la séquence « Mémoire et espace » (plan principal : Deleuze), l'image-cristal et les indicateurs de mémoire modulée — renforcés par la texture usée des photographies manipulées par le sujet — ont révélé comment la rupture temporelle piège le sujet dans un passé artificiel, tandis que les premières traces d'un éveil cathartique sont apparues à travers le déchiffrement par le sujet de l'artificialité spatiale. Dans la séquence « Orientation dans le labyrinthe » (plan principal : Norberg-Schulz), les distorsions de perspective et l'éclairage fragmenté — interprétés à la lumière du concept deleuzien d'« espace quelconque » — ont montré comment la désorientation s'aggrave jusqu'à devenir une crise existentielle, tout en déclenchant simultanément la résistance mentale qui initie le processus cathartique. Dans la séquence « Shell Beach et catharsis » (plan principal : Norberg-Schulz ; plan secondaire : Deleuze et

Foucault), la lumière naturelle, une ligne d'horizon qui s'ouvre, l'asymétrie entre l'échelle humaine et l'échelle macro, ainsi que la texture organique ont, ensemble, achevé la phase de réinstallation phénoménologique, au cours de laquelle le sujet rétablit le *genius loci* et se transforme d'un corps docile en un agent constitutif qui recrée l'espace à travers sa propre mémoire. Prises dans leur ensemble, ces quatre séquences démontrent que la catharsis spatiale n'est pas un moment terminal unique, mais une chaîne nécessaire d'oppression-résistance-libération que chaque phase rend possible.

Conclusion

Par conséquent, cette étude met en lumière les effets perturbateurs des représentations urbaines dystopiques sur la perception qu'a un individu de la réalité, de la mémoire et de l'appartenance, démontrant ainsi que la catharsis spatiale au cinéma est un processus holistique qui s'achève par la reconstruction de l'espace par le sujet, en tant qu'agent constitutif, à travers sa propre mémoire. Il a été démontré que l'expérience cathartique repose sur la rencontre ontologique du sujet avec l'espace. Cela s'écarte des travaux universitaires existants sur **Dark City**, qui ont principalement analysé le film à travers l'esthétique du film noir, la conception de l'éclairage, la topographie archétypale, la crise d'identité urbaine, la mémoire/identité ou la sémiotique atmosphérique, sans théoriser l'espace, le pouvoir et la subjectivation comme un processus unifié ; la présente étude comble cette lacune en intégrant des lectures foucaaldiennes, deleuziennes et phénoménologiques au sein d'un modèle interprétatif unique. Cette recherche établit une solide plateforme interdisciplinaire de discussion entre le cinéma, l'architecture et la littérature dystopique en proposant une approche méthodologique originale visant à analyser les dimensions sensorielles de l'espace cinématographique à travers l'étude d'éléments architecturaux et d'indicateurs cinématographiques (lumière, échelle, texture et perspective). Ce modèle est transposable à d'autres représentations cinématographiques dystopiques et cyberpunk et pourrait être approfondi par une analyse multimodale intégrant des indicateurs auditifs aux indicateurs visuels utilisés ici.

Mots-clés : cinéma et architecture, catharsis spatiale, subjectivation, ville dystopique, ville sombre.

Resumen Estructurado:

Objetivo del estudio

En las narrativas cinematográficas modernas, las representaciones urbanas distópicas generan entornos con múltiples capas que transforman la orientación, la memoria y la percepción de la realidad del sujeto. A medida que el cine y la arquitectura articulan el espacio y el tiempo para producir entornos vívidos moldeados emocionalmente, el espacio deja de ser un telón de fondo estático y sitúa al sujeto como un agente activo que experimenta una liberación catártica a través de la integración con el espacio narrativo. Sin embargo, los estudios existentes sobre cine y arquitectura han abordado predominantemente la experiencia espacial a través de conceptos como la atmósfera, el afecto y el espacio háptico, mientras que la relación entre la catarsis y la producción espacial sigue estando conceptualmente fragmentada y poco analizada empíricamente; la catarsis suele reducirse a la experiencia del espectador, y su estructuración a través de componentes espaciales y cinematográficos sigue sin explicarse de forma suficiente. El presente estudio tiene como objetivo redefinir el concepto de catarsis —que en la teoría clásica se reduce a un nivel de purga puramente narrativo, centrado en los personajes o psicológico— como catarsis espacial dentro de un marco teórico, mediante el análisis de los problemas existenciales generados por los mecanismos de control del tiempo a través del espacio cinematográfico. Se ha elegido la película **Dark City** (1998) como eje central de la investigación por su potencial único para analizar la interacción entre el espacio y el sujeto a través de la transformación física continua del tejido urbano. La pregunta principal de la investigación es revelar cómo es posible reconstruir la integridad mental del individuo y completar su subjetivación a través de la catarsis espacial bajo un mecanismo de control opresivo en el que la continuidad espacial y el sentido de pertenencia se fragmentan sistemáticamente y la ciudad se convierte en una gigantesca pantalla cinematográfica desprovista de significado y memoria, demostrando así que el espacio cinematográfico no es meramente un fondo, sino un lugar de resistencia. En este marco, la catarsis espacial se conceptualiza no como un momento de alivio psicológico, sino como una transformación ontológica gradual del sujeto.

Método

En lugar de comprobar si existe la catarsis espacial, este estudio adopta un paradigma cualitativo interpretativo destinado a explicar cómo opera este proceso a través del espacio cinematográfico (Denzin y Lincoln, 2011), examinando la catarsis espacial como un proceso de umbral en tres fases —opresión espacial, resistencia/confrontación catártica y reasentamiento fenomenológico— interpretado a través de tres planos teóricos: el poder disciplinario de Foucault, la imagen-tiempo de Deleuze y la fenomenología del asentamiento de Norberg-Schulz. Se adopta un modelo de análisis del espacio cinematográfico para examinar los fenómenos dentro de este marco multifacético. Mediante un muestreo intencional basado en dos criterios —la diversidad teórica (que representa los tres planos) y la distribución narrativa (que abarca las fases de opresión, resistencia y reasentamiento fenomenológico)—, se identificaron 16 fotogramas de la película **Dark City** (1998) como conjunto de datos, distribuidos en cuatro secuencias analíticas («Urban Arrangement», «Memoria y espacio», «Orientación en el laberinto» y «Shell Beach y catarsis»), cada una de ellas representada por cuatro fotogramas de referencia. Estos fotogramas simbolizan el movimiento del personaje bajo vigilancia panóptica, los momentos en los que se cristaliza el régimen de la imagen-tiempo y la lucha existencial del sujeto por encontrar un punto de anclaje. Se utilizó un análisis visual-espacial basado en escenas para descifrar las conexiones ideológicas y espaciales entre las herramientas cinematográficas y los conceptos teóricos (poder, imagen-tiempo, espíritu del lugar) a nivel micro, identificando indicadores de catarsis espacial a través de la luz, la perspectiva, la textura y la escala.

Resultados y discusión

Como resultado del análisis visual-espacial, se determinó que los indicadores de luz, perspectiva, textura y escala en la película encarnan el flujo lineal que se extiende desde la presión panóptica sobre el laberinto urbano hasta el proceso de subjetivación del individuo. Al relacionar los resultados con el marco teórico, se identificaron cuatro secuencias consecutivas que articulan un modelo de catarsis de tres componentes —opresión espacial, resistencia espacial y confrontación catártica, y reasentamiento fenomenológico—, distribuyéndose el componente de resistencia a lo largo de dos secuencias: una que aborda la ruptura temporal de la memoria («Memoria y espacio») y otra que aborda la crisis de orientación espacial («Orientación en el laberinto»). En la secuencia «Disposición urbana» (plano primario: Foucault), la luz panóptica que emanaba de un único centro y la escala arquitectónica jerárquica exponían al sujeto a la mirada del poder, lo que constituía la fase de opresión. En la secuencia «Memoria y espacio» (plano principal: Deleuze), la imagen cristalina y los indicadores de memoria modulada —reforzados por la textura desgastada de las fotografías que maneja el sujeto— revelaban cómo la ruptura temporal atrapa al sujeto en un pasado artificial, mientras que los primeros indicios de un despertar catártico se hacían visibles a través del desciframiento de la artificialidad espacial por parte del sujeto. En la secuencia «Orientación en el laberinto» (plano primario: Norberg-Schulz), las distorsiones de la perspectiva y la iluminación fragmentada —interpretadas a través del concepto deleuziano de «cualquier espacio»— demostraron cómo la desorientación se agrava hasta convertirse en una crisis existencial, al tiempo que desencadena la resistencia mental que inicia el proceso catártico. En la secuencia «Shell Beach y la catarsis» (plano primario: Norberg-Schulz; secundario: Deleuze y Foucault), la luz natural, una línea del horizonte que se abre, la asimetría entre la escala humana y la macroescala, y la textura orgánica completaron conjuntamente la fase de reasentamiento fenomenológico, en la que el sujeto restablece el *genius loci* y pasa de ser un cuerpo dócil a convertirse en un agente constitutivo que recrea el espacio a través de su propia memoria. En conjunto, estas cuatro secuencias sucesivas demuestran que la catarsis espacial no es un único momento final, sino una cadena necesaria de opresión-resistencia-liberación que cada fase hace posible.

Conclusión

En consecuencia, el estudio revela los efectos inquietantes de las representaciones urbanas distópicas en la percepción que tiene un individuo de la realidad, la memoria y el sentido de pertenencia, demostrando así que la catarsis espacial en el cine es un proceso holístico que se completa mediante la reconstrucción del espacio por parte del sujeto a través de su propia memoria como agente constitutivo. Se ha demostrado que la experiencia catártica se basa en el encuentro ontológico del sujeto con el espacio. Esto difiere de los estudios existentes sobre **Dark City**, que han interpretado la película predominantemente a través de la estética del cine negro, el diseño de la iluminación, la topografía arquetípica, la crisis de identidad urbana, la memoria/identidad o la semiótica atmosférica, sin teorizar sobre el espacio, el poder y la subjetivación como un proceso unificado; el estudio colma esta laguna al integrar lecturas foucaultianas, deleuzianas y

fenomenológicas en un único modelo interpretativo. La investigación construye una sólida plataforma interdisciplinar para el debate entre el cine, la arquitectura y la literatura distópica, al ofrecer una propuesta metodológica original para interpretar las dimensiones sensoriales del espacio fílmico mediante el análisis de elementos arquitectónicos e indicadores cinematográficos (luz, escala, textura y perspectiva). Este modelo es ampliable a otras representaciones cinematográficas distópicas y cyberpunk, y podría desarrollarse aún más mediante un análisis multimodal que incorpore indicadores auditivos junto a los visuales empleados aquí.

Palabras clave: cine y arquitectura, catarsis espacial, subjetivación, ciudad distópica, ciudad oscura.

结构化摘要:

研究目的

在现代电影叙事中，反乌托邦式的城市表征营造出多层面的环境，从而改变了主体的方位感、记忆以及对现实的感知。随着电影与建筑通过阐释时空来构建情感塑造的生活环境，空间不再仅是静态的背景，而是将主体定位为积极的行动者——其通过与叙事空间的融合，体验到一种宣泄式的释放。然而，现有关于电影与建筑的研究主要通过“氛围”、“情感”和“触觉空间”等概念来探讨空间体验，而“宣泄”与空间建构之间的关系在概念上仍显零散，实证研究亦显不足；“宣泄”通常被简化为观众体验，其通过空间与电影语言要素所构成的机制尚未得到充分阐释。本研究旨在通过考察电影空间中时间控制机制所产生的存在主义问题，在理论框架内将“净化”概念——该概念在古典理论中被简化为纯粹叙事性、以角色为中心或心理层面的净化——重新定义为“空间净化”。本研究选择电影《黑城》（1998）作为研究焦点，是因为该片通过城市肌理的持续物理变迁，在分析空间与主体互动方面具有独特的潜力。本研究的核心问题在于揭示：在一种压迫性的控制机制下——该机制系统性地碎片化了空间连续性与归属感，并将城市演变为一个剥夺了意义与记忆的巨型电影银幕——个体如何通过空间宣泄来重建心理完整性并完成主体化，从而证明电影空间不仅仅是一个背景，更是一个抵抗的场所。在此框架下，空间宣泄被概念化为主体分阶段的本体论转变，而非单纯的心理解脱时刻。

方法

本研究并非旨在验证空间宣泄是否存在，而是采用解释性定性范式，旨在阐明这一过程如何通过电影空间运作（Denzin & Lincoln, 2011），并将空间宣泄视为一个包含三个阶段的阈限过程——空间压迫、抵抗/宣泄性对抗以及现象学性再定居——并通过三个理论层面进行解读：福柯的规训权力、德勒兹的时间-图像，以及诺伯格-舒尔茨的定居现象学。本研究采用电影空间分析模型，在此多层框架内考察相关现象。基于“理论多样性”（涵盖所有三个层面）和“叙事分布”（涵盖压迫、抵抗及现象学性重新定居三个阶段）两项标准进行目的性抽样，最终从《黑城》（1998）中选取了16个电影画面作为数据集，这些画面分布于四个分析序列中（“城市布局”、“记忆与空间”、“迷宫中的定向”以及“贝壳海滩与宣泄”），每种序列由四个阈值画面代表。这些画面象征着角色在全景监视下的移动、时间-图像体制凝结的瞬间，以及主体为确立自身立足点而进行的存在主义挣扎。通过基于场景的视觉空间分析，在微观层面解读了电影手法与理论概念（权力、时间-图像、场所精神）之间的意识形态与空间联系，并通过光线、透视、质感和尺度等要素识别出空间宣泄的指标。

研究结果与讨论

视觉空间分析表明，影片中的光线、视角、质感与尺度等指标，体现了从全景式监视对城市迷宫施加的压力，延伸至个体主体化过程的线性流动。将研究结果与理论框架相结合后，识别出四个顺序相连的片段，共同阐释了一个由三个组成部分构成的宣泄模型——空间压迫、空间抵抗与宣泄性对抗，以及现象学重置——其中抵抗部分分布于两个片段：一个涉及记忆的时间断裂（“记忆与空间”），另一个涉及空间定向危机（“迷宫中的定向”）。在“城市布局”序列（主要理论层面：福柯）中，源自单一中心的全景式光线与等级化的建筑尺度，将主体置于权力的凝视之下，构成了压迫阶段。在“记忆与空间”序列（主要理论维度：德勒兹）中，水晶图像与调制过的记忆指示符——辅

主体经手照片上磨损的质感——揭示了时间断裂如何将主体困于人造的过去，而当主体破译出空间的人造性时，宣泄性觉醒的最初迹象便显现出来。在“迷宫中的定向”序列（主要参照系：诺伯格-舒尔茨）中，透视失真与碎片化的光影——通过德勒兹的“任意空间”概念进行解读——展示了定向障碍如何深化为存在主义危机，同时又触发了心理抵抗，从而启动了宣泄过程。在“贝壳海滩与净化”序列（主要层面：诺尔贝格-舒尔茨；次要层面：德勒兹与福柯）中，自然日光、开阔的地平线、人与宏观尺度之间的不对称性，以及有机质感共同构成了现象学上的“重新安顿”阶段，在此阶段，主体重新确立了“场所精神”，并从顺从的身体转变为通过自身记忆重构空间的构成性主体。综合来看，这四个连续的片段表明，空间宣泄并非单一的终结时刻，而是一条由压迫——抵抗——解放构成的必要链条，每个阶段都为这一链条的形成提供了可能。

结论

因此，本研究揭示了反乌托邦式城市表征对个体现实感知、记忆及归属感产生的扰动效应，从而证明了电影中的空间宣泄是一个整体性过程，由主体作为构成性主体通过自身记忆对空间进行重构而完成。研究已证实，这种宣泄体验基于主体与空间之间的本体论性相遇。这有别于现有关于《黑城》的研究，后者主要通过黑色电影美学、灯光设计、原型地形、城市身份危机、记忆/身份或氛围符号学来解读该片，却未将空间、权力与主体化视为一个统一的过程进行理论化；本研究通过将福柯、德勒兹和现象学解读整合到单一解释模型中，填补了这一空白。本研究提出了一种原创的方法论方案，通过分析建筑元素和电影指标（光线、尺度、质感与视角）来解读电影空间的感官维度，从而为电影、建筑与反乌托邦文学之间的跨学科讨论构建了一个坚实的平台。该模型可扩展至其他反乌托邦和赛博朋克电影表征，并可通过将听觉指标与本文采用的视觉指标相结合的多模态分析进一步发展。

关键词：电影与建筑、空间宣泄、主体化、反乌托邦城市、黑暗之城。

Структурированное Резюме:

Цель исследования

В современных кинематографических нарративах антиутопические образы городов создают многослойные среды, которые трансформируют ориентацию субъекта, его память и восприятие реальности. Поскольку кино и архитектура взаимодействуют с пространством и временем, создавая эмоционально насыщенные среды обитания, пространство перестает быть статичным фоном и позиционирует субъекта как активного участника, испытывающего катарсис посредством интеграции с нарративным пространством. Однако в существующих научных исследованиях по кинематографу и архитектуре пространственный опыт преимущественно рассматривается через такие концепции, как атмосфера, аффект и тактильное пространство, в то время как взаимосвязь между катарсисом и пространственным построением остается концептуально фрагментированной и недостаточно изученной с эмпирической точки зрения; катарсис, как правило, сводится к опыту зрителя, а его структурирование с помощью пространственных и кинематографических компонентов по-прежнему недостаточно объяснено. Цель данного исследования — переосмыслить понятие катарсиса, которое в классической теории сводится к чисто повествовательному, ориентированному на персонажа или психологическому уровню очищения, как пространственный катарсис в рамках теоретической модели путем изучения экзистенциальных проблем, порождаемых механизмами контроля времени через кинематографическое пространство. В качестве центрального объекта исследования был выбран фильм «Тёмный город» (1998) благодаря его уникальному потенциалу для анализа взаимодействия пространства и субъекта посредством непрерывной физической трансформации городской среды. Основной вопрос исследования заключается в том, чтобы выявить, как можно восстановить психическую целостность индивидуума и завершить его субъективацию посредством пространственного катарсиса в условиях угнетающего механизма контроля, при котором пространственная непрерывность и чувство принадлежности систематически фрагментируются, а город превращается в гигантский кинематографический экран, лишенный смысла и памяти — тем

самым демонстрируя, что кинематографическое пространство является не просто фоном, а местом сопротивления. В этих рамках пространственный катарсис концептуализируется не как момент психологического облегчения, а как поэтапная онтологическая трансформация субъекта.

Метод

Вместо того чтобы проверить, существует ли пространственный катарсис, в данном исследовании используется интерпретативная качественная парадигма, направленная на объяснение того, как этот процесс осуществляется через кинематографическое пространство (Denzin & Lincoln, 2011), при этом пространственный катарсис рассматривается как трехфазный пороговый процесс — пространственное угнетение, сопротивление/катарсическая конфронтация и феноменологическое переселение — через призму трех теоретических плоскостей: дисциплинарная власть Фуко, «образ-время» Делеза и феноменология укоренения Норберга-Шульца. Для изучения явлений в рамках этой многослойной структуры используется модель анализа кинематографического пространства. Путем целенаправленной выборки, основанной на двух критериях — теоретическом разнообразии (охватывающем все три плоскости) и повествовательном распределении (выборка фаз угнетения, сопротивления и феноменологического переустройства) — в качестве набора данных из фильма «Тёмный город» (1998) было отобрано 16 кинокадров, распределённых по четырём аналитическим последовательностям («Городская планировка», «Память и пространство», «Ориентация в лабиринте» и «Шелл-Бич и катарсис»), каждая из которых представлена четырьмя пороговыми кадрами. Эти кадры символизируют движение персонажа под паноптическим наблюдением, моменты, когда режим «время-образ» кристаллизуется, а также экзистенциальную борьбу субъекта за то, чтобы закрепиться в пространстве. Визуально-пространственный анализ на основе сцен был использован для расшифровки идеологических и пространственных связей между кинематографическими средствами и теоретическими концепциями (власть, «время-образ», дух места) на микроуровне, выявляя индикаторы пространственного катарсиса через свет, перспективу, текстуру и масштаб.

Результаты и обсуждение

В результате визуально-пространственного анализа было установлено, что такие индикаторы, как свет, перспектива, текстура и масштаб в фильме, воплощают линейный поток, простирающийся от паноптического давления на городской лабиринт до процесса субъективации индивидуума. Когда полученные результаты были соотнесены с теоретической основой, были выделены четыре последовательные эпизода, артикулирующие трехкомпонентную модель катарсиса — пространственное угнетение, пространственное сопротивление и катарсическая конфронтация, а также феноменологическое переосмысление — причем компонент сопротивления распределен между двумя эпизодами: один посвящен временному разрыву памяти («Память и пространство»), а другой — кризису пространственной ориентации («Ориентация в лабиринте»). В последовательности «Городская организация» (основной план: Фуко) паноптический свет, исходящий из единого центра, и иерархический архитектурный масштаб подвергали персонажа взгляду власти, составляя фазу угнетения. В эпизоде «Память и пространство» (основной уровень: Делез) кристаллическое изображение и индикаторы модулированной памяти — усиленные изношенной текстурой фотографий, с которыми обращался субъект, — показали, как временной разрыв заманивает субъекта в искусственное прошлое, в то время как первые признаки катарсического пробуждения стали заметны благодаря расшифровке субъектом пространственной искусственности. В серии «Ориентация в лабиринте» (основной уровень: Норберг-Шульц) перспективные искажения и фрагментированное освещение — интерпретируемые через концепцию Делеза «любого пространства» — демонстрировали, как дезориентация углубляется до экзистенциального кризиса, одновременно вызывая психическое сопротивление, которое инициирует катарсический процесс. В эпизоде «Ракушечный пляж и катарсис» (основной уровень: Норберг-Шульц; вторичный: Делез и Фуко) естественный дневной свет, открывающаяся линия горизонта, асимметрия между человеческим и макромасштабом, а также органическая текстура вместе завершили фазу феноменологического переселения, в которой субъект восстанавливает *genius loci* и превращается из покорного тела в конститутивный агент, воссоздающий пространство через собственную память. В совокупности эти четыре последовательные эпизода демонстрируют, что пространственный катарсис — это не единичный конечный момент, а необходимая цепочка «угнетение — сопротивление — освобождение», которую делает возможной каждая из фаз.

Заклучение

Следовательно, данное исследование раскрывает тревожные последствия антиутопических городских образов для восприятия реальности, памяти и чувства принадлежности индивидуума, тем самым демонстрируя, что пространственный катарсис в кинематографе представляет собой целостный процесс, завершающийся реконструкцией пространства субъектом посредством собственной памяти в качестве конститутивного агента. Было показано, что катарсический опыт основан на онтологической встрече субъекта с пространством. Это расходится с существующими научными исследованиями по фильму «Тёмный город», в которых фильм преимущественно интерпретировался через призму эстетики фильма-нуар, светового дизайна, архетипической топографии, кризиса городской идентичности, памяти/идентичности или семиотики атмосферы, без теоретического осмысления пространства, власти и субъективации как единого процесса; данное исследование восполняет этот пробел, интегрируя фукольдские, делезские и феноменологические подходы в рамках единой интерпретационной модели. Данное исследование создает прочную междисциплинарную платформу для дискуссии между кинематографом, архитектурой и антиутопической литературой, предлагая оригинальное методологическое решение для интерпретации сенсорных аспектов кинематографического пространства посредством анализа архитектурных элементов и кинематографических индикаторов (свет, масштаб, текстура и перспектива). Эта модель может быть расширена на другие антиутопические и киберпанковские кинематографические представления и может быть далее развита посредством мультимодального анализа, включающего аудиоиндикаторы наряду с визуальными, использованными в данной работе.

Ключевые слова: кино и архитектура, пространственный катарсис, субъективация, антиутопический город, «Тёмный город».

संरचित सारांशः

अध्ययन का उद्देश्य

आधुनिक सिनेमाई कथाओं में, दुष्टोपदेशीय शहरी निरूपण बहुस्तरीय वातावरण उत्पन्न करते हैं जो विषय की अभिविन्यास, स्मृति और वास्तविकता की धारणा को बदल देते हैं। चूंकि सिनेमा और वास्तुकला भावनात्मक रूप से आकारित जीवित वातावरण बनाने के लिए स्थान और समय को अभिव्यक्त करते हैं, इसलिए स्थान एक स्थिर पृष्ठभूमि नहीं रह जाता है और विषय को एक सक्रिय एजेंट के रूप में स्थापित करता है जो कथात्मक स्थान के साथ एकीकरण के माध्यम से एक कैथार्सिस विमोचन का अनुभव करता है।

हालांकि, सिनेमा और वास्तुकला पर मौजूदा विद्वता ने मुख्य रूप से वातावरण, प्रभाव और स्पर्श-संवेदी स्थान जैसी अवधारणाओं के माध्यम से स्थानिक अनुभव पर चर्चा की है, जबकि कैथार्सिस और स्थानिक उत्पादन के बीच संबंध वैचारिक रूप से खंडित और अनुभवजन्य रूप से अपर्याप्त रूप से जांचे गए हैं; कैथार्सिस को आमतौर पर दर्शक के अनुभव तक सीमित कर दिया जाता है, और स्थानिक और सिनेमाटोग्राफिक घटकों के माध्यम से इसके संरचनात्मक स्वरूप को अपर्याप्त रूप से समझाया गया है। यह अध्ययन कैथार्सिस की अवधारणा को पुनर्परिभाषित करने का लक्ष्य रखता है, जिसे शास्त्रीय सिद्धांत में शुद्ध रूप से कथा-केंद्रित, पात्र-केंद्रित, या शुद्धिकरण के मनोवैज्ञानिक स्तर तक सीमित कर दिया गया है, और इसे एक सैद्धांतिक ढांचे के भीतर स्थानिक कैथार्सिस के रूप में परिभाषित करता है। यह सिनेमाई स्थान के माध्यम से समय-नियंत्रण तंत्रों द्वारा उत्पन्न अस्तित्व संबंधी समस्याओं की जांच करके ऐसा करता है। शहरी ताने-बाने के निरंतर भौतिक परिवर्तन के माध्यम से स्थान-विषय की अंतःक्रिया का विश्लेषण करने की अपनी अनूठी क्षमता के कारण इस शोध के लिए 'डार्क सिटी' (1998) फिल्म को केंद्र बिंदु के रूप में चुना गया है। अनुसंधान का मुख्य प्रश्न यह उजागर करना है कि एक दमनकारी नियंत्रण तंत्र के तहत, जिसमें स्थानिक निरंतरता और अपनत्व की भावना को व्यवस्थित रूप से खंडित किया जाता है और शहर अर्थ और स्मृति से रहित एक विशाल सिनेमाई पर्दे में विकसित हो जाता है, स्थानिक कैथार्सिस के माध्यम से किसी व्यक्ति की मानसिक अखंडता को फिर से बनाना और उनके विषय-निर्माण को पूरा करना कैसे संभव है—इस प्रकार यह प्रदर्शित होता है कि सिनेमाई स्थान केवल एक पृष्ठभूमि नहीं बल्कि प्रतिरोध का एक स्थल है। इस रूपरेखा में, स्थानिक कैथार्सिस को मनोवैज्ञानिक राहत के क्षण के रूप में नहीं, बल्कि विषय के एक चरणबद्ध अस्तित्वगत परिवर्तन के रूप में अवधारित किया गया है।

विधि

इस बात का परीक्षण करने के बजाय कि क्या स्थानिक कैथार्सिस मौजूद है, यह अध्ययन एक व्याख्यात्मक गुणात्मक प्रतिमान अपनाता है जिसका उद्देश्य यह समझना है कि यह प्रक्रिया सिनेमाई स्थान के माध्यम से कैसे संचालित होती है (डेनज़िन और लिंकन, 2011), स्थानिक कैथार्सिस को एक त्रि-चरणीय सीमा प्रक्रिया — स्थानिक उत्पीड़न, प्रतिरोध/कैथार्सिस संबंधी टकराव, और घटनात्मक पुनर्स्थापन — के रूप में जांचना, जिसे तीन सैद्धांतिक तलों के माध्यम से पढ़ा जाता है:

फूको की अनुशासनात्मक शक्ति, डेल्यूज़ की समय-छवि, और नॉर्बर्ग-शुल्ज़ की बसावट की अनुभववाद। इस बहु-स्तरीय ढांचे के भीतर की घटनाओं की जांच के लिए एक सिनेमाई स्थान विश्लेषण मॉडल अपनाया गया है। दो मानदंडों पर आधारित उद्देश्यपूर्ण नमूनाकरण के माध्यम से — सैद्धांतिक विविधता (तीनों स्तरों का प्रतिनिधित्व) और कथात्मक वितरण (उत्पीड़न, प्रतिरोध और घटनात्मक पुनर्स्थापन चरणों का नमूनाकरण) — डार्क सिटी (1998) से 16 फिल्म फ्रेमों को डेटासेट के रूप में पहचाना गया, जिन्हें चार विश्लेषणात्मक अनुक्रमों में वितरित किया गया ("शहरी व्यवस्था", "स्मृति और स्थान", "भूलभुलैया में अभिविन्यास", और "शेल बीच और कैथार्सिस"), जिन्हें प्रत्येक चार थ्रेशोल्ड फ्रेम द्वारा दर्शाया गया है। ये फ्रेम पैनाप्टिक निगरानी के तहत पात्र की गति, उन क्षणों का प्रतीक हैं जहाँ समय-छवि का शासन ठोस रूप लेता है, और विषय का खुद को स्थिर करने के लिए अस्तित्वगत संघर्ष दर्शाते हैं।

दृश्य-स्थानिक विश्लेषण का उपयोग सिनेमाई उपकरणों और सैद्धांतिक अवधारणाओं (शक्ति, समय-छवि, स्थान की आत्मा) के बीच सूक्ष्म स्तर पर वैचारिक और स्थानिक संबंधों को समझने के लिए किया गया, जिसमें प्रकाश, परिप्रेक्ष्य, बनावट और पैमाने के माध्यम से स्थानिक कैथार्सिस के संकेतकों की पहचान की गई।

निष्कर्ष और चर्चा

दृश्य-स्थानिक विश्लेषण के परिणामस्वरूप, यह निर्धारित किया गया कि फिल्म में प्रकाश, परिप्रेक्ष्य, बनावट और पैमाने के संकेतक, शहरी भूलभुलैया पर पैनाप्टिक दबाव से लेकर व्यक्ति की विषय-निर्माण प्रक्रिया तक फैले रेखीय प्रवाह को मूर्त रूप देते हैं।

जब निष्कर्षों को सैद्धांतिक ढांचे से जोड़ा गया, तो तीन-घटक कैथार्सिस मॉडल — स्थानिक उत्पीड़न, स्थानिक प्रतिरोध और कैथार्सिसक टकराव, और घटनात्मक पुनर्स्थापन — को व्यक्त करने वाले चार क्रमिक अनुक्रम पहचाने गए, जिसमें प्रतिरोध घटक दो अनुक्रमों में वितरित था: एक जो स्मृति के तात्कालिक विराम ("स्मृति और स्थान") को संबोधित करता है और दूसरा जो स्थानिक अभिविन्यास संकट ("भूलभुलैया में अभिविन्यास") को संबोधित करता है। "शहरी व्यवस्था" अनुक्रम में (मुख्य तल: फूको), एकल केंद्र और पदानुक्रमित वास्तुकला से उत्सर्जित पैनाप्टिक प्रकाश ने पात्र को सत्ता की दृष्टि के सामने उजागर कर दिया, जो उत्पीड़न चरण का निर्माण करता है। "स्मृति और स्थान" अनुक्रम (प्रमुख तल: डेल्यूज़) में, क्रिस्टल-छवि और विनियमित स्मृति संकेतक — विषय द्वारा संभाली गई तस्वीरों की घिसी-पिटी बनावट द्वारा सुदृढ़ — ने यह प्रकट किया कि कैसे कालानुक्रमिक विराम विषय को एक कृत्रिम अतीत में फँसा देता है, जबकि कैथार्सिस जागरण के पहले निशान विषय द्वारा स्थानिक कृत्रिमता की व्याख्या करने पर दिखाई दिए। "लैबिरिथ में अभिविन्यास" अनुक्रम (प्राथमिक तल: नॉर्बर्ग-शुल्ज़) में, परिप्रेक्ष्य विकृतियाँ और खंडित प्रकाश व्यवस्था — जिसे डेल्यूज़ की 'एनी-स्पेस-व्हाटएवर' की अवधारणा के माध्यम से पढ़ा गया — ने यह प्रदर्शित किया कि कैसे दिशाहीनता अस्तित्वगत संकट में गहरी हो जाती है — जबकि साथ ही यह मानसिक प्रतिरोध भी उत्पन्न करती है जो कैथार्सिस प्रक्रिया की शुरुआत करता है। "शेल बीच और कैथार्सिस" अनुक्रम में (प्राथमिक तल: नॉर्बर्ग-शुल्ज़; द्वितीयक: देकार्त और फूको), प्राकृतिक दिन का प्रकाश, एक खुलता हुआ क्षितिज, मानवीय और विशाल पैमाने के बीच विषमता, और जैविक बनावट ने मिलकर घटनात्मक पुनर्स्थापन चरण को पूरा किया, जिसमें विषय जीनियस लोकी (genius loci) को फिर से स्थापित करता है और एक आज्ञाकारी शरीर से एक संवैधानिक एजेंट में बदल जाता है जो अपनी ही स्मृति के माध्यम से स्थान का पुनर्निर्माण करता है। कुल मिलाकर, ये चार क्रमिक अनुक्रम यह प्रदर्शित करते हैं कि स्थानिक कैथार्सिस एकल, अंतिम क्षण नहीं है, बल्कि उत्पीड़न-प्रतिरोध-मुक्ति की एक आवश्यक श्रृंखला है, जिसे प्रत्येक चरण संभव बनाता है।

निष्कर्ष

परिणामस्वरूप, यह अध्ययन एक व्यक्ति की वास्तविकता, स्मृति और अपनत्व की धारणा पर डिसटोपियन शहरी प्रस्तुतियों के परेशान करने वाले प्रभावों को प्रकट करता है, और इस प्रकार यह दर्शाता है कि सिनेमा में स्थानिक कैथार्सिस एक समग्र प्रक्रिया है जो एक संवैधानिक एजेंट के रूप में विषय द्वारा अपनी ही स्मृति के माध्यम से स्थान के पुनर्निर्माण

dünya पूरी होती है। यह दर्शाया गया है कि कैथार्सिस का अनुभव विषय के स्थान के साथ उसके अस्तित्वगत संयोग पर आधारित है।

यह 'डार्क सिटी' पर मौजूदा विद्वता से अलग है, जिसने मुख्य रूप से फिल्म को फिल्म नोयर सौंदर्यशास्त्र, प्रकाश डिजाइन, आदर्श स्थलाकृति, शहरी पहचान संकट, स्मृति/पहचान, या वायुमंडलीय संकेत विज्ञान के माध्यम से पढ़ा है, बिना स्थान, शक्ति और विषय-निर्माण को एक एकीकृत प्रक्रिया के रूप में सिद्धांतबद्ध किए; यह अध्ययन एक ही व्याख्यात्मक मॉडल के भीतर फूकोल्डियन, डेल्यूज़ियन और अनुभववादी पठनों को एकीकृत करके इस अंतर को पाटता है।

यह शोध वास्तुकला के तत्वों और सिनेमाई संकेतकों (प्रकाश, पैमाना, बनावट और परिप्रेक्ष्य) के विश्लेषण के माध्यम से फिल्म स्थान के संवेदी आयामों को पढ़ने के लिए एक मौलिक पद्धतिगत प्रस्ताव पेश करके, सिनेमा, वास्तुकला और डिस्टोपियन साहित्य के बीच चर्चा के लिए एक मजबूत अंतःविषय मंच का निर्माण करता है। यह मॉडल अन्य डिस्टोपियन और साइबरपंक सिनेमाई प्रस्तुतियों तक विस्तारित किया जा सकता है और यहां नियोजित दृश्य संकेतकों के साथ श्रव्य संकेतकों को शामिल करके बहु-मॉडल विश्लेषण के माध्यम से और विकसित किया जा सकता है।

कीवर्ड: सिनेमा और वास्तुकला, स्थानिक कैथार्सिस, विषयिकरण, डिस्टोपियन शहर, डार्क सिटी।

Yapılandırılmış Özet:

Çalışmanın Amacı

Modern sinema anlatılarında distopik kent temsilleri, öznenin yönelim, bellek ve gerçeklik algısını dönüştüren çok katmanlı deneyim ortamları üretmektedir. Sinema ve mimarlık, mekan ile zamanı eklemleyerek duygusal olarak biçimlenmiş yaşanan çevreler ürettikçe, mekan durağan bir arka plan olmaktan çıkar ve özneyi, anlatı mekanıyla bütünleşerek katartik bir boşalım yaşayan aktif bir fail konumuna yerleştirir. Ancak sinema ve mimarlık üzerine mevcut literatür, mekansal deneyimi ağırlıklı olarak atmosfer, duygulanım ve dokunsal mekan gibi kavramlar üzerinden tartışmış; katarsis ile mekansal üretim arasındaki ilişki ise kavramsal olarak dağınık ve ampirik açıdan yeterince incelenmemiş durumda kalmıştır. Katarsis genellikle izleyici deneyimine indirgenmekte, bu deneyimin mekansal ve sinematografik bileşenler aracılığıyla nasıl yapılandığı ise yeterince açıklanmamaktadır. Bu çalışmanın amacı, klasik kuramda salt anlatısal, karakter odaklı ya da psikolojik bir arınma düzeyine indirgenen katarsis kavramını, sinematografik mekan üzerinden zaman-denetim mekanizmalarının ürettiği varoluşsal sorunları inceleyerek, kuramsal bir çerçeve içinde mekansal katarsis olarak yeniden tanımlamaktır. Dark City (1998) filmi, kentsel dokunun sürekli fiziksel dönüşümü aracılığıyla mekan-özne etkileşimini analiz etmedeki özgün potansiyeli nedeniyle araştırmanın odak noktası olarak seçilmiştir. Araştırmanın temel sorusu, mekansal sürekliliğin ve aidiyet duygusunun sistematik biçimde parçalandığı ve kentin anlam ile bellekten yoksun devasa bir sinematik perdeye dönüştüğü baskıcı bir denetim mekanizması altında, bireyin zihinsel bütünlüğünü yeniden yapılandırmasının ve mekansal katarsis aracılığıyla özneleşmesini tamamlamasının nasıl mümkün olduğunu ortaya koymaktır; böylece sinematografik mekanın yalnızca bir arka plan değil, bir direniş alanı olduğunu göstermektedir. Bu çerçevede mekansal katarsis, psikolojik bir rahatlama anı olarak değil, öznenin aşamalı bir ontolojik dönüşümü olarak kavramsallaştırılmaktadır.

Yöntem

Bu çalışma, mekansal katarsisin var olup olmadığını sınamak yerine, bu sürecin sinematografik mekan üzerinden nasıl işlediğini açıklamayı hedefleyen yorumsamacı bir nitel paradigma benimsemektedir (Denzin & Lincoln, 2011); mekansal katarsis, Foucault'nun disipliner iktidarı, Deleuze'ün zaman-imgesi ve Norberg-Schulz'un yerleşme fenomenolojisi olmak üzere üç kuramsal düzlem üzerinden okunan üç aşamalı bir eşik süreci (mekansal baskı, direniş/katartik yüzleşme ve fenomenolojik yeniden yerleşme) olarak incelenmektedir. Kuramsal yapıyı çok katmanlı bir çerçeve içinde incelemek için sinematografik mekan analizi modeli benimsenmiştir. İki ölçüte dayanan amaçlı örnekleme yoluyla -kuramsal çeşitlilik (üç düzlemin de temsil edilmesi) ve anlatısal dağılım (baskı, direniş ve yeniden yerleşme evrelerinin örneklenmesi)- Dark City (1998) filminden 16 film karesi veri seti olarak belirlenmiş, bu kareler dört analitik sekansa ("Kent'in Ayarlanması", "Bellek ve Mekan", "Labirentte Yönelim" ve "Shell Beach ve Katarsis") dağıtılmış olup her sekans dört eşik kare ile temsil edilmiştir. Bu kareler, karakterin panoptik gözetim altındaki hareketini, zaman-imge rejiminin kristalleştiği anları ve öznenin varoluşsal tutunma çabasını simgelemektedir. Sahne bazlı görsel-mekansal analiz, sinematografik araçlar ile kuramsal kavramlar (iktidar, zaman-imge, yerin ruhu) arasındaki ideolojik ve

mekansal bağlantıları mikro düzeyde çözümlemek için kullanılmış, mekansal katarsis göstergeleri ışık, perspektif, doku ve ölçek üzerinden belirlenmiştir.

Bulgular ve Tartışma

Görsel-mekansal analiz sonucunda, filmdeki ışık, perspektif, doku ve ölçek göstergelerinin, kentsel labirent üzerindeki panoptik baskıdan bireyin özneleşme sürecine uzanan doğrusal akışı somutlaştırdığı belirlenmiştir. Bulgular kuramsal çerçeveye ilişkilendirildiğinde, üç bileşenli bir katarsis modelini (mekansal baskı, mekansal direniş ve katartik yüzleşme, fenomenolojik yeniden yerleşme) ifade eden dört ardışık sekans tespit edilmiş; direniş bileşeni, biri belleğin zamansal kırılmasına (“Bellek ve Mekan”), diğeri mekansal yönelim krizine (“Labirentte Yönelim”) odaklanan iki sekansa dağılmıştır. “Kentin Ayarlanması” sekansında (birincil düzlem: Foucault), tek bir merkezden yayılan panoptik ışık ve hiyerarşik mimari ölçek, karakteri iktidarın bakışına maruz bırakarak baskı evresini oluşturmuştur. “Bellek ve Mekan” sekansında (birincil düzlem: Deleuze), kristal imge ve modüle edilmiş bellek göstergeleri, öznenin elindeki fotoğrafların yıpranmış dokusuyla pekiştirilerek, zamansal kırılmanın özneyi yapay bir geçmişe nasıl hapsettiğini ortaya koymuş, aynı zamanda öznenin mekansal yapaylığı deşifre etmesi yoluyla katartik uyanışın ilk izleri görünür hale gelmiştir. “Labirentte Yönelim” sekansında (birincil düzlem: Norberg-Schulz), Deleuze’un herhangi bir mekan kavramı üzerinden okunan perspektif bozulmaları ve parçalı ışıklandırma, yönelim kaybının nasıl varoluşsal bir krize dönüştüğünü, aynı zamanda katartik süreci başlatan zihinsel direnişi nasıl tetiklediğini göstermiştir. “Shell Beach ve Katarsis” sekansında (birincil düzlem: Norberg-Schulz; ikincil düzlem: Deleuze ve Foucault), doğal gün ışığı, açılan bir ufuk çizgisi, insan ölçeği ile makro ölçek arasındaki asimetri ve organik doku bir araya gelerek fenomenolojik yeniden yerleşme evresini tamamlamış; bu evrede özne yerin ruhunu yeniden kurarak uysal bir bedenden, kendi belleği aracılığıyla mekanı yeniden üreten kurucu bir özneye dönüşmüştür. Bir bütün olarak değerlendirildiğinde, bu dört ardışık sekans, mekansal katarsisin tek bir sonlanma anı olmadığını, aksine her evrenin bir sonrakini mümkün kıldığı zorunlu bir baskı-direniş-yerleşme zincirine dayandığını göstermektedir.

Sonuç

Bu doğrultuda çalışma, distopik kent temsillerinin bireyin gerçeklik algısı, belleği ve aidiyet duygusu üzerindeki tedirgin edici etkilerini ortaya koyarak, sinemada mekansal katarsisin, öznenin kendi belleği aracılığıyla mekanı kurucu bir bileşen olarak yeniden inşa etmesiyle tamamlanan bütüncül bir süreç olduğunu göstermektedir. Katartik deneyimin, öznenin mekanla kurduğu ontolojik karşılaşmaya dayandığı gösterilmiştir. Bu bulgu, Dark City üzerine mevcut literatürden ayrılmaktadır; söz konusu literatür filmi ağırlıklı olarak kara film estetiği, ışık tasarımı, arketipal topografya, kentsel kimlik krizi, hafıza/kimlik ya da atmosferik göstergebilim üzerinden okumuş, mekan, iktidar ve özneleşmeyi bütüncül bir süreç olarak kuramsallaştırmamıştır; bu çalışma ise Foucaultcu, Deleuzeyen ve fenomenolojik okumaları tek bir yorumsamacı model içinde bir araya getirerek bu boşluğu kapatmaktadır. Araştırma, mimari unsurların ve sinematografik göstergelerin (ışık, ölçek, doku ve perspektif) analizi yoluyla film mekanının duysal boyutlarını okumaya yönelik özgün bir metodolojik öneri sunarak, sinema, mimarlık ve distopya literatürü arasında güçlü bir disiplinlerarası tartışma zemini kurmaktadır. Bu model, diğer distopik ve siberpunk sinematografik temsillere de uygulanabilir niteliktedir ve burada kullanılan görsel göstergelerin yanına işitsel göstergelerin eklenmesiyle çok modlu bir analize doğru geliştirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Sinema ve Mimarlık, Mekansal Katarsis, Özneleşme, Distopik Kent, Dark City.

www.turkishstudies.net/turkishstudies**Turkish Studies**

eISSN: 1308-2140

**ANKARA SCIENCE
UNIVERSITY****Subjectification and Spatial Catharsis in the Dystopian City: An Analysis of Dark City (1998)****Introduction**

Architecture and cinema, while grounded in distinct ontological foundations, are two art forms that interact with one another in structuring the existential experience of the human being (Pallasmaa, 2012; Baun et al., 2025, p. 300; Abu-Obeid & Abuhassan, 2024, pp. 1-2). Both disciplines create an articulation between space and time, incorporating emotionally shaped lived spaces into either the physical environment or the images reflected onto the cinema screen. According to Walter Benjamin, architecture and cinema convey the meaning of the visual through movement and sensory contact, and thus the experience of space occurs through a kinesthetic path (Pallasmaa, 2012, pp. 159-160). In this context, while a relationship nourished by the interaction of space, time, and movement comes to light, a common ground emerges in terms of shaping human experience within a particular spatiality (Yıldız, 2022, p. 1; Mushtaq & Al-Alwan, 2025, p. 142). The constitution of experience within the triangle of space, time, and movement positions the subject as an active agent who integrates with the narrative space and experiences a cathartic release through this integration.

The emotional effect that art produces in the viewer has found its strongest historical expression in the concept of catharsis, meaning purification and cleansing. Rooted in the definitions of tragedy in Aristotle's Poetics, this concept is defined as a spiritual purification through the emotions of fear and pity (ağlayan, 2021, p. 61; Buluk & Yoon, 2022, p. 76). While catharsis was regarded in the classical approach as the culminating point of the interaction between narrative and viewer, it was further deepened in modern film theory through the psychoanalytic approaches of figures such as Freud, Jung, and Lacan (Buluk & Yoon, 2022, p. 68). Moving beyond the philosophical dimension from this perspective, the process that develops as a spiritual need of the individual has revealed not a temporary emotional discharge but the surfacing of elements repressed in the unconscious, and a multidimensional inner restructuring that the individual undergoes through crises and traumas (Nussbaum, 1992, p. 278).

While there is no complete consensus in the current literature on how catharsis is produced, the concept is discussed across a broad terrain, ranging from processes such as empathy and emotional engagement (Coplan, 2004) to the collective dimension of the viewing experience (Hanich, 2018). More recent studies show a tendency to associate this experience with catharsis while addressing it within a broader framework of sensory and cognitive engagement (Jaén Portillo, 2024). One of the main axes joining these discussions is that catharsis is not merely a narrative- and character-focused process, but also an experience that emerges through spatial arrangements. Pallasmaa (2012) treats cinema and architecture as embodied experiential domains and states that the viewer establishes a sensory identification with cinematographic space.

While spatial experience is discussed in cinema and architecture studies within the framework of concepts such as atmosphere, affect, and haptic space, the relationship between

catharsis and spatial production has not been situated on a holistic conceptual ground. Alongside the scarcity of empirical data, there is conceptual fragmentation; catharsis is generally reduced to viewer experience, and how this experience is structured through spatial and cinematographic components remains insufficiently explained. Although studies conducted with limited samples (Zubtsov, 2022) broaden the discussions, the theoretical integrity of the field is not achieved. This study aims to move the concept of catharsis beyond approaches that treat it as an emotional discharge belonging to the viewer, repositioning it as a phenomenological spatial experience directly articulated with the character's process of subjectification. In this regard, the study aims not to test whether spatial catharsis exists, but to explain how it operates within the cinematographic space of *Dark City*; this choice is a conscious reflection of the interpretive qualitative research paradigm (Denzin & Lincoln, 2011).

The core question of the study develops around how the subject constructs their own integrity, and thus their catharsis, within a control regime in which spatial continuity and the sense of belonging are systematically destroyed. In this context, the overcoming of the spatial manipulations in the film is treated as a process of subjectification and catharsis realized through the subject's mental and physical reconstruction of space. The positioning of Alex Proyas's *Dark City* (1998) at the focus of the study rests on a methodological and strategic rationale. Predominantly read in the literature through film-noir aesthetics or dystopian urban representations, the film carries a distinctive potential for analyzing space-subject interaction through the continuous physical transformation of the urban fabric. In this respect, the choice of film creates a strong ground for discussing catharsis as, beyond an emotional discharge, a form of spatial becoming and resistance. What renders *Dark City* distinctive for this research is the cyclical and physical reconstruction of the urban fabric, the simultaneous operation of memory and spatial manipulation, and the fact that the subject's resistance carries not only a cognitive but also a bodily and spatial character. The systematic and combined construction of these three features renders the film a case that directly corresponds to the study's theoretical framework along the Foucault-Deleuze-Norberg-Schulz axis.

The film *Dark City* (1998) has been the subject of various studies in the literature in terms of cinematographic space analyses. Existing studies have addressed the film predominantly along different axes such as film-noir aesthetics (Ertem, 2010; Kahraman, 2009), the narrational functions of lighting design (Doğaner, 2025), archetypal topographies (Kaplan, 2015), urban identity crisis (Alikhanzadeh, 2025), memory and identity (Dündar, 2008), the semiotics of atmospheric aesthetics (Üge, 2025), and the use of color (Tanrikulu, 2020). While these studies describe the film's cinematographic language and urban atmosphere in various ways, they do not theoretically explain the relationship between space, power, and the subject as a holistic process. In parallel with this literature, cinematographic indicators (light, perspective, texture, scale) are adopted in this study as fundamental tools for deciphering the layers of meaning in the narrative. However, in methodological terms, the study diverges from this literature by constructing a linear analytical model based on threshold scenes representing the phases of oppression, resistance, and phenomenological re-settlement, rather than a thematic or technical classification. While the existing literature reads the film predominantly as a static assessment, this study addresses the film through a process and transformation, offering an original reading model that holistically grounds the phased catharsis experience extending from spatial oppression to phenomenological liberation along the axis of Foucault, Deleuze, and Norberg-Schulz.

The concept of spatial catharsis, which lies at the focus of the study, possesses an operational framework distinct from existing theories of place. While spatial catharsis is related to concepts firmly established in the literature of environmental psychology and architectural phenomenology, such as sense of place, place attachment, dwelling, and place-making, it diverges from them through a dimension of ontological rupture. These established concepts describe the relationship of meaning, identity, and belonging that the subject constructs within a relatively stable, continuous, and familiar

spatial context; the experience of settlement, which Norberg-Schulz (1980) defines as the human being's ability to take existential root in the world, rests upon this stability. Spatial catharsis, by contrast, does not denote the consolidation of this rooted and secure relationship, but rather the moment and process through which the subject, amid an entirely lost, fragmented, and manipulated urban reality, reconstructs their spatial consciousness by being delivered from a profound crisis of placelessness (Yurtseven & Oğuz, 2023) through purification, confrontation, and mental/bodily resistance. This concept is therefore not a static condition but a dynamic threshold experience operating through three constitutive components:

1. Spatial oppression (crisis phase); the phase in which the subject is confined by hegemonic power within an artificial spatial order, becoming alienated through severance from memory and existential coordinates (Foucault, 1995).
2. Spatial resistance and cathartic confrontation (transition/purification phase); the threshold at which the subject, through bodily memory and repressed memory, pushes against the boundaries of the artificial space, fragmenting spatial illusion and experiencing a mental and perceptual liberation (Casey, 2000; Deleuze, 1997).
3. Phenomenological re-settlement (completion phase); the phase in which the purified and liberated subject, through their own experience and bodily dynamism, re-signifies space and reconstructs the spirit of place with a liberated consciousness (Norberg-Schulz, 1980).

The cycle formed by these three components grounds spatial catharsis, beyond a mere psychological relief, as an ontological transformation process developed against the manipulative nature of cinematographic space, through which the subject regains their own existential integrity. In the findings section, these three components are operationalized across four sequences in accordance with the film's narrative structure; the second component (spatial resistance) is treated as two separate sequences — the resistance that emerges on the temporal plane ("Memory and Space") and the resistance that emerges on the spatial-existential plane ("Orientation in the Labyrinth").

The synthesis of Michel Foucault, Gilles Deleuze, and Christian Norberg-Schulz that constitutes the theoretical structure of the study represents three complementary strategic planes for analyzing the complex space-subject interaction in the film. While the film's oppressive control mechanism is read through Foucault's theory of power and space, the fragmented perception of reality resulting from the continuous transformation of this structure is discussed through Deleuze's time-image approach. The belonging and meaning that the character attempts to construct within this precarious structure are, in turn, interrogated through Norberg-Schulz's concept of place. This interdisciplinary framework brings together theoretical planes that are generally kept separate in the literature, within a holistic perspective in the context of spatial catharsis. The positioning of these three theorists within the same analytical model rests not on a tension-free epistemological unity but on a conscious and functional complementarity. Foucault's post-structuralist analysis of power and Norberg-Schulz's phenomenological theory of settlement address the relationship between subject and space from different ontological grounds. While Foucault positions the subject within power relations, Schulz centers the subject's existential bond with the world. This tension functions in the study as a necessary analytical tension for explaining the spatial logic of *Dark City*. In this context, the film's narrative shows how a phenomenological resistance is born from within an oppressive structure of power. Deleuze, in turn, functions as the intermediate ground connecting these two poles. The concept of the time-image, as the threshold moment at which the linear reality imposed by power is broken by the subject, renders visible the point at which both oppression and liberation intersect. In this way, the study positions catharsis at the center of the experience of subjectification, offering the literature an original and new ground for reading.

Literature Review

The intersection of cinema and architecture, while nourished by a relationship of visual representation, rests upon an ontological ground that shapes the human being's mode of existing in the world. Both cinema and architecture, as disciplines that create physical and visual constructs, produce lived spaces that parallel Heidegger's concept of being-in-the-world (Pallasmaa, 2012; Tobe, 2016, p. 2). While the architectural environment structures our existence in the external world, cinema likewise constructs an imagistic architecture within the viewer's memory and perception. In this context, Merleau-Ponty's definition of the embodied subject carries architectural experience into a bidirectional interaction in which the body is simultaneously perceiving and perceived (Asadzadeh Bonabi, 2025, p. 180). In this process, external reality and internal experience become, in Merleau-Ponty's terms, a single intertwined surface in which the world is entirely within us and we are entirely outside the world (Irwin, 2019, p. 91). In this way, space, stepping outside its static structure, becomes a phenomenological field of action that triggers the character's processes of subjectification and existence at the intersection of sensory experience and cinematographic narrative (Cairns, 2012, p. 8).

The ontological relationship between cinema and architecture positions both disciplines, through a phenomenological approach, as holistic experiential domains that produce bodily responses (Cairns, 2012) and interrogate the materiality of space within a sensory totality. In this context, Pallasmaa (2005) emphasizes that architecture is, in its essence, a multisensory and haptic experience. Cinema, in turn, restores bodily presence to the viewer, otherwise known as a passive observer. This stems from the fact that cinema possesses not merely content watched with the eyes, but a kinesthetic process felt through the muscles and skin (Pallasmaa, 2012, pp. 159-160). Edward Casey explains this by emphasizing that remembering is not possible without bodily memory, and that spatial experience is inscribed as haptic and lived traces (Casey, 2000, p. 172). Sobchack (2004) defines the cinematic experience as a contact surface established between the viewer and the film through the screen, noting that the viewer's bodily perception is reoriented toward the world through cinema. For this reason, cinematographic space mobilizes the viewer's memory not through static visual images, but directly as bodily experience.

Despite this close relationship between memory and body, postmodern urban constructs continually mislead the subject's spatial references. This spatial crisis, which can be read through David Harvey (1990), is concretized in cinema through dystopian scenarios in which the physical boundaries of the city and its temporal continuity narrow, while the subject, within this compression, begins to lose their existential bearing. In this context, the city moves away from being a fixed and meaning-laden place, transforming into a temporary scene continually reproduced through commercial and visual codes (Gu et al., 2023, p. 9). Thus, as the rupture of spatial continuity weakens the bond that memory establishes with space, the subject begins to lose the sense of direction and belonging amid ever-changing surfaces. The reduction of space's tactile and kinesthetic depth to momentary visual images and fleeting surfaces (Pallasmaa, 2000; Soares et al., 2015) weakens bodily experience, displacing the subject from being a multisensory participant into a superficial and passive position (Asadzadeh Bonabi, 2025, p. 177; Hassan, 2020, p. 59). Consequently, rather than reflecting human existentiality, the urban environment ceases to be a lived whole, evolving into a giant cinematic screen within a memorylessness devoid of meaning (Harvey, 1990, p. 303).

The unstable and simulative structure of space, alongside producing a sensory loss, also maximizes power's control over the subject, thereby establishing a new spatial order of discipline. According to Foucault (1995), the Panopticon (Caluya, 2010, p. 624), an architectural diagram of the modern disciplinary society, automates the operation of power, causing discipline to be internalized by the subject (Krips, 2010, p. 96). In modern societies, architecture, particularly through the Panopticon model, creates a continuous invisible surveillance over the individual, which causes the

individual to feel constantly watched and to shape their behavior in accordance with an internalized sense of discipline (Foucault, 1995, p. 200). In this way, power evolves from being a physical instrument of repression targeting the body into a productive mechanism that objectifies individuals, renders them docile bodies, and controls their behavior at a psychological level (Foucault, 1995, p. 138). In this context, urban space, like a machine that normalizes individuals, becomes an architectural laboratory of discipline, functioning as an analytical and geometric projection of hierarchy and visibility (León Casero & Urabayen, 2018, p. 188). Accordingly, the fact that the panopticon, for Foucault, is not merely a prison but a laboratory directly corresponds to the process, in the cinematographic narrative, of altering the characters's memories and adjusting space accordingly. As urban space is organized according to a diagram of hierarchical surveillance and generalized visibility, power relations become integrated into people's daily lives. In the context of urban planning, indistinct crowds are transformed into partitioned multiplicities that can be analyzed, counted, and controlled (Foucault, 1995, p. 201). In this process, space reflects a spatialized form of power in which every individual's movements are recorded and kept under constant surveillance. As Foucault (1995, p. 206) notes, this structure is a modern technology of control that requires no physical coercion, establishing a power over the mind itself and enveloping the whole of society like an observatory. In the postmodern period, this order has been transformed through Harvey's (1990) concept of time-space compression and Hassan's (2020) definition of digitality. Thus, urban control, no longer tied to a fixed watchtower, renders the gaze of power effective at all times and everywhere through a fluid and invisible system (Gray, 2003, p. 320; Cantas & Can, 2022, p. 126). In this way, the subject can no longer find a space outside this gaze in which to escape. In this new order, which coincides with Baudrillard's theories of hyperreality and simulation (Zaltash & Parvaneh, 2014, p. 85), space becomes a variable surface continuously produced by models without origin, while the distinction between the observer and the observed becomes blurred (Hegarty, 2004, p. 50).

Deleuze's time-image approach proposes that, in cinematographic experience, time ceases to be an element dependent on movement, and instead movement becomes dependent on time (Deleuze, 1997; Flaxman, 2000, p. 6). In this context, with the rupture of chronological continuity, cause-effect relations weaken, and the subject is positioned within a fragmented perception of time rather than a linear experience of reality (Powell-Jones, 2015, p. 16). According to Deleuze (1997), the multilayered structure of time can be explained through the concept of the crystal-image, in which the present and the past unite (Aydi, 2021, p. 213). In this case, time, while carrying the present forward within its flow, simultaneously preserves the past (Olivier, 2016, p. 14); the subject's experience is thus shaped within a permeable plane at the intersection of the present and the remembered. Within this structure, in which architectural space enters into an intense interaction with the character's memory, the boundary between the real and the imagined also becomes blurred. Space, ceasing to be the rational and fixed ground on which action takes place, functions as an echo chamber in which any-space-whatever or emotions resonate (Deleuze, 1997, p. 279; Deleuze, 1986; Bozkurt Avcı & Çetin, 2022, p. 325). Such an order, in which space loses its continuity, signals control's ceasing to be an external mechanism and points to a transition phase into societies of control that are fluid.

According to Norberg-Schulz (1980), the fundamental aim of architecture is to prepare a ground that renders the human being's existence in the world meaningful. In this context, architecture is a psychological and spiritual support that enables the human being to take hold in the world (Norberg-Schulz, 1980, p. 5). The total relationship established with the architectural environment is completed by exceeding the mere need for shelter, with the lived space transforming into a genuine place that produces meaning, belonging, and identity (Wilken, 2013, p. 343). For this experience of settlement to occur, the individual must be able to establish orientation within their surrounding environment and identify with that space. According to Norberg-Schulz (1980), this process depends on the partnership established with the distinctive identity of the space, such that the individual's

genuine residing in that place requires developing a meaningful relationship by grasping the spirit of place (Yurtseven & Oğuz, 2023, p. 814). In the simulative atmosphere in which space becomes destabilized for the sake of elevating the control of power, the subject's attempt to hold onto space gains meaning through Norberg-Schulz's phenomenological approach. On the other hand, Norberg-Schulz (1980) characterizes the loss of existential grounding in the modern and postmodern period through the phenomenon of placelessness. The loss of place leads modern humans to become worldless and to lose their own identity and sense of community and participation. Dystopian and cyberpunk cities in particular stand out as examples of placelessness, in which the spirit of place evaporates, chronological continuity is lost, and people become alienated both from their own bodies and from their environments (Zaltash & Parvaneh, 2014, p. 85). Thus, as the individual's bond with space weakens, they begin to be deprived of an existential ground in the world (Wilken, 2013, p. 344). The construction of the city in cinema as an experiential scene within the simulative plane devised by power causes the place to lose its meaning, thereby giving rise to a problem of placelessness that prevents the human being from establishing an identity-bearing life in that place. In this context, the subject's existential unease stems from causes such as the placelessness of the spaces in which they might construct meaning, the loss of the possibility of producing belonging, and the severance from the spirit of place (Ergün Bilgili & Dinç Kalaycı, 2021, p. 1040). On the other hand, in cinematographic construction, non-places of an anonymous and transient nature also create a possible situation in which they can be transformed, through the subject's intervention, into lived spaces that produce belonging and authenticity (Kanlı & Bilgiç, 2016, p. 126). This possibility of transformation coincides with Norberg-Schulz's (1980) approach that architecture must integrate with the lived world, representing the subject's desire to reconstruct a reality fragmented by power. In this context, according to Norberg-Schulz (1980), the act of settlement, even within dystopian urban orders, is an effort to take existential root in the world by reconstructing the spirit of place (Norberg-Schulz, 1980, p. 6).

Method

Qualitative research methods grounded in the interpretive paradigm allow phenomena to be analyzed within a multilayered theoretical framework and enable an in-depth understanding of social structure (Denzin & Lincoln, 2011, p. 405). Accordingly, through visual-spatial analysis, it becomes possible to comprehensively interpret, within a qualitative context, the subject's experiential processes and their processes of interaction with space. This study is treated as a qualitative film analysis aiming to examine the transformation of filmic space within the context of power relations, temporal ruptures, and existential settlement. The primary data source of the research is constituted by the film *Dark City* (1998), distinguished by its dystopian urban construction. In the study, the film is evaluated as a single case, treated as a holistic object of analysis in which the intricate relationships among space, time, and memory are resolved. The 16 film frames analyzed within the scope of the study were determined, in line with the purposive sampling method, from among the scenes that most intensively convey the narrative's discourse of control, temporal rupture, and settlement crisis. Before the analysis began, the film was watched in its entirety, and each sequence was noted in terms of the three determined theoretical planes (the power-space relationship, temporal rupture-crystal image, and existential orientation-settlement). As a result of this screening, scenes that intensively satisfied at least one of these planes in visual-spatial terms were given priority. The final 16 frames were selected from among the prioritized scenes by observing two criteria: in terms of theoretical diversity, the representation of each of the three planes in the analysis, and in terms of narrative distribution, the sampling of the phases of oppression, resistance, and phenomenological resettlement. In cases where more than one scene carried an equivalent theoretical intensity, the frame creating the most pronounced contrast in terms of visual-spatial indicators was preferred. In terms of visual structure, these frames are threshold scenes representing the character's movement under panoptic surveillance, containing the moments of spatial change at which the time-image regime

crystallizes, and symbolizing the subject's existential struggle to anchor themselves. Other scenes not directly articulated with the analysis of the relevant plane determined within the theoretical framework were excluded from the scope in order to preserve methodological focus.

The selected film was examined, in line with cinematographic space analysis, through scene-based visual-spatial analysis across three interrelated planes reflecting the study's theoretical framework. In this analytical process, each scene was examined through qualitative indicators oriented toward the context of spatial catharsis. The indicators of light, perspective, scale, and texture used in the analysis were selected because they constitute both the foundational physical parameters of architectural space analysis (Pallasmaa, 2012) and the tools that carry the study's theoretical axes onto the cinematographic plane. Light is the visual correlate of Foucault's logic of panoptic visibility (the mechanism of disseminating the gaze of power everywhere) (Foucault, 1995, pp. 200-201). Perspective distortion and loss of depth constitute the spatial indicator of Deleuze's concepts of temporal rupture and any-space-whatever (Deleuze, 1997, p. 279; Deleuze, 1986). Scale concretizes the crushing or liberating effect that the architectural mass surrounding the subject exerts upon the body (Pallasmaa, 2012, p. 159). Texture, in turn, marks the boundary between the real and the artificial (Norberg-Schulz's distinction between the lived place and the simulative surface) on the haptic plane (Norberg-Schulz, 1980, pp. 5-6). Together, these four indicators make it possible to trace the cinematographic imprint of the spatial catharsis process extending from power to resistance. On the first plane, within the framework of Foucault's theories of the panopticon and power-space, the relations of control produced through the hierarchical order of the gaze within the frame, the use of light and shadow, and architectural scale were analyzed. On the second plane, in accordance with Deleuze's time-image theory, the modulation of space, visual discontinuity, and the modes of fragmentation of reality were examined as indicators of any-space-whatever production and temporal rupture. On the third plane, on the basis of Norberg-Schulz's phenomenology of settlement, the character's efforts at orientation and identification within the chaotic spatial construction were read as indicators of existential anchoring. Through this threefold reading process, the indicators of spatial catharsis followed throughout the narrative are determined via cinematographic components such as light, perspective, texture, and scale. In this way, the study demonstrates, through theoretical and visual evidence, the transformation of space from a simulative plane shaped by power into a meaningful place in which subjectification becomes possible (Figure 1).

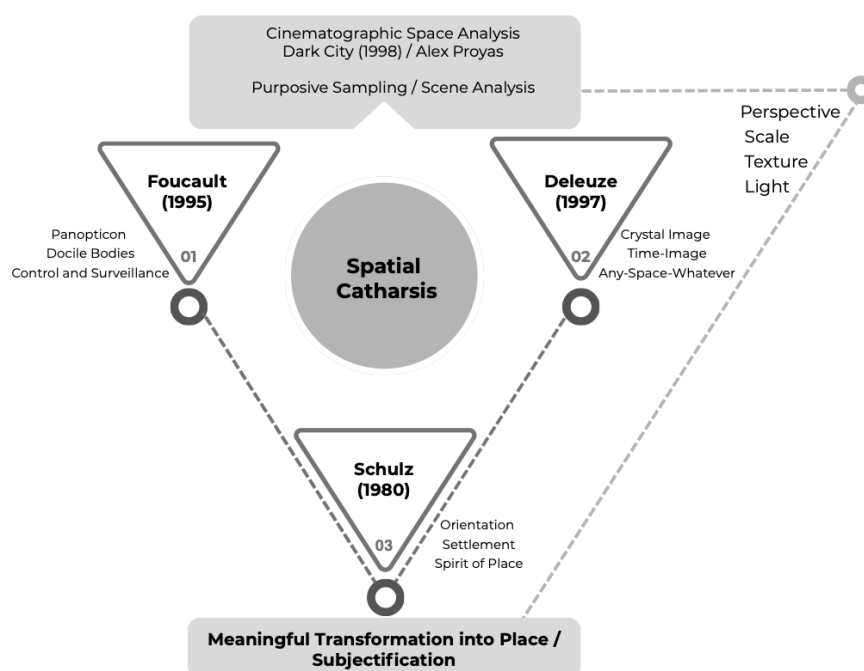


Figure 1. Cinematographic Space Analysis Model

Findings and Discussion

Alex Proyas's *Dark City* (1998) narrates the modern subject's existential struggle at the intersection of power and time through an urban dystopia. In the film, space emerges as a dynamic structure shaped around the character's loss of memory, escape from control, and experience of subjectification. The scenes selected from the film have been analyzed through a holistic approach aimed at identifying spatial catharsis within the context of the theoretical framework. Accordingly, power relations, temporal modulations, and the subject's effort at settlement are evaluated together through cinematographic parameters such as light, perspective, architectural scale, and texture. In this context, the analysis is structured around the axes of "Urban Arrangement", in which panoptic oppression is embodied; "Memory and Space", in which memory is interrogated; "Orientation in the Labyrinth", which involves the search for orientation within labyrinthine space; and "Shell Beach and Catharsis", in which the artificial urban boundaries dissolve. These four sequences correspond to the three-component catharsis model defined within the study's theoretical framework; the second component, spatial resistance and cathartic confrontation, is followed across two separate sequences — one focused on the temporal rupture of memory ("Memory and Space") and the other on the crisis of spatial orientation ("Orientation in the Labyrinth").

Urban Arrangement

The primary reading plane of this sequence is Foucault's theory of panoptic control; the secondary plane involves an examination through Norberg-Schulz's concept of placelessness. In *Dark City*, the "Urban Arrangement" sequence reflects space as a controlling construct reconfigured by power every night. The city, transformed into a simulative plane that disrupts memory, orientation, and the sense of identity, moves away from being a lived place that produces belonging. Space, as a strategic apparatus, presents a cinematographic construct instrumentalized at the intersection of power, time, and the subject (Figure 2).

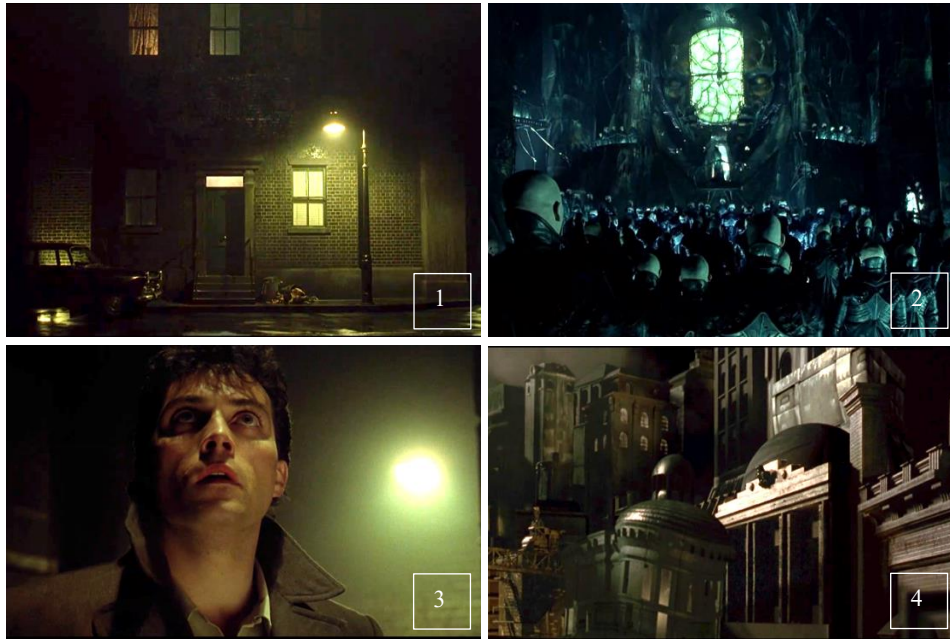


Figure 2. Urban Arrangement Sequence

In the first scene shown in Figure 2, the façade section on which the street lamp is focused exhibits an attitude that preserves the appearance of a living space, yet, in the context defined by Norberg-Schulz (1980), it nonetheless appears distant from the quality of a genuine place in which the human being can establish orientation, develop belonging, and form a relationship with the spirit of place. At first glance, the brick texture, the window openings, and the entrance axis convey a sense of a lived environment; however, this arrangement evokes an artificial simulation devised by power to control memory. Against the dark surfaces dominating most of the frame, the dense light radiating from a single center exposes the subject and the space to the gaze of power, in accordance with Foucault's (1995) approach. This high-contrast construction supports the function of a surveillance instrument that controls docile bodies. Accordingly, in this frame, the conjunction of texture and light creates an atmosphere of tension that, still far from spatial catharsis, reflects an absolute spatial oppression and a construction of false reality.

In the second scene, which reflects the centralization of power, a massive clock mechanism and a facial figure create a focal point, spatializing the concept of control technology in its most elemental form. In line with Foucault's (1995) Panopticon model, the space, bearing the quality of a central watchtower, constitutes the source of the absolute gaze over the city. Against the formation of spatial depth in the perspectival order, the sequential arrangement of *The Strangers* reflects their inclusion within the architectural laboratory of discipline that Foucault (1995) defines as an analytical and hierarchical space. The dominance of cold green light causes the space to exhibit an artificial atmosphere, with a reinforcing effect on its laboratory-like quality. In this way, the simulative structure of the city's process of arrangement becomes more pronounced, while, on the other hand, in the context of Norberg-Schulz's (1980) concept of place, the space's quality as a lived place is weakened, eliminating the concepts of belonging and the spirit of place (Figure 2). Accordingly, the absolute mechanical control established through the panoptic clock mechanism and the sterile lighting order functions as an oppressive threshold that entirely excludes the possibility of spatial catharsis and fixes the subject within a temporal-spatial controlling structure.

In the third scene, in which Murdoch's upward-directed gaze is followed, the character-environment interaction is read as failing to be established through a balanced spatial relationship. According to Norberg-Schulz (1980), the development of a sense of orientation is possible insofar

as the subject can know where they are and establish a meaningful bond with their environment. However, the expression of helplessness and bewilderment on the character's face, at the moment the city is reconfigured, is an indicator that space, moving away from being settleable and comprehensible, triggers an existential questioning in the subject. The erasure of the horizon line in the perspective, together with the gaze's redirection onto the vertical axis, eliminates the possibility of reading the environment on the horizontal plane, thereby disclosing Norberg-Schulz's (1980) concept of placelessness. The character's sense of physical diminishment, set against the dominant diffusion of an indeterminate light source in the background, creates a hierarchical conflict of scale. Evaluated from Foucault's (1995) perspective, this condition evokes the reduction of the body to a docile object before disciplinary power. This asymmetrical relationship between light and scale is read as the transformation of space into a control mechanism that envelops the body (Figure 2).

In the fourth scene, in which the urban fabric begins to change, space ceases to be a fixed and defined environment, turning toward the fluid plane found in Deleuze's (1997) time-image approach. Foucault's (1995) fixed, enclosed spatial construction within disciplinary societies now gives way to the concept of modulation, in which control ceases to be an external mechanism and takes on a fluid structure. The city, moving beyond the context of continuity, evolves into a temporary surface that can be rewritten at any moment. In the perspectival plane, as the traditional vanishing points bend, the perception of spatial depth fragments, the experience of linear reality weakens, and the subject is positioned within a perception of time in which chronological continuity is broken. Spatial scale, in turn, is defined not through a proportion established with the human body but through a flexible module continuously changing within the city. In this dynamic order, hard surfaces such as stone and concrete render the perception of reality indeterminate within a fluid construction. Texture, accordingly, no longer points to a reassuring material continuity but to a fragile simulation subject to change at any moment. In this context, the scene represents the most intense conflict preceding spatial catharsis, deepening through the crisis experienced by the subject and constituting the threshold of absolute alienation that will trigger the cathartic transformation (Figure 2).

Memory and Space

The primary reading plane of this sequence is Deleuze's concepts of the crystal-image and temporal rupture. The secondary plane is served by Foucault's disciplinary approach to control. In *Dark City*, the "Memory and Space" sequence reflects the fact that the past is nourished by fictional images produced through external interventions. In this process, memory transforms the subject's perception of the past, their identity, and their interaction with space into a structure continuously reconstructed through power's mechanism of control. Space functions as a cinematographic apparatus that places the characters' memories onto a fragmented plane of belonging. Thus, remembering is transformed into a collective simulation instantaneously produced through the texture and construction offered by space, while the subject is transformed, within this cinematographic construction, into a test subject alienated from their own past (Figure 3).

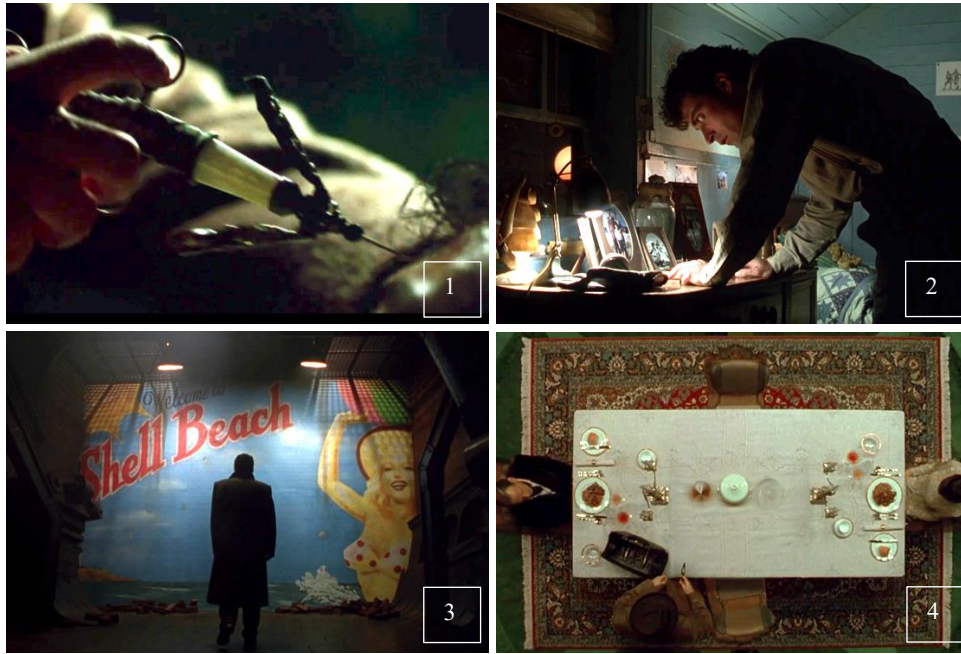


Figure 3. Memory and Space Sequence

In the first scene shown in Figure 3, as a result of *The Strangers* injecting new memories into the sleeping characters with a syringe, memory ceases to be the product of a natural flow of time and is transformed into an artificial temporality that can be programmed from outside. According to Deleuze's (1997) time-image approach, this moment is a representation in which time ceases to be a consequence of movement, loses its linear flow, and the subject is severed from experience. Memory now operates not through the subject's internal accumulation, but through the function of a module fragmented and reassembled as a result of intervention. With chronological continuity broken in this way, the cause-effect relationship is abolished, and the subject finds itself within a false past. Evaluated from Foucault's (1995) perspective, the high-contrast dominance of light in the scene and the mechanical texture at the moment of injection foreground power's establishing complete control over the body, reducing it to a biopolitical object. As a docile body, the subject can no longer establish a meaningful bond with its environment; the modulated memory thus begins to serve the space of power in such a way that it can no longer sense the spirit of place.

The second scene is legible as the spatial correlate of Deleuze's (1997) concept of the crystal-image. The moment in which Murdoch bends over the old photographs he believes to belong to his past is a crystallized instant representing the point at which the boundary between the physical reality of the present and the fictional past becomes permeable. The perspectival construction, which focuses on the photographs through the character's tilted posture within the frame, fixes his gaze upon the surface, allowing him to understand that memory is not a trace of personal experience but, on the contrary, an external construct formed through material objects. The room in which the character finds himself is, like the rest of the city, a module that changes every night. Although the worn texture of the photographs on the table attempts to attach a false spirit of place to this space, the character's questioning bodily movement makes the artificiality of the space felt. The manner in which the lamp illuminates the frames evokes power's transformation not only of the city but also of memories into objects of control. Here, light is used not to illuminate the space but to display the injected memory. Accordingly, space, as Deleuze (1997) states, is transformed into an echo chamber in which emotions resonate (Figure 3). In this echo chamber, in which the mechanisms of oppression persist, the deciphering of artificiality through texture and light, while still far from spatial catharsis,

demonstrates that this scene brings to light the mental awakening and the first trace of sensory catharsis that will trigger purification.

The third scene, in which the Shell Beach billboard is shown, is one of the threshold moments in which a bright surface emerges within the dirty and dark texture of the city. This billboard scene presents an instance of the crystal-image, in which the dark urban reality of the present coincides on the same plane with the luminous image of the past. For the character, this image, despite carrying a function belonging to the past of memory, also demonstrates the rupture of chronological continuity due to its being inaccessible. Through the illusory horizon line it creates in perspective, the billboard attempts to give the character a sense of orientation, but the two-dimensional artificiality behind this effect is recognized as part of the urban simulation. Accordingly, owing to the concrete bond the subject fails to establish with its environment, the concept of way-finding, which Norberg-Schulz (1980) considers necessary for meaningful existence, is suspended. Read from Deleuze's (1997) perspective through the sharp contrast that the light emitted by the billboard forms with the urban shadows, the city functions as a controlling apparatus that continuously reconfigures the subject's perception of reality, incessantly testing memory and identity (Figure 3). Against this, the deciphering of the artificial horizon line and the false texture by the subject as an object of simulation functions as a trace of mental catharsis that unsettles spatial oppression and prepares the final purification.

The fourth scene, in which *The Strangers* alter a family's class status and memory structure while adjusting the city, is one of the fundamental moments in which spatial modulation is read in a highly effective manner. The transformation here reflects Deleuze's (1997) transition to societies of fluid control. In this sense, the subject no longer carries a fixed identity but is instead compelled to act in accordance with the architectural modulation of the space in which it is placed. Accordingly, the character is not present in that space because he remembers who he is; rather, he becomes that person owing to the artificial texture offered by the changing module. Through the symmetrical perspective framed from directly overhead, the characters are shown as test subjects of a laboratory of control. The arrangement of the characters within the geometric order of the table indicates, in Foucault's (1995) context, that the individual is held under a governable discipline. At the same time, contrary to the concept of meaningful place defined by Norberg-Schulz (1980), the textural effect produced by the furnishings within the space creates an artificial sense of lived experience. At the intersection of texture and perspective, it becomes evident that the class identity imposed upon the characters bears no relation to a personal past (Figure 3).

Orientation in the Labyrinth

Norberg-Schulz's phenomenology of disorientation and placelessness defines the primary plane of this sequence, while Deleuze's (1986) concept of any-space-whatever functions as the secondary plane. In *Dark City*, the phenomenon of the labyrinth is structured not merely as a physical spatial complexity but as an experiential apparatus that interrogates the subject's existential coordinates. The "Orientation in the Labyrinth" sequence offers a network of coverage extending from the micro scale to the macro scale. Through cinematographic indicators, the urban structure, becoming decontextualized, transforms into a labyrinth simulation that eliminates orientation and constitutes an artificial reality devised by power (Figure 4).

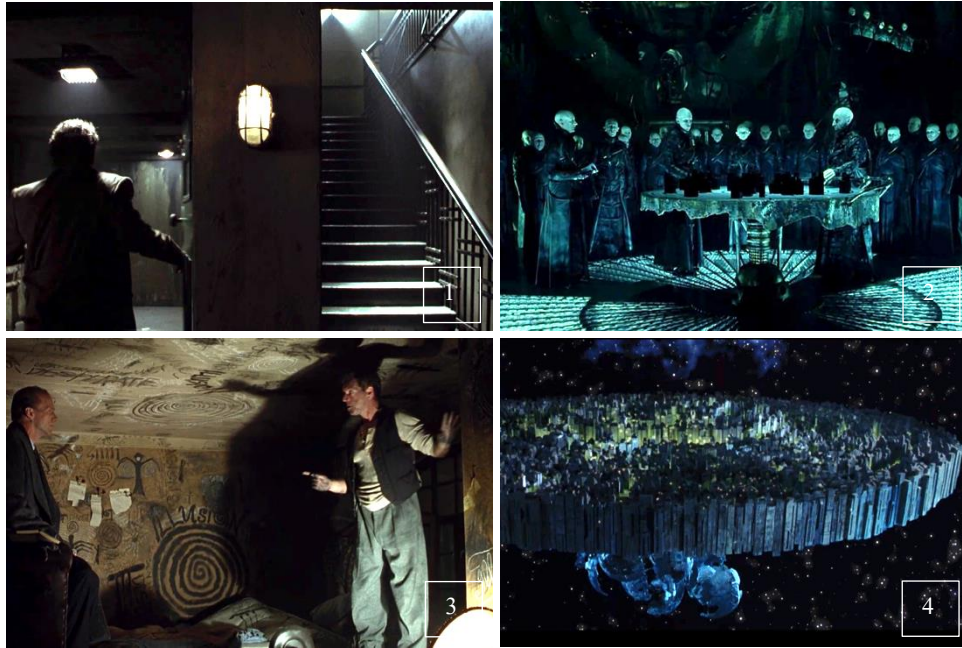


Figure 4. Orientation in the Labyrinth Sequence

The first scene in Figure 4 is part of the sequence in which Murdoch attempts to flee the hotel; it reflects a repeating vertical labyrinth construction of corridors, stairwells, and exitless passages arranged in a loop. According to Norberg-Schulz (1980), the formation of a sense of existential orientation is necessary for a human being to establish a meaningful bond with their environment. However, the unstable interior construction seen in this sequence fails to provide the subject with a sense of shelter and belonging. The vertical wall perspective within the frame is a construction that represents the disconnected passages giving rise to this unstable structure. In this order, in which space loses its continuity, the character's dark silhouette, as defined by Deleuze's (1986) concept of any-space-whatever, does not belong to a particular place but instead exists within a directionless and decontextualized field of movement. The local illuminations within the space, rather than supporting spatial continuity, fragment it, creating sharp contrasts. This fragmented lighting effect further diminishes the subject's sense of way-finding. Within this interior construction, in which the disciplinary order is presented in invisible form, the subject, despite being in constant motion, cannot verify within which system it is positioned. Space is thereby transformed into a micro-power labyrinth enveloping the body. This micro-labyrinth construction, in which orientation is rendered impossible, demonstrates that the subject undergoes a complete spatial entrapment, constituting a negative threshold far from the phenomenon of spatial catharsis that provides purification and liberation.

The second scene, which reflects the composition in which The Strangers gather around the circular model of the city in the laboratory, represents the hierarchical order pertaining to the relationship between the labyrinth and orientation (Figure 4). Orientation is a concept realized through the organic bond the subject establishes between earth and sky (Norberg-Schulz, 1980), whereas, once this bond is severed, the city is transformed into a zone of simulation devised by power. The cinematographic perspective, through the radial lines on the ground and the arrangement of the characters, directs the gaze straight toward the center of the circular table and the focal point of control. At this point, one senses the evolution of a small-scale object into a large-scale mechanism of control. The artificial illumination that emerges through cold-green light strips the urban labyrinth of its experiential dimension, reducing it to a sterile laboratory object. The subject, having lost their orientation within this labyrinth, becomes articulated into the artificial reality imposed by power.

The third scene reflects a phase of psychological dissolution in which the negative effects of the urban labyrinth on the subject's memory come to light. In line with the experiences of disorientation and placelessness within the city, the interior space is reconfigured as a memory-space in which the subject produces existential interrogations. In phenomenological settlement theory, the concept of home is a shelter in which the human being can take root on earth and feel safe against the chaotic structure of the external world (Norberg-Schulz, 1980). In this scene, however, the home, understood to have lost its protective quality, resembles a claustrophobic extension of the urban labyrinth. The spiral drawings the character has carved onto the walls and ceiling, combined with the low and narrow scale construction of the space, indicate that circular dead-ends have replaced fluidity in the urban morphology. The cinematographic perspective creates a visual compression in which focus is continually drawn to the center and then repositioned onto the surface. Accordingly, within a spatial perspective that provides no legibility, the characters are effectively swallowed by the drawings. This sense of being swallowed is heightened by a fragmented and low-intensity lighting effect. The harsh artificial illumination coming from the right of the frame foregrounds the character's hand movements while leaving the rest of the room in shadow. In this way, as in Deleuze's concept of any-space-whatever, the functional and holistic structure of space is fragmented, leaving the characters within an indeterminate and dark visual void in which they lose their orientation. In this scene, in which psychological dissolution is read, space functions as a projection in which a detective who perceives the urban labyrinthine order is isolated by power, and in which the crisis of memory, control, and orientation becomes intertwined (Figure 4). In this context, the scene represents the strongest negative trace of catharsis, one in which the subject initiates a determined awakening toward catharsis by deciphering spatial control.

The fourth scene shows a composition in which the city's circular form, suspended in outer space, comes into view at the overall scale. Within a construction in which the horizon line has entirely disappeared, the earth and the sky are seen to have completely lost their meaning. Accordingly, as the natural coordinates through which the characters could develop spatial belonging are erased, the city is transformed into an infinite space of directionlessness, severed from its existential ground. The city's micro-labyrinthine construction is felt here at the macro level through the effect of perspective and scale. The city is thus perceived as a closed experimental apparatus observed from outside. The moment of artificiality's emergence is read, from the perspective of Foucault's (1995) theory of disciplinary power, as the fragmentation of the panoptic mechanism's outermost periphery. The low-intensity illuminations on the city's surface have a reinforcing effect on the construction of a controlled mechanism rather than a sense of life (Figure 4). This regenerated state of directionlessness, combining with the panoptic periphery's fragmentation and the emergence of artificiality at the macro scale, thereby represents the most radical physical rupture and threshold of liberation that will carry the subject from being a test subject to spatial catharsis.

Shell Beach and Catharsis

While the primary reading plane of this sequence is Norberg-Schulz's theory of phenomenological re-settlement, the secondary plane is served jointly by a reading of temporal liberation through Deleuze's time-image framework and Foucault's dissolution of the panoptic periphery. The "Shell Beach and Catharsis" sequence, which constitutes the rupture point of *Dark City* (1998), is the central focus at which the boundaries of the urban labyrinth dissolve and liberation becomes spatialized. The spatial catharsis here is a phased process of purification that begins with the fracturing of the city's periphery, continues through the bending of panoptic control before the subject's mental superiority, and is completed with daylight reflecting onto the city for the first time. In this process, the artificial urban space undergoes a phenomenological evolution in which the concepts of settlement and orientation are reconstituted (Figure 5).

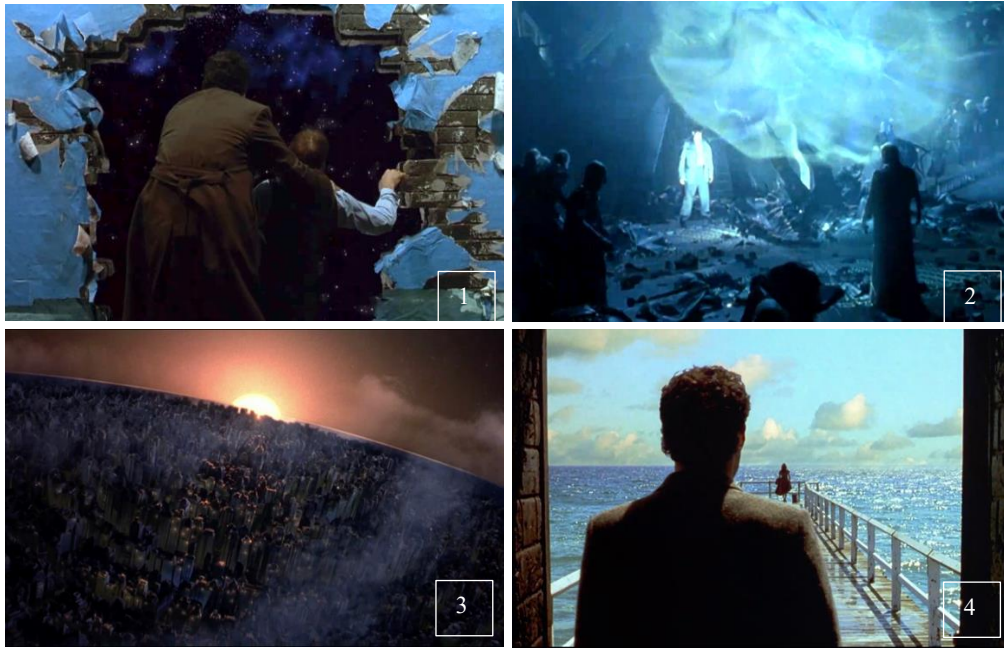


Figure 5. Shell Beach and Catharsis Sequence

The first scene in Figure 5 represents the moment of liberation at which urban artificiality comes to an end on the spatial plane, through the tearing of the false advertisement poster at the city's outermost boundary and the breaking of the brick wall behind it with an axe, in order to reach Shell Beach. Examined in Foucault's (1995) context, this moment is the physical fragmentation of the panoptic shell through which disciplinary power renders the subject docile. Accordingly, this marks the first instance in which the spatial boundaries of power are transgressed. The rough texture created by the brick and paper layers of the wall exposes the artificial urbanization, while the perspective of infinite spatial void seeping through behind the wall discloses the directionless plane found in Deleuze's (1986) approach to any-space-whatever. The silhouettes of the characters emphasize the asymmetry between the human scale and the macro scale as defined by Norberg-Schulz (1980). This asymmetry, however, presents not a moment of crushing but an experience of liberation from false coordinates. Accordingly, this scene, through the fracturing of the urban labyrinth's periphery and the complete unsettling of the simulation, transforms into the most concrete physical indicator of spatial catharsis, initiating the final phase of purification and subjectification.

In the second scene, shaped around the collective mind and the "Tuning" battle, collective power confronts the subject's mental superiority. In this encounter, the docile body, having been exposed to the gaze of power, now acquires spatial force and initiates the process by which the panoptic mechanism of control is physically bent and fragmented. The dynamic, dense waves of light radiating from Murdoch's body, positioned at the center of the frame, demolish the dark and static texture of the urban labyrinth. Before this mental wave produced at the human scale, power's crushing force at the macro scale, enveloping the entire city, begins to disappear. This spatial rupture, in accordance with Deleuze's (1997) time-image approach, produces a crystallized moment in which time, becoming independent of movement, loses its linear and chronological flow. As the cause-effect relations that power has established over memory and space weaken, the subject, purified of the fragmented experience of false reality, is positioned within a pure temporality. Accordingly, the scene presents a fluid experience of spatial catharsis in which the rational, geometric urban form imposed by power, through its bending and fragmentation before the subject's mental superiority, is transformed such that the passive body becomes the constitutive subject that reproduces space.

In the third scene, sunlight dawns upon the city for the first time, and spatial control gives way to subjectification. As the organic bond between earth and sky, which Norberg-Schulz (1980) defines as necessary for meaningful existence, is finally re-established together with natural daylight, the subject's sense of existential orientation within space also reaches genuine ground. On the cinematographic plane, the indicator of light ceases to be an instrument used by power to control the city and is transformed into a holistic indicator of subjectification that ensures the legibility of space. In the visual composition, the city's limited scale structure, which had until that moment enveloped the subject, expands and is liberated in the face of the universal macro scale appearing at the horizon line. The artificiality imposed by Foucault's (1995) disciplinary order is dissolved through this construction of light, disclosing a new spatial experience integrated with a vital atmosphere. In this final scene, in which darkness and the temporal cycle are broken, daylight, by fragmenting the urban labyrinth, completes spatial catharsis by transforming it into a genuine plane upon which the subject can construct their own existential geography (Figure 5).

The fourth scene reflects the phase of integration in which Murdoch, after winning the battle, reaches the real sea and the pier at the boundary of the city, in which the labyrinthine experience is entirely overcome, and in which the subject constructs their own existential space on earth. Within the context of Norberg-Schulz's (1980) theory of phenomenological settlement, this composition is the spatial realization of the natural geographical references that a human being requires in order to take root in the world. At this point, the subject, for the first time, establishes a bond with an environment whose boundaries have become clear and meaningful. On the cinematographic perspectival plane, the wooden pier, extending resolutely from the center of the frame, constitutes a spatiality representing the passage from artificiality to reality. This linearity puts an end to the circular labyrinthine construction that dominates the artificial city, while the clarified horizon line also breaks the city's claustrophobic scale structure. The indicator of texture, emerging through the natural and lived qualities of wood and water, shows, from Norberg-Schulz's (1980) perspective, that the subject has attained a livable experience of place. The disclosure of the spirit of place in this way restores the subject, fragmented by power, to their own existential integrity, transforming them from one who consumes space into a genuine subject who reproduces it of their own will. The natural reflections of daylight on the sea's surface and the character's silhouette, turned away from view, purify the space entirely of panoptic surveillance, transforming it into a personal domain of freedom. This final scene concludes the problem of orientation by transforming the subject's own memory-image of space into physical reality. At this stage, all the boundaries of the labyrinth are dissolved, and a genuine subjectification becomes integrated with a serene experience of spatial catharsis.

Conclusion and Recommendations

In this study, the relationships of orientation, memory, and control produced by a cinematographic narrative through the conflict of spatial and mental boundaries were examined, in the context of the film *Dark City*, through cinematographic space analysis. Within the framework of the findings obtained, it was analyzed that, according to Norberg-Schulz's (1980) definition of settlement, the spaces in the film prevent the subject from establishing a meaningful bond with their environment; that, through Deleuze's (1986) concept of any-space-whatever, spatial continuity is fragmented and transformed into decontextualized surfaces of circulation; and that, within the scope of Foucault's (1995) approach to disciplinary power, the city reconstructs the subject's memory through invisible mechanisms of control. On the cinematographic plane, the indicators of light, perspective, texture, and scale have concretized the linear flow extending from power's control over the urban labyrinth to the individual's process of subjectification.

The first phase, in which power designs the city as a panoptic labyrinthine domain through an artificial temporal cycle and a claustrophobic macro scale, is shaped as the spatial correlate of Foucault's (1995) theory of disciplinary control. In this process, the subject's transformation into a

passive consumer through the erasure of memory constitutes an opposition to Norberg-Schulz's (1980) existential orientation. In contrast, the continual re-fracturing of chronological time within the narrative and the bending of space concretize, within Deleuze's (1997) framework, the time-image that disrupts linear temporal perception, and the urban labyrinth is transformed into a crystal-image in which past and future, reality and simulation, become intertwined. Accordingly, the most significant threshold disclosed in the findings is that spatial dominance is not absolute but is instead bendable and fragmentable before the subject's mental dynamism. This bending enables the dissolution of the artificial boundaries constructed by power, carrying the subject toward a liberating threshold of spatial catharsis. In this context, the axis of dissolution and transformation extending from Deleuze's (1986) concept of any-space-whatever to Norberg-Schulz's (1980) notion of the spirit of place is read as the disclosure of subjectification and spatial catharsis on the cinematographic plane.

The analysis conducted across four sequences reveals that spatial catharsis operates as a linear and phased process. In the "Urban Arrangement" sequence, the panoptic light and hierarchical scale order concretized the oppression phase in which the subject is severed from their spatial coordinates. In the "Memory and Space" sequence, the crystal-image and modulated memory indicators rendered visible how temporal rupture traps the subject within an artificial past. In the "Orientation in the Labyrinth" sequence, perspective distortions and fragmented lighting order demonstrated how the loss of orientation turns into an existential crisis, while simultaneously showing that this crisis also triggers mental awakening. In the "Shell Beach and Catharsis" sequence, the conjunction of natural daylight, the opening horizon line, and the wood-water texture completed the phase of phenomenological re-settlement, in which the subject re-signifies space and establishes *genius loci*. When these four sequences are considered as a whole, it becomes evident that spatial catharsis rests not merely on a single final scene but on a chain of process in which oppression, resistance, and liberation necessitate one another along a shared axis. When these findings are compared with the existing literature, the study's original contribution emerges more clearly. Studies at the intersection of cinema and architecture address catharsis predominantly at the level of viewer experience and emotional response, keeping its spatial and cinematographic dimension limited and failing to relate it to the process of subjectification. This study closes this gap by jointly operating Foucault's analysis of panoptic power, Deleuze's theory of the time-image, and Norberg-Schulz's phenomenological approach to settlement, offering an original reading model that systematically grounds spatial catharsis at both the conceptual and the cinematographic-indicator level. In this regard, the study aims not to test the existence of spatial catharsis but to demonstrate how it operates within cinematographic space. This choice is a conscious reflection of the explanatory qualitative research paradigm (Denzin & Lincoln, 2011). The core inference obtained in the study is the theoretical redefinition of the concept of spatial catharsis achieved through the synthesis of the findings. In this regard, spatial catharsis in cinema is a process completed by the subject's assuming a constitutive role in reproducing space by transcending an oppressive architectural order through their own memory, and thus by their subjectification. Accordingly, the study demonstrates that, by carrying the concept beyond psychological purification, a new reading of spatial catharsis can be undertaken through cinematographic narrative on the ground of existential orientation, phenomenological settlement, and subjectification.

The concretization of the concept of spatial catharsis through cinematographic indicators (light, scale, texture, perspective) constitutes a methodological proposal for reading the sensory dimensions of space in film analyses. This reading, constructed through the relationship between indicator and theory, can be further developed through the analysis of urban dystopias and cyberspace designs across different cinematographic genres. In this scope, the processes of spatial catharsis and subjectification can be deepened through multimodal semiotic analyses by addressing them also in the context of auditory indicators articulated alongside visual indicators. The study demonstrates that

dystopian urban representations, while producing visual atmosphere, also establish determining effects on the individual's perception of reality, construction of memory, and relations of belonging. In this respect, the study, by revealing that spatial catharsis is a phased process operating through the stages of oppression, resistance, and phenomenological re-settlement, fills the conceptual gap at the intersection of cinema and architecture, offering an original interdisciplinary reading model in terms of the relationship between cinema and architecture, phenomenological space studies, and dystopia research.

www.turkishstudies.net/turkishstudies**Turkish Studies**

eISSN: 1308-2140

**ANKARA SCIENCE
UNIVERSITY**

Distopik Kentte Özneleşme ve Mekansal Katarsis: Dark City (1998) Üzerine Bir Çözümleme

Giriş

Mimarlık ve sinema, farklı ontolojik temellere sahip iki ayrı disiplin olup, aynı zamanda insanın varoluşsal deneyimini yapılandırma açısından birbiriyle etkileşim içinde olan iki sanat dalıdır (Pallasmaa, 2012; Baçun vd., 2025, s. 300; Abu-Obeid & Abuhassan, 2024, s. 1-2). Bu disiplinlerin her ikisi de mekan ve zaman arasında bir eklemleme yaratarak fiziksel çevreye veya sinema perdesine yansıyan görüntülerin içine duygularla biçimlenmiş yaşanan mekanları dahil ederler. Walter Benjamin'e göre mimari ve sinema, hareket ve duyusal temas ile görselin anlamını iletir, dolayısıyla mekanı deneyimleme, kinestetik bir yol aracılığıyla gerçekleşir (Pallasmaa, 2012, s. 159-160). Bu bağlamda, mekan, zaman ve hareket etkileşiminden beslenen bir ilişki açığa çıkarken, belirli bir uzamsallıkta insan deneyimini şekillendirme yönünden ortak bir zemin oluşmaktadır (Yıldız, 2022, s. 1; Mushtaq & Al-Alwan, 2025, s. 142). Deneyimin mekan, zaman ve hareket üçgeninde kurulması, özneyi anlatı mekanıyla bütünleşen ve bu bütünleşmeyle katartik bir boşalım yaşayan aktif bir konuma getirmektedir.

Sanatın izleyicide yarattığı duygusal etki, tarihsel süreçte en güçlü ifadesini arınma ve temizlenme anlamına gelen katarsis kavramında bulmuştur. Kökenleri Aristoteles'in Poetika eserindeki trajedi tanımlarına dayanan bu kavram, korku ve merhamet duyguları üzerinden ruhsal bir arınma olarak tanımlanmaktadır (Çağlayan, 2021, s. 61; Buluk & Yoon, 2022, s. 76). Katarsis, klasik yaklaşımda anlatı ve izleyici etkileşiminin doruk noktası olarak görülmekte iken, modern sinema teorisinde ise Freud, Jung ve Lacan gibi isimlerin psikanalitik yaklaşımlarıyla derinleştirilmiştir (Buluk & Yoon, 2022, s. 68). Bu perspektifte felsefi boyutun ötesine geçerek, bireyin ruhsal bir ihtiyacı olarak gelişen süreç, geçici bir duygusal tahliye yerine, bilinçaltında bastırılmış unsurların yüzeye çıkışı ve bireyin krizler ile travmalar üzerinden yaşadığı çok boyutlu bir içsel yeniden yapılanmayı ortaya çıkarmıştır (Nussbaum, 1992, s. 278).

Günümüz literatüründe katarsisin üretilme biçimleri üzerine tam bir uzlaşa bulunmamakla birlikte, kavram, empati ve duygusal etkileşim gibi süreçlerden (Coplan, 2004), izleme deneyiminin kolektif boyutuna (Hanich, 2018) kadar geniş bir zeminde tartışılmaktadır. Daha güncel çalışmalar bu deneyimi katarsisle ilişkilendiren ancak daha geniş bir duyusal ve bilişsel etkileşim alanı çerçevesinde ele alan eğilimler göstermektedir (Jaén Portillo, 2024). Bu tartışmalara eklenen ana eksenlerden biri ise, katarsisin salt anlatı ve karakter odaklı bir süreç olmayıp, aynı zamanda mekansal düzenlemeler aracılığıyla beliren bir deneyim olmasıdır. Pallasmaa (2012), sinema ve mimarlığı bedenlenmiş deneyim alanları olarak ele almakta ve izleyicinin sinematografik uzamla duygusal bir özdeşlik kurduğunu belirtmektedir.

Sinema ve mimarlık çalışmalarında, atmosfer, duygulanım ve dokunsal mekan gibi kavramlar çerçevesinde mekansal deneyim tartışılırken, katarsisin mekansal üretimle olan ilişkisi bütüncül bir kavramsal zemine oturtulmamıştır. Ampirik verilerin azlığı ile birlikte kavramsal bir dağınıklık mevcuttur; katarsis genellikle izleyici deneyimine indirgenmekte ve bu deneyimin

mekansal ve sinematografik bileşenlerle yapılanı yeterli açıklanmamaktadır. Sınırlı örneklerle yapılan çalışmalar (Zubtsov, 2022) tartışmaları genişletse de, alanın teorik bütünlüğü sağlanamamaktadır. Bu çalışma, katarsis kavramını, izleyiciye ait duygusal bir tahliye olarak ele alan yaklaşımların ötesine taşıyarak, karakterin özneleşme süreciyle doğrudan eklemelenen fenomenolojik bir mekan deneyimi olarak yeniden konumlandırmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda çalışma, mekansal katarsisin var olup olmadığını sınamak yerine onun Dark City'nin sinematografik mekanında nasıl işlediğini açıklamayı hedeflemektedir; bu tercih, yorumsamacı nitel araştırma paradigmasının bilinçli bir yansımasıdır (Denzin & Lincoln, 2011).

Çalışmanın temel sorusu, mekansal sürekliliğin ve aidiyet hissinin sistematik olarak yok edildiği bir denetim düzeni içinde öznenin kendi bütünlüğünü, dolayısıyla katarsisini nasıl kurduğu üzerine gelişmektedir. Bu bağlamda filmdeki mekansal manipülasyonların aşılması, öznenin mekanı zihinsel ve fiziksel olarak yeniden inşa etmesiyle gerçekleşen bir özneleşme ve katarsis süreci olarak ele alınmaktadır. Alex Proyas'ın Dark City (1998) filminin çalışmanın odağına yerleştirilmesi metodolojik ve stratejik bir gerekçeye dayanmaktadır. Literatürde çoğunlukla kara film estetiği ya da distopik kent temsilleri üzerinden okunan film, kentsel dokunun sürekli fiziksel dönüşümü üzerinden mekan ve özne etkileşimini analiz etmek açısından özgün bir potansiyel taşımaktadır. Bu yönüyle film seçimi, katarsisin, duygusal bir tahliyenin ötesinde, mekansal bir oluş ve direniş biçimi olduğunu tartışmak için güçlü bir zemin yaratmaktadır. Dark City'yi bu araştırma için özgün kılan, kentsel dokunun döngüsel ve fiziksel olarak yeniden inşa edilmesi, bellek ile mekan manipülasyonunun eşzamanlı işlemesi ve öznenin direnişinin yalnızca bilişsel değil bedensel ve mekansal bir nitelik taşımasıdır. Bu üç özelliğin bir arada ve sistematik biçimde kurgulanması, filmi çalışmanın Foucault-Deleuze-Norberg Schulz eksenindeki kuramsal çerçevesi için doğrudan karşılık bulan bir örnek haline getirmektedir.

Dark City (1998) filmi, sinematografik mekan analizleri açısından literatürde çeşitli çalışmalara konu olmuştur. Mevcut çalışmalar filmi ağırlıklı olarak kara film estetiği (Ertem, 2010; Kahraman, 2009), ışık tasarımının anlatsal işlevleri (Doğaner, 2025), arketipal topografyalar (Kaplan, 2015), kentsel kimlik krizi (Alikhanzadeh, 2025), hafıza ve kimlik (Dündar, 2008), atmosferik estetiğin göstergebilimi (Üge, 2025) ve renk kullanımı (Tanrıku, 2020) gibi farklı eksenlerde ele almıştır. Bu çalışmalar filmin sinematografik dilini ve kentsel atmosferini çeşitli biçimlerde betimlemekle birlikte, mekan, iktidar ve özne arasındaki ilişkiyi bütüncül bir süreç olarak kuramsal düzeyde açıklamamaktadır. Söz konusu literatürle paralel olarak sinematografik göstergeler (ışık, perspektif, doku, ölçek) bu çalışmada anlatının anlam katmanlarını deşifre etmek için temel araçlar olarak benimsenmektedir. Ancak çalışma yöntemsel bağlamda, tematik veya teknik bir sınıflandırma yerine, baskı, direniş ve fenomenolojik yeniden yerleşme aşamalarını temsil eden eşik sahneler üzerinden doğrusal bir analiz modeli kurmasıyla söz konusu literatürden ayrılmaktadır. Mevcut literatür, filmi ağırlıklı olarak bir durum tespiti olarak okurken; bu çalışmada film, bir süreç ve dönüşüm üzerinden ele alınmakta, mekansal baskıdan fenomenolojik özgürleşmeye uzanan aşamalı katarsis deneyimini Foucault, Deleuze ve Norberg-Schulz ekseninde bütüncül biçimde temellendiren özgün bir okuma modeli sunulmaktadır.

Çalışmanın odağında yer alan mekansal katarsis kavramı, mevcut yer kuramlarından farklı bir operasyonel çerçeveye sahiptir. Mekansal katarsis, yer duygusu (*sense of place*), yere bağlılık (*place attachment*), yerleşme/ikamet (*dwelling*) ve yer yapımı (*place-making*) gibi çevresel psikoloji ve mimari fenomenoloji literatüründe köklü biçimde yer etmiş kavramlarla ilişkili olmakla birlikte, onlardan ontolojik bir kırılma boyutuyla ayrılmaktadır. Söz konusu yerleşik kavramlar, öznenin görece istikrarlı, sürekli ve tanıdık bir mekansal bağlamla kurduğu anlam, kimlik ve aidiyet ilişkisini betimlemektedir; Norberg-Schulz (1980)'un insanın dünyada varoluşsal kök salabilmesi olarak tanımladığı yerleşme deneyimi, bu istikrara dayanır. Mekansal katarsis ise bu köklü ve güvenli ilişkinin pekişmesini değil, tam tersine bütünüyle yitirilmiş, parçalanmış ve manipüle edilmiş bir kentsel gerçeklik içinde öznenin yaşadığı derin yersizleşme krizinden (Yurtseven & Oğuz, 2023) bir

arınma, yüzleşme ve zihinsel/bedensel direniş yoluyla kurtularak mekansal bilincini yeniden inşa etme anını ve sürecini ifade eder. Dolayısıyla bu kavram, durağan bir durumdan ziyade, üç kurucu bileşen üzerinden işleyen devingen bir eşik deneyimidir:

4. Mekansal baskı (kriz evresi); öznenin egemen iktidar tarafından yapay bir mekansal düzene hapsedildiği, bellek ve varoluşsal koordinatlarından kopararak yabancılaştırıldığı aşamadır (Foucault, 1995).
5. Mekansal direniş ve katartik yüzleşme (geçiş/arınma evresi); öznenin beden hafızası ve bastırılmış belleği aracılığıyla yapay mekanın sınırlarını zorladığı, mekansal yanılşamayı parçalayarak zihinsel ve algısal bir özgürleşme yaşadığı eşiktir (Casey, 2000; Deleuze, 1997).
6. Fenomenolojik yeniden yerleşme (tamamlanma evresi); arınan ve özgürleşen öznenin, kendi deneyimi ve bedensel devingenliğiyle mekanı yeniden anlamlandırarak yerin ruhunu özgür bir bilinçle yeniden kurduğu aşamadır (Norberg-Schulz, 1980).

Bu üç bileşenin oluşturduğu döngü, mekansal katarsisi salt psikolojik bir rahatlamanın ötesine taşıyarak, sinematografik mekanın manipülatif doğasına karşı geliştirilen ve öznenin kendi varoluşsal bütünlüğünü geri kazandığı ontolojik bir dönüşüm süreci olarak temellendirmektedir. Bulgular bölümünde bu üç bileşen, filmin anlatı yapısına bağlı olarak dört sekans üzerinden operasyonelleştirilmiştir; ikinci bileşen (mekansal direniş), zamansal düzlemde beliren direnişi ("Bellek ve Mekan") ve mekansal-varoluşsal düzlemde beliren direnişi ("Labirentte Yönelim") ayrı sekanslar olarak ele almaktadır.

Çalışmanın kuramsal yapısını oluşturan Michel Foucault, Gilles Deleuze ve Christian Norberg-Schulz sentezi, filmdeki karmaşık mekan-özne etkileşimini çözümlemek için tamamlayıcı üç stratejik düzlemi temsil etmektedir. Filmin baskıcı denetim mekanizması, Foucault'nun *iktidar ve mekan* kuramı üzerinden okunurken, bu yapının sürekli dönüşmesi sonucu parçalanmış gerçeklik algısı, Deleuze'ün *zaman-ime* yaklaşımıyla tartışılmaktadır. Karakterin bu hassas yapı içinde kurmaya çalıştığı aidiyet ve anlam ise, Norberg-Schulz'un *yer* kavramı üzerinden sorgulanmaktadır. Bu disiplinlerarası çerçeve, literatürde genellikle birbirinden ayrılmış olan kuramsal düzlemleri, mekansal katarsis bağlamında bütüncül bir perspektifle bir araya getirmektedir. Söz konusu üç kuramcının aynı analiz modeli içinde konumlandırılması, epistemolojik açıdan gerilimsiz bir birliktelik yerine bilinçli ve işlevsel bir tamamlayıcılığa dayanmaktadır. Foucault'nun post-yapısalcı iktidar analizi ile Norberg-Schulz'un fenomenolojik yerleşme kuramı, özne ve mekan ilişkisini farklı ontolojik zeminlerden ele almaktadır. Foucault özneyi iktidar ilişkileri içinde konumlandırırken, Schulz öznenin dünyayla kurduğu varoluşsal bağı merkeze alır. Bu gerilim, çalışmada Dark City'nin mekansal mantığını açıklamak için zorunlu bir analitik gerilim olarak işlev görmektedir. Bu bağlamda, filmin anlatısı, baskıcı bir iktidar yapısının içinden fenomenolojik bir direnişin nasıl doğduğunu göstermektedir. Deleuze ise bu iki kutbu birbirine bağlayan ara zemin olarak işlev görür. Zaman-ime kavramı, iktidarın dayattığı doğrusal gerçekliğin özne tarafından kırıldığı eşik anı olarak hem baskının hem özgürleşmenin kesiştiği noktayı görünür kılar. Böylelikle çalışma, katarsisi özneleşme deneyiminin merkezine yerleştirirerek, literatüre özgün ve yeni bir okuma zemini sunmaktadır.

Literatür Taraması

Sinema ve mimarlık arakesiti, görsel bir temsiliyet ilişkisinden beslenmekle birlikte, insanın dünyada var olma biçimini şekillendiren ontolojik bir zemine dayanmaktadır. Hem sinema hem mimarlık, fiziksel ve görsel kurgular yaratan disiplinler olarak Heidegger'in *dünyada olma* kavramıyla paralellik gösteren *yaşanan mekan* oluşturmaları (Pallasmaa, 2012; Tobe, 2016, s. 2). Mimari çevre varoluşumuzu dış dünyada yapılandırırken, sinema da izleyici belleğinde ve algısında

imgesel bir mimari oluşturur. Bu bağlamda Merleau-Ponty'nin *bedenleşmiş özne* tanımı, mimari deneyimi bedeninin aynı anda hem algılayan hem de algılanan olduğu çift yönlü bir etkileşime taşır (Asadzadeh Bonabi, 2025, s. 180). Bu süreçte dışsal gerçeklik ile içsel deneyim, Merleau-Ponty'nin ifadesiyle dünyanın tamamen içimizde ve bizim de tamamen dünyanın dışında olduğumuz iç içe geçmiş tek bir yüzeye dönüşür (Irwin, 2019, s.91). Böylelikle durağan yapısının dışına çıkan mekan, duysal deneyim ile sinematografik anlatının kesişiminde karakterin özneleşme ve varoluş süreçlerini tetikleyen fenomenolojik bir eylem alanına dönüşmektedir (Cairns, 2012, s. 8).

Sinema ve mimarlık arasındaki ontolojik ilişki, fenomenolojik bir yaklaşımla her iki disiplini de bedensel tepkiler oluşturan (Cairns, 2012), mekanın maddeselliğini duysal bir bütünlük içinde sorgulayan bütüncül birer deneyim alanı olarak konumlandırmaktadır. Bu bağlamda Pallasmaa (2005), mimarlığın özünde çok duyulu ve dokunsal bir deneyim olduğunu vurgular. Sinema ise, pasif bir gözlemci olarak bilinen izleyiciye, bedensel varlığını geri kazandırır. Bu durum sinemanın, sadece gözlerle izlenen bir içeriğe değil, aynı zamanda kaslar ve deri ile hissedilen kinestetik bir sürece sahip olmasından ileri gelmektedir (Pallasmaa, 2012, s. 159-160). Edward Casey bu durumu, beden hafızası olmadan hatırlamanın mümkün olmadığını ve mekansal deneyimin haptik ve yaşanmış izler olarak yer ettiğini vurgulayarak açıklamaktadır (Casey, 2000, s. 172). Sobchack (2004) sinematik deneyimi, perdenin izleyici ile film arasında kurduğu bir temas yüzeyi olarak tanımlayarak, izleyicinin bedensel algısının sinema aracılığıyla dünyaya yeniden yöneldiğini belirtmektedir. Bu nedenle sinematografik mekan, izleyici belleğini durağan görsel imgeler üzerinden değil, doğrudan bedensel deneyim olarak harekete geçirmektedir.

Bellek ve beden arasındaki sıkı ilişkiye karşın, postmodern kentsel kurgular öznenin mekansal referanslarını sürekli olarak yanılgıya uğratmaktadır. David Harvey (1990) üzerinden okunabilecek bu mekansal kriz, sinemada kentin fiziksel sınırlarının ve zamansal sürekliliğinin daraldığı, öznenin ise bu *sıkışma* içerisinde varoluşsal rotasını kaybetmeye başladığı distopik senaryolarla somutlaşmaktadır. Bu bağlamda kent, sabit ve anlam yüklü bir yer olmaktan uzaklaşarak, ticari ve görsel kodlarla sürekli halde yeniden üretilen geçici bir sahneye dönüşmektedir (Gu vd., 2023, s. 9). Böylelikle mekansal sürekliliğin kırılması, belleğin mekanla kurduğu bağı zayıflatırken, özne ise, her an değişen yüzeyler arasında yön kavramını ve aidiyet hissini yitirmeye başlamaktadır. Mekanın dokunsal ve kinestetik derinliğini yitirerek *anlık görsel imgelere* ve *uçucu yüzeylere* indirgenmesi (Pallasmaa, 2000; Soares vd., 2015), bedensel deneyimin zayıflamasına yol açarak, özneyi çok duyulu bir katılımcı olmaktan çıkarıp, yüzeysel ve edilgen bir konumuna getirmektedir (Asadzadeh Bonabi, 2025, s. 177; Hassan, 2020, s. 59). Dolayısıyla, kentsel çevre, insanın varoluşsallığını yansıtmak yerine yaşanan bir bütün olmaktan çıkarak, anlamdan yoksun bir belleksizlik içinde dev bir sinematik perdeye evrilmektedir (Harvey, 1990, s. 303).

Mekanın istikrarsız ve simülatif yapısı, duysal bir kayıp oluşturma yanı sıra, aynı zamanda iktidarın özne üzerindeki denetimini maksimize ederek yeni bir mekansal disiplin düzeni oluşturmaktadır. Foucault (1995)'ya göre modern disiplin toplumunun mimari bir diyagramı olan *Panoptikon* (Caluya, 2010, s. 624), iktidarın işleyişini otomatikleştirerek denetimin özne tarafından benimsenmesine neden olmaktadır (Krips, 2010, s. 96). Modern toplumlarda mimarlık, özellikle Panoptikon modeli ile, birey üzerinde sürekli bir görünmeyen gözetim yaratır, bu da bireyin kendini sürekli izleniyormuş gibi hissederek davranışlarını içselleştirilmiş bir disiplin anlayışı doğrultusunda şekillendirmesine neden olur (Foucault, 1995, s. 200). Böylelikle iktidar, bedeni hedef alan fiziksel baskı aracı olmaktan çıkarak bireyleri nesneleştirir, onları *uysal bedenler* haline getiren ve davranışlarını ruhsal açıdan denetleyen üretken bir mekanizmaya evrilmektedir (Foucault, 1995, s. 138). Bu bağlamda kentsel mekan, bireyleri normalleştiren bir makine gibi, hiyerarşinin ve görünürlüğün analitik ve geometrik bir izdüşümü olarak mimari bir denetim laboratuvarı haline gelmektedir (León Casero & Urabayan, 2018, s. 188). Dolayısıyla Foucault'ya göre panoptikonun sadece bir hapisane değil, bir laboratuvar olması, sinematografik anlatıdaki karakterlerin anılarının değiştirilmesi ve mekanın buna göre ayarlanması süreciyle doğrudan örtüşür. Kentsel mekanın

hiyerarşik bir gözetim ve genel bir görünürlük diyagramına göre düzenlenmesi ile iktidar ilişkileri insanların günlük yaşamına entegre olur. Şehircilik bağlamında, belirsiz kalabalıklar, analiz edilebilen, sayılabilen ve denetlenebilen parçalı çokluklara dönüşür (Foucault, 1995, s. 201). Bu süreçte mekan, her bireyin hareketlerinin kaydedildiği ve sürekli bir denetimde olduğu mekansallaşmış bir iktidar biçimini yansıtmaktadır. Foucault (1995, s. 206)'nın belirttiği üzere bu yapı, fiziksel zorlamanın gerek olmadığı zihin üzerinde zihin gücü kuran, tüm toplumu bir gözlemevi gibi sarmalayan modern bir *denetim teknolojisi*dir. Postmodern dönemde bu düzen, Harvey (1990)'ın tanımladığı *zaman-mekan sıkışması* ve Hassan (2020)'in dijitallik tanımı ile dönüşüme uğramıştır. Böylelikle kentsel denetim, sabit bir gözetleme kulesine bağlı olmaktan çıkarak, akışkan ve görünmez bir sistem aracılığıyla iktidarın bakışını her an ve her yerde etkin kılmaktadır (Gray, 2003, s. 320; Candaş & Can, 2022, s. 126). Böylelikle özne artık kaçacak bir bakış dışı alan bulamaz hale gelmektedir. Baudrillard'ın hipergerçeklik ve simülasyon teorileriyle örtüşen bu yeni düzende mekan (Zaltash & Parvaneh, 2014, s.85), kökeni olmayan modeller tarafından sürekli üretilen değişken bir yüzey haline gelirken, gözetleyen ile gözetlenen arasındaki ayrım bulanıklaşmaktadır (Hegarty, 2004, s. 50).

Deleuze'ün *zaman-imge* yaklaşımı, sinematografik deneyimde zamanın harekete bağlı bir unsur olmaktan çıktığını, aksine hareketin zamana bağımlı hale geldiğini ileri sürmektedir (Deleuze, 1997; Flaxman, 2000, s. 6). Bu bağlamda kronolojik sürekliliğin kırılması ile birlikte neden-sonuç ilişkileri zayıflar ve özne, doğrusal bir gerçeklik deneyimi yerine parçalanmış bir zaman algısı içinde konumlanır (Powell-Jones, 2015, s. 16). Deleuze (1997)'e göre zamanın çok katmanlı yapısı, şimdiki zaman ile geçmişin birleştiği *kristal imge* kavramıyla açıklanabilir (Aydı, 2021, s. 213). Bu durumda zaman, bir yandan şimdiyi akış içinde ileri taşıırken, diğer yandan geçmişi aynı anda korur (Olivier, 2016, s. 14); dolayısıyla öznenin deneyimi, şimdi ile hatırlanan kesişiminde bir geçirgen düzlemde şekillenmektedir. Mimari mekanın, karakterin belleğiyle yoğun bir etkileşim kurduğu bu yapı kapsamında, gerçek ile hayal arasındaki sınır da belirsizleşmektedir. Eylemin gerçekleştiği rasyonel ve sabit bir zemin olmaktan çıkan mekan, *herhangi bir mekan* veya duyguların yankılandığı birer *yankı odası* işlevi görür (Deleuze, 1997, s. 279; Deleuze, 1986; Bozkurt Avcı & Çetin, 2022, s. 325). Mekanın sürekliliğini kaybettiği böyle bir düzen, denetimin dışsal bir mekanizma olmaktan çıkmasına ve akışkan kontrol toplumlarına geçiş evresine işaret etmektedir.

Norberg-Schulz (1980)'a göre mimarinin temel amacı, insanın dünyadaki varoluşunu anlamlı kılan bir zemin hazırlamaktır. Bu bağlamda mimarlık insanın dünyaya tutunmasını sağlayan psikolojik ve tinsel bir dayanaktır (Norberg-Schulz, 1980, s. 5). Mimari çevreyle kurulan toplam ilişki ise, barınma gereksinimini aşarak yaşanan mekanın anlam, aidiyet ve kimlik üreten gerçek bir *yere* dönüşmesiyle tamamlanmaktadır (Wilken, 2013, s. 343). Bu yerleşme deneyiminin gerçekleşebilmesi için bireyin bulunduğu çevrede yönelim kurabilmesi ve o mekanla özdeşleşebilmesi gerekmektedir. Norberg-Schulz (1980)'a göre bu süreç, mekanın kendine özgü kimliğiyle kurulan ortaklığa bağlıdır ki, bireyin o *yerde* gerçek anlamda ikamet edebilmesi, *yerin ruhunu* kavrayarak anlamlı bir ilişki geliştirmesini gerektirir (Yurtseven & Oğuz, 2023, s. 814). İktidar denetiminin üst düzeye taşınması adına mekanın istikrarsızlaştığı simülatif atmosferde, öznenin mekana tutunmaya çalışması Norberg-Schulz'un fenomenolojik yaklaşımıyla anlam kazanmaktadır. Diğer yandan, Norberg-Schulz (1980) modern ve postmodern dönemde varoluşsal dayanağın kaybolması durumunu *yersizleşme* olgusu üzerinden nitelemektedir. Yer kaybı, modern insanın dünyasız hale gelmesine ve kendi kimliğini, topluluk ve katılım duygusunu kaybetmesine yol açmaktadır. Özellikle distopik ve siberpunk kentler, yerin ruhunun buharlaştığı, kronolojik sürekliliğin yitirildiği ve insanların hem bedenlerine hem de çevrelerine yabancılaştığı yersizleşme örnekleri olarak öne çıkmaktadır (Zaltash & Parvaneh, 2014, s. 85). Böylelikle bireyin mekanla kurduğu bağ zayıflarken, dünyada varoluşsal bir dayanaktan mahrum kalmaya başlar (Wilken, 2013, s. 344). Sinemada kentin, iktidarın kurguladığı sümülatif düzlemde bir deneyim sahnesi gibi kurgulanması, yerin anlamını yitirmesine ve dolayısıyla insanın o yerde kimlikli bir yaşam kurmasını

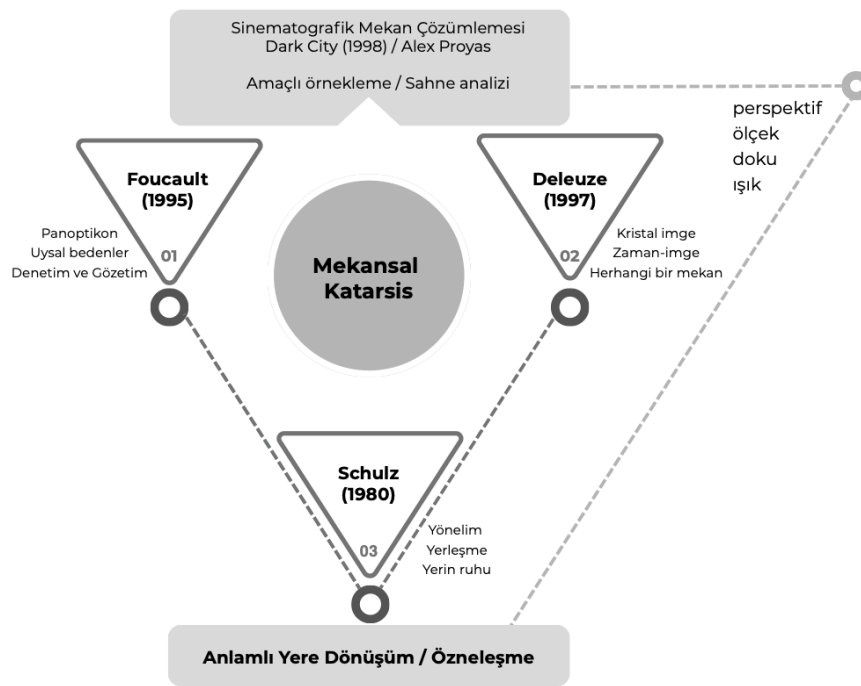
engelleyen bir yersizleşme sorununa yol açmaktadır. Bu bağlamda öznenin varoluşsal huzursuzluğu, anlam kurabileceği mekanların yersizleşmesi, aidiyet üretme olanağını kaybetmesi ve yerin ruhundan kopması gibi nedenlerden kaynaklanmaktadır. (Ergün Bilgili & Dinç Kalaycı, 2021, s. 1040). Diğer yandan sinematografik kurguda, kimliksiz ve geçici nitelikteki *yok-yerler*, özne müdahalesiyle aidiyet ve özgünlük üreten yaşanmış mekanlara dönüştürülebileceği de olası bir durum yaratmaktadır (Kanlı & Bilgiç, 2016, s. 126). Bu dönüşüm olasılığı, Norberg-Schulz (1980)'un, mimarlığın yaşanan dünya ile bütünleşmesi gerektiği yaklaşımıyla örtüşerek, iktidar tarafından parçalanan gerçekliğin özne tarafından yeniden kurulma isteğini temsil etmektedir. Bu bağlamda Norberg-Schulz (1980)'a göre, distopik kentsel düzenlerde dahi insanın yerleşme eylemi, yerin ruhunu yeniden kurarak dünyada varoluşsal bir kök salma çabasıdır (Norberg-Schulz, 1980, s. 6).

Yöntem

Yorumlayıcı paradigmaya dayanan nitel araştırma yöntemleri, olguları çok katmanlı bir kuramsal çerçevede analiz etmeye ve toplumsal yapıyı derinlemesine anlamlandırmaya olanak tanımaktadır (Denzin & Lincoln, 2011, s. 405). Bu doğrultuda, görsel-mekansal çözümleme aracılığıyla, öznenin deneyimsel süreçlerini ve mekanla kurduğu etkileşim süreçlerini nitel bağlamda kapsamlı olarak yorumlama mümkün olmaktadır. Bu çalışma, film mekanının, iktidar ilişkileri, zamansal kırılmalar ve varoluşsal yerleşme bağlamındaki dönüşümünü incelemeyi amaçlayan nitel bir film çözümlemesi olarak ele alınmıştır. Araştırmanın temel veri kaynağını, distopik kentsel kurgusuyla öne çıkan *Dark City* (1998) filmi oluşturmaktadır. Çalışmada film, tekil bir örnek olay olarak değerlendirilirken, mekan, zaman ve bellek arasındaki girift ilişkilerin çözümlendiği bütüncül bir analiz nesnesi olarak ele alınmıştır. Çalışma kapsamında analiz edilen 16 adet film karesi, amaçlı örnekleme yöntemi doğrultusunda, anlatıya ilişkin denetim, zamansal kırılma ve yerleşme krizi söylemini en yoğun anlatan sahneler arasından belirlenmiştir. Film, analize başlamadan önce bir bütün olarak izlenmiş olup, her sekans, belirlenen üç kuramsal düzlem (iktidar-mekan ilişkisi, zamansal kırılma-kristal imge ve varoluşsal yönelim-yerleşme) açısından not edilmiştir. Bu tarama sonucunda söz konusu düzlemlerden en az birini görsel-mekansal açıdan yoğun biçimde karşılayan sahneler öncelikli tutulmuştur. Nihai 16 kare, öncelikli sahneler arasından iki ölçüt gözetilerek seçilmiştir; kuramsal çeşitlilik bağlamında üç düzlemin her birinin analizde temsil edilmesi ve anlatsal dağılım bağlamında baskı, direniş ve yeniden yerleşme evrelerinin örneklenmesi. Birden fazla sahnenin eşdeğer kuramsal yoğunluk taşıdığı durumlarda, görsel-mekansal göstergeler açısından en belirgin kontrast yaratan kare tercih edilmiştir. Görsel yapı bağlamında bu kareler, söz konusu kesitlerin karakterin panoptik gözetim altındaki devinimini temsil eden, zaman-imge rejiminin kristalleştiği mekansal değişim anlarını içeren ve öznenin varoluşsal tutunma çabasını simgeleyen eşik sahnelerdir. Kuramsal çerçevede belirlenen ilişkili düzlem analizine doğrudan eklenmeyen diğer sahneler, yöntemsel odaklanmayı korumak amacıyla kapsam dışında tutulmuştur.

Seçilen film, sinematografik mekan analizi doğrultusunda sahne bazlı görsel-mekansal çözümleme ile çalışmanın kuramsal çerçevesini yansıtan üç ilişkili düzlemde incelenmiştir. Bu analiz sürecinde her sahne, mekansal katarsis bağlamına yönelik nitel göstergeler üzerinden incelenmiştir. Analizde kullanılan ışık, perspektif, ölçek ve doku göstergeleri, hem mimari mekan analizinin kurucu fiziksel parametreleri (Pallasmaa, 2012) hem de çalışmanın kuramsal eksenlerini sinematografik düzlemde taşıyan araçlar olduğu için seçilmiştir. Işık, Foucault'nun panoptik görünürlük mantığının (iktidarın bakışını her yere yayma mekanizmasının) görsel karşılığıdır (Foucault, 1995, s. 200-201). Perspektif bozulması ve derinlik kaybı, Deleuze'un zamansal kırılma ve herhangi bir mekan kavramlarının mekansal göstergesidir (Deleuze, 1997, s. 279; Deleuze, 1986). Ölçek, özneyi çevreleyen mimari kütlenin beden üzerinde kurduğu ezme ya da özgürleştirme etkisini somutlaştırır (Pallasmaa, 2012, s. 159). Doku ise gerçek ile yapay arasındaki sınırı (Norberg-Schulz'un yaşanan yer ile simülatif yüzey ayrımını) dokunsal düzlemde işaretler (Norberg-Schulz, 1980, s. 5-6). Bu dört

gösterge birlikte, iktidardan direnişe uzanan mekansal katarsis sürecinin sinematografik izini takip etmeyi mümkün kılmaktadır. İlk düzlemde, Foucault'nun panoptikon ve iktidar-mekan kuramları çerçevesinde kadrajdaki hiyerarşik bakış düzeni, ışık-gölge kullanımı ve mimari ölçek aracılığıyla üretilen denetim ilişkileri çözümlenmiştir. İkinci düzlemde, Deleuze'un zaman-imge kuramı doğrultusunda mekanın modülasyonu, görsel süreksizlik ve gerçekliğin parçalanma biçimleri, herhangi bir mekan üretimi ve zamansal kırılma göstergeleri olarak incelenmiştir. Üçüncü düzeyde ise, Norberg-Schulz'un yerleşme fenomenolojisi temelinde, karakterin kaotik mekan kurgusu içindeki yönelim ve özdeşleşme çabaları, varoluşsal tutunmanın göstergeleri olarak okunmuştur. Bu üçlü okuma süreci ile, ışık, perspektif, doku ve ölçek gibi sinematografik bileşenler üzerinden, anlatı boyunca izlenen mekansal katarsis göstergeleri saptanmaktadır. Böylece çalışma, mekanın, iktidar tarafından biçimlenen simülatif bir düzlemde, özdeşleşmenin mümkün hale geldiği anlamlı bir yere dönüşümünü kuramsal ve görsel kanıtlarıyla ortaya koymaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Sinematografik Mekan Analizi Modeli

Bulgular

Alex Proyas'ın *Dark City* (1998) filmi, modern öznenin iktidar ve zaman arakesitindeki varoluşsal mücadelesini kentsel bir distopya üzerinden anlatmaktadır. Filmde mekan, karakterin bellek kaybı, denetimden kurtulma ve özdeşleşme deneyimi üzerine biçimlenen dinamik bir yapı olarak öne çıkmaktadır. Filmde seçilen sahneler, kuramsal çerçeve bağlamında mekansal katarsisi saptamaya yönelik bütüncül bir yaklaşımla çözümlenmiştir. Bu doğrultuda ışık, perspektif, mimari ölçek ve doku gibi sinematografik parametreler üzerinden, iktidar ilişkileri, zamansal modülasyonlar ve öznenin yerleşme çabası birlikte değerlendirilmektedir. Bu bağlamda analiz, panoptik baskının cisimleştiği “Kentın Ayarlanması”, belleğin sorgulandığı “Bellek ve Mekan”, labirent mekanda yön bulma arayışını içeren “Labirentte Yönelim” ve yapay kentsel sınırların çözüldüğü “Shell Beach ve Katarsis” boyutları ekseninde yapılandırılmıştır. Bu dört sekans, çalışmanın kuramsal çerçevesinde tanımlanan üç bileşenli katarsis modeline karşılık gelmektedir; ikinci bileşen olan mekansal direniş ve katartik yüzleşme, biri belleğin zamansal kırılmasına (Bellek ve Mekan), diğeri mekansal yönelim krizine (Labirentte Yönelim) odaklanan iki ayrı sekansta izlenmiştir.

Kentin Ayarlanması

Bu sekansın birincil okuma düzlemi Foucault'nun panoptik denetim kuramıdır; ikincil düzlem olarak Norberg-Schulz'un yersizleşme kavramı üzerinden inceleme yapılmaktadır. Dark City'de "Kentin Ayarlanması" sekansı, mekanın iktidar tarafından her gece yeniden biçimlendirilen denetimsel bir kurgu olduğunu yansıtmaktadır. Bellek, yönelim ve kimlik duygusunu bozan simülatif bir düzleme dönüşen kent, aidiyet üreten yaşanan bir yer olma bağlamından uzaklaşmaktadır. Mekan stratejik bir aygıt olarak iktidar, zaman ve özne kesişiminde araçsallaşan bir sinematografik kurgu sunmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. Kentin Ayarlanması Sekansı

Görsel 2'de gösterilen ilk sahnede sokak lambasının odaklandığı cephe kesiti, yaşam alanı görünümünü koruyan bir tutum sergilemekle birlikte, diğer yandan Norberg-Schulz (1980)'un tanımladığı bağlamda, insanın yönelim kurabildiği, aidiyet geliştirebildiği ve yerin ruhuyla ilişki kurabildiği gerçek bir yer niteliğinden uzak görünmektedir. İlk bakışta tuğla doku, pencere boşlukları ve giriş aksı, yaşanan bir çevre hissi verir; ancak bu düzen iktidarın belleği kontrol etmek için kurguladığı yapay bir simülasyonu çağrıştırmaktadır. Kadrajın büyük bölümüne hakim karanlık yüzeyler karşısında, tek merkezden yayılan yoğun ışık, Foucault (1995)'nin yaklaşımına göre özneyi ve mekanı iktidarın bakışına maruz bırakır. Yüksek kontrast yaratan bu kurgu, uysal bedenleri denetleyen gözetim aracı işlevini desteklemektedir. Dolayısıyla bu karede doku ve ışığın birlikteliği, mekansal katarsisin henüz uzağında, mutlak bir mekansal baskıyı ve sahte bir gerçeklik kurgusunu yansıtan bir gerilim ortamı yaratmaktadır.

İktidarın merkezde toplanışını yansıtan ikinci sahnede, devasa bir saat mekanizması ve yüz figürü odak noktası yaratırken, denetim teknolojisi kavramı en yalın haliyle mekansallaşmaktadır. Foucault (1995)'nin Panoptikon modeli doğrultusunda merkezi bir gözetleme kulesi niteliği taşıyan mekan, kent üzerindeki mutlak bakışın kaynağını oluşturmaktadır. Perspektif düzeninde mekansal derinliğin oluşumu karşısında The Strangers'ın sırayla dizilişi, Foucault (1995)'nin analitik ve hiyerarşik mekan olarak tanımladığı mimari denetim laboratuvarına dahil olmalarının yansımasıdır. Soğuk yeşil ışık hakimiyeti, mekanın laboratuvar niteliğini güçlendirici bir etki ile yapay atmosfer sergilemesine neden olmaktadır. Böylelikle kentin ayarlanma sürecindeki simülatif yapısı daha belirgin hale gelirken, diğer yandan Norberg-Schulz (1980)'un yer kavramı bağlamında, mekanın

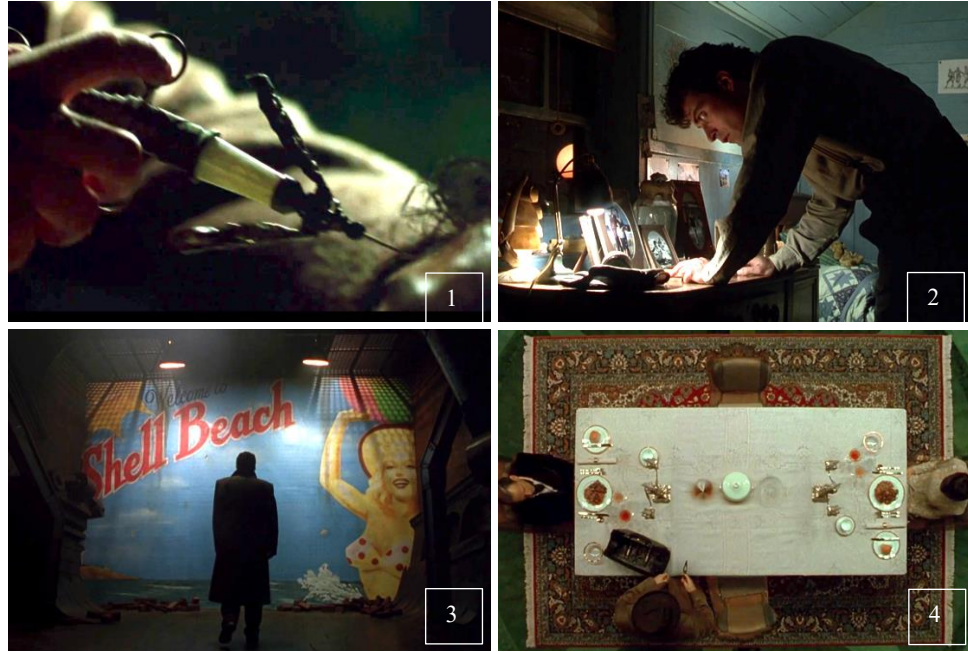
yaşanan yer niteliği zayıflatılarak aidiyet ve yerin ruhu kavramları ortadan kaldırılmaktadır (Görsel 2). Dolayısıyla panoptik saat mekanizması ve steril ışık düzeni aracılığıyla kurulan mutlak mekanik denetim, mekansal katarsis olasılığını bütünüyle dışlayan ve özneyi zamansal-mekansal bir denetleyici yapı içinde sabitleyen baskıcı bir eşik olarak işlev görmektedir.

Murdoch'un yukarıya doğru yönelen bakışının izlendiği üçüncü sahnede, karakter-çevre etkileşiminin dengeli bir mekansal ilişki üzerinden kurulamadığı okunmaktadır. Norberg-Schulz (1980)'a göre, öznenin nerede olduğunu bilmesi ve çevresiyle anlamlı bir bağ kurabilmesi doğrultusunda yönelim duygusunun gelişmesi mümkündür. Ancak karakterin yüzündeki çaresizlik ve şaşkınlık ifadesi, kentin yeniden yapılandırıldığı anda, mekanın yerleşilebilir ve kavranabilir olmaktan uzaklaşarak özne üzerinde varoluşsal sorgulamayı tetiklediğinin göstergesidir. Perspektifte ufuk çizgisinin silinmiş olması ve bakışın dikey eksene yönlendirilmesi, çevrenin yatay düzlemde okunma imkanını ortadan kaldırırken, Norberg-Schulz (1980)'un yersizleşme kavramını açığa çıkarır. Arka plandaki belirsiz ışık kaynağının baskın bir yayılım göstermesi karşısında karakterin fiziksel küçülme hissi ise, hiyerarşik bir ölçek çatışması yaratmaktadır. Foucault (1995) açısından değerlendirildiğinde bu durum, disiplinler iktidar karşısında bedenin uysal bir nesneye indirgenmesini çağırıştırır. Işık ve ölçek arasındaki bu asimetrik ilişki, mekanın bedeni saran bir denetim mekanizmasına dönüşümü olarak okunmaktadır (Görsel 2).

Kent dokusunun değişmeye başladığı dördüncü sahnede, mekan sabit ve tanımlı bir çevre olmaktan çıkarak Deleuze (1997)'ün zaman-imege yaklaşımındaki akışkan düzleme yönelmektedir. Foucault (1995)'ün disiplin toplumlarındaki sabit kapalı mekan kurgusu, artık yerini denetimin dışsal bir mekanizma olmaktan çıkıp akışkan bir yapıya büründüğü modülasyon kavramına bırakmaktadır. Kent, süreklilik bağlamından öteye geçerek her an yeniden yazılabilen geçici bir yüzeye evrilmektedir. Perspektif düzleminde geleneksel kaçış noktalarının bükülmesiyle mekanın derinlik algısı parçalanırken, doğrusal gerçeklik deneyimi zayıflar ve özne kronolojik sürekliliğin kırıldığı bir zaman algısı içinde konumlanır. Mekansal ölçek ise insan bedeniyle kurulan oran üzerinden değil, kentte sürekli değişen esnek bir modül üzerinden tanımlanmaktadır. Bu devingen düzende, taş ve beton gibi sert yüzeyler, akışkan bir kurgu içerisinde gerçeklik algısını belirsizleştirmektedir. Dolayısıyla doku artık güven veren maddesel süreklilik yerine her an değişebilen kırılgan bir simülasyona işaret etmektedir. Bu bağlamda sahne, mekansal katarsis öncesindeki en yoğun çatışmayı, öznenin yaşadığı kriz üzerinden derinleştirerek katartik dönüşümü tetikleyecek olan mutlak yabancılaşma eşliğini temsil etmektedir (Görsel 2).

Bellek ve Mekan

Sekansın birincil okuma düzlemi Deleuze'ün kristal imge ve zamansal kırılma kavramlarıdır. İkincil düzlem olarak Foucault'nun disiplinler denetim yaklaşımı işlev görmektedir. Dark City'de "Bellek ve Mekan" sekansı, geçmişin dışsal müdahalelerle üretilen kurgusal imgelerden beslendiğini yansıtmaktadır. Bu süreçte bellek, öznenin geçmiş algısını, kimliğini, mekanla olan etkileşimini, iktidarın denetim mekanizmasıyla sürekli olarak yeniden kurulan bir yapıya dönüştürmektedir. Mekan, karakterlerin anılarını parçalı bir aidiyet düzlemine yerleştiren sinematografik bir aygıt işlevi taşımaktadır. Böylece hatırlama, mekanın sunduğu doku ve kurgu üzerinden anlık olarak üretilen kolektif bir simülasyona, özne ise, bu sinematografik kurguda kendi geçmişine yabancılaşan bir deneğe dönüşmektedir (Görsel 3).



Görsel 3. Bellek ve Mekan Sekansı

Görsel 3'te gösterilen ilk sahnede, *The Strangers*'ın uyku halindeki karakterlere bir şırınga ile yeni anılar enjekte etmesi sonucunda bellek doğal zaman akışının ürünü olmaktan çıkarak dışarıdan programlanabilen yapay bir zamansallığa dönüştürülmektedir. Deleuze (1997)'ün zaman-ime yaklaşımına göre bu an, zamanın hareketin bir sonucu olmaktan çıktığı, doğrusal akışını kaybettiği ve öznenin deneyimden koparıldığı bir temsildir. Artık bellek, öznenin içsel birikimiyle değil, müdahale sonucu parçalanıp yeniden birleştirilen bir modül işleviyle hareket etmektedir. Kronolojik sürekliliğin bu şekilde kırılması ile neden-sonuç ilişkisi ortadan kalkmakta ve özne kendini sahte bir geçmişin içinde bulmaktadır. Foucault (1995) açısından değerlendirildiğinde, sahnedeki yüksek kontrastlı ışık hakimiyeti ve enjeksiyon anındaki mekanik doku, iktidarın, beden üzerinde tam bir denetim kurarak onu biyopolitik bir nesneye indirgeyişini belirginleştirir. Uysal beden olarak özne artık çevresiyle anlamlı bir bağ kuramaz hale gelir; dolayısıyla modüle edilmiş bellek, yerin ruhunu hissedemeyecek şekilde iktidar mekanına hizmet etmeye başlamaktadır.

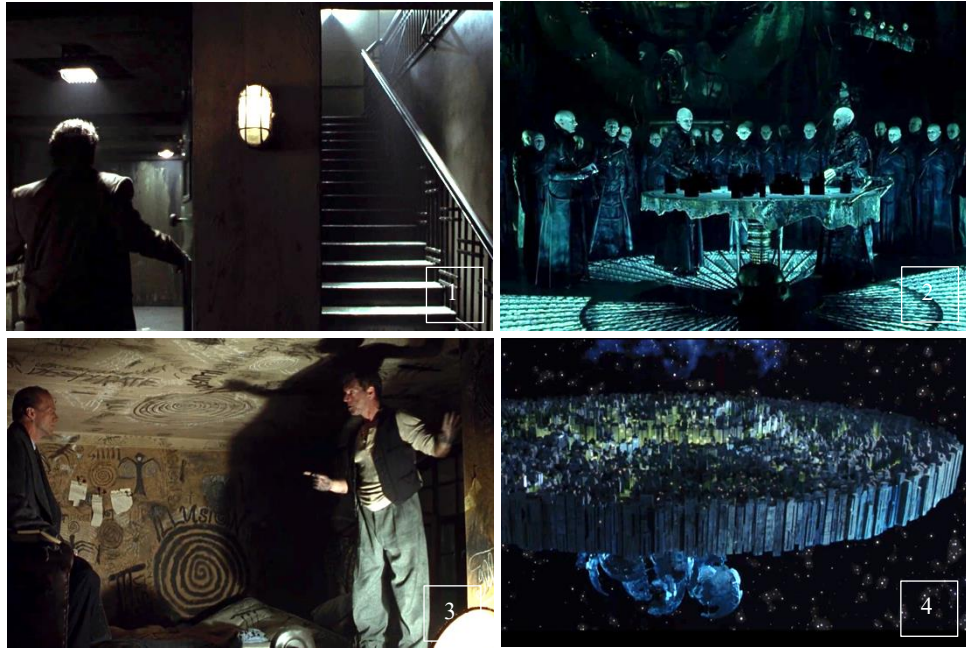
İkinci sahne, Deleuze (1997)'ün kristal imge kavramının mekansal karşılığı olarak okunabilir düzeydedir. Murdoch'ın geçmişine ait olduğunu düşündüğü eski fotoğraflara eğildiği an, şimdiki zamanın fiziksel gerçekliği ile kurgusal geçmiş arasındaki sınırın geçirgenleştiği noktayı temsil eden bir kristalize andır. Karakterin kadraj içindeki eğik duruşuyla fotoğraflara odaklanan perspektif kurgusu, bakışını yüzeye sabitleyerek, belleğin kişisel deneyimlerin izi olmadığını, tam tersine maddi nesneler aracılığıyla oluşturulmuş dışsal bir kurgu olduğunu anlamasını sağlar. Karakterin içinde bulunduğu oda ise, kentin geri kalanı gibi her gece değişen bir modüldür. Masanın üstündeki fotoğrafların yıpranmış dokusu, bu mekana sahte bir yerin ruhu eklemlemeye çalışsa da, karakterin sorgulayıcı beden hareketi mekanın bu yapaylığını hissettirmektedir. Lambanın çerçeveleri aydınlatma biçimi, iktidarın kentin yanı sıra anıları da birer denetim nesnesine dönüştürdüğünü çağırıştır. Işık burada mekanı aydınlatmak yerine enjekte edilmiş belleği göstermek için kullanılır. Dolayısıyla mekan, Deleuze (1997)'ün ifade ettiği üzere, duyguların yankılandığı bir yankı odasına dönüşmektedir (Görsel 3). Baskı mekanizmalarının sürdüğü bu yankı odasında, yapaylığın doku ve ışık üzerinden deşifre edilmesi mekansal katarsisin henüz uzağında olursa da, arınmayı tetikleyecek olan zihinsel uyanışın ve ilk duyusal katarsis izinin bu sahnede açığa çıktığını göstermektedir.

Shell Beach reklam panosunun gösterildiği üçüncü sahne, kentin kirli ve karanlık dokusu içinde parlak bir yüzeyin açığa çıktığı eşik anlardan biridir. Bu ilan sahnesi, şimdiki zamanın karanlık kentsel gerçeği ile geçmişin aydınlık imgesinin aynı düzlemde çakıştığı bir kristal imge örneği sunmaktadır. Karakter için bu imge, belleğin geçmişine ait bir işlev taşımasına rağmen erişilemez oluşu nedeniyle aynı zamanda kronolojik sürekliliğin kırılmasını da göstermektedir. Reklam panosu, perspektifte yarattığı hayali ufuk çizgisiyle karaktere bir yönelim duygusu vermeye çalışır, ancak bu etkinin ardındaki iki boyutlu yapaylık kentsel simülasyonun bir parçası olarak farkedilir. Dolayısıyla, öznenin çevresiyle kuramadığı somut bağ nedeniyle, Norberg-Schulz (1980)'ün anlamlı varoluş için gerekli gördüğü yön bulma kavramı askıya alınmaktadır. Panonun yaydığı ışığın kentsel gölgelerle kurduğu keskin karşıtlık üzerinden Deleuze (1997) perspektifinde okunan kent, öznenin gerçeklik algısını sürekli yeniden biçimlendiren, belleği ve kimliği kesintisiz biçimde sınavan bir denetim aygıtı olarak işlev görmektedir (Görsel 3). Buna karşın, yapay ufuk çizgisinin ve sahte dokunun özne tarafından bir simülasyon nesnesi olarak deşifre edilmesi, mekansal baskıyı sarsarak nihai arınmayı hazırlayan bir zihinsel katarsis izi olarak işlev görmektedir.

The Strangers'ın kenti ayarlarken bir ailenin sınıfsal statüsünü ve bellek yapısını değiştirdiği dördüncü sahne, mekansal modülasyonun oldukça etkili bir şekilde okunduğu temel anlardan biridir. Buradaki dönüşüm Deleuze (1997)'ün akışkan kontrol toplumlarına geçişi yansıtmaktadır. Bu anlamda özne artık sabit bir kimlik taşımadığı gibi, yerleştirildiği mekanın mimari modülasyonuna göre hareket etmek zorunda bırakılmaktadır. Dolayısıyla karakter kim olduğunu hatırladığı için o mekanda bulunmamakta, değişen modülün sunduğu yapay doku nedeniyle o kişiye dönüşmektedir. Kadrajın tam tepe noktadan çerçevellediği simetrik perspektif ile, karakterler bir denetim laboratuvarının denekleri olarak gösterilir. Masanın geometrik düzeninde karakterlerin dizilişi, Foucault (1995) bağlamında bireyin yönetilebilir bir disiplin altında tutulduğuna işaret etmektedir. Aynı zamanda Norberg-Schulz (1980)'ün tanımladığı anlamlı yer kavramının aksine, mekandaki donatıların yarattığı doku etkisi, yapay bir yaşanmışlık hissi oluşturmaktadır. Doku ve perspektif kesişiminde karakterlere dayatılan sınıfsal kimliğin, kişisel bir geçmişle ilişkili olmadığı açığa çıkmaktadır (Görsel 3).

Labirente Yönelim

Norberg-Schulz'un yönelim kaybı ve yersizleşme fenomenolojisi, bu sekansın birincil düzlemini tanımlarken, ikincil düzlemde Deleuze'ün (1986) herhangi bir mekan kavramı işlev görmektedir. Dark City'de labirent olgusu, fiziksel mekan karmaşasının yanı sıra, öznenin varoluşsal koordinatlarını sorgulatan deneyim aygıtı olarak yapılanmaktadır. "Labirente Yönelim" sekansı, mikro ölçekten makro ölçeğe uzanan bir kapsama ağı sunmaktadır. Sinematografik göstergeler aracılığıyla bağlamsızlaşan kent yapısı, yönelimi ortadan kaldıran ve iktidar tarafından kurgulanmış yapay bir gerçeklik oluşturan bir labirent simülasyonuna dönüşmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Labirentte Yönelim Sekansı

Görsel 4'teki ilk sahne, Murdoch'ın otelden kaçmaya çalıştığı sekansın bir parçasıdır; koridorlar, merdiven boşlukları ve çıkışsız geçişler döngüsünde tekrar eden dikey bir labirent kurgusunu yansıtmaktadır. Norberg-Schulz (1980)'a göre insanın çevresiyle anlamlı bir bağ kurabilmesi için varoluşsal yönelim algısının oluşması gerekmektedir. Ancak bu sekansda görülen kararsız iç mekan kurgusu, özneye korunaklılık ve aidiyet hissi sağlayamamaktadır. Kadrajdaki dikey duvar perspektifi, bu kararsız yapıya yol açan bağlantısız geçişleri temsil eden bir kurgudur. Mekanın sürekliliğini kaybettiği bu düzende karakterin karanlık silüeti, Deleuze (1986)'ün *herhangi bir mekan* kavramında tanımladığı gibi, belirli bir yere ait olmayıp, yönsüz ve bağlamsız bir hareket alanı içinde varlık göstermektedir. Mekandaki lokal aydınlatmalar, mekansal sürekliliği desteklemek yerine parçalayarak keskin kontrastlar oluşturmaktadır. Bu parçalı ışık etkisiyle öznenin yön bulma duygusu daha da azalır. Disipliner düzenin görünmez halde sunulduğu bu iç mekan kurgusunda, özne sürekli hareket halinde olmasına rağmen hangi sistemin içinde konumlandığını doğrulayamaz. Böylelikle mekan bedeni saran bir mikro iktidar labirentine dönüşmektedir. Yönelimin imkansızlaştırıldığı bu mikro labirent kurgusu, öznenin bütünüyle mekansal sıkışma yaşadığını göstererek, arınma ve özgürleşmeyi sağlayan mekansal katarsis olgusunun uzağında negatif bir eşik oluşturmaktadır.

The Strangers'ın laboratuvarında dairesel kent maketi etrafında toplandığı kompozisyonu yansıtan ikinci sahne, labirent ve yönelim ilişkisine dair hiyerarşik düzeni temsil etmektedir (Görsel 4). Yönelim, öznenin yeryüzü ve gökyüzü arasında kurduğu organik bağ ile gerçekleşen bir kavram iken (Norberg-Schulz, 1980), bu bağın koparıldığı durumda kent, iktidar tarafından kurgulanmış bir simülasyon alanına dönüşmektedir. Sinematografik perspektif, yerdeki radyal çizgiler ve karakterlerin dizilimi ile bakışı doğrudan dairesel masanın merkezine ve kontrol odağına yönlendirir. Bu noktada küçük ölçekli bir nesnenin büyük ölçekli bir denetim mekanizmasına evrilişi hissedilir. Yeşil-soğuk ışık ile beliren yapay aydınlatma, kentsel labirenti yaşantısal boyutundan arındırarak steril bir laboratuvar nesnesine indirgemektedir. Bu labirentte yönelimini kaybeden özne, iktidarın dayattığı yapay gerçekliğe eklemlenmektedir.

Üçüncü sahne, kentsel labirentin özne belleği üzerindeki olumsuz etkilerinin açığa çıktığı bir psikolojik çözülme evresini yansıtmaktadır. Kentteki yönelim kaybı ve yersizleşme deneyimleri

doğrultusunda iç mekan, öznenin varoluşsal sorgulamalar ürettiği bir hafıza mekanı olarak yeniden yapılanmaktadır. Fenomenolojik yerleşme kuramında ev kavramı, insanın yeryüzünde kök salabileceği ve dış dünyanın kaotik yapısına karşı kendini güvende hissedeceği bir barınaktır (Norberg-Schulz, 1980). Ancak bu sahnede koruyucu niteliğini kaybettiği anlaşılan *ev*, kentsel labirentin klostrofobik bir uzantısı gibidir. Karakterin duvarlara ve tavana kazındığı sarmal çizimler, mekandaki basık ve dar ölçek kurgusuyla birleşerek, kentsel morfolojide akışkanlığın yerine dairesel çıkışsızlıkların olduğuna işaret etmektedir. Sinematografik perspektif, odağın sürekli merkeze çekilip ardından yeniden yüzeye yerleştiği bir görsel sıkışma yaratır. Dolayısıyla okunabilirlik sağlamayan bir mekan perspektifinde, karakterlerin çizimler tarafından yutulması söz konusudur. Bu yutulma hissi, parçalı ve düşük yoğunluklu ışık etkisiyle belirginleşir. Kadrajın sağından gelen sert yapay aydınlatma, karakterin el hareketlerini ön plana çıkarırken, odanın geri kalanını gölgede bırakır. Böylelikle Deleuze'un herhangi bir mekan kavramındaki gibi mekanın işlevsel ve bütüncül yapısı parçalanarak, karakterler yönelimlerini kaybettikleri belirsiz ve karanlık bir görsel boşluğun içinde kalırlar. Psikolojik çözülmenin okunduğu bu sahnede mekan, kentsel labirent düzenini farkedenden bir dedektifin iktidar tarafından izole edildiği ve bellek-denetim-yönelim krizinin iç içe geçtiği bir izdüşüm olarak işlev görmektedir (Görsel 4). Bu bağlamda sahne, öznenin mekansal denetim deşifre ederek katarsise doğru kararlı bir uyanış başlattığı en güçlü negatif katarsis izini temsil etmektedir.

Dördüncü sahnede, kentin uzay boşluğunda asılı dairesel formunun genel ölçekte açığa çıktığı kompozisyon gösterilmektedir. Ufuk çizgisinin tamamen yok olduğu bir kurgu çerçevesinde yeryüzü ve gökyüzünün anlamını bütünüyle kaybettiği görülmektedir. Dolayısıyla karakterlerin mekansal aidiyet geliştirebileceği doğal koordinatlar silinirken, kent varoluşsal zeminden koparılmış sonsuz bir yönsüzlük mekanına dönüşmektedir. Kentin mikro labirent kurgusu, perspektif ve ölçek etkisiyle, burada makro düzeyde hissedilir. Böylece kent, dışarıdan gözlemlenen kapalı bir deney düzeneği olarak algılanmaktadır. Yapaylığın ortaya çıkış anı, Foucault'nun (1995) disipliner iktidar kuramı açısından, panoptik mekanizmanın en dış çeperinin parçalanması olarak okunmaktadır. Kent yüzeyindeki düşük yoğunluklu aydınlatmalar, yaşam hissi yerine denetlenen bir mekanizma kurgusunu güçlendirici etkidedir (Görsel 4). Böylelikle yeniden üretilen bu yönsüzlük hali, panoptik çeperin parçalanarak yapaylığın makro ölçekte açığa çıkmasıyla birleşerek, özneyi deneklikten mekansal katarsise taşıyacak olan en radikal fiziksel kırılma ve kurtuluş eşiğini temsil etmektedir.

Shell Beach ve Katarsis

Bu sekansın birincil okuma düzlemi Norberg-Schulz'un fenomenolojik yeniden yerleşme kuramı üzerinden okunurken, ikincil düzlemde Deleuze'un zaman-imge yaklaşımı üzerinden okunan zamansal özgürleşme ile Foucault'nun panoptik çeperin çözülmesi birlikte işlev görmektedir. Dark City (1998)'nin kırılma noktasını oluşturan "Shell Beach ve Katarsis" sekansı, kentsel labirentin sınırlarının çözülerek özgürleşmenin mekansallaştığı ana odaktır. Buradaki mekansal katarsis, kent çeperinin kırılmasıyla başlayan, öznenin zihinsel üstünlüğü karşısında panoptik denetimin bükülmesiyle süren ve kente ilk kez gün ışığının yansmasıyla tamamlanan aşamalı bir arınma sürecidir. Bu süreçte yapay kent mekanı, yerleşme ve yönelim kavramlarının yeniden oluştuğu fenomenolojik bir evrilme yaşamaktadır (Görsel 5).



Görsel 5. Shell Beach ve Katarsis Sekansı

Görsel 5'teki ilk sahne, Shell Beach'e ulaşmak adına kentin en dış sınırındaki sahte ilan posterinin yırtılması ve arkasındaki tuğla duvarın baltayla kırılmasıyla kentsel yapaylığın mekansal düzeyde son bulduğu kurtuluş anını temsil etmektedir. Foucault (1995) bağlamında irdelendiğinde bu an, disipliner iktidarın özneyi uysallaştırdığı panoptik kabuğun fiziksel olarak parçalanmasıdır. Dolayısıyla iktidarın mekansal sınırlarının ilk kez aşılması söz konusudur. Duvarın tuğla ve kağıt katmanlarının yarattığı pürüzlü doku, yapay kentleşmeyi açığa çıkarırken, duvarın arkasından sızan sonsuz uzay boşluğu perspektifi, Deleuze (1986)'ün herhangi bir mekan yaklaşımındaki yön­süz düzlemi açığa çıkarmaktadır. Karakterlerin silüetleri, Norberg-Schulz (1980)'ün tanımladığı insan ölçeği ile makro ölçek arasındaki asimetriyi vurgular. Ancak bu asimetriklik, bir ezilme anını değil, sahte koordinatlardan özgürleşme deneyimini sunmaktadır. Dolayısıyla bu sahne, kentsel labirent çeperinin kırılması ve simülasyonun bütünüyle sarsılması üzerinden, mekansal katarsisin en somut fiziksel göstergesine dönüşerek nihai arınma ve özneleşme evresini başlatmaktadır.

Ortak zihin ve "Tuning" savaşı üzerinden biçimlenen ikinci sahnede, kolektif iktidar gücü ile öznenin zihinsel üstünlüğü karşı karşıya gelmektedir. Bu karşılaşmada iktidarın bakışına maruz kalan uysal beden, artık mekansal gücü elde ederek panoptik denetim mekanizmasının fiziksel olarak bükülerek parçalanma sürecini başlatmaktadır. Kadrajın merkezine yerleşen Murdoch'ın bedeninden yayılan devingen yoğun ışık dalgaları, kentsel labirentin karanlık ve statik dokusunu yıkmaktadır. İnsan ölçeğinden üretilen zihinsel dalga karşısında iktidarın tüm kenti saran makro ölçekteki ezici gücü yok olmaya başlamaktadır. Bu mekansal kırılma, Deleuze (1997)'ün zaman-imge yaklaşımı doğrultusunda, zamanın hareketten bağımsızlaşarak doğrusal ve kronolojik akışını yitirdiği kristalize bir an üretmektedir. İktidarın bellek ve mekan üzerinde kurduğu neden-sonuç ilişkileri zayıflarken, özne parçalanmış sahte gerçeklik deneyiminden arınarak saf bir zamansallık içinde konumlanmaktadır. Bu doğrultuda sahne, iktidarın dayattığı rasyonel geometrik kentsel formun, öznenin zihinsel üstünlüğüyle bükülüp parçalanışı üzerinden, edilgen bedenin mekanı yeniden üreten kurucu özneye dönüştüğü akışkan bir mekansal katarsis deneyimi sunmaktadır (Görsel 5).

Üçüncü sahnede kente ilk kez güneş ışığı doğmakta ve mekansal denetim yerini özneleşmeye bırakmaktadır. Norberg-Schulz (1980)'ün anlamlı varoluş için tanımladığı yeryüzü ile gökyüzü arasındaki organik bağ, doğal gün ışığıyla birlikte sonunda yeniden kurulurken, öznenin mekandaki

varoluşsal yönelim duygusu da gerçek bir zemine ulaşmaktadır. Sinematografik düzlemde ışık göstergesi, iktidarın kenti denetlemek için kullandığı bir araç olmaktan çıkıp, mekanın okunabilirliğini sağlayan bütüncül bir özneleşme göstergesine dönüşmektedir. Görsel kompozisyonda kentin o ana kadar özneyi saran sınırlı ölçek yapısı, ufuk çizgisinde beliren evrensel makro ölçek karşısında genişleyerek özgürleşmektedir. Foucault (1995)'un disipliner düzeninin dayattığı yapaylık, bu ışık kurgusuyla yok olarak yaşamsal bir atmosferle bütünleşen yeni bir mekansal deneyim açığa çıkmaktadır. Karanlığın ve zamansal döngünün kırıldığı bu nihai sahnede gün ışığı, kentsel labirenti parçalayarak, öznenin kendi varoluşsal coğrafyasını kurabileceği gerçek bir düzleme dönüştürerek mekansal katarsisi tamamlamaktadır (Görsel 5).

Dördüncü sahne, Murdoch'ın savaşı kazandıktan sonra kentin sınırında gerçek denize ve iskeleye ulaştığı, labirent deneyiminin bütünüyle aşıldığı ve öznenin yeryüzünde kendi varoluşsal mekanını kurduğu bir bütünleşme evresini yansıtmaktadır. Norberg-Schulz (1980)'un fenomenolojik yerleşme kuramı bağlamında bu kompozisyon, insanın dünyada kök salabilmesi için gereksinim duyduğu doğal coğrafi referansların mekansal olarak gerçekleşmesidir. Bu noktada özne, ilk kez sınırları netleşmiş, anlamlı bir çevreyle bağ kurmaktadır. Sinematografik perspektif düzleminde kadrajın merkezinden kararlı bir şekilde uzanan ahşap iskele, yapaylıktan gerçeğe geçişi temsil eden bir mekansallık oluşturur. Bu doğrusallık, yapay kente hakim olan dairesel labirent kurgusuna son verirken, netleşen ufuk çizgisi de kentin klostrofobik ölçek yapısını kırmaktadır. Ahşabın ve suyun doğal ve yaşantısal nitelikleriyle beliren doku göstergesi, Norberg-Schulz (1980) perspektifinden öznenin yaşanabilir bir yer deneyimine ulaştığını gösterir. Yer in ruhunun bu şekilde açığa çıkışı, iktidar tarafından parçalanmış özneyi kendi varoluşsal bütünlüğüne kavuşturarak, onu mekanı tüketmek yerine kendi isteğiyle yeniden üreten gerçek bir özneye dönüştürmektedir. Deniz yüzeyindeki doğal gün ışığı yansımaları ve karakterin arkası dönük silüeti, mekanı panoptik gözetlemeden bütünüyle arındırarak kişisel bir özgürlük alanına dönüştürür. Bu final sahne, öznenin kendi belleğindeki mekan imgesini fiziksel gerçekliğe dönüştürerek yönelim sorununu sonlandırmaktadır. Bu aşamada labirentin tüm sınırları çözülmekte ve gerçek bir özneleşme, dingin bir mekansal katarsis deneyimiyle bütünleşmektedir.

Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada, sinematografik bir anlatının mekansal ve zihinsel sınırların çatışması üzerinden ürettiği yönelim, bellek ve denetim ilişkileri, Dark City filmi bağlamında sinematografik mekan analizi aracılığıyla incelenmiştir. Elde edilen bulgular çerçevesinde, Norberg-Schulz (1980)'un yerleşme tanımına göre, filmdeki mekanların öznenin çevresiyle anlamlı bağ kurmasını engellediği; Deleuze (1986)'ün herhangi bir mekan kavramıyla mekansal sürekliliğin parçalanarak bağlamsız dolaşım yüzeylerine dönüştüğü; Foucault (1995)'nin disipliner iktidar yaklaşımı kapsamında ise kentin görünmez denetim mekanizmaları aracılığıyla öznenin belleğini yeniden yapılandığı süreçler analiz edilmiştir. Sinematografik düzlemde ışık, perspektif, doku ve ölçek göstergeleri, iktidarın kentsel labirent üzerindeki denetiminden, bireyin özneleşme sürecine uzanan doğrusal akışı somutlaştırmıştır.

İktidarın, kenti yapay zaman döngüsü ve klostrofobik makro ölçek aracılığıyla panoptik bir labirent alanı olarak tasarladığı ilk aşama, Foucault (1995)'nin disipliner denetim kuramının mekansal karşılığı olarak biçimlenmektedir. Bu süreçte belleğin silinmesiyle öznenin edilgen bir tüketiciye dönüşmesi, Norberg-Schulz (1980)'un varoluşsal yönelimine bir karşıtlık oluşturmaktadır. Buna karşılık, kronolojik zamanın anlatıda sürekli yeniden kırılması ve mekanın bükülmesi, Deleuze (1997) çerçevesinde doğrusal zaman algısını bozan zaman-imgeyi somutlaştırmakta ve kentsel labirent, geçmiş ile geleceğin, gerçek ile simülasyonun iç içe geçtiği bir kristal-imgeye dönüşmektedir. Bu doğrultuda bulgulara açığa çıkan en önemli eşik, mekansal hakimiyetin mutlak olmayıp, öznenin zihinsel devingenliği karşısında bükülebilir ve parçalanabilir olduğunu göstermesidir. Bu bükülme, iktidarın oluşturduğu yapay sınırların çözülmesini sağlayarak özneyi

özgürleştirici bir mekansal katarsis eşiğine taşımaktadır. Bu bağlamda Deleuze (1986)'ün herhangi bir mekan kavramından Norberg-Schulz (1980)'ün yerin ruhu düşüncesine uzanan çözülme ve dönüşüm aksı, özneleşmenin ve mekansal katarsisin sinematografik düzlemde açığa çıkması olarak okunmaktadır.

Dört sekans üzerinden yürütülen analiz, mekansal katarsisin doğrusal ve aşamalı bir süreç olarak işlediğini ortaya koymaktadır. “Kentın Ayarlanması” sekansında panoptik ışık ve hiyerarşik ölçek düzeni, öznenin mekânsal koordinatlarından koparıldığı baskı evresini somutlaştırmıştır. “Bellek ve Mekan” sekansında kristal imge ve modüle edilmiş bellek göstergeleri, zamansal kırılmanın özneyi yapay bir geçmişe hapsedtiğini görünür kılmıştır. “Labirente Yönelim” sekansında perspektif bozulmaları ve parçalı ışık düzeni, yönelim kaybının varoluşsal bir krize dönüştüğünü, ancak bu krizin aynı zamanda zihinsel uyanışı tetiklediğini göstermiştir. “Shell Beach ve Katarsis” sekansında ise doğal gün ışığı, açılan ufuk çizgisi ve ahşap-su dokusunun birlikteliği, öznenin mekanı yeniden anlamlandırarak *genius loci*'yi kurduğu fenomenolojik yerleşme evresini tamamlamıştır. Bu dört sekans bir bütün olarak değerlendirildiğinde, mekansal katarsisin yalnızca bir son sahneye değil, baskı-direnış-özgürleşme ekseninde birbirini zorunlu kılan bir süreç zincirine dayandığı anlaşılmaktadır. Bu bulgular, mevcut literatürle karşılaştırıldığında çalışmanın özgün katkısı daha net biçimde ortaya çıkmaktadır. Sinema-mimarlık arakesitindeki çalışmalar katarsisi ağırlıklı olarak izleyici deneyimi ve duygusal tepki düzeyinde ele alırken, mekansal ve sinematografik boyutunu sınırlı tutmakta ve özneleşme süreciyle ilişkilendirmemektedir. Bu çalışma, söz konusu boşluğu Foucault'nun panoptik iktidar analizi, Deleuze'ün zaman-imge kuramı ve Norberg-Schulz'un fenomenolojik yerleşme yaklaşımını bir arada işleterek kapatmakta ve mekansal katarsisi hem kavramsal hem de sinematografik göstergeler düzeyinde sistematik biçimde temellendiren özgün bir okuma modeli sunmaktadır. Bu bağlamda çalışma, mekansal katarsisin varlığını sınamak yerine onun sinematografik mekanda nasıl işlediğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu tercih, açıklayıcı nitel araştırma paradigmasının bilinçli bir yansımasıdır (Denzin & Lincoln, 2011). Çalışmada edinilen temel çıkarım, bulguların senteziyle birlikte mekansal katarsis kavramının kuramsal düzlemde yeniden tanımlanmasıdır. Bu bağlamda sinemada mekansal katarsis, öznenin kendi belleğiyle baskıcı bir mimari düzeni aşarak, mekanı yeniden üreten bir kurucu rol üstlenmesi, dolayısıyla özneleşmesiyle tamamlanan bir süreçtir. Bu doğrultuda çalışma, kavramı psikolojik arınmanın ötesine taşıyarak, sinematografik anlatı üzerinden varoluşsal yönelim, fenomenolojik yerleşme ve özneleşme zemininde yeni bir mekansal katarsis okuması yapılabileceğini ortaya koymaktadır.

Mekansal katarsis kavramının sinematografik göstergeler (ışık, ölçek, doku, perspektif) üzerinden somutlaştırılması, film analizlerinde mekanın duygusal boyutlarının okunması adına metodolojik bir öneri oluşturmaktadır. Gösterge-kuram ilişkisi üzerinden kurulan bu okumanın, farklı sinematografik türlerdeki kentsel distopyaların ve siber mekan tasarımlarının çözümlemesi üzerinden geliştirilmesi mümkündür. Bu kapsamda mekansal katarsis ve özneleşme süreçleri, görsel göstergelere eklemlenen işitsel göstergeler bağlamında da ele alınarak çok modlu semiyotik analizlerle derinleştirilebilir. Çalışma, distopik kent temsillerinin görsel atmosfer üretmekle birlikte aynı zamanda bireyin gerçeklik algısı, bellek kurgusu ve aidiyet ilişkileri üzerinde belirleyici etkiler kurduğunu ortaya koymaktadır. Bu yönüyle çalışma, mekansal katarsisin baskı, direniş ve fenomenolojik yeniden yerleşme evreleri üzerinden işleyen aşamalı bir süreç olduğunu ortaya koyarak sinema-mimarlık arakesitindeki kavramsal boşluğu doldurmakta; sinema-mimarlık ilişkisi, fenomenolojik mekan çalışmaları ve distopya araştırmaları açısından özgün bir disiplinlerarası okuma modeli sunmaktadır.

References

- Abu-Obeid, N. & Abuhassan, L. B. (2024). Experiencing cinematic architecture: The impact of architecture on the audience emotional engagement. *Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 18(1), 172-190. <https://doi.org/10.1108/ARCH-10-2022-0210>
- Alikhanzadeh, M. (2025). Cinema as a mirror of urban identity crisis: Semiotics and sustainability in 'Dark City'. *ICCAUA Proceedings Journal*, 8, 644-655. <https://doi.org/10.38027/ICCAUA2025EN0391>
- Asadzadeh Bonabi, F. (2025). Architectural experience and the embodied subject: A phenomenological perspective. *LivenARCH+ Journal*, 2(2): 171-187. <https://izlik.org/JA39XG22WT>
- Aydı, Z. (2021). The act of killing: Sins appearing on the surface of the crystal-image. *SineFilozofi*, 6(11), 211-219. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.888216>
- Bačun, N., Tutek, I. & Kostrenčić, A. (2025). Space as experience: A comparative reading of architecture and film. *Prostor*, 33(2(70)), 298-309. [https://doi.org/10.31522/p.33.2\(70\).10](https://doi.org/10.31522/p.33.2(70).10)
- Bozkurt Avcı, İ. & Çetin, D. (2022). Andrey Tarkovsky sinemasında zaman-imgesi: Ayna. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (37), 319-335. <https://doi.org/10.31123/akil.1080079>
- Buluk, G. & Yoon, H. (2022). The concept of emotion and catharsis in the cinema audience in the context of the psychoanalytic approach. *Journal of Humanities Therapy*, 13(2), 67-85. <https://doi.org/10.33252/jht.2022.12.13.2.67>
- Cairns, G. J. (2012). Cinematic phenomenology in architecture: The Cartier Foundation, Paris, Jean Nouvel. *Akademeia*, 2(1).
- Caluya, G. (2010). The post-panoptic society? Reassessing Foucault in surveillance studies. *Social Identities*, 16(5), 621-633. <https://doi.org/10.1080/13504630.2010.509565>
- Cantaş, A. & Can, A. (2022). Justification of panopticon in superhero movies: The Batman Movie. *Journal of Design for Resilience in Architecture and Planning*, 3(Special Issue), 122-135. <https://doi.org/10.47818/DRArch.2022.v3si076>
- Casey, E. S. (2000). *Remembering: A phenomenological study*. Indiana University Press.
- Coplan, A. (2004). Empathic engagement with narrative fictions. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 62(2), 141-152. <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2004.00147.x>
- Çağlayan, E. (2021). Suratına (In-Yer-Face) tiyatro'da bir iletişim şekli: Gölge ve katarsis. *Aydın Sanat, İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 7(13), 57-63. https://doi.org/10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat_v07i13005
- Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of Minnesota Press.
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage.
- Doğaner, S. K. (2025). The narrational role of lighting design in the lights of the Dark City. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 15(3), 1136-1161. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1674124>
- Dündar, İ. (2008). *Memory in societies without memory: The problematic status of memory in films after 1990* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Ergün Bilgili, G. & Dinç Kalaycı, P. (2021). Mimarlık ve sinema arakesitinde yer ve yersizliği okumak: Ahlat Ağacı Filmi'nde ruhun yitimi. *SineFilozofi*, 6(12), 1025-1043. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.823794>
- Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve mimarlık etkileşiminin örnek kara filmler üzerinden incelenmesi* [Yüksek lisans tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Flaxman, G. (2000). *The brain is the screen, Deleuze and the philosophy of cinema*. University of Minnesota Press.
- Foucault, M. (1995). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Vintage Books.
- Gray, M. (2003). Urban surveillance and panopticism: Will we recognize the facial recognition society? *Surveillance & Society*, 1(3), 314-330. <https://doi.org/10.24908/ss.v1i3.3343>
- Gu, I., Wang, C. & Wang, D. (2023). The significance of David Harvey's spatial theory in post-modern architecture in the context of ecology and society: The example of Las Vegas architecture. *Communications in Humanities Research*, 12(1), 6-12. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/12/20230012>
- Hanich, J. (2018). *The audience effect on the collective cinema experience*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.1515/9781474414968>
- Harvey, D. (1990). *The condition of postmodernity, an enquiry into the origins of cultural change*. Blackwell Publishers.
- Hassan, R. (2020). *The condition of digitality: A post-modern marxism for the practice of digital life*. University of Westminster Press. <https://doi.org/10.16997/book44>
- Hegarty, P. (2004). *Jean Baudrillard: Live theory*. Continuum.
- Irwin, B. (2019). Architecture as participation in the world: MerleauPonty, Wölfflin, and the bodily experience of the built environment. *International Society for the Philosophy of Architecture*, 4(1), 89-102.
- Jaén Portillo, I. (2024). From body to world: Empathy and the transformative power of cinematic imagination. *Frontiers in Human Neuroscience*, 18. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2024.1363720>
- Kahraman, G. (2009). *Güneşi yükseltmek: Karanlık kent (Rising the sun: Dark City)*. Sekans Sinema Yazıları Seçkisi.
- Kanlı, İ. B. & Bilgiç, M. (2016). Modernizm eleştirilerinin “Yok-Yer” bağlamında sinema mekânı kurgusunda analizi. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(1), 117-149. <https://doi.org/10.17336/igusbd.95922>
- Kaplan, A. B. (2015). *Arketipal topografyaların sinematografik düzlemde incelenmesi: Örnek film analizi 'Dark City'* [Doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Krips, H. (2010). The Politics of the gaze: Foucault, Lacan and Žižek. *Culture Unbound*, 2(1), 91-102. <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.102691>
- León Casero, J. & Urabayan, J., (2018). Espacio, poder y gubernamentalidad. Arquitectura y urbanismo en la obra de Foucault [Space, Power and Governmentality. Architecture and Urban Planning in the Work of Foucault]. *Anales Del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 181-212. <https://doi.org/10.22201/iee.18703062e.2018.112.2634>

- Mushtaq, R. & Al-Alwan, H. A. S. (2025). Rhythm, sound, and memory: Cinematic principles shaping experiential architecture in cultural buildings. *Journal of Engineering*, 31(12), 142-160. <https://doi.org/10.31026/j.eng.2025.12.08>
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli.
- Nussbaum, M. (1992). *Tragedy and self-sufficiency: Plato and Aristotle on fear and pity*. In A. O. Rorty (Ed.), *Essays on Aristotle's poetics*. Princeton University Press.
- Olivier, B. (2016). Deleuze's "crystals of time", human subjectivity and social history. *Phronimon*, 17(1), 1-32. <https://doi.org/10.17159/2413-3086/2016/160>
- Pallasmaa, J. (2000). Hapticity and time. *Architectural Review*.
- Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin*. John Wiley & Sons.
- Pallasmaa, J. (2012). The existential image: Lived space in cinema and architecture. *Phainomenon*, 25(1), 157-174. <https://doi.org/10.2478/phainomenon-2012-0020>
- Powell-Jones, L. (2015). *Deleuze and Tarkovsky: The time-image and post-war Soviet cinema history*. Cardiff University.
- Soares, M. J., Gonçalves, C. G. & Santos, S. (2015). Evanescent surfaces: The window as screen. *European Scientific Journal, Special / edition*. 233-244.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. Univ of California Press.
- Tanrikulu, H. B. (2020). *Bilim kurgu sinemasında işlevsel renk kullanımı* [Yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tobe, R. (2016). *Film, Architecture and Spatial Imagination*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315533735>
- Üge, T. (2025). *Atmosphere as spatial language: Semiotics of atmospheric aesthetics in sci-fi dystopian films* [Yüksek lisans tezi]. Yaşar Üniversitesi.
- Wilken, R. (2013). The critical reception of Christian Norberg-Schulz's writings on Heidegger and place. *Architectural Theory Review*, 18(3), 340-355. <https://doi.org/10.1080/13264826.2013.875614>
- Yurtseven, B. & Oğuz, D. (2023). "Mekan, Yer ve Yer Kaybı" kavramlarının örnekler üzerinden değerlendirilmesi. *GRID Architecture, Planning and Design Journal*, 6(2), 805-836. <https://doi.org/10.37246/grid.1115302>
- Yıldız, D. (2022). Cinematic experience as spatial perception: Remembering the remembrance. *Avanca-Cinema*, (13). <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2022.a372>
- Zaltash, H. & Parvaneh, F. (2014). The End of Panopticon/panopticism in William Gibson's Mona Lisa overdrive: A Baudrillardian reading. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 3(6). <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.3n.6p.85>
- Zubtsov, D. S. (2022). ФЕНОМЕН КАТАРСИСА В ПСИХОЛОГИИ КИНОИСКУССТВА: ДИАГНОСТИКА ПЕРЕЖИВАНИЯ [Catharsis phenomenon in the psychology of cinematography: Diagnostics of experience]. *The Humanities and Social Studies In The Far East*, 19(4), 125-134. <https://doi.org/10.31079/1992-2868-2022-19-4-125-134>

ETHICAL DECLARATIONS

Research and Publication Ethics

The author(s) declare that this manuscript is an original work prepared in accordance with the principles of scientific research and publication ethics. The manuscript has not been previously published and is not currently under consideration for publication elsewhere.

All sources used in the preparation of this study have been properly cited and referenced. The author(s) confirm that the work contains no plagiarism, fabrication, falsification, or manipulation of data. The research findings are presented honestly and transparently in accordance with the principles of academic integrity.

Author Contributions

All authors have significantly contributed to the conception, design, analysis, and preparation of the manuscript. All authors have read and approved the final version of the manuscript and agree to its submission and publication.

Conflict of Interest

The author(s) declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this manuscript.

Funding

This research did not receive any specific grant, financial support, or funding from any public, commercial, or non-profit funding agencies.

Artificial Intelligence (AI) Usage Disclosure

During the preparation of this manuscript, artificial intelligence tools may have been used solely for limited purposes such as language editing, translation assistance, and stylistic improvement. Any AI-assisted translations or language corrections were carefully reviewed and verified by the author(s). Artificial intelligence tools were not used to generate the core scientific content, research design, analysis, or scholarly conclusions. All academic responsibility for the content of the manuscript rests entirely with the author(s).

Copyright and Permissions

The author(s) confirm that all necessary permissions for copyrighted materials have been obtained where required and that the manuscript does not violate any intellectual property rights.

Author Approval

All authors confirm that they have read and approved the final version of the manuscript and consent to its submission and publication.

ETİK BEYANLAR**Araştırma ve Yayın Etiği**

Yazar(lar), bu makalenin özgün bir çalışma olduğunu ve bilimsel araştırma ve yayın etiği ilkelerine uygun olarak hazırlandığını beyan eder. Makale daha önce herhangi bir yerde yayımlanmamış olup başka bir dergide değerlendirme sürecinde değildir.

Çalışmada kullanılan tüm kaynaklar akademik kurallara uygun biçimde atıflanmıştır. Yazar(lar), çalışmanın intihal, veri uydurma, veri tahrifi veya manipülasyon içermediğini; araştırma bulgularının bilimsel dürüstlük ilkelerine uygun şekilde sunulduğunu beyan eder.

Yazar Katkısı

Tüm yazarlar çalışmanın tasarlanması, yürütülmesi, analizi ve makalenin hazırlanmasına önemli ölçüde katkı sağlamıştır. Tüm yazarlar makalenin son hâlini okuyup onaylamış ve yayımlanmasını kabul etmiştir.

Çıkar Çatışması

Yazar(lar), bu makalenin yayımlanmasına ilişkin herhangi bir çıkar çatışması bulunmadığını beyan eder.

Finansal Destek

Bu araştırma herhangi bir kamu kurumu, ticari kuruluş veya kâr amacı gütmeyen kuruluş tarafından finansal olarak desteklenmemiştir.

Yapay Zekâ Kullanım Beyanı

Makalenin hazırlanması sürecinde yapay zekâ araçlarından yalnızca dil düzenleme, çeviri desteği ve anlatım iyileştirmesi amacıyla sınırlı ölçüde yararlanılmış olabilir. Yapay zekâ araçları tarafından yapılan çeviri ve dil düzenlemeleri yazar(lar) tarafından dikkatle kontrol edilmiştir. Yapay zekâ araçları çalışmanın bilimsel içeriğinin, araştırma tasarımının, analizlerinin veya akademik sonuçlarının oluşturulmasında kullanılmamıştır. Makalenin içeriğine ilişkin tüm akademik sorumluluk yazar(lar)a aittir.

Telif Hakları ve İzinler

Yazar(lar), telif hakkı gerektiren materyaller kullanılmışsa gerekli izinlerin alındığını ve çalışmanın herhangi bir fikrî mülkiyet hakkını ihlal etmediğini beyan eder.

Yazar Onayı

Tüm yazarlar makalenin son hâlini okuduklarını, onayladıklarını ve yayımlanmasını kabul ettiklerini beyan eder.

Authors' Contribution Statement / Yazarların Katkı Oranı Beyanı

The researchers' contribution statement is as follows / Araştırmacıların katkı oranı beyanı şu şekildedir:

First author / 1. Yazar %60,

Second author / 2. Yazar %40.