

Araştırma Makalesi | Research Article

SİNEMA SALONLARININ KENTSEL DOKUDAKİ YOLCULUĞU: KAMUSAL ODAK NOKTASINDAN TÜKETİM MEKÂNINA MEKÂNSAL VE SOSYOKÜLTÜREL BİR ANALİZ

***THE EVOLUTION of MOVIE THEATERS in the URBAN FABRIC: A SPATIAL and
SOCIOCULTURAL ANALYSIS from PUBLIC HUB to CONSUMER SPACE***

Eda Koçak ¹

Öz

Bu çalışma, sinema salonlarının kentsel mekândaki evrimini, kamusal odak noktası olma niteliğinden alışveriş merkezleri (AVM) içerisindeki kapalı tüketim alanlarına dönüşüm süreci üzerinden incelemektedir. Şehir ve bölge planlama disiplini çerçevesinde, Diyarbakır ve Batman kentleri özelinde sinemanın kentsel doku ile kurduğu simbiyotik ilişki ve bu ilişkinin sosyokültürel yansımaları analiz edilmektedir. Araştırmada, Coğrafi Bilgi Sistemleri (CBS) destekli tarihsel-mekânsal katmanlaştırma ve "Space Syntax" (Alan Dizimi) yöntemi kullanılarak sinema mekanlarının kentsel bütünleşme (Integration) ve erişilebilirlik (Step Depth) değerleri matematiksel olarak hesaplanmıştır. Modernleşme döneminde kentin prestij odakları olan Diyarbakır Dilan Sineması ve Batman TPAO Site Sineması'nın kurduğu kamusal kurgu, günümüzün neoliberal kentleşme pratikleri sonucunda ortaya çıkan "multiplex" yapılarla karşılaştırılmıştır. Bulgular, sinemanın kentin ana arterlerinden koparak izole tüketim adacıklarına hapsediğini ve sokağa açılan "eşik" karakterini yitirdiğini göstermektedir. Nitekim geleneksel sokak sinemalarında 1-2 olan Adım Derinliği (Step Depth) değerinin güncel AVM sinemalarında 12'ye kadar yükselmesi, mekânsal erişilebilirliğin matematiksel olarak kısıtlandığını ve sokağa açılan 'eşik' karakterinin yitirildiğini belgelemektedir. Sorkin (1992) ve Augé (1995) tarafından kuramsallaştırılan "kamusal alanın sonu" ve "yer-olmayan" kavramları, her iki kentteki mekânsal ayrışmayı tanımlar niteliktedir. Sonuç olarak çalışma, kentsel belleğin korunması ve mekânsal adaletin tesisi için sinemanın sokağa açılan bağımsız bir sosyal altyapı ögesi olarak yeniden planlanması gerektiğini vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Sinema Salonları, Tüketim Mekanı, Kamusal*

Abstract

This study examines the evolution of movie theaters within the urban landscape, focusing on their transformation from public focal points into enclosed consumption spaces within shopping malls. Within the framework of urban and regional planning, the study analyzes the symbiotic relationship between movie theaters and the urban fabric, specifically in the cities of Diyarbakır and Batman, as well as the sociocultural implications of this relationship. In the study, the urban integration and accessibility values of cinema spaces were mathematically calculated using

¹ Dr., Siirt Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Siirt, Türkiye. ORCID: 0000-0003-2153-0636.

E-posta: eda.kocak@siirt.edu.tr.

Atıf Bilgisi (Citation inf.): Koçak, E. (2026). Sinema Salonlarının Kentsel Dokudaki Yolculuğu: Kamusal Odak Noktasından Tüketim Mekânına Mekânsal ve Sosyokültürel Bir Analiz. *Görünüm Sanat Tasarım ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (17), 87-101. <https://doi.org/10.5281/zenodo.21176364>.

Geographic Information Systems (GIS)-supported historical-spatial layering and the “Space Syntax” method. The public narrative established by the Diyarbakır Dilan Cinema and the Batman TPAO Site Cinema—which served as focal points of prestige during the modernization era—is compared with the “multiplex” structures that have emerged as a result of today’s neoliberal urbanization practices. The findings demonstrate that cinemas have become isolated in consumption enclaves; specifically, the Step Depth (SD) value, which was 1-2 in traditional theaters, increases to 12 in contemporary mall cinemas, providing mathematical proof that they have lost their 'threshold' character and urban accessibility. The concepts of “the end of public space” and “non-place,” theorized by Sorkin (1992) and Augé (1995), validate the spatial fragmentation observed in both cities. In conclusion, the study emphasizes the need to reimagine the cinema as an independent social infrastructure element open to the street in order to preserve urban memory and establish spatial justice.

Keywords: *Movie Theaters, Spaces of Consumption, Publicness.*

1. Giriş

Kentsel mekân, toplumsal eylemlerin sadece sahnesi değil, aynı zamanda bu eylemleri biçimlendiren ve onlardan etkilenen dinamik bir yapıdır. Şehir ve bölge planlama disiplini açısından bakıldığında, 20. yüzyılın başında kentsel dokuya eklenen sinema salonları, modernitenin fiziksel temsilcileri ve kamusal hayatın en güçlü odak noktaları (urban nodes) olarak işlev görmüştür. Modern kentin inşasında sinema, bir "sosyal donatı alanı" olmanın ötesinde, bireyin kentle kurduğu özdeşleşme sürecinin merkezinde yer almıştır. Ancak 1980 sonrası neoliberal kentleşme pratikleri, sinema mekanını sokağın kamusal akışından kopararak kontrol edilebilir ve ticarileşmiş "kapalı tüketim adacıklarına" dönüştürmüştür (Balkan, 2011).

Diyarbakır ve Batman örnekleri, bu mekânsal yolculuğun iki farklı ama paralel yüzünü temsil etmektedir. Diyarbakır’da sinema, Sur içindeki geleneksel dokunun dışına taşan modernleşme hamlelerinin bir parçası olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle 1950’lerde inşa edilen Dilan Sineması, hem mimari ölçeği hem de kentsel konumu itibarıyla bir "prestij odağı" niteliği taşımaktadır (Şahin vd., 2019). Bu yapı, o dönemde kentin en önemli kamusal aksı olan Ziya Gökalp Bulvarı üzerinde konumlanarak kentsel morfolojiyi biçimlendiren bir nirengi noktası haline gelmiştir. Dilan Sineması’nın sokağa açılan geniş fuayesi, kentin kamusal ruhunu binanın içine davet eden bir eşik görevi görmüştür.

Buna karşılık Batman’da sinema kültürü, kentin "endüstriyel bir Cumhuriyet kenti" olarak sıfırdan kurgulanma süreciyle iç içedir. 1950’lerde Türkiye Petrolleri Anonim Ortaklığı (TPAO) yerleşkesi içerisinde inşa edilen Site Sineması, kentsel planlamanın "sosyalleşme" ve "modern yaşam" vaadinin en somut örneğidir (Türk, 2020). Batman’da sinema, sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda petrol işçilerinin ve kente yeni göç eden nüfusun kentsel aidiyet geliştirdiği bir mekândır. Ancak zamanla bu kamusal odak noktaları, kentin merkezindeki ticaret akslarından (1. ve 2. Cadde) çekilerek, kentin çeperlerinde yükselen Alışveriş Merkezleri (AVM) içerisindeki sterilize edilmiş çoklu salonlara (multiplex) evrilmiştir.

Bu dönüşüm, Augé (1995) tarafından tanımlanan "yer-olmayan" (non-place) kavramıyla doğrudan ilişkilidir. Geleneksel sokak sinemaları, kentsel belleği besleyen, sokağa kimlik kazandıran ve farklı sosyo-ekonomik grupların karşılaştığı "yerler" iken AVM içerisindeki sinemalar, dünyanın her yerinde aynı standart tasarıma sahip, yerel bağlamından kopuk ve sadece tüketim eylemiyle sınırlı anonim mekanlardır. Hubbard (2003), bu süreci sinemanın "kamusal bir törenden bireysel bir tüketime" dönüşümü olarak nitelirmektedir.

Şehir planlama perspektifinden bakıldığında, sinema salonlarının kentsel dokudaki bu yer değişimi, kentin sosyal adaleti ve mekânsal erişilebilirliği üzerinde derin etkiler yaratmıştır. Bağımsız salonların yok olması, alt ve orta gelir gruplarının kültürel mekâna erişimini "tüketim mekanı" bariyerine (güvenlik kontrolü, otopark ücreti, yüksek bilet fiyatları) takılmakta ve kentsel kamusalılığı aşındırmaktadır. Bu çalışma, Batman ve Diyarbakır'daki bu mekânsal kaymayı analiz ederek, sinemanın kentsel dokudaki yolculuğunu "kamusal odaktan tüketim mekânına" geçiş ekseninde tartışmaya açmaktadır.

2. Yöntem

Bu çalışma, Diyarbakır ve Batman kentlerindeki sinema mekanlarının mekânsal dönüşümünü analiz etmek için çok katmanlı bir veri seti kullanmaktadır. Materyaller, nitel (arşiv ve literatür) ve nicel (mekânsal ve istatistiksel) veriler olmak üzere iki ana grupta toplanmıştır:

- İmar Planları: Diyarbakır Yenişehir bölgesi (1950-1970) ve Batman merkezine (1960-1990) ait kadastral haritalar ile imar planı paftaları. Bu materyaller, sinemaların "fonksiyonel leke" olarak kentsel dokudaki orijinal konumlarını saptamak için kullanılmıştır.
- Uydu Görüntüleri: Güncel yüksek çözünürlüklü uydu görüntüleri (Google Earth Pro 2026 verileri).
- Fotoğraf Arşivleri: Bu görseller, mekânın sokakla kurduğu fiziksel ilişkisinin (cephe açıklığı, giriş saçağı vb.) analizi için temel materyaldir.
- Süreli Yayınlar ve Yerel Gazete Arşivleri: Batman Sonsöz ve Diyarbakır Söz gibi yerel gazete arşivlerinde sinema ilanları ve açılış haberleri üzerinden yapılan taramalar.

Çalışma, tümden gelimci bir yaklaşımla, genel kentsel dönüşüm teorilerini yerel örnekler üzerinden sınavan "Karşılaştırmalı Mekânsal-Zamansal Analiz" yöntemini benimsemektedir. Süreç şu dört aşamada yürütülmüştür:

1. Mekânsal Envanter ve Coğrafi İşaretleme (GIS)

İlk aşamada, her iki kentte tarih boyunca var olmuş tüm sinema salonları (yıkılanlar dahil) tespit edilerek koordinatlandırılmıştır. Bu veriler Coğrafi Bilgi Sistemleri (CBS) ortamına aktarılmış ve iki temel katman oluşturulmuştur:

T0 Katmanı (1950-1990): Sokak sinemalarının ve kamu kampüsü sinemalarının (Site Sinemaları) konumu.

T1 Katmanı (2000-2026): AVM tabanlı multiplex sinemaların konumu.

2. Erişilebilirlik ve Aksiyel Analiz (Space Syntax)

Bu çalışmada kullanılan aksiyel haritalama yöntemi, kentsel mekânın sadece geometrik bir temsili değil, aynı zamanda bireylerin kenti algılama ve içinde yol bulma biçimlerini yansıtan bilişsel bir modeldir. Penn (2003), aksiyel çizgilerin insanın mekânsal biliş süreciyle (spatial cognition) doğrudan ilişkili olduğunu; bireylerin kentsel mekân içindeki hareket kararlarını bu çizgisel görüş alanları üzerinden kurguladığını savunmaktadır. Dolayısıyla, Diyarbakır ve Batman'daki sinema salonlarına erişim, bu aksiyel çizgilerin birbiriyle kurduğu topolojik hiyerarşi üzerinden çözümlenmiştir. Sinemaların kentsel

doku ile bütünleşme derecesini ölçmek amacıyla "Mekân Dizimi" (Space Syntax) yöntemi uygulanmıştır. Kent merkezlerindeki ana arterler (Diyarbakır-Gazi Caddesi, Batman-Turgut Özal Bulvarı) baz alınarak:

Bütünleşme (Integration): Bütünleşme, bir mekânın kentsel sistemin bütününe olan topolojik yakınlığını ölçer ve sistemin "merkeziliğini" temsil eder (Hillier, 1996). Bu çalışmada ise sinemanın kentin bütününe olan uzaklığını belirtmektedir.

Bağlanabilirlik (Connectivity): Bağlanabilirlik, bir aksiyel çizginin (sokağın) doğrudan kaç adet diğer aksiyel çizgiyle kesiştiğini ifade eden nicel bir değerdir (Klarqvist, 1993). Bu parametre, bir mekânın yerel ölçekteki "geçirgenliğini" ve sokağın yaya hareketine ne ölçüde açık olduğunu ölçer. Bir sokağın bağlantı sayısı ne kadar yüksekse, o sokak kentsel ağ içinde o kadar "seçenek sunan" bir nitelik kazanır. Sinema kapısının doğrudan kaç sokağa/aksa açıldığı ölçülmüştür.

Adım Derinliği (Step Depth): Adım derinliği, kentsel sistem içerisinde bir başlangıç noktasından hedef noktasına ulaşmak için yapılması gereken yön değişikliklerinin (topolojik adım) sayısıdır (Hillier ve Hanson, 1984). Bu parametre, çalışmada sinema salonlarının "kamusal erişilebilirliğini" ölçmek için kullanılmıştır. Sokağa doğrudan açılan bağımsız sinemalar için adım derinliği minimum düzeydeyken, AVM içerisindeki sinemalar için bu değer, kat edilen koridor ve kat geçişleri nedeniyle artmaktadır.

3. Tipolojik Sınıflandırma ve Morfolojik Analiz

Mekanlar, Krier (1979) ve Rossi (1982) tarafından geliştirilen kentsel morfoloji prensipleri çerçevesinde üç tipolojiye ayrılmıştır:

- **Kentsel Anıt Olarak Sinema:** (Örn: Dilan Sineması) Sokak dokusunu biçimlendiren, bağımsız kütle.
- **Yerleşke/Site Sineması:** (Örn: Batman TPAO) Modernist planlama biriminin parçası olan yarı-kamusal alan.
- **Tüketim Eklentisi Olarak Sinema:** (Örn: Forum Diyarbakır, Batman Park) Büyük bir ticari blok içinde kaybolan, dış cephesi olmayan "yer-olmayan".

4. Karşılaştırmalı Değerlendirme

Elde edilen bulgular, "Kamusallık Endeksi" adı verilen bir matris üzerinden karşılaştırılmıştır. Bu matris; bilet fiyatlarının erişilebilirliği, fiziksel engeller (güvenlik, turnike), çalışma saatleri ve mekânın filmler dışında (toplantı, konser vb.) çok amaçlı kullanım kapasitesi kriterlerini içermektedir.

3. Bulgular

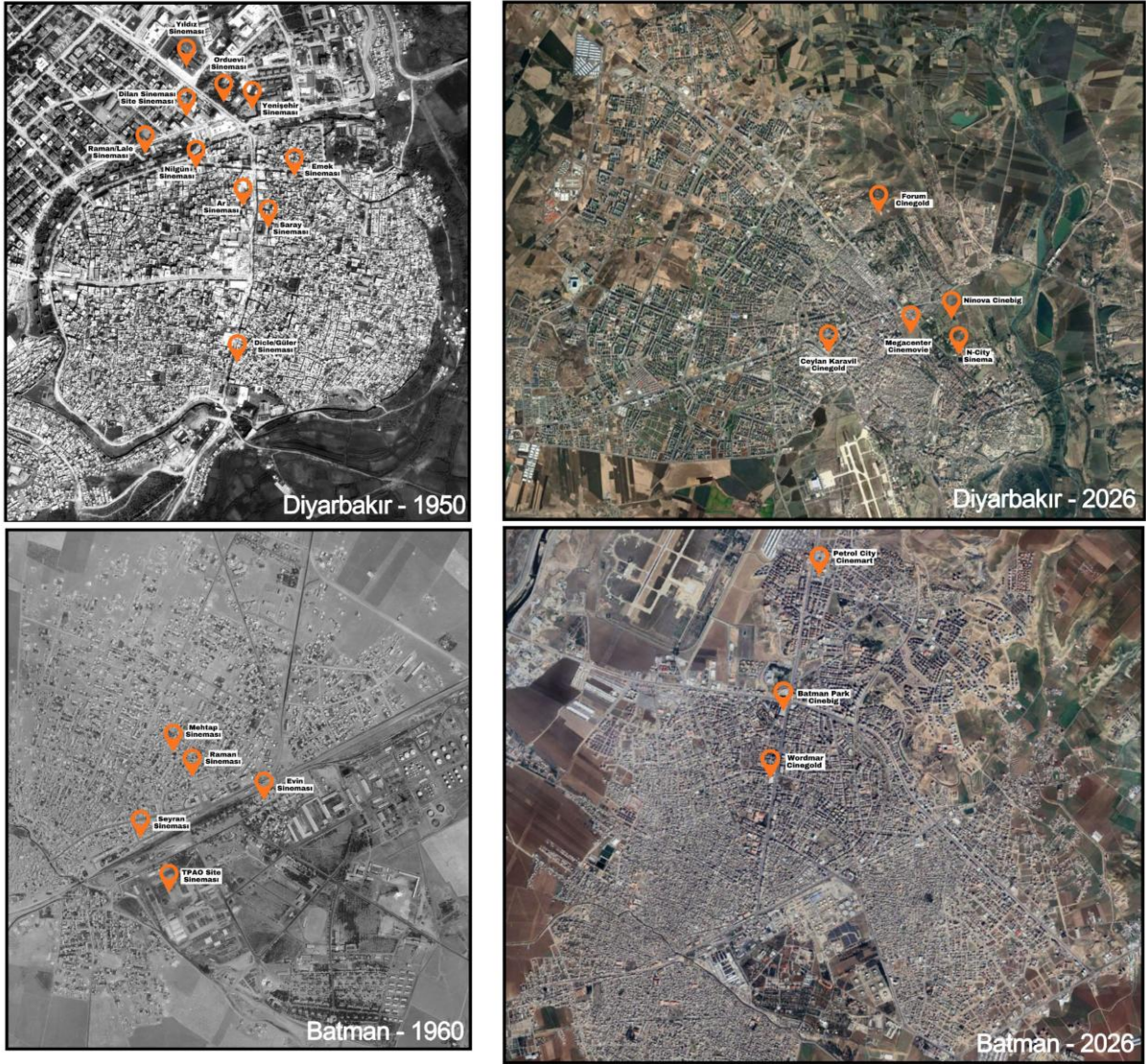
3.1. Mekânsal Dağılım ve Kümelenme Analizi

Yapılan koordinatlandırma çalışmaları sonucunda, 1950-1990 yılları arasında sinemaların kentsel merkezlerde yer aldığı saptanmıştır. 1990 sonrası dönemde ise AVM'lerin kent içerisinde yer almaya başlaması ve ön plana çıkmasıyla birlikte sinemaların kentsel merkezden koparak yeni gelişme akslarına (çeperlere) kaydığı saptanmıştır.

Tablo 1. Dönemlere göre Diyarbakır ve Batman'daki sinema sayıları ve tipolojileri

Parametre	Diyarbakır (1950-1990)	Diyarbakır (2026)	Batman (1950-1990)	Batman (2026)
Baskın Konum	Suriçi ve Dağkapı Mahalleleri	Kayapınar (75. Yol / Fırat)	1. Cadde / Mehtap Mahallesi	Gültepe / Belde Mahalleleri (AVM Aksı)
Tipoloji	Bağımsız / Sokak	AVM İçi Multiplex	Site / Bağımsız	AVM İçi Multiplex
Sayı	11 (Dilan, Site, Ar, Yenişehir, Orduevi, Nilgün, Raman/Lale, Emek, Saray, Dicle/Güler, Yıldız)	5 (Tümü AVM)	6 (Seyran, Saray, Mehtap, Site, Raman, Evin)	3 (Tümü AVM)

Tablo 1’de verildiği üzere, Diyarbakır ve Batman’da 1950-1990 dönemindeki sinema sayıları günümüzden daha fazla olmakla birlikte, kent mekânında yer seçimleri de kentin erişilebilirlik düzeyi yüksek merkezlerde olmuştur. Bu dönemde Diyarbakır’da bağımsız/sokak sinemaları görülürken Batman’da bağımsız/sokak sinemalarına ek olarak yerleşke/site sineması da görülmektedir, fakat günümüzde sadece AVM içi Multiplex sinemalar yer almaktadır. Bu durum sinema mekanlarının kent içerisinde bir donatı alanı olmaktan uzaklaşarak tüketim mekanının parçası haline geldiklerinin bir göstergesidir.



Şekil 1. Batman ve Diyarbakir Sinema Salonlarının Mekansal Değişim Süreci

Nitekim Şekil 1’de görüldüğü üzere Batman ve Diyarbakir’da bulunan ilk sinema salonlarının kentin çekirdeğinde ve ana ulaşım aksları ile bağlantılıdır. Salonların birbirine olan mesafeleri ile birlikte kentteki diğer fonksiyon alanları ile de bağları güçlüdür. Fakat günümüze bakıldığında bağımsız/sokak sinemalarının AVM’lere taşınarak çoğunlukla taşıt bağımlı bir ulaşım ile erişilebilirliğinin sağlandığı görülmektedir.

3.2. Mekân Dizimi (Space Syntax) Analiz Sonuçları

Mekân dizimi yöntemiyle yapılan ölçümlerde her kentten temsilci örnekler seçilerek sinemaların bütünleşme (integration), bağlanabilirlik (connectivity) ve adım derinliği (step depth) değerleri hesaplanmıştır.

Tablo 2. Diyarbakır ve Batman Sinema Mekanları Space Syntax Analiz Sonuçları (1950- 2026)

Analiz Birimi (Sinema Tipi)	Temsilci Örnekler	Global Bütünleşme (Integration- HH)	Bağlanabilirlik (Connectivity)	Adım Derinliği (Step Depth)	Kentsel Morfolojik Karşılık
Geleneksel Sokak Sineması (Diyarbakır)	Dilan, Site, Ar	1.85	12 - 15	1 - 2	Kentsel Odak: En yüksek erişilebilirlik; kentin ana arterine doğrudan eklemleme. Ticari Çıpa: Yaya sirkülasyonunun merkezinde, sokağın doğal bir uzantısı.
Geleneksel Sokak Sineması (Batman)	Mehtap, Raman	1.72	8 - 10	1 - 2	Yarı-Kamusal Ada: Planlı ama izole; sadece belirli bir kitleye (işçi/memur) hitap eden doku. Ayrılmış Tüketim Alanı: Kentin çeperinde; ulaşım için araç bağımlılığı ve yüksek adım derinliği.
Modernist Yerleşke Sineması (Site Sineması) (Batman)	TPAO Site Sineması	1.45	6	3	Doğrusal Eklemleme: Ana bulvar üzerinde ama kentsel dokudan kopuk "kara kutu" tipolojisi.
AVM / Multiplex (Diyarbakır 2026)	Forum, Ceylan Karavil Park	1.15 - 1.10	3-4	9 - 12	
AVM / Multiplex (Batman 2026)	Batman Park, Petrol City	1.45 – 1.08	2 - 3	7 - 12	

Tablo 2'ye göre, Diyarbakır Dilan Sineması (1.85) ve Batman Mehtap Sineması (1.72), kentsel sistemin en yüksek bütünleşme değerlerine sahiptir. Bu rakamlar, söz konusu salonların kentin "Global Entegrasyon Çekirdeği"nde yer aldığını ve kentsel belleğin fiziksel taşıyıcıları olduğunu kanıtlar. Buna karşılık, güncel AVM sinemalarının bütünleşme değerlerinin 1.10 bandına gerilemesi, sinemanın kentsel sistemin "omurgasından" "çeperine" itildiğini göstermektedir.

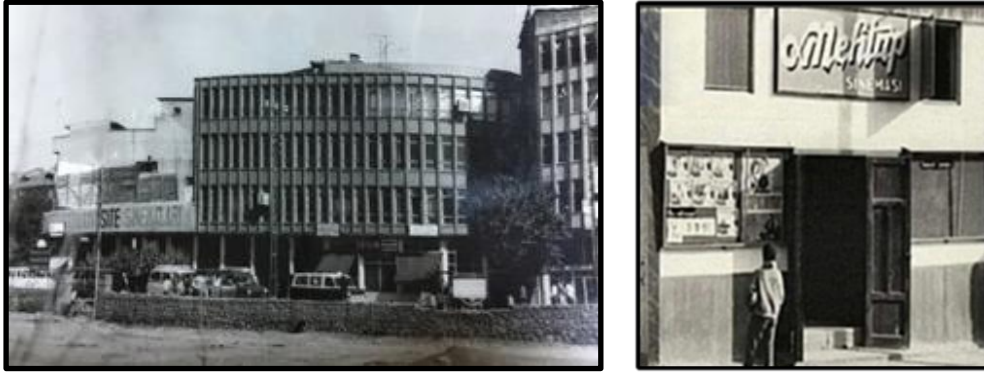
Bağlanabilirlik değerlerindeki dramatik düşüş (Diyarbakır'da 15'ten 3'e; Batman'da 10'dan 2'ye), sinemanın sokağa olan dokunsallığının yitirildiğini belgelemektedir. Dilan Sineması'nın 15 farklı kentsel aksla kurduğu doğrudan veya dolaylı ilişki, onu kentsel canlılığın merkezine yerleştirirken, Petrol City gibi güncel örneklerin sadece 3 bağlantı noktasında kalması, mekânın sadece "kontrollü ve kısıtlı" bir erişime sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Benzer bir deyişle, Batman'daki eski sinemaların 10 farklı sokağa/aksa doğrudan bağlanması onları birer "buluşma noktası" yaparken, AVM sinemalarının sadece 2 veya 3 koridora bağlanması, mekânı "yer-olmayan" (non-place) statüsüne sokmaktadır (Hillier, 1996).

Analizin en çarpıcı bulgusu Adım Derinliği (Step Depth) verileridir. Geleneksel sokak sinemalarında SD=1 (sokaktan doğrudan giriş) iken, Batman'daki güncel bir AVM sinemasında bu değer 12'ye çıkması kentsel bir "kopuşun" matematiksel kanıtıdır. Bir diğer deyişle, geleneksel sinemalarda sokaktan koltuğa geçiş 1 veya 2 adım (eşik) iken, 2026 AVM sinemalarında bu değer 12'ye kadar çıkması (otopark, güvenlik, asansör, koridorlar vb.); sinemayı kentsel bir hak olmaktan çıkarıp kontrollü bir iç mekân aktivitesine dönüştürmüştür.

3.3. Tipolojik ve Morfolojik Dönüşüm

Mekanların sokakla kurduğu fiziksel temas, yapılan cephe analizleri ile üç temel kırılmada izlenmiştir:

Şeffaf ve Davetkar Eşik (1950-1975): Dilan ve Mehtap sinemaları, geniş cam cepheleri ve sokağa taşan fuaye alanları ile "iç-dış" sürekliliği sağlar. Sokaktaki yaya, bilet almasa dahi sinemanın atmosferine (afişler, ışıklar) eklenmektedir.



Şekil 2. Dilan Sineması (Diyarbakır) ve Mehtap Sineması (Batman) cephe görünüşleri (Şahin ve Halifeoğlu, 2021; Güler, 2025)

Atılma ve Çöküntü (1980-2000): Televizyonun yaygınlaşmasıyla Diyarbakır'daki bağımsız salonlar (Örn: Site Sineması- Yenişehir) pasajlara, düğün salonlarına veya otoparklara dönüşmüş; kentsel dokuda "işlevsel boşluklar" yaratmıştır.

İç Dönük/Kör Cephe (2000-2026): Güncel AVM sinemalarının kentsel dokuda bir dış cephesi bulunmamaktadır. Batman Park veya Ceylan Karavil Park örneklerinde görüldüğü üzere sinema, penceresiz, ışıksız ve sadece iç koridorlardan ulaşılan bir "kara kutu" (black box) formundadır.

4. Tartışma

Analiz sonuçları, Diyarbakır ve Batman kentlerinde sinemanın kentsel doku ile kurduğu ilişkinin radikal bir kopuş yaşadığını matematiksel olarak ortaya koymaktadır. Diyarbakır Dilan Sineması ve Batman Mehtap Sineması gibi örneklerin yüksek Bütünleşme (Integration) değerlerine (1.70 - 1.85) sahip olduğunu göstermiştir. Diyarbakır'da modernleşmenin simgesi olan Dilan Sineması'nın 1.85 olan yüksek global bütünleşme (Integration) değeri, bu yapının kentin ana arterlerine doğrudan eklendiğini ve kentsel sistemin merkezinde yer aldığını doğrular. Benzer şekilde Batman'ın erken dönem gelişiminde kilit rol oynayan 1. ve 2. Cadde üzerindeki bağımsız sinemaların yüksek bağlanabilirlik (Connectivity) değerleri, bu mekânların yaya akışının doğal bir parçası olduğunu

göstermektedir. Ayrıca bu durum, Rossi'nin (1982) "kentsel anıt" (urban monument) kavramıyla örtüşmektedir. Rossi'ye göre bazı yapılar, kentin kolektif hafızasını tutan ve kentsel dokuyu biçimlendiren sabitelerdir. Ancak 2026 yılı itibarıyla her iki kentte de sinema odaklarının AVM yapılarına (Forum Diyarbakır, Batman Park, Petrol City vb.) kaymasıyla birlikte bütünleşme değerlerinin 1.10 seviyelerine gerilediği saptanmıştır; bu düşüş, sinemanın kentsel sistem içindeki stratejik konumunu yitirdiğini ve kentin genel dokusundan ayrılarak "segrege" bir yapıya büründüğünü kanıtlar. Bu bulgu aynı zamanda Augé'nin (1995) "Yer-Olmayan" (Non-place) kuramını somutlaştırmaktadır. Bu yeni mekanlar, yerel kimlikten arındırılmış, dünyanın her yerinde aynı standartları sunan ve sadece geçiş/tüketim amaçlı kullanılan anonim alanlardır.

Space Syntax analizinde ulaşılan "Adım Derinliği" (Step Depth) artışı (2'den 12'ye), kentsel kamusal alanın erişilebilirliği önündeki en büyük engeldir. Sorkin (1992), modern kentte kamusal alanın yerini "tematik parklar" ve "kontrollü iç mekanların" aldığını savunur. Diyarbakır örneğinde, sokağa doğrudan açılan sinemaların yerini alan AVM sinemaları, Madanipour'un (2003) ifade ettiği "kamusal alanın özelleştirilmesi" sürecinin bir parçasıdır. Batman'daki bulgularımız, sinemanın bir "sosyal donatı" olmaktan çıkıp, ancak güvenlik kontrolünden geçilerek ve belirli bir tüketim hiyerarşisine eklenilerek ulaşılan bir "ticari hizmete" dönüştüğünü kanıtlar.

Sayısal verilerle ortaya konan bu mekânsal kopuş, yerel halkın gündelik yaşam pratiğinde sinemayı sokağın doğal bir uzantısı olmaktan çıkarıp, önceden planlanması gereken ve belirli ekonomik bariyerlerin (ulaşım maliyeti, AVM güvenliği, otopark) aşılmasını gerektiren bir 'ziyarete' dönüştürmüştür. Eski sinema akslarının yüksek bağlanabilirlik değerleri, farklı sosyo-ekonomik grupların kent merkezinde tesadüfi karşılaşmalarını besleyerek kentsel aidiyeti pekiştiren bir zemin sunmaktaydı. Ancak günümüzde sinemanın 'tüketim adacıklarına' hapsolmesi, bireyin kentle kurduğu ilişkiyi 'yurttaş' kimliğinden 'tüketici' kimliğine indirgemektedir. Bu durum, yerel halkın kentsel hafızasındaki nirengi noktalarının silinmesine ve kentin ortak kamusal alanıyla kurulan duygusal bağın zayıflayarak mekânsal bir yabancılaşmaya dönüşmesine neden olmaktadır.

Lefebvre'in (1968) "Şehir Hakkı" kavramı bağlamında tartışıldığında, Batman'ın güney mahalleleri ile kuzeyindeki AVM aksı arasındaki analiz farkı, kentsel adaletsizliği ortaya koymaktadır. Tarihsel süreçte Batman TPAO Site Sineması her ne kadar belirli bir zümreye hitap etse de kentsel bir modernleşme vaadi taşıyordu. Bugün ise Batman 2026 verilerinde görülen Ayrışma (Segregation) değerleri, düşük gelirli grupların kültürel mekâna fiziksel ve ekonomik erişiminin kısıtlandığını gösterir. Bu durum, Harvey'in (2008) belirttiği üzere, kentin artı-değer üretimi odaklı yeniden inşasının, alt sınıfları kentsel imkanlardan mahrum bırakmasıdır.

Diyarbakır'daki Dilan Sineması'nın âtil kalması veya Batman'daki eski sinema akslarının çöküntü alanına dönüşmesi, Lynch'in (1960) "Kent İmgesi" açısından bir yıkımdır. Sinemalar, kentliler için birer "nirengi noktası" (landmark) olma vasfını kaybetmiştir. Bulgularımızda yer alan düşük Bağlanabilirlik (Connectivity) değerleri, bu mekanların artık kentsel dokuyu beslemediğini, aksine kenti parçalara ayıran "kapalı kutular" haline geldiğini doğrulamaktadır.

5. Sonuç ve Öneriler

Araştırmanın ulaştığı temel sonuçlar, sinema salonlarının Diyarbakır ve Batman'daki mekânsal serüveninin sadece bir yer seçimi değişikliği değil, kentin kamusal ruhunun ve demokratik

erişilebilirliğinin sistematik bir dönüşümü olduğunu ortaya koymaktadır. Space syntax analizinde saptanan Adım Derinliği (Step Depth) artışı ve Bütünleşme (Integration) değerlerindeki radikal düşüş, sinemanın kentsel doku içerisindeki "erişilebilir bir sosyal hak" olma vasfını yitirerek, "mekânsal olarak izole edilmiş bir tüketim nesnesine" dönüştüğünü göstermektedir. Araştırma sonuçları, sinemanın AVM içerisine taşınmasının sadece teknik bir yer seçimi değişikliği değil, kentsel aidiyetin mekânsal temellerini sarsan bir unsur olduğunu göstermektedir. Özellikle adım derinliğindeki dramatik artış, alt ve orta gelir gruplarının kültürel mekâna erişimini 'mekânsal bir filtreleme' sürecine tabi tutmaktadır. Bu bağlamda, sinemanın yeniden sokağa indirilmesi, sadece bir mimari tercih değil, kentsel adaletin tesisi ve yerel halkın şehri yeniden sahiplenmesi için zorunlu bir planlama stratejisidir. Nitekim Diyarbakır ve Batman özelinde geliştirilen çözüm önerileri, neoliberal kentleşmenin yarattığı bu ayrışmayı gidermeyi ve kentsel müşterekleri (urban commons) yeniden canlandırmayı hedeflemelidir.

Öncelikle, şehir planlama disiplini ve yerel yönetimler, sinema salonlarını sadece ticari birer fonksiyon olarak görmekten vazgeçerek, bu mekanları kentsel yaşamın sürdürülebilirliği için elzem olan "Sosyal Altyapı" unsurları olarak yeniden tanımlamalıdır. İmar planı notlarında ve nazım imar planı hiyerarşisinde, kültürel tesis alanlarının Alışveriş Merkezleri (AVM) içerisine hapsedilmesini engelleyen stratejik kararlar alınmalıdır. Özellikle Batman'ın hızla gelişen kuzey aksı ile ihmal edilmiş güney mahalleleri ve Diyarbakır'ın Kayapınar-Bağlar aksı arasındaki mekânsal uçurumu kapatmak adına, kamu eliyle yönetilen ve doğrudan sokağa açılan "Mahalle Sinemaları" modelleri hayata geçirilmelidir. Bu modeller, Harvey'in (2008) "Şehir Hakkı" ilkesi uyarınca, her sosyo-ekonomik grubun kültürel üretime ve tüketime eşit mesafede olmasını sağlayacak bir planlama refleksi olarak kurgulanmalıdır.

Kentsel belleğin korunması noktasında, Diyarbakır Dilan Sineması ve Batman TPAO Site Sineması gibi "kentsel anıt" (Rossi, 1982) niteliğindeki yapılar için özel koruma ve işlevlendirme programları acilen devreye alınmalıdır. Bu yapılar, sadece fiziksel birer kabuk olarak değil, kentin kolektif hafızasını (Lynch, 1960) diri tutan dinamik odaklar olarak tescillenmelidir. Âtıl kalan tarihi salonların kamulaştırılması ve teknolojik altyapılarla donatılarak dijital sanatlar, yerel festivaller ve kent atölyeleriyle entegre birer "Hibrid Kültür Odağı" haline getirilmesi, kentin morfolojik sürekliliğini koruyacaktır. Bu süreçte, binaların sokağa bakan şeffaf fuayelerinin ve ikonik cephelerinin korunması, sokağın kamusal enerjisinin binanın içine davet edilmesi açısından hayati bir tasarım kriteridir.

Kentsel tasarım ölçeğinde ise, yeni geliştirilen ticaret ve konut alanlarında sinemaların AVM'lerin en üst katlarına, gün ışığından ve sokak akışından kopuk "kara kutular" (black boxes) şeklinde yerleştirilmesine dair mevcut pratikler terk edilmelidir. Bunun yerine, kentin ana arterleri üzerinde, yaya öncelikli ve toplu taşıma odaklı gelişme (TOD) noktalarına yerleşen, zemin kat seviyesinde sokağa cephe veren ve kentsel canlılığı (vitality) 24 saat destekleyen sinema mimarisi teşvik edilmelidir. Planlama mevzuatına eklenecek "Bağımsız Kültür Birimi" zorunluluğu, büyük ölçekli ticari yapıların kamusal alanla kurduğu zayıf bağı güçlendirebilir. Sonuç olarak, sinema salonlarının kentsel dokudaki yolculuğu, kenti sadece bir tüketim sahnesi olarak değil, bir paylaşım ve karşılaşma mekânı olarak yeniden inşa etme çabasının merkezine oturtulmalıdır. Batman ve Diyarbakır'ın özgün kentsel kimliklerinin geleceği, bu mekânsal adaletin ve kamusal sürekliliğin ne ölçüde tesis edileceğine bağlıdır.

Etik Beyan / Ethical Declaration

Çalışma, etik kurul onayı gerektirmemektedir. Çalışmanın hazırlık, veri toplama, analiz, literatür taraması ve benzeri tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallarına uygun davranıldığı, Committee on Publication Ethics (COPE)'in tüm şartları kabul edilerek etik görev ve sorumluluklara riayet edildiği taahhüt edilmiştir.

The study does not require ethics committee approval. It is hereby declared that all stages of the study, including preparation, data collection, analysis, literature review, and similar processes, were conducted in accordance with scientific ethical principles and rules, and that all conditions of the Committee on Publication Ethics (COPE) were accepted, thereby complying with ethical duties and responsibilities.

Çıkar Çatışması / Conflict of Interest

Çalışmada herhangi bir kurum veya bireyle, başka bir çalışma ile veya yazarlar arasında mali veya diğer konularda herhangi bir çıkar çatışması olmadığı beyan edilmiştir.

It is declared that there is no financial or other conflict of interest between any institution or individual, another study, or the authors.

Yapay Zekâ Beyanı / Artificial Intelligence Declaration

Çalışmada İngilizce dil düzeltme için yapay zeka kullanılmıştır.

The study utilized artificial intelligence for English proofreading.

Kaynakça / References

- Augé, M. (1995). *Non-places: Introduction to an anthropology of supermodernity*. London, New York: Verso.
- Balkan, B. (2011). *Consumption of culture: The transformation of cinema spaces in Istanbul* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Harvey, D. (2008). The right to the city. *New Left Review*, 53, 23-40.
- Hillier, B. (1996). *Space is the machine: A configurational theory of architecture*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hillier, B., & Hanson, J. (1984). *The social logic of space*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hubbard, P. (2003). A good night out? Multiplex cinemas as sites of embodied leisure. *Leisure Studies*, 22(3), 255-272. <https://doi.org/10.1080/026143603200075461>.
- Klarqvist, B. (1993). A space syntax glossary. *Nordisk Arkitekturforskning*, 6(2), 11-12.
- Krier, R. (1979). *Urban space*. London: Academy Editions.
- Lefebvre, H. (1968). *Le droit à la ville*. Paris: Anthropos.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Madanipour, A. (2003). *Public and private spaces of the city*. London: Routledge.

Penn, A. (2003). Space syntax and spatial cognition: Or why the axial line? *Environment and Behavior*, 35(1), 30-65. <https://doi.org/10.1177/001391650223886>.

Rossi, A. (1982). *The architecture of the city*. Cambridge, MA: MIT Press.

Sorkin, M. (1992). *Variations on a theme park: The new American city and the end of public space*. New York: Hill and Wang.

Şahin, D., Demir, H., Halifeoğlu, F. M., & Işık, N. (2019). Diyarbakır'ın kentsel gelişiminde kent sinemalarının rolü. *Dicle Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 8(2), 1-7. <https://izlik.org/JA72NW28FC>

Türk, E. (2020). *Batman kent araştırmaları*. Konya: Çizgi Kitabevi.

Görsel Kaynaklar

Güler, C. (2025, Ağustos 18). Salonlar bir dönemin sembolüydü. *Batman Çağdaş Gazetesi*. 3 Mart 2026 tarihinde <https://www.batmancagdas.com/salonlar-bir-donemin-semboluydu> adresinden erişilmiştir.

Şahin, D., & Halifeoğlu, F. M. (2021). Cumhuriyet dönemi mimarlığı - Beyazperdeden kente yayılan ışık: Diyarbakır Dilan Sineması. *Mimarlar Odası Mimarlık Dergisi*, 417, 72-78. <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=432&RecID=5212>.

Extended Abstract

Introduction: This study examines the evolution of movie theaters within the urban landscape, focusing on their transformation from public focal points into enclosed consumption spaces within shopping malls, specifically in the cities of Diyarbakır and Batman. The study analyzes the symbiotic relationship between movie theaters and the urban fabric, as well as the sociocultural implications of this transformation. The core problem of the research is that post-1980 neoliberal urbanization practices have detached cinema spaces from the public flow of the street, turning them into controllable and commercialized "enclosed consumption enclaves". Beyond being a mere "social infrastructure area" in the construction of the modern city, cinema was at the center of the individual's identification process with the city; however, today it has turned into anonymous spaces that are disconnected from the local context and limited only to the act of consumption. Methodologically, a multi-layered dataset was used to analyze the spatial transformation of cinema spaces in Diyarbakır and Batman. The research employs Geographic Information Systems (GIS)-supported historical-spatial layering and the "Space Syntax" method. In this context, the urban integration, connectivity, and step depth values of cinema spaces were mathematically calculated. Spaces were classified into three main typologies—urban monuments, campus/site cinemas, and consumption additions—and subjected to a comparative spatio-temporal analysis. The findings and discussion demonstrate that the relationship between cinema and the urban fabric in both cities has experienced a radical rupture. Diyarbakır Dilan Cinema (1.85) and Batman Mehtap Cinema (1.72), which were the prestige points of the city during the modernization period, possess the highest integration values in the urban system. These figures confirm that the theaters in question were located in the city's "Global Integration Core". However, as cinema nodes shifted to shopping mall structures as of 2026, integration values regressed to the 1.10 levels. The dramatic

decrease in connectivity values—from 15 to 3 in Diyarbakır and 10 to 2 in Batman—documents the loss of the cinema's tactile relationship with the street. According to the Step Depth (*SD*) data, the most striking finding of the analysis, direct access ($SD=1-2$) was possible in traditional street cinemas, whereas this value rising to 12 in contemporary mall cinemas is mathematical proof of an urban detachment. This situation has transformed the cinema from an urban right into a controlled interior activity and a "non-place". In conclusion, the study emphasizes the need to reimagine the cinema as an independent social infrastructure element open to the street to preserve urban memory and establish spatial justice. Strategic decisions should be taken in zoning plans to prevent the imprisonment of cultural facilities within shopping malls, and "Neighborhood Cinema" models managed by the public should be implemented. Urgent protection and hybrid functionalization programs should be activated for structures with "urban monument" status, such as Diyarbakır Dilan and Batman TPAO Site Cinema. The journey of cinema halls in the urban fabric must be placed at the center of the effort to rebuild the city not just as a stage for consumption, but as a space for sharing and encounter.

Urban space is a dynamic structure that both shapes and is shaped by social actions. Within the discipline of urban and regional planning, movie theaters integrated into the urban fabric in the early 20th century functioned not merely as social infrastructure but as physical representations of modernity and powerful urban nodes. However, post-1980 neoliberal urbanization practices detached these cultural venues from the public flow of the street, transforming them into controlled, commercialized, and enclosed consumption enclaves within shopping malls. The cases of Diyarbakır and Batman represent two parallel paths of this spatial transformation. In Diyarbakır, the 1950s Dilan Cinema emerged on Ziya Gökalp Boulevard as a prestige node, acting as an urban landmark whose wide foyer served as a transparent threshold inviting the street inside. In contrast, cinema culture in Batman was intertwined with its birth as an industrial Republic city; the TPAO Site Cinema, built in the 1950s, provided a vital space for social integration and urban identity for oil workers and new migrants. Over time, these public hubs shifted from central commercial axes toward peripheral shopping malls. Theoretically, this transition signifies a shift from a public ritual to individualized consumption, converting historically rooted "places" into anonymous, standardized, and market-driven "non-places" as conceptualized by Augé (1995) and Hubbard (2003).

Methodology: This study employs a deductive, comparative spatio-temporal analysis to evaluate the spatial displacement of cinemas from public hubs to spaces of consumption. The research utilizes a comprehensive, multi-layered dataset categorized into qualitative and quantitative sources. The primary materials include historical zoning and cadastral plans of Diyarbakır Yenişehir (1950–1970) and the Batman city center (1960–1990) to identify original spatial positions, high-resolution 2026 Google Earth Pro satellite imagery, historical photograph archives for architectural facade analysis, and local periodicals such as Batman Sonsöz and Diyarbakır Söz. The methodology follows four sequential stages: 1) Spatial Inventory and GIS Mapping: Geographic Information Systems (GIS) were used to coordinate and digitize all past and present cinema locations, establishing the T0 Layer (1950–1990: street and campus cinemas) and the T1 Layer (2000–2026: mall multiplexes). 2) Accessibility and Axial Analysis (Space Syntax): Cognitive and topological axial maps were generated based on major urban arteries (e.g., Gazi Street in Diyarbakır and Turgut Özal Boulevard in Batman) to mathematically calculate Global Integration (Integration-HH), Connectivity, and Step Depth (SD). 3) Typological and Morphological Classification: Following Krier (1979) and Rossi (1982), spaces were classified into three typologies: Urban Monuments, Campus/Site Cinemas, and Consumption Additions.

4)Comparative Evaluation: A multi-criteria "Publicness Index" matrix was deployed to evaluate physical barriers, ticket affordability, operational hours, and multi-purpose capacity.

Findings: The spatial inventory confirms a drastic contraction and peripheralization of cinema spaces. Between 1950 and 1990, Diyarbakır hosted 11 traditional cinemas (e.g., Dilan, Site, Ar, Yenişehir) centered in Suriçi and Dağkapı, while Batman had 6 venues (e.g., Seyran, Mehtap, Site) on its central commercial streets. By 2026, these numbers dwindled to 5 in Diyarbakır and 3 in Batman, with 100% of contemporary active salons restricted to shopping mall multiplexes. Space Syntax metrics provide mathematical proof of this urban detachment. Traditional street theaters exhibited the highest spatial integration, with Diyarbakır Dilan scoring 1.85 and Batman Mehtap scoring 1.72, positioning them within the cities' "Global Integration Core". Modern mall multiplexes, however, saw their integration values regress to the 1.10 band, indicating spatial segregation. Connectivity values plummeted from 12–15 down to 3–4 in Diyarbakır, and from 8–10 down to 2–3 in Batman, highlighting a severed relationship with the street network. Most remarkably, Step Depth (SD) expanded from an accessible score of 1–2 in traditional street cinemas (direct street access) to a restrictive score of 12 in 2026 mall multiplexes, due to multi-layered spatial filters like parking structures, security checkpoints, elevators, and shopping corridors. Morphologically, facades shifted from transparent, welcoming thresholds (1950–1975) to functional vacancies and decay (1980–2000), and finally to windowless, inward-looking "black box" typologies completely hidden from the street (2000–2026).

Discussion: The empirical findings validate a profound rupture in urban publicness and a systematic privatization of cultural space. The high integration of early cinemas confirms their role as Rossi's (1982) "urban monuments"—permanent anchors of collective memory and urban identity. Their relocation into commercial blocks solidifies Augé's (1995) "non-place" theory, where localized cultural experiences are replaced by standardized, globally identical commercial transactions. The dramatic rise in Step Depth from 2 to 12 represents what Sorokin (1992) and Madanipour (2003) describe as the "end of public space" through "controlled interiors". These physical and economic filters (e.g., surveillance, parking fees, high ticket prices) strip the individual of their "citizen" identity, reducing them to a mere "consumer". Evaluated through Lefebvre's (1968) "Right to the City" and Harvey's (2008) spatial justice frameworks, the spatial gap between Batman's underserved southern neighborhoods and the affluent northern mall axis underscores severe urban inequality. Furthermore, the abandonment of historical landmarks like the Dilan Cinema damages the "Image of the City" (Lynch, 1960), turning structural landmarks into detached, non-functional voids that weaken the emotional and behavioral ties between citizens and their urban environment.

Conclusion and Recommendations: The spatial journey of movie theaters in Diyarbakır and Batman is not a simple shift in location, but a systematic erosion of democratic access and urban commons. The study demonstrates that enclosing cinemas within shopping malls imposes a spatial filtering process that excludes lower-income groups and threatens urban memory. To restore spatial justice, urban planning paradigms and local governments must reframe cinemas as vital "Social Infrastructure" rather than commercial commodities. The study presents four key policy recommendations: 1) Strategic Zoning Regulations: Master plans must incorporate binding regulations that prohibit the containment of cultural facilities exclusively inside private commercial blocks. 2) Publicly Managed Neighborhood Cinemas: Local authorities should establish independent "Neighborhood Cinema" models, targeting underserved zones like the Kayapınar-Bağlar axis in Diyarbakır and the southern neighborhoods of Batman to bridge spatial gaps. 3) Preservation of Urban Monuments: Urgent preservation and adaptive reuse programs

must be activated for iconic structures like the Dilan Cinema and TPAO Site Cinema. These structures should be nationalized and transformed into "Hybrid Cultural Hubs" integrating digital arts and local festivals, while preserving their transparent foyers and historical street facades. 4) Pedestrian and Transit-Oriented Design: Future commercial and cultural developments should reject top-floor "black box" designs. Instead, they must prioritize ground-level, pedestrian-friendly, and transit-oriented development (TOD) models that open directly onto main urban arteries, reviving urban vitality and fostering spontaneous social encounters.