

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
RESİM BÖLÜMÜ**

ÇAMUR ÇOCUKTAN BETON ÇOCUĞA OYUN KÜLTÜRÜ

(DİPLOMA PROJESİ KAPSAMINDA HAZIRLANAN ARAŞTIRMA VE UYGULAMA RAPORU)

Hazırlayan:
Ebubekir KAVAYÇİN

Yöneten:
Prof. Fevziye EYİGÖR PELİKOĞLU

Erzurum-2023

İÇİNDEKİLER

sayfa

1.BÖLÜM: ARAŞTIRMA RAPORU

1.1.Oyun Kavramı.....	1
1.2.Oyun Kültürü	2
1.3. Sanat tarihsel Süreçte Oyun Oynayan Çocuk İmgesi.....	3

2. BÖLÜM: UYGULAMA RAPORU

2.1. Uygulamanın Yapılış Gerekçesi.....	9
2.2. İçerik ve Biçime Yönelik Saptamalar.....	10
2.3. Uygulamanın Düşünsel Yönü.....	11

RESİMLER.....	12
KAYNAKÇA.....	22
ÖZGEÇMİŞ.....	23

1.BÖLÜM: ARAŞTIRMA RAPORU

1.1. Oyun Kavramı

Oyun kavramı ele alınırken ilk olarak kültürle birlikte düşünülür yahut kültüre ait bir unsur olarak bahsedilir. Ancak, en dar anlamıyla bile bir insan topluluğunun varlığını gerektirdiğinden oyunun, kültür kavramından daha eski olduğu söyleyebiliriz. Uygarlık olarak insan, genel oyun kavramına hiçbir temel özellik kazandırmadığı gibi oyun kavramının ortaya çıkışı insanlardan öncesine dayanır. Oyunun başlangıcını canlı yaşamının başlangıcı ile bir tutabiliriz. Buradan yola çıkarak oyun ile genel manada hayat arasında bir bağdan söz edilebilir.

Hayvanlar oyun oynamaya insanlardan önce başlamışlardır. Bunun için hayvanların oynadıkları oyunlar gözlemlendiğinde, zarar vermeme kuralı çerçevesinde, oldukça sinirliymiş gibi gözükmeye fakat bunun yanında zevk alma ve eğlenme durumları tespit edilmektedir. En ilkel biçimi bu şekilde olan oyunun daha gelişmiş ve üstün olanları vardır. Başka bir ifadeyle oyun, en basit halinde bile tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Oyun, anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir ve her oyun bir anlam taşır. "Oynamak" ise "yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur" olarak nitelenmektedir. Oyun ne içgüdüyle ne de zihinle açıklanamaz. Oyun, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir.

Oyuna yönelik ilk kaynaklardan biri olan Book of Games (Oyunlar Kitabı), ilk satırlarında şu ifadelerle yer vermektedir: "Tanrının buyruğuyla insan, doğası gereği, mutluluğun her çeşidine sahip olduğu için yeri geldiğinde acı ve sıkıntı da çekmeliydi. Böylece insan, tamamıyla mutlu olabileceği şeyleri aradığı birçok yoldan geçti. En sonunda insanlar, kendilerine keyif verecek oyunları keşfettiler.

Oyunun temeli konusunda farklı görüşler vardır: yaşam enerjisinin fazlalığından kurtulma isteği, doğuştan gelen taklit eğilimi, gevşeme ihtiyacını tatmin etme isteği, hayatta karşılaşılabilecek ciddi durumlara hazırlıklı olma isteği, insanın nefesine hakim olmasını sağlama, egemenlik kurma, yarışma ihtiyacı, bir şeyler yapıp kendini ispatlayabilme ve son olarak bireyin zararlı eğilimlerden masum bir yolla kurtulma arzusu. Oyunun kökeni hakkında iddia edilen bu durumların ortak bir noktası vardır:

gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır.

Oyuna yönelik bu idealize bakış açısı, tüm bilim adamları için ortak payda olmamıştır. Baltacıoğlu, “Toplu Tedris” isimli kitabında oyun kavramını tanımlamamış, fakat çocuk ve oyun ilişkisini şu biçimde açıklamıştır: “Çocuk faaliyetinin en tipik şekli oyundur. Oyun, fiziko-psişik bir faaliyettir; oyunun terbiye ile hiçbir alakası yoktur. (...) Oyunun hiçbir faydası yok denilemese de çocuğun sosyal gelişimine yarayacak fiziko-psişik malzemeyi hazırlar; fakat bu teşekkülün kendisi değildir. Yalnız oynayan, fakat sosyal şartlara ve icaplara göre faaliyette bulunmayan bir çocuk hiçbir zaman adam olamaz. Harç, kereste başka, yapı ve mimarisi başkadır.

Baltacıoğlu’nun “Oyun, sadece oyundur.” şeklindeki görüşüne Moyles de kontrollü bir destek verir. Moyles’e göre oyunlar, öğretmen yahut ebeveyn kontrolünde daha sağlıklı ilerleyebilecektir: Öğretmen tarafından yönlendirilen oyunlar, öğretmene öğrencilerin kelime hazinesini genişletme, daha önceki oyun süreçlerini konuşma ve tartışma, bu konuşmalar vasıtasıyla çocuğun düşünme becerisini geliştirmeye imkân verir. Oyunlarda iki önemli nitelik, gerilim ve sonucun belli olmayışıdır. Tek başına oynanan oyunlarda bile bu görülür. Demir çocuk oyunlarını gerçek hayattaki meselelerin biraz hafifletilmiş şekli olarak tanımlar. Oyunun içerdiği bu iki nitelik, bireye oyun esnasında yaratıcı davranmaya yönetecek ilkeleri sağlamaktadır. Oyun, yaratıcılığın temel ilkeleri olan karşılaşma, sınırlanma ve esnekliği yapısı itibarıyla bireye fayda sağlamaktadır.

1.2. Oyun Kültürü

Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını kabul etmektedir; ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar tamamen insanlar gibi oyun oynamaktadırlar. Oyunun bütün temel çizgileri hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Bütün bu çizgileri gözlemek için, yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını dikkatlice izlemek yeterlidir. Bunlar, bir tür ayini andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet etmektedirler.

Oyun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak, aynı anda hem hayvanlar âlemini hem de insanlar âlemini kapsamaktadır. Bunun sonucu olarak, hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemez; çünkü akla dayandırılması onu insanlar âlemiyle sınırlandıracaktır. Oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir. Her düşünen varlık, dili oyunu tanımlayacak genel terime sahip olmasa bile, bu oyun ve oynama gerçeğini bizatihi bağımsız bir şey olarak tasarlayabilir. Oyunun varlığı inkâr edilemez niteliktedir. Hemen hemen bütün soyut bizatihilikleri - adalet, güzellik, hakikat, zihin, tanrı- inkâr etmek mümkündür. Ciddiyet de inkâr edilebilir, ama oyun asla.

Dünyada birçok şekilde kendini gösteren ikili yapı sorunu, ülkemizde de köy ve kent şeklinde belirginleşmektedir. Cumhuriyet ile birlikte pek çok alanda görülen gelişme ve değişmelerden biri de sosyo-ekonomik gelişmelere paralel olarak ortaya çıkan hızlı kentleşmedir. Köy ve kentin kendine özgü yaşam şekli, buralarda yaşayan insanların çocuklarının oyun ortamları arasın da farklılıklar vardır. Kimi aileye göre çocuklarının daha iyi yerlerde büyüüp olgunlaşması için kente yerleşmektedirler, bu neden den dolayı köy nüfusunun azalmasıyla köye giren yeni kentleşme projeleri çoğu çocuğun oyun alanını işgal edip bozmaktadır.

Yetişkinlerin bulunduğu mekâna bağlı olarak çocukların da yaşamlarının gerçekleştirdiği temel yaşam alanı kentlerdir. Bu açıdan, çocuklar kentlerin önemli bir paydasını oluşturmakta ve üretilen kentsel politikaların bir parçası haline dönüşmektedir. Hatta çocuklar, sahip oldukları özellikleri itibariyle kentin bir tarafı olarak çeşitli haklarla donatılmaktadır. Yaşamın belirli bir evresine çocukluk, bu evrede bulunanlar da çocuk olarak nitelendirilmektedir. Çocukluk evresi, farklı şekillerde ele alınmakla birlikte, genel olarak 0-18 yaş aralığı olarak kabul görmektedir. Hatta bahsi edilen süreç kendi içinde alt evrelere (0-3, 4-6, 7-15 yaş gibi) ayrılmakta ve bu evreler içinde bulunan çocukların fizyolojik ve biyolojik ihtiyaçları farklılaşmaktadır. Bu gelişim sürecinde çocuğun en önemli araçlarından biri de oyun ve oyuncaklardır. Bu araçlar bedensel ve zihinsel gelişimine katkı sağladığı gibi sosyal gelişimi açısından da önemli bulunmaktadır. Çocuğun dış baskıya maruz kalmadan kendi isteğiyle girdiği tüm etkinliklerin karşılığı olan oyun, çocukların fizyolojik ihtiyaçlarından sonra ikinci derecede gündeme gelen bir ihtiyaçtır. Erken yaşlardan itibaren oyunların araçsal konumu, çocukların sosyalleşmesi,

gelişimi ve öğrenmesine katkılar sağlarken, bu sayede çocukların sağlıklı ve başarılı bireyler haline gelmesinde çok önemli role sahip olmaktadır.

Ayrıca belirtmek gerekir ki, oyun sadece çocuğun yaşamına dahil olan bir araç değildir. Oyun, farklı türleriyle (dijital veya manuel) yetişkinlerin boş zaman faaliyeti, eğitimin bir parçası veya kent yönetimine katılımın bir aracı olabilmektedir. 2019 verilerine göre Türkiye’de 0-14 grubunda 19.212.345 çocuk bulunmaktadır. Yani nüfusun (83.154.997) % 23,1 çocuklardan oluşmaktadır. Oyun açısından da büyük oranda çocukların da yaşamlarının karşılık bulduğu kentsel alanlar önem kazanmaktadır. Kentler; kadın, yaşlı, engelli, zengin, yoksul gibi tarafların beklentilerine cevap vermesi gerektiği gibi, daha iyi yaşam kalitesine ulaşma açısından çocukların gereksinimlerine de cevap vermektedir.

Bu bağlamda çocukların kendilerini sosyal olarak gerçekleştirebilecekleri alanlar oyun parklarıdır. Özellikle kamusal alanda karşılık bulan işlevsel, korunaklı ve güvenli biçimde dizayn edilmiş oyun parkları önem arz etmektedir. Aksi durumda çocuğun isteğine karşılık gelmeyen, fiziki koşullarının iyi olmadığı ve kullanılmayan oyun parklarının potansiyel tehlike olduğu yadsınamaz gerçektir.

Köy alanında yaşayan çocuklar genelde doğadan ve geleneklerden kopmayarak büyüklerin eskiden oynadıkları oyunları oynarlar genelde, zaten günümüze bakılacak olursak çoğu köye yeni yeni çocuk parkları yapılmakta ve bunlara fazla ilgi vermeden baştan sapma park yapıyorlar bu neden den dolayı da yaptıkları park alanları gün geçtikçe onarımsız ve bakımsız halde çürümeye terk edilmektedir. Bu nedenden dolayı da çocuklar bildikleri oyunları ve kendi büyüklerinin ellerinden yapmış oldukları oyuncaklarla oynamayı tercih ediyorlar. Bu da onlara kendi kendilerini eğitimi açısından ve geleneklerini yaşatmaya yönelik mantıksal bir yöntemdir.

1.3.Sanat Tarihsel Süreçte Oyun Oynayan Çocuk İmgesi

‘Sanat Tarihi’, insanın yarattığı eserler üzerinden, insanlığın tarihi okuma işidir ve yalnızca estetik açıdan değil, kültür tarihi açısından da büyük önem taşır. Pek çok modern olgunun tarihsel süreç içinde geçirmiş olduğu evrimin aydınlatılmasında, geçmişe ait çeşitli kayıp ipuçlarının bulunmasında sanattan, özellikle de resim sanatından yararlanmak mümkün. Resim sanatının belgesel niteliğini keşfetmek için, arayarak, sorgulayarak, yazılı belgelerden destek alarak bakmak gerekir. Üsluba odaklandığımızda

görecekleriniz farklıdır, resim tekniğine odaklandığımızda daha farklı. Sosyal tarihe ilişkin yansımalar aradığınızda bambaşka bilgilere ulaşırsınız. Konuya ‘çocuk’ açısından baktığımızda ise Batı toplumunda çocukluk olgusunun aile, sağlık, eğitim, giyim, oyun gibi çeşitli açılardan geçirdiği değişim sürecinin sanat eserlerine büyük ölçüde aksettiğini görürüz.



Resim 1.1;(Coco) Claude Renoir, (1906),
Oyun oynayan

19. yüzyılın sonlarında çocukların çizimlerinin estetik bir değeri olduğu düşünülmemektedir. Sanat eğitmenlerinin dışında çocuk resimlere ilgi gösteren tek meslek grubu, bunların bir tür gelişimsel dil sistemi olduğu ve simgesel özellik taşıdıkları ama sanatsal bir faaliyet olmadıkları sonucuna varan psikologlar olmuştur. Ayrıca çocuk resimlerinin estetik bir değeri sahip olduğunu görememişlerdir. Bununla beraber psikologlar çocukların çizimlerinin evrilerek sanat haline gelebileceğini kabul etmişler ve çocukluk evresindeki çizimlerin, daha olgunlaşmış ve gerçekçi bir çizim tarzına giden süreçte olgunlaşmamış eserler olduğuna karar vermişlerdir. Onlara göre sanat sadece gerçekçi veya natüralist temsil özellikleriyle kabul edilebilir. Bu inanca sahip olanlar sadece psikologlar değildir. Sanat eğitmenleri de öğrencilerinin çalışmalarında gerçekçi çalışmalara önem vermektedirler. Bu dönemde çocukların çalışmalarına herhangi bir estetik değer verilmesi fikrine onlar da karşıdır.



Resim 1.2; Philipp Otto Runge, (1805-1806),
Oyun oynayan çocuklar

20. yüzyıl ile birlikte bu anlayış değişmeye başlamış ve çocuk resminin sanatsal bir ifade taşıyabileceği düşüncesi ortaya çıkmıştır. Bunun en önemli nedeni sanat hareketlerindeki yeni modernist görüşlerdir. Artık sanat eğitimcileri ve sanatçılar çocuk resminin sanatsal bir değeri olduğunu görüyorlardı. Bunun en önemli nedeni ise 20. yüzyılın başlarında estetik ve kültürel ölçütlerle ilgili yaşanan geçiş sürecinde Avrupa'da Batılı olmayan kültürlerin sanatlarına karşı büyük bir ilgi ve merakın doğmasıydı. 20. yüzyılın başında modernliğin temsilini kentsel temalarda ve endüstriyel süreçlerde arayan birçok sanatçının yanı sıra hızlı kentleşmeye ve endüstrileşmeye tepki duyan pek çok sanatçı olmuş, yeni bir 'Romantik' ruhu duyuran bu sanatçılar 'Primitivizm' olarak adlandırılan bir eğilimi paylaşmışlardır.



Resim 1.3; Claude-Emile, Schuffenecker, (French, 1851-1934),
Misket oyunu, oynayan çocuklar

Çocukluk, içinde bulunduğumuz çağda, ezelden beri var olan bir kavrammış gibi gelir. Oysa şu an çocukluk olarak adlandırdığımız durum bir olgu iken, durumun farkındalık kazanması ve isimlendirilmesi bir fikir sürecinin ürünüdür. Postman şöyle demektedir: “Çocukluk fikri, Rönesans’ın büyük icatlarından biridir. Belki de en insani olanıdır. Bilim, ulus-devlet ve dinsel özgürlükle birlikte hem toplumsal bir yapı hem de psikolojik bir koşul olarak çocukluk, on altıncı yüzyıl esnasında oluşmuş ya da ortaya çıkmış ve günümüze kadar inceltilmiş ve desteklenmiştir”



Resim 1.4; Emile Claus, The Route to School/Okul Yolunda, (1882)

Çocukların çocuk halinde sanat sahnesindeki eksikliklerine ilişkin birçok yorum var. Tarihçi Philippe Ariés, bir eserinde çocukların sanat ve edebiyatta geç yer almalarına ilişkin, “... o zamanlar çocukluk bir geçiş dönemi idi, çabuk geçen ve bir o kadar da çabuk unutulmuş.” ifadelerini kullanıyor. Bu görüşü yabana atamayız. Hakikaten de hayat o zamanlar daha kısaydı. Orta Çağ insanına göre çocuklar küçük insanlardı ve herhangi bir kişinin doğrudan bakımına ihtiyaç duymadıkları andan itibaren, ortalama bir insan sayılırlardı. Bu da çocuk kültürünün neden gelişmediğini açıklıyor. Zaman ve imkan kısıtlılığı sebebiyle hemen büyük insan olmaya ve bir an önce çarkı döndürmeye itelenen bu çocuklar ile gönül rahatlığıyla çocukluğunu yaşasın diye bildiğimiz günümüz çocukları arasındaki farkı; ressamın fırçalarının izlerinde görmek bir hayli mümkün.



Resim 1.5; Pieter Bruegel,
Çocuk Oyunları, 1560

Orta Çağ insanına göre çocuklar küçük insanlardı ve herhangi bir kişinin doğrudan bakımına ihtiyaç duymadıkları andan itibaren, ortalama bir insan sayılırlardı.” Bunun ilk örneklerini Bruegel gibi Flaman bir sanatçıda görmemizin nedeni ise, Felemenk’in Avrupa Reform bunalımının aşılabileceği tek Protestan ülkesi olması. Sanatın odağının dinden, sosyal hayata ve doğa taklitlerine kaydığı o günlerde; Flamanlar başat rol üstlenmiştir. Fırçalarını günlük hayatın telaşesi ile birleştirmeye başlayan ressam; haliyle kalıplaşmış sahnelerden bir nebze uzaklaşmış ve insana odaklanmıştır.

Bu durum da yaşamdan alınmış sahneleri ortaya koyan yeni bir türün doğumuna sebep olmuş. Bu eserler, Fransızcada dal veya tür anlamına gelen genre ile isimlendirilmiş ve “janr” resimler literatüre kazandırılmıştır. Fırında ekmek yapan köylüler, danslarını icra eden kasabalılar veya inceleyeceğimiz resimdeki gibi meydanda oyun oynayan çocuklar artık sanatçıların tablolarına girmiştir.

Bruegel yeni bir dönem başlattığı ve gerek sanatta çocuk kavramının, gerekse çocuk edebiyatının önünü açtığı kesin, dahası kendinden sonraki dönemlerde çocuğu da bir özne olarak ele alan çeşitli disiplinlere ve metotlara esin kaynağı olmuş ve hatta şimdi bile psikolojinin kimi alanlarında oyun kuramları için inanılmaz bir kaynak oluşturmuştur.

2.BÖLÜM: UYGULAMA RAPORU

2.1. Uygulamanın Yapılış Gerekçesi

Pandemi döneminin ilk zamanlarında çocuklar dışarı çıkabiliyor, evlerinin önünde oyun oynayabiliyordu. İçerideki ebeveynlerinin gözetiminde kendilerine tanınan özgürlüklerini daha az teknolojik oyunlar oynayarak yaşıyorlardı. Ebeveynlerinin kendilerinden önceki kuşakların çamurla oynamışlıklarına benzer biçimde yaşadıkları özgürlük, hayatlarının betonarme binalar arasında geçiyor olmasını daha dramatik bir boyuta taşımıştı.

Bu farkındalık, Pandemi sonrası, J.Huizinga'nın oyuncu insan (Homo Ludens) tanımlamasından esinle 'Çamur çocuktan beton çocuğa oyun kültürü' isimli bir çalışmaya yönelmeme neden oldu.

2.2. İçerik ve Biçime Yönelik Saptamalar

6 Şubat 2023'te yaşanan depremlerde hayatı altüst olan yada hayatını kaybeden çocuklar nedeniyle projenin adını 'Beton çocuktan çamur çocuğa oyun kültürü' olarak değiştirmem kaçınılmaz oldu. Deprem sonrası günlük konuşmalarımıza giren 'karot testi', betonarme binalara bakışımızı, barınma alışkanlıklarımızı daha fazla sorgulamamıza neden oldu.

2.3. Uygulamanın Düşünsel Yönü

Projede, gözlerimizin önündeki, ısı yalıtımı ve daha iyi bir görüntü için eski binalara uygulanan 'mantolama/ giydirme' yapımında kullanılan malzemelerden faydalanılmıştır. Dikdörtgen prizmalar yan yana getirildiğinde uzaktan bakıldığında bina silüetini andıran prizmatik formların üst kısımlarına yapılan çocuklara bakıldığında ise , 'şeker renklerinde' oldukları ve beceriksizce boyanmış oldukları fark edilmekte, kendilerine bakana tanrısal/ulvi bir merteye vadettikleri hissi vermektedir. Bu haliyle çalışma, İtalyan sanatçı Andre Mantegna'nın (1431-1506) Camera degli Sposi'nin tavanına yaptığı göğe açılan hayali pencerede sıralı çocuk/melek resimlerinin verdiği hissin aksine kendisine bakanı oyun dışına atma ile cezalandırmaktadır.

RESİMLER



Resim 2.1. Ebubekir KAVAYÇİN, “Çamur Çocuk”,
Çamur kaplı (25 x 25x 50 cm.)lik kalekim üzerine akrilik boya, 2023



Resim 2.2 Ebubekir KAVAYÇİN, “Beton Çocuk 4”
(25 x 25x 65 cm.)lik kalekim üzerine akrilik boya, 2023



Resim 2.3. Ebubekir KAVAYÇİN, “Beton Çocuk 5”
(25 x 25x 45 cm.)lik kalekim üzerine akrilik boya, (Detay),2023



Resim 2.4. Ebubekir KAVAYÇİN, “Beton Çocuk 6”
(25 x 25x 50 cm.)lik kalekim üzerine akrilik boya, (Detay) 2023



Resim 2.5. Ebubekir KAVAYÇİN, “Beton Çocuk 1”
(25 x 25x 55 cm.)lik kalekim üzerine akrilik boya, (Detay),2023



Resim 2.6. Ebubekir KAVAYÇİN, “Beton Çocuk 2”
(25 x 25x 60 cm.)lik kalekim üzerine akrilik boya, (Detay)2023



Resim 2.7.Ebubekir KAVAYÇİN,"Oculus", çamur ve kalekim kaplı prizma üzerine akrilik boya, (25 x 25 x(40-65 cm.)lik değişen boyutlarda 6 adet prizmatik formdan oluşan enstelasyon, (Üstten Görünüm) 2023



Resim 2.8. Ebubekir KAVAYÇİN, “Okulus veya Çamur Çocuktan Beton Çocuğa Oyun Kültürü”, Mezuniyet sergisinden görünüm. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sergi Alanı, 2023

KAYNAKÇA

- Atlı, P. (2016). Sanatta Değişen Çocukluk' imgesi: Gottfried Helnwein'in Çocukları . İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi , 2 (4) , 63-79 .
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/aydinsanat/issue/31796/348621>
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları . Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi , 21 (2) , 357-367. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/uefad/issue/16688/173421>
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi , (62) , 317-337
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/atauniefd/issue/46375/583214>
- Huizinga, J. Homo Ludens, Ayrıntı yayınları, İstanbul, 2022
- İşler, A.Ş., (2004). Çocuk Resmi, İlkel Sanat ve 20. Yüzyılın Başındaki Öncü Sanat. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi , 17 (1) ,
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/uefad/issue/16679/173310>
- Sanat Dünyamız. Oyun Kültürü, sayı 55. Yapı kredi yayınları, İstanbul, 1999
- Sanat Dünyamız. Sanat ve Çocuk, sayı 71.Yapı kredi yayınları, İstanbul, 1999



ÖZGEÇMİŞ

Ebubekir KAVAYÇİN (Ağrı, 2000)

2007-13 - İlk, Orta Eğitimini Ağrı'da tamamladı.

2014-18 - Ağrı Erol Parlak Güzel Sanatlar lisesinden mezun oldu.

2019-23 - Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümünde Lisans eğitimini sürdürdü.

Sergiler

2022 - Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü Öğrencileri

Baskiresim Sergisi, Rektörlük Sanat Galerisi, ERZURUM

2023 - “Mezuniyet Sergisi” Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar fakültesi Sergi Alanı,
ERZURUM