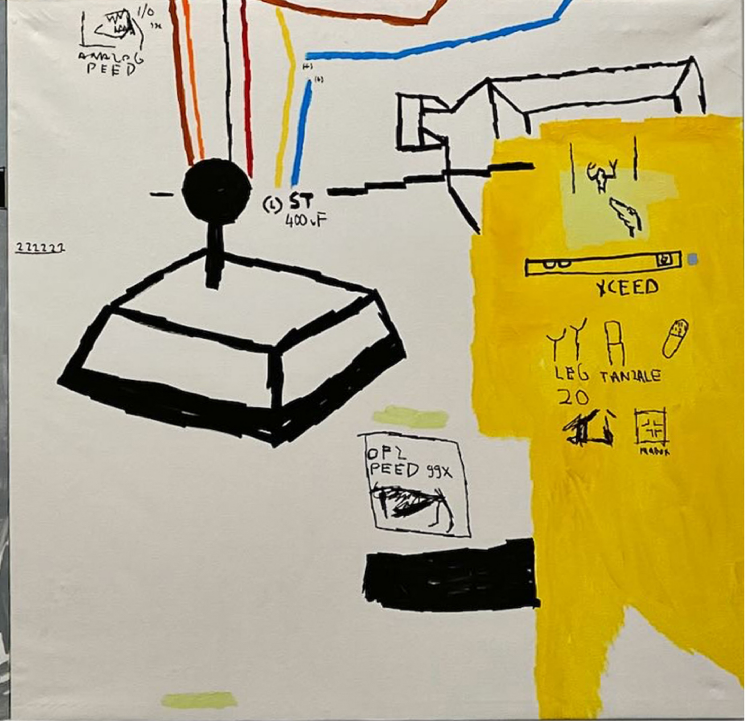
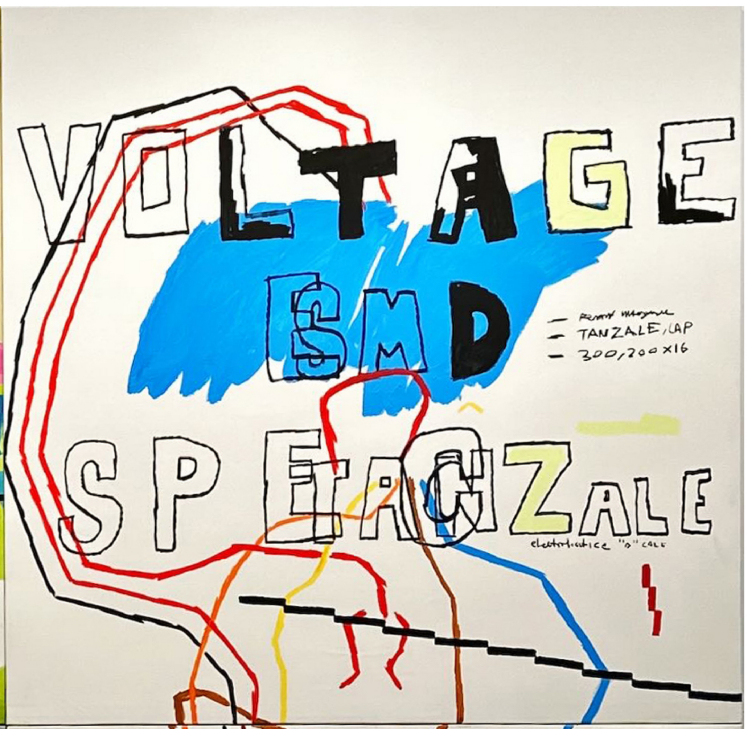


# Eser Gündüz Microswitch

29.04 - 31.05.2025







# Microswitch

«... on a Thursday afternoon - it's the parents' double bed. It's on this double bed that we discover the ocean, as we swim between the covers; and then this bed is also the sky, as we bounce up and down on its springs; it's the forest, as we hide there; it's night, as we turn into ghosts under the sheets; finally, it's pleasure, as we're going to be punished when our parents get home. In fact these counter-spaces are not the mere invention of children, simply because children never invent anything, I believe; on the contrary, it is men who have invented children, who have whispered their marvelous secrets into their ears; and then these men, these adults, are astonished when these children relay it all back to them at full volume.»\*

If we think the play as the first activity that human beings "use to learn about life and nature"\*\*, we can say that toys are memento objects from childhood, leftovers of this early period activity, often removed from our daily lives as part of the rite of passage to adulthood, or, even if they are still around, they are often put aside and forgotten. When toys, which are essentially and ironically the products of the adults, are carried into adulthood, with "the play", they become associated with undesirable situations such as the "inefficient" use of time, an obstacle to work and production, and immaturity according to the current socio-economic conditions of adult world. Yet, the play continues in the gaps it could find. As Foucault mentions in the example of the parental bed, the play, even if there is a "punishment" at the end, turns into a space of desire, a utopia realized for a limited time.

In this series, Eser Gündüz establishes a new playground with the toys he carries into adulthood, a playground that is both new and as persistent as his unending childhood. "To me, deciding to paint professionally as an architect and sharing this decision with my family and friends was uncovering the game that had been going on secretly in me despite my adult life. Many times I was rewarded for this decision which, in a sense, meant a rejection of adulthood, but like any adult who insists on not finishing the game, I was also punished, felt unsupported, had financial struggles and difficulties, and was even ostracized. I hope that the play will always continue for me here, on my canvases, in my paintings, with the help of pencils and all kinds of toys."

«...bir Perşembe günü, öğleden sonra, anne-babanın yatağıdır. Bu büyük yatağın üzerinde okyanusu keşfederiz, çünkü örtülerin arasında yüzeriz; burası aynı zamanda gökyüzüdür, çünkü yayların üzerinde zıpları, havalara uçarız; ormandır, çünkü içine girer saklanırız; gecedir, çarşafının arasında hayalete oluveririz, neticede hazırız, ebeveynlerimiz eve döndüklerinde cezalandırılacağıdır. Gerçekten, bu karşı-ölemler yalnızca çocukların icadı değildir, çünkü bence, aslında çocuklar asla bir şeyi yoktan yaratmazlar; aksine yetişkinler çocukları yaratırlar, onlara muhteşem sırlarını fışkırtırlar ve ardından, sıra çocuklara geldiğinde ve çocuklar bu sırları haykırırlarında şaşkınlığa dönerler de yine onlardır.»\*

Oyunu « insanın yaşamı ve doğayı öğrenmekte kullandığı ilk etkinlik »\*\* olarak kabul edersek, oyuncaklar bu ilk etkinlikten kalma, çoğu zaman yetişkinliğe geçiş ritüelinin parçası olarak günlük hayatımızdan çıkmış, hala sahip olunsu dahi, olarak bir kenara kaldırılıp unutulmuş çocukluktan yadigarı obajelerdir diyebiliriz. Esasen yetişkin evreninin üretimi olan oyuncakların yetişkinliğe taşınması durumunda, yine bu dünyanın mevcut sosyo-ekonomik şartların önerdiği üzere, oyun ile birlikte, zamanın « verimli » kullanılmaması, çalışmanın ve üretimin önündeki bir engel, tinsel hamlık, olgunlaşmama hali gibi arzu dışı durumları çağrıştırsa da, oyun bu katı dünyada bulunduğ boşluklarda sürmeye devam eder. Foucault'nun bir öğleden sonra ebeveyn yatağı örneğinde bahsettiği gibi, sonunda bekleyen bir « ceza » dahi olsa, inadına bir arzu alanı, kısa süreli de olsa gerçekleşmiş bir ütopyaya dönüşür.

Eser Gündüz yetişkinliğe taşıdığı oyuncaklarıyla bu seride hem yeni hem bitmeyen çocukluğu kadar ısrarcı bir oyun alanı kuruyor. « Mimarlık yapan bir yetişkin olarak profesyonel anlamda resim yapma kararı almam ve bu kararı çevremle paylaşmam, içimde yetişkinlik hayatıma rağmen gizli gizli devam eden oyunu herkese ilan etmem demekti. Yetişkinliğin bir anlamda reddi anlamına gelen bu kırılmanın karşılığını olumlu anlamda aldığım gibi, oyunu bitirmemekte ısrarcı her yetişkin gibi ceza aldığım, desteklenmediğim hissettığım, zorluk çektiğim hatta dışlandığım olmuştur. Umutyorum ki, oyun benim için burada; boyalar, tuvaler, kalemler ve daha türlü oyuncaklarımla her zaman devam edecek. »



**Eser Gündüz - Microswitch**  
Sergi Kataloğu Exhibition Catalog  
Galeri Ekibi Gallery Team | Ece Köksal, İdil Burkutoglu, Ceyda Tahan, Ali Duran, İrem Oğuzalp, Halil Furkan Akkose, Adem Coşkun, Kevser Özkara  
Tasarım Design | Ceyda Tahan - Fotoğraflar Photos | Kayhan Kaygusuz  
Baskı Print | Focus Print Solutions

Bu yayını, Eser Gündüz'ün 29.04 - 31.05.2025 tarihleri arasında Art On İstanbul | Piyalepaşa'da gerçekleşen "Microswitch" sergisi için hazırlanmıştır. Kaynak gösterilerek yapılacak alıntılar dışında yayının izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.  
Published on the occasion of Eser Gündüz's exhibition "Microswitch" held at Art On İstanbul | Piyalepaşa between 29.04 - 31.05.2025.  
No part of this publication may be reproduced by any means without prior consent of the publisher except for quotations showing the source.

\*Michel Foucault (1994). Dits et écrits (III, IV). Paris : Gallimard. Foucault, M. (2009).

\*\*Johan Heizinga, Homo Ludens, Ayrıntı Yayınları, 2013.

\*Michel Foucault (1994). Dits et écrits (III, IV). Paris : Gallimard. Foucault, M. (2009).

\*\*Johan Heizinga, Homo Ludens, Ayrıntı Yayınları, 2013.