



## ONUR CAN ÇAYLI

Game of Thrones'daki Ak Gezenler Kumandanı'nın ve herkesi ürküten üç çocuk karakterinin ona ait olduğunu biliyorduk. Avengers'daki The Vision'ı onun yarattığını da. Hunger Games, Unbroken, Men in Black ve Terminator Genisys filmleri için çalıştığını da... Los Angeles'ta yaşayan Onur Can Çaylı'ya ulaşip her şeyi sorduk.

EMRAH SAKA



### UÇURDUĞUM İLK KAHRAMAN

İlk kahramanım, ilkokulda kendi yarattığım Toga isimli bir çizgi roman karakteriydi. Bu karakter üzerinden yapmak isteyip de yapmadığım şeyleri yansıtıyordum. Hatta okulda her ay bu karakterin maceralarını bekleyen bir kitle bile oluşmuştu. Bulmacalar şeklinde hikayelerden sonuca ulaşabildiğiniz bir tarzı vardı. Dersleri pek dinlemediğimden bol bol vaktim oluyordu bunları çizmek için!

### YARATICILIK DOLABI

Okul öncesi dönemde evimizde bir dolap vardı, orası benim sığınağımdı. Kafama mutfaktan aldığım yemek taslarını takip, gündüz vakti bile oraya girip karanlıkta, el feneriyle çizimler yapıyordum. Yanıma yemek ve resim malzemelerimi alıp çizim yapıyordum, o her yeri boyanmış dolabın içinde. Daha fazlasını yapabileceğimi erken yaşlarda idrak edemiyordum. O zamanlar sadece düşüncelerimi kağıda döküyordum, başka bir planım yoktu. Okulda, resim yarışmalarında dereceler alıyordum fakat aileme söylemiyordum bunları. Onlar genelde veli toplantılarında şikayetlerle beraber, derslerde sadece resim yaptığımı öğreniyorlardı.

### BAŞARIMIN BÜYÜK KISMI AILEMİN

Bir gün babamın resim malzemelerini karıştırırken, bir gazete kupüründen onun Almanya'da düzenlenen uluslararası bir yarışmada dünya derecesi aldığını öğrendim. Babamın resim alanında çok başarılı işleri olduğunu evimizin duvarlarında görebiliyordum, onlardan esinleniyordum çocuk aklımla. O, çok nüfuslu bir çiftçi ailenin çocuğuydu ve hayallerini gerçekleştirememişti. O anda kararımı verdim. Benim için kırılma burada başladı. Ailem derslerde öğrendiklerimin de önemli olduğunu, sanatçının sadece resim yapan bir kişilik değil, dünya hakkında genel kültüre sahip bir varlık olması gerektiğini bana hep hatırlattı. Çocukluğumdan bu yana beni her zaman güzel sanatlara yönlendirdiler. Hatta kardeşim de Türkiye'de konservatuvardan viyolonsel sanatçısı olarak mezun oldu. Şu anda master'ını bu konuda yapıyor. Türkiye'de klasik hikayenin tersine, benim ailem "herkes doktor, mühendis olmamalı; insanlar yeteneği doğrultusunda kendilerini ve geleceklerini yönlendirmeli" düşüncesindeydi. Benim de en büyük şansım bu oldu. Başarımın çok büyük bir parçası onlara aittir.

### HER ŞEY ŞÖYLE BAŞLADI

Ortaokulun sonunda, Ankara Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi sınavlarına girmek için çok az zamanım kaldığını öğrendim. Kısa sürede, çok çaba sarf ederek bu çizim sınavının yöntemlerini öğrendim ve birilerinin belirlediği "başarı"

sınıfına uyarak, Güzel Sanatlar'a giriş kapısını aralamış oldum. Üniversiteye giriş sınavlarında da aynı şey geçerli tabii. Eğitim hayatım boyunca yaratıcılığın ve dayatma ezberciliğinin çatışmasını yaşadım. Birçok vakif üniversitesinden burs aldım ama tercihim

Hacettepe Üniversitesi Grafik bölümünden yana kullandım. Üniversiteyi bitirdiğimden farklı teklifler alıyordum, onlara Hollywood'a gidip film sektöründe çalışacağımı söylediğimde ya alaycı bir gülüşle karşılıyordu ya da açık açık dalga geçiliyordum. Yapmam gerekenin,

kendimi sanatımla ifade etmek dışında, beni uluslararası platformda diğer dünya sanatçılarıyla aynı anlayış seviyesine getirecek yabancı dili öğrenmek olduğunu anlamıştım. İngiltere, bu dilin doğduğu ülkeydi. Hiçbir şey düşünmedim ve hedefim için uçağa bindim.

## HOLLYWOOD'LA TANIŞMA

İngiltere'de altı aylık hızlandırılmış dil eğitimi arak yeterlilik sınavını geçtim ve San Francisco'daki Academy of Art Üniversitesi'nin master programına kabul edildim. Yüzlerce öğrencinin yıl sonuna kadar hazırladığı projelerle katıldıkları yarışmalarda, farklı alanlarda üç yıl üst üste birinci oldum ve sektörün dikkatini çekmeyi başardım. Okulun son yılında Hollywood'a tasarım yapan bir firmada staja başladım. Marvel vs. Capcom bilgisayar oyununda karakter tasarlıyordum. Oscar'lı bir yönetmen onun filmindeki VFX (görsel efekt) yaratıkları tasarlamamı istedi. Bir meslektaşımın hazırladığı, benim de karakterlerini tasarladığım iki proje Cannes Film Festivali'nde En İyi Kısa Animasyon dalında yarıştı ve birçok uluslararası yarışmada birinci oldu. Okul yıllarındaki ilk işlerim bunlardı. Mezun olmama az süre kala birçok film ve oyun firmasıyla görüşme şansı yakaladım. Master programını bitirir bitirmez Sony Pictures'dan The Amazing Spider-Man filminde çalışmak için teklif alarak Los Angeles'a taşındım. Burada Men in Black 3 projesini tamamladıktan sonra okul yıllarında dikkatlerini çektiğim Dreamworks, iş teklifinde bulundu. Çok uzun ve yoğun bir çalışma gerektiriyordu ama beklediğimden kısa sürede hayalini kurduğum hedefime ulaşmanın mutluluğunu yaşıyordum en sonunda.



## HAYALLERİNİZLE DALGA GEÇMELERİNE İZİN VERMEYİN

Bana çok sayıda tavsiye isteyen mesaj geliyor. Benim tecrübe edinmem ve kendi yolumu bulmam, beni saran hayatın bir yönlendirmesi. Herkesin yetenekleri ve istedikleri farklı. Naçizane tavsiyem, kimsenin hayallerinizle dalga geçmesine ve onları küçümsemesine izin vermeyin. Yeteneğinizden şüphe duymayın ve kendinize güvenin. Yarattığınız sizin düşünceleriniz, duygularınızın ve ruhunuzun bir parçası. Ben onlara hep saygı gösteririm ve kendimi ödüllendiririm. Zamanın nasıl geçtiğini fark etmeden, birileri "artık yeter, hadi hayata geri dön" deyinceye kadar çalışabiliyorsanız ne mutlu size. Çünkü bu iş sevmeden maalesef olmuyor.

## ZOR YARIŞ

Hollywood'un tüm üstün yeteneklere, kendini bu alanda kanıtlamış kişilere açık kapısı var. Sadece Amerika'dan değil tüm dünyadan günde yüzlerce teklif alıyorlar. Benim başvurduğum tek pozisyona o dönemde on binlerce kişi başvurmuştu ve bir tek beni aldılar. O zaman Dreamworks'e giren en genç sanatçı unvanını da bir süre elimde tutmuşum. Fakat, sadece modelleme yapan bir sanatçıdan çok, aldığım klasik sanat eğitimi ve yaratıcı gücümü. Çok yönlü olmam bana büyük artı sağlıyordu, hâlâ da sağlıyor.

## THE VISION'IN HİKAYESİ

Vision karakterinin kendine ait bir tasarımı vardı fakat güncel uyarlamasını yapmak için büyük bir ekiple çalıştık. Birden çok örnek göndererek onaylarını aldık. Her karakter gibi Vision'ın da sınırlamaları vardı ama kendimce özgür olduğum birçok tasarım ögesini kullandım kabul ettirdim. Bu işleri bir araya getiren, kostümlerini şekillendiren büyük ekipler var; buradaki krediyi sadece kendim alamam. Birçok sanatçı tasarımlar yapıp bu aşamaya getiriyor, üretim bandı gibi çalışan bir ekip söz konusu.

## TÜRKİYE'DE OKUL AÇACAĞIM

Hedeflerim arasında, bunca yaşam ve kariyer deneyimimi aktarmak için ülkemde bir görsel efekt okulu açmak var. Köklü kültürümüzü işleyebilecek, kendilerini profesyonel ortamda ifade etmek isteyen gençlere yardımcı olmak istiyorum. Sinema sanatı kitlelere evrensel anlamda ulaşabilen bir iletişim biçimi. Kendi insanımıza bu kulvarda yarışma platformu oluşturabilirsek, dünya standardında projeler çıkarabiliriz. Ben de bu platformun temellerini atmak, Türkiye'de özel efekt endüstrisinin gelişmesine katkıda bulunmak istiyorum.

GQ

ego

İLHAM  
ALMAK  
İSTEYEN  
OKUSUN

## GAME OF THRONES MACERASI

Dreamworks'ten sonra çocukluğumuzun oyun firması SEGA için Sonic oyununun karakterlerini 3D ortamda yarattım. Sonra film sektörüne dönmeye karar verdim. Game of Thrones'da çalışmayı çok istiyordum. Bir gün, bir anda karşıma çıktı. Bir şeyi çok istediğim zaman o bana geliyor.

## AK GEZENLER KABUSLARI

Bana görmek istedikleri karakteri ve hikayesini anlatıyorlar, görselleri kendim oluşturuyorum. Herkesin irkilerek izlediği bu tasarımları yaparken çok uzun süre kadvraları inceledim. Sanırım bir haftaya yakın, her gece kabuslar gördüm, sıçrayarak uyandım. Bir yaratım sürecine girdiğimde o karakteri kendim yapıyorum. Çocukken kendimi kapattığım o karanlık dolaba giriyor, kimseyle konuşmu-

yorum. Sadece o karakterin ruhumu ele geçirmesine izin veriyordum. Meslek jenerasyonundan kaynaklı, bir süre eşimin iskelet ve kaslarını gördüm, ona her baktığımda tek gördüğüm şey anatomiydi. Sanırım benim bu şekilde kendimi kaptırmam, izleyenlerde de aynı etkiyi yaratmasını sağladı. Aldığım tepkiler herkesin çok ürküttüğü yönündeydi. İnanın, ben de çok korktum!

## BAŞKA NELER VAR?

Daima geleneksel sanata zaman ayırıyorum. Durmadan yaptığım tek şey, okumak ve çizim yapmak. Heykel çalışmalarım da var. Beni diğer CG (computer generated) artistlerden farklı kılan ve ön plana çıkaran özelliğim bu olduğunu düşünüyorum. Yaratmak istediğim düşünceye sınırlama getirmiyorum. Benim için hangi platform uygunsu onu kullanıyorum.

