



Mimarlık onun için 'sanatların sanatı'. Bina illüstrasyonlarıyla başladı, multimedya ile tanıştı...Kariyerini paraya tercih etti, sponsorlarla ilerledi... Topkapı Sarayı'nı İnternet'e taşıdı... Türkiye'nin en büyük multimedya laboratuvarını kurdu... Bugün 30 öğretim üyesi ve 10'u aşkın sponsortaki Türkiye'nin tüm müzelerini İnternet'e taşıyor...

### O bir otorite

"Bir şeyi arzulamak değil, ne yapabildiğini bilmek önemli." Oğuzhan Özcan (36) bir otorite. Multimedya ve web tasarımında dünyanın önde gelen isimlerinden. Bu yıl başında merkezi Los Angeles'ta bulunan İnteraktif Sanatlar ve Bilimler Akademisi'ne kabul edildi. Bu Akademi, ABD'de Oscar ödülleri belirleyen Film Akademisi'nin multimedya ve web tasarımı alanındaki karşılığı. Üye olmak kolay değil. En az iki yıl ABD'de üretilen interaktif ürünler kalitesinde projeler tasarlamak, bilimsel çalışmalar yapmak ve toplumun bu alana ilgi duymasını sağlamak gerekiyor.

### Öğretim üyesi

Özcan, Yıldız Teknik Üniversitesi'nde doçent. Yeni kurulan Sanat ve Tasarım Fakültesi'nde Dekan Yardımcısı ve İletişim Tasarımı Multimedya Bölümü Başkanı. Daha önce Mimar Sinan Üniversitesi'nde öğretim üyesiydi. 10 yıllık akademi deneyimi var.

### Öğretmen çocuğu

Erzincan doğumlu. Babası edebiyat, annesi ilköğretim öğretmeni. Beş yaşında İstanbul yaşamı başlıyor. En büyük zevki legolarla sahne yapmak, karagöz oynatmak.

### Sanatların sanatı

Babası mühendis olmasını istiyor, ama o resme meraklı. İkisini birleştiren bir okula giriyor: Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Bölümü. Çok mutlu oluyor. Çünkü mimarlık ona göre 'sanatların sanatı'.

### İlk illüstrasyonlar

İkinci sınıfta mimari illüstrasyonlar yapmaya başlıyor. Bunlar büyük bina komplekslerinin üç boyutlu halde sunulmasıyla ilgili çalışmalar. Tekfen, Eska gibi o dönemin parlak şirketleriyle çalışıyor. Müşteri bulma yöntemi ilginç. Rehberi açıyor, şirketi buluyor, arıyor, portfolyosuyla gidiyor ve çoğunlukla da işi alıyor.

### Kazanç iyi ama...

Özcan bu işten iyi para kazanıyor. Ev kirası 10 bin lira iken, yaptığı her işten aldığı ücret 100 bin lira. Ayda en az üç iş yapıyor. Paranın cazibesine rağmen okul bitiminde üniversitede kalmayı tercih ediyor.

### Yurtdışına gidiş

Doktorasını yaparken yurtdışına gitme fırsatı doğuyor. Tüm çalışmalarını grafik olarak anlatan, katlanabilir bir özgeçmiş hazırlıyor. Avrupa ve Amerikan üniversitelerine yolluyor. Tercih ettiği üniversite ise Broox Üniversitesi. Hem çalışıyor, hem okuyor. Bir yıl sonra Türkiye'ye döndüğünde cebindeki para 12 bin pound.

Tüm parasını o günlerde çok değerli olan macintosh'a yatırıyor.

### Topkapı çalışması

Doktora çalışması Topkapı Sarayı'nın multimedya görselleştirilmesi üzerine. Birikimini macintosh'a yatırdığı için parasız. Kendisine çok büyük bir sponsor buluyor; Apple. Topkapı Sarayı Türkiye'nin ilk

multimedya çalışması oluyor. Türk üniversitelerinin yanı sıra İngiltere, Fransa, İspanya ve Mısır'da da sunuşlar yapıyor. Bu çalışmayla 1993'te Hürriyet-Jaycees Ödülü'nü alıyor.

### İlk laboratuvar

Devlet Planlama Teşkilatı için hazırladığı 'uzaktan sanat ve mimarlık eğitimi' projesi hayatının dönüm noktası. Mimar Sinan Üniversitesi 500 bin dolarlık kredi elde ediyor. Türkiye'nin en büyük multimedya laboratuvarını kuruyorlar. İlk işleri İstanbul Resim ve Heykel Müzesi'nin İnternet'e taşınması.

### İnteraktif Türkiye

Halen üzerinde çalışılan proje 'İnteraktif Türkiye Müzesi'. Türkiye'nin tüm müzelerini içine alacak. Dünyada İnternet'teki ilk ulusal müzesi olacak. Özcan, 30'u aşkın öğretim üyesiyle bu proje üzerinde çalışıyor. Şirketler de projenin arkasında. Koç Holding, Pamukbank, Turk.Net, Apple-Bilkom,



Metropol Multimedya, Borusan, Güzel Sanatlar/Bates Reklam Ajansı, Aktif Dağıtım resmi sponsorlar. Bu yıl New York Sanat Festivali'nde

interaktif multimedya yarışmasına katılan proje yüzlerce aday arasından finale kalmış.

### Sorunu heyecanlı olması

Özcan, en sevmediği özelliğinin çok heyecanlı olması nedeniyle ani ve yanlış kararlar alabilmesi olduğunu söylüyor. Hayatında 'Keşke' kelimesini hiç telaffuz etmemiş.