

Sobre las alas de un dragón

Durante el Wacom Academy 2018, en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, tuvimos la oportunidad de hablar con Dan Katcher, el llamado 'Padre de los Dragones', creador de las temibles criaturas de *Game of Thrones*

SERGIO TRUJILLO
sergio.trujillo@publimetro.co

FayerWayer®

La vida de Dan Katcher siempre giró en torno a criaturas que ya no existen. Su afición desde pequeño por los dinosaurios y la anatomía lo llevó a invertir su tiempo en hacer figuras de estos animales cuando estaba en el colegio.

Sabiendo de sus dotes artísticos, se dedicó durante varios años a hacer juguetes de arcilla hasta que se vio obligado a aprender a hacer su arte digitalmente en un computador.

Su sueño se cumplió al trabajar en la creación de los dinosaurios de la serie *Terra Nova*.

Publimetro
incluyente



Nota disponible en audio,
escaneando este código QR.
Utilice la aplicación Igetax

Nova de Fox, pero su mayor logro fue ganar un premio Emmy por su gran papel en la creación de los dragones Rhaegal, Drogon y Viserion en *Game of Thrones*.

¿Cuándo decidió convertirse en un artista digital y por qué?

No fue cuestión de querer, sino de necesidad. Durante un tiempo me dediqué a hacer juguetes, pero tuve suficiente de ello y quería entrar a trabajar en películas.

En ese momento, el trabajo filmico se estaba convirtiendo en algo digital. No había cambiado completamente, pero sí estaba iniciando su transformación. Vi que ese sería el futuro, sabía cómo iba a ser y tuve que aprender una nueva tecnología. Eso fue una decisión de la que no me arrepiento, porque gracias a la tecnología es que puedo ser quien soy. Si no usara mi tableta y no supiera usar el Zbrush, hoy sería muy pobre y estaría desempleado. Fue una buena decisión.

Cuando vi *King Kong*, de Peter Jackson, y observé que



CORTESÍA

tenían músculos que se movían, me dije a mí mismo: "Esto no lo puedo hacer con arcilla. Con ningún método tradicional puedo hacer que los dinosaurios y un gorila gigante se vean así". También supe, entonces, que si iba a hacer dragones para películas, eso debía hacerse en computador.

Viendo su trabajo, parece que tiene un especial interés por criaturas como dinosaurios y, por supuesto, dragones. ¿Cuál es la razón de eso?

Cuando era un niño, vivía en el Bronx, en Nueva York. Mi padre es un científico, y casi todos los fines de semana íbamos a mi lugar favorito en el mundo: el Museo de Historia Natural de Nueva York, donde podía ver los huesos de dinosaurio en todo su esplendor.

Le pregunté a mi papá sobre los dinosaurios (curiosamente mi hijo hizo lo mismo conmigo): "Papá, ¿dónde están los dinosaurios?". Él respondió: "Ellos

no van a volver jamás". ¡Eso me pareció horrible! Así que ha sido un sueño toda mi vida resucitarlos, verlos, saber cómo es que se ven.

Por eso invertí tiempo estudiando a los dinosaurios, su anatomía, sus huesos, todo con el plan de algún día traerlos de nuevo a la vida. Cuando tuve la oportunidad de hacerlo en *Terra Nova*, fue todo un sueño hecho realidad.

Desde entonces he hecho, principalmente, dinosaurios. Los dragones son solo la mezcla de dos de mis cosas favoritas en el mundo: el diablo y los dinosaurios, y eso los hace divertidos.

¿Cómo comenzó a trabajar con HBO en *Game of Thrones*?

Estaba trabajando para *Terra Nova* en ese momento. Me contactó Rainer Gombos, quien entonces era el productor ejecutivo de efectos visuales de *Game of Thrones*. Me habló sobre el proyecto teniendo en cuenta que los dinosaurios y los lagartos eran elementos en los que

me especializaba. Me preguntó si yo podía rediseñar los dragones para el programa. Le mostré mi trabajo y le encantó. Eso fue todo.

¿Leyó alguno de los libros? Debo ser honesto, nunca leí los libros. De hecho, nunca entendí qué tan bueno era el programa hasta que empecé a trabajar en él, en la segunda temporada. Tan solo hace un año había aparecido un pequeño dragón bebé, pero ese modelo era terrible.

Como dije antes, *Terra Nova* fue mi centro de atención, por lo que realmente creía en el programa. Cuando fue cancelado, me depresió mucho. Las buenas noticias fueron cuando prendí mi televisión y vi *Game of Thrones*. Después de ver la primera temporada, dije: "¡Dios mío, esta serie es increíble!".

Desde entonces se volvió mi principal centro de atención por varios años. Me puse a trabajar en los dragones, puse todo mi amor en ello, y funcionó.



CORTESÍA

PÁRAMO
PRESENTA

ZOÉ

06 OCT . BOGOTÁ
(| M movistar arena |)

PATROCINA: HUAWEI

BOLETAS EN: Tuboleta

MEDIOS ALIADOS: RÁDIO CAROLINA, radioónica, 87.5C, publimetr



| CORTESIA

¿Qué fue lo más difícil de hacer los dragones? Definitivamente las escamas. Se trata de su superficie, requieren una inmensa cantidad de detalle. Son muchísimas escamas y son técnicamente desafiantes por su tamaño. Cuando (los dragones) eran pequeños, los aspectos técnicos eran fáciles. Sin embargo, para la cuarta temporada, cuando eran lo suficientemente grandes para ser montados, hacer que tuvieran suficientes detalles para que se vieran bien a la hora de hacer un acercamiento con la cámara es probablemente la parte más difícil de mi trabajo.

¿Cómo fue el proceso de crecimiento de los dragones a lo largo del programa? La fisiología de los dragones mientras crecían cambiaba dramáticamente. Como consecuencia, cada temporada los volvía a hacer desde adentro hacia afuera. Hacía sus huesos más grandes, pero también tenía que cambiar su anatomía, su

fisiología, tenía que hacer que se vieran más como adultos y menos como bebés. No puedes simplemente oprimir un botón que diga: 'dragón más grande'. Eso no funciona así. Sería como hacer lo mismo con un bebé y decir: 'ahora es un hombre'.
Aun así tienen que verse como la misma criatura, pero todo cambia. Las escamas cambian, las caras también. Es una completa reconstrucción cada temporada.

¿Cuál parte de la serie le enorgulleció más? Fue en la última temporada cuando el dragón se abalanza (sobre el ejército Lannister) y los quema a todos vivos. Esa es la que Daenerys ataca a la caravana del botín. Me sentí muy bien, pero también fue mi momento menos enorgullecido, porque el presidente Donald Trump lo mencionó y eso me hizo enojar mucho (risas). Fue mi mejor y mi más vergonzoso momento. Trump lo arruinó.

"Debo ser honesto, nunca leí los libros. De hecho, nunca entendí qué tan bueno era el programa hasta que empecé a trabajar en él"

Dan Katcher, creador de los dragones de Game of Thrones



| CORTESIA

¿Qué requeriría una persona para trabajar con criaturas ficticias? Necesita entender que cuando hago un monstruo y este mueve un brazo, puede hacerlo porque hay músculos que hacen que su brazo se mueva. No podrías saber cómo se vería un brazo a menos que entiendas sobre cómo funciona.
Si quieres hacer criaturas, deberías estudiar anatomía sobre dinosaurios, aves, reptiles y especialmente personas. Ese es el único requerimiento junto con tener la habilidad artística de hacer que las cosas se vean bien.



-VUÉLATE ¡YA! ->
VACACIONES + TIQUETES INCLUIDOS

Reserva hasta septiembre 9 de 2018

San Andrés

4 Días / 3 Noches

Fechas de viaje:
Octubre 19 a 22 de 2018

Desde
Precio total por persona en acomodación doble **\$1.089.000**

Visita:
Yate por la bahía, Acuario-Rocky cay, Vuelta a la isla.

- Hotel
- Traslados
- Desayuno, almuerzo o cena
- Tours
- Tiquetes aéreos

Punta Cana

4 Días / 3 Noches

Fechas de viaje:
Octubre 19 a 22 de 2018

Desde
Precio total por persona en acomodación doble **USD 669** **TODO INCLUIDO**

- Hotel
- Traslados
- ALIMENTACIÓN TODO INCLUIDO
- Asistencia médica
- Tiquetes aéreos

Cancún

5 Días / 4 Noches

Fechas de viaje:
Octubre 8 a 12 de 2018

Precio total por persona en acomodación doble desde **USD 819** PRECIO CON OTROS MEDIOS DE PAGO **USD 839**

- Hotel
- Traslados
- ALIMENTACIÓN TODO INCLUIDO
- Asistencia médica
- Tiquetes aéreos

TODO INCLUIDO



Encuentra más ofertas en destinos y tiquetes aéreos en www.ViajesFalabella.com.co

Haz realidad este sueño comprando en:

Puntos de venta

llama en Bogotá (1) 587 7775
Línea nacional 01 8000 111 853

VIGILADO SUPERINTENDENCIA FINANCIERA DE COLOMBIA



Síguenos en:
Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, Blog

