



TIENE UNO DE LOS TRABAJOS MÁS FANTÁSTICOS DEL MUNDO: ES EL CREADOR DE LOS DRAGONES DE LA SERIE *GAME OF THRONES*. FUE UNO DE LOS PRIMEROS DISEÑADORES QUE DIO EL SALTO DEL MODELADO EN ARCILLA AL DISEÑO DIGITAL. HOY TRABAJA DESDE SU CASA CON UNA TABLETA Y UN PROGRAMA EN 3D. SE LLAMA DAN KATCHER, ES UN NEOYORQUINO DE 51 AÑOS Y HA PARTICIPADO EN PROYECTOS TELEVISIVOS QUE VAN DE *TERRA NOVA* A *SUPERGIRL*. UN ARTISTA QUE HA RECIBIDO TRES PREMIOS EMMY POR SUS INCREÍBLES CREACIONES A LAS QUE, SIN MIEDO, LLAMA "MIS HIJOS".

POR WILSON VEGA

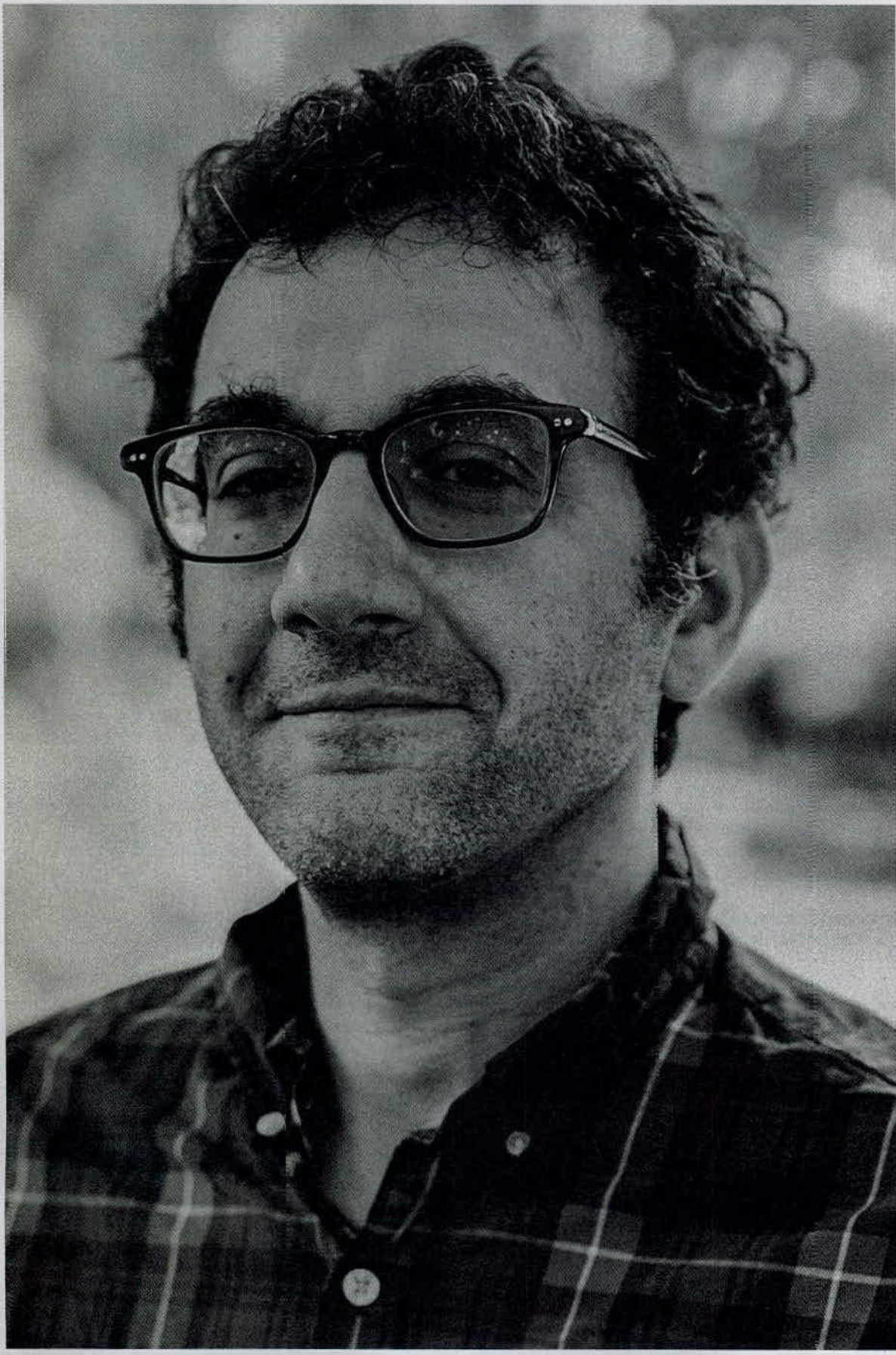
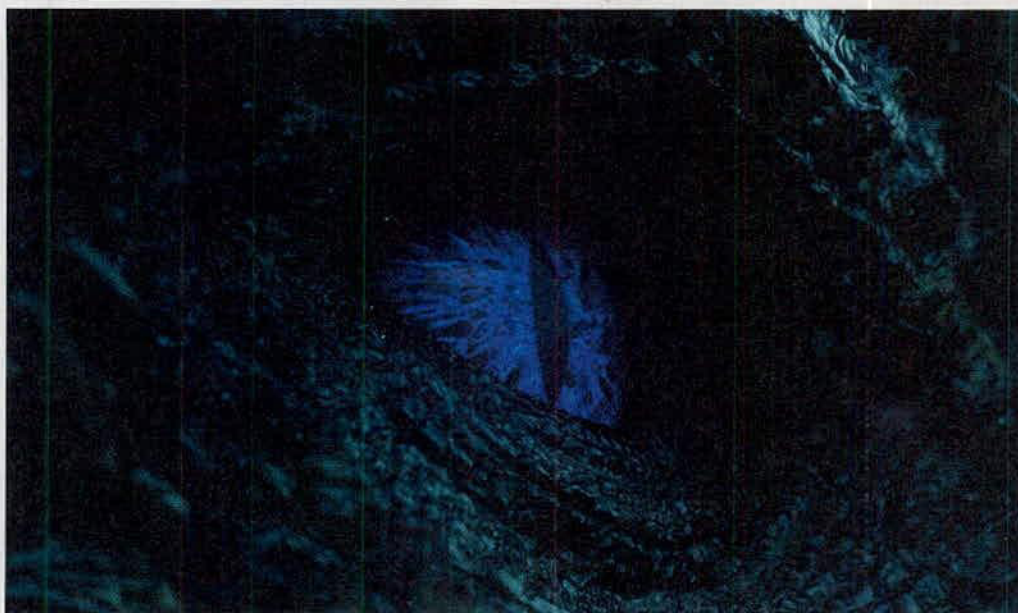


Foto: cortesia Wacom



Tome las escamas de un zonuro gigante (lagarto terrestre) y mézclelas con dosis iguales de águila y cocodrilo. Dele alas de murciélago y patas de dinosaurio y amplíe todo al tamaño de un avión. Esa es, a grandes rasgos, la receta que produjo a Rhaegal, Viserion y Drogon, los tres dragones de *Game of Thrones*, la exitosa serie de HBO.

Detrás de su diseño está el talento de Dan Katcher, un neoyorquino de 51 años que ha trabajado en proyectos televisivos que van de *Terra Nova* a *Supergirl* y que ha recibido tres premios Emmy por su trabajo.

En la serie -y en las novelas que la inspiraron-, los tres dragones surgen del fuego que no logra quemar a Daenerys Targaryen, heredera de una casa noble que gobernó durante 3000 años y que en el apogeo de su poder crió y entrenó dragones para la guerra. Pero al igual que los Targaryen, que fueron derrocados y casi exterminados, los dragones se extinguieron y por eso, por haber logrado que tres vuelvan a la vida, a Daenerys se le conoce con el nombre de "Madre de dragones".

De allí que Katcher, que los diseñó y acompañó en su crecimiento a lo largo de seis temporadas, se le conozca como "Padre de dragones" o, mejor, "el papá de los dragones".

De su talento depende que audiencias de todo el mundo acepten como reales a estos animales, que son esenciales para el desarrollo de la guerra por el control de los Siete Reinos. Confiesa que estuvo muy influenciado por la figura del demonio que Disney incluyó en *Fantasia*, la cinta de 1940, pero no le gusta enfatizarlo por temor a que lo acusen de satánico.

Katcher, que en la vida real tiene un hijo de cinco años -este sí, muy humano-, habla con desparpajo y no teme confesar que, antes de que lo atropellara el éxito, lo echaron de cada trabajo que tuvo y que, cuando por fin se sintió a gusto con un puesto (como le ocurrió con *Terra Nova*), se halló con que la serie fue cancelada después de tan solo una temporada. Por eso, cuenta que su mayor orgullo es haber podido dar el salto del modelado en arcilla al diseño digital, en donde construye (el verbo que usa es "esculpe") sus creaciones con una simple tableta y un programa de modelado en 3D.

Su trabajo es decisivo para *Game of Thrones* (*Juegos de tronos*), la serie de fantasía medieval -basada en la saga de novelas *Canción de hielo y fuego*, del escritor estadounidense George R. R. Martin-, que se ha convertido en la más vista en la historia de HBO, que también se ha convertido en la más pirateada en la historia de la televisión, que se estrenó en 2011, que anunció su última temporada para el próximo año y que ha ganado la cifra récord de 47 premios Emmy.

BOCAS habló con Katcher, que visitó por primera vez Bogotá para dictar un taller a estudiantes de animación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Su periplo lo llevó, además, a Lima y a Buenos Aires. En esa breve charla recordó cómo los dragones han hecho parte de su vida, desde que, siendo un niño en el Bronx, los pintaba en papeles y soñaba con verlos volar.

#### ¿Qué es lo más desafiante de crear dragones?

Para ponerlo simplemente: la atención al detalle que esta clase de criaturas requieren. Son absolutamente masivas, cubiertas con escamas. Y mi

trabajo implica recorrer pulgada por pulgada, escama por escama de cada una y, en realidad, recorrer incluso escamas bajo escamas. Tal vez sea bueno recordar aquí que son tres y en la más reciente temporada tienen el tamaño de un 747. Y te digo, puedo dibujar un 747 en el computador en cuestión de minutos porque son lisos y lindos, mientras que los dragones, no. Cada centímetro de ellos está plagado de detalles. Cuando la cámara enfoca a Daenerys cabalgando uno de ellos, las escamas deben lucir reales, incluso en un *close-up*.

**Al comienzo, pensé que lo de "Padre de dragones" era un ardid publicitario, pero luego lo escuché hablar de cómo los ha acompañado desde que eran del tamaño de un gato hasta ser los animales colosales que son hoy...**

Cuando me llamaron, me dijeron: "Dan, necesitamos tres dragones bebés". Yo llegué en la segunda temporada, ya habían trabajado con alguien en los dragones en la primera temporada. Pero recordarás que es una sola escena y ellos aparecen unos cuantos segundos. Y si viste esos dragones y luego viste mis dragones, habrás notado que no se parecen en nada porque tomé lo que ellos hicieron y básicamente lo destruí. Dije: "No, no". Lo rediseñé porque me parecía que lucían como lagartos y yo creo que debían ser seres con los que uno pudiera interactuar. Entonces, al final de la segunda temporada los productores me citaron a HBO y dijeron: "Nos encanta lo que has hecho y queremos que diseñes los dragones de aquí a la temporada seis". Yo dije: "¿Por qué no?", y me puse a imaginar cuánto crecerían y cómo crecerían. Pero en realidad no sabía eso con exactitud. Así que los hice crecer con los mismos principios con los que los diseñé en primer lugar: ¿Cómo vo-



Foto: cortesía HBO

**"MI TRABAJO IMPLICA RECORRER PULGADA POR PULGADA, ESCAMA POR ESCAMA DE CADA UNA DE LAS CRIATURAS... CADA CENTÍMETRO DE ELLOS ESTÁ PLAGADO DE DETALLES. CUANDO LA CÁMARA ENFOCA A DAENERYS CABALGANDO UNO DE ELLOS, LAS ESCAMAS DEBEN LUCIR REALES, INCLUSO EN UN CLOSE-UP".**

larían? ¿En qué se notaría que son más viejos? Por eso, en cierto sentido, realmente me siento como si fuera su padre.

**Usted ha explicado que una cosa es lo que el televidente ve y otra mucho más intrincada es el diseño interno al que usted debe prestar atención...**

Todo comienza con el esqueleto y tomando medidas sobre los huesos. Eso lleva a preguntas como: ¿Cuánto pesaría esta cosa? ¿Cuánto mediría de ala a ala? Y ¿cuánto debería medir de ala a ala para poder elevar ese peso del suelo? Y entonces se pasa a cosas como: ¿Son los músculos pectorales suficientemente grandes como para mover esa ala y mantenerla arriba? ¿Las escamas permitirían que el aire fluya? ¿Y de qué están hechas las escamas? En mi mente es una especie de fibra de vidrio que se ve fuerte y pesada, pero no lo es.

**¿Cuándo empezó a pensar en dónde se iba a sentar Daenerys?**

De hecho, fue un tema importante entre la temporada tres y la cuatro, porque al comienzo, cuando eran bebés, no pensé en que alguien se fuera a subir a uno. Así que les puse púas en la espalda, desde la cabeza hasta la cola. Luego, por supuesto, llegó la temporada cuatro y el director dice: "Dan, adivina: Daenerys va a volar fuera de la arena en uno de ellos". Y te digo, sabía que esa escena iba a llegar, pero cuando los diseñé no lo consideré. Entonces llega la temporada cuatro y necesitamos dónde sentarla. Entonces me puse a pensar que los toros tienen una especie de joroba, sin escamas, y dije: "Ese sería un buen lugar para Daenerys". Entonces les puse una joroba, simple y llanamente porque Daenerys necesitaba sentarse en algún lado. Y por eso también los cuernos se movieron hacia atrás: para darle algo de qué sostenerse.

**¿Cómo cambia su trabajo a medida que los dragones crecen?**

Ahora los dragones han pasado de ser una criatura a ser un ambiente, un ambiente con el que los personajes deben interactuar. Entonces debo modelarlos teniendo en cuenta la relación de su tamaño con los personajes humanos. Pero fue solo hasta que fui al set y vi parte de un modelo que hicieron, que tomé una nueva conciencia de cuán grandes son en realidad.

**A propósito, ¿alguna vez visitó el set?**

No, nunca. Y es algo que al comienzo me ofendía. Es decir, trabajo en esto tanto como los otros, pero nunca puedo ir al set, nunca salgo de mi casa, nunca puedo conocer a nadie... Hasta que un día pude, por fin, ir al set y me di cuenta de que es aburridísimo. Te das cuenta de que todo es falso. Le quita toda la magia...

**Entiendo.**

Estoy mintiendo. Los sets son increíbles. ¡Putá madre! ¡Son una locura! ¿Estás loco? ¡Son los sets de *Game of Thrones*, son putamente increíbles! Y no puedo hablar mucho de lo que vi, pero pude ir a King's Landing, pude ver a los actores, pude ver cosas que no puedo contar...

**¿Cuál es su dragón favorito en el cine?**

Los míos.

**¡Qué modesto! Digo, en el cine...**

No, bromeo. Además de los míos, a los que amo sobre todos los demás, mi inspiración vino de Phil Tippett, en *Dragonslayer*. Y, claro, porque es mi maestro y mi ídolo, aunque nunca lo conocí, Miles Teves, quien hizo los dragones en *Reign of Fire*. Ese tipo es como un dios para mí.

**¿Cuánto vale un dragón?**

Habrás oído que dicen que los dragones comen dinero. Bueno, puedo decirte que ese dinero, sea cuanto sea, no va a parar en mis bolsillos. Tienes que comprender que cada vez que ves a uno de ellos lanzar una llamarada, ese es el trabajo de gente con lanzallamas de verdad y de actores a los que de verdad les están prendiendo fuego. Los dragones en sí son archivos gigantescos: 250 millones de polígonos. Y eso toma horas y horas de *render*. Me toman una cantidad exorbitante de tiempo crear cada uno, y luego todas esas horas en el *render* para que interactúen con el entorno. Yo no me encargo de eso. Yo solo los diseño, hago que se vean geniales y luego me odian porque dicen: "Dan, qué pasa, es demasiado detalle". No, no es cierto. Nunca dicen eso. Lo aman. Aman lo que hago. Y están felices de gastar ese dinero.

**¿Le ha sucedido que usted diga: "¡Vamos, denles más tiempo! ¡Trabajé mucho en esos dragones!"?**

No. Para mí, lo ofensivo es el abuso del CGI (imágenes generadas por computadora). ¡Menos es más!

**¿Qué tanto tienen en común los tres dragones?**

Los tres parten del mismo modelo, más o menos. Son distintos en tamaño: Viserion y Rhaegal son más pequeños. Las caras son diferentes, los cuernos son diferentes, los dientes son diferentes... Y todo es por el tiempo extensísimo que tomó hacer a Drogon. Te digo, no he contado las escamas en su cuerpo, pero sé que son cientos de miles. Y puse cada una a mano. Eso toma mucho tiempo.

**¿Cómo comienza todo? ¿Qué es lo primero que dibuja?**

Todo comienza con las formas más básicas: cubos o esferas en un programa que se llama ZBrush y dentro de ese programa hay un recurso que se llama Dynamesh, que te permite tomar cualquier forma geométrica y pegarla con otras y básicamente esculpir las como si fueran arcilla. Trabajo con un lápiz de presión de Wacom y la verdad es



Foto: cortésia r00

**"ASÍ QUE LOS HICE CRECER CON LOS MISMOS PRINCIPIOS CON LOS QUE LOS DISEÑÉ EN PRIMER LUGAR: ¿CÓMO VOLARÍAN? ¿EN QUÉ SE NOTARÍA QUE SON MÁS VIEJOS? POR ESO, EN CIERTO SENTIDO, REALMENTE ME SIENTO COMO SI FUERA SU PADRE".**



que no pienso en nada técnico hasta que está terminada la parte artística.

**La diferencia con la escultura de arcilla es que no hay que pensar en cómo va a moverse, ¿cierto?**

El concepto de cada pieza que hago parte de cómo va a lucir desde afuera. Pero cuando se trata de diseñarlas, rápidamente hay que ir al interior: a los músculos y a los huesos. Entonces a menudo comienzas con una figura de palitos, y eso evoluciona a un esqueleto y a un sistema muscular: a grasa y a tejido. Y lo que sea que vaya encima de eso, lo pongo encima de eso. Entonces mucho de eso es entender anatomía y fisiología, soy yo jugando a ser Dios con estas criaturas y trayéndolas muy literalmente a la vida.

**¿Cuál es el mayor elogio que le han hecho a su trabajo?**

Tres Emmys. Probablemente cuatro después de este año...

**¿Y cómo enfrenta el hecho de que el año entrante veremos la última temporada de *Game of Thrones*?**

Me entristece ver a mis bebés partir. No sé si vaya a ser literalmente su fin o no, pero sé que se acaba esta etapa. Hay planeadas unas precuelas, y puede que haya dragones o puede que no. Y si hay dragones puede que me llamen o puede que no. O puede que esté en otros proyectos..., no sé si oíste que los sujetos que hacen el *show* van a hacer una trilogía de *Star Wars*. Así que mantengo mis dedos cruzados.

**¿Qué representa para usted el hecho de que miles, millones de personas amen su trabajo?**

Nunca me ha importado que la gente conozca mi cara. Me importaba tener mi nombre en los créditos, y tuve que pelear por eso. Pero que la gente ame mi trabajo me hace feliz. Al final, mientras más felicidad pueda traer al mundo, más felicidad me produce a mí. Ha sido un viaje surreal, extraño, me volví la sensación en la fiesta de la familia. Pero no es algo que quisiera, no es algo que buscara.

**¿En qué se parecen sus "hijos" a usted?**

Mira, la verdad es que los dragones eran algo como una meta de mi vida. Vi *Dragonslayer* cuando niño y quise ser parte de eso. Drogon no nació de la noche a la mañana, y ni siquiera nació para *Game of Thrones*. Drogon era una criatura que vivía conmigo desde hacía muchos años, esperando la oportunidad de salir. De todas mis criaturas, es la única que considero una extensión de mí: de mi ira, de mi rabia con el mundo, de mi deseo de venganza. Y no es que me sienta así todo el tiempo, pero todos sentimos esas cosas alguna vez. Pero Drogon también es amor. Esa dualidad de la experiencia de algo que es feroz y aterrador, pero a la vez hermoso, algo que quisieras tocar, espero que eso sea mi aporte al mundo. ■