



El viernes 14 de septiembre a las 12:30, en la sede de Image Campus, tuvo lugar la reunión entre periodistas y Dan Katcher, también conocido como el el Padre de los Dragones de Game of Thrones.

Dan Katcher compartió su historia, trayectoria y experiencia sobre su trabajo en la industria audiovisual. Previamente dio una Clase Magistral en la sede de la ENERC (Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica), en el marco de Wacom Academy Tour por Latinoamérica, a estudiantes y egresados de las carreras técnicas de animación y videojuegos.

Katcher es un reconocido artista en el mundo de la televisión, cine y videojuegos, por liderar al equipo de ilustradores encargado de la creación y animación de los dragones de la famosa serie de HBO, que le valió tres premios Emmy consecutivos; actualmente está trabajando en criaturas para producciones de DC Comic, incluyendo The Flash, Legends of Tomorrow y Supergirl.

{youtube}Ule9V6s-YeE{/youtube}

En diálogo con los medios de comunicación expresó:

“Me dediqué durante varios años a hacer juguetes de arcilla. Mi sueño se cumplió al trabajar en la creación de los dinosaurios de la serie Terra Nova de Fox, pero mi mayor logro fue ganar un premio Emmy por la creación de los dragones Drogon, Viserion y Rhaegal en Game of Thrones.

Cuando era niño, vivía en el Bronx en Nueva York. Con mi padre 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 dinosaurios en todo su esplendor. Así que ha sido un sueño toda mi vida el resucitarlos. 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. Lo más difícil de hacer para los Dragones son las escamas. Se trata de su superficie, requieren una inmensa cantidad de detalle. Son muchísimas escamas y son técnicamente desafiantes por su tamaño”.

“La fisiología de los dragones mientras crecían cambiaba dramáticamente. Como

consecuencia, cada temporada yo los volvía a hacer completamente 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”. Exactamente el proceso que implica convertir un bebé en un hombre, es el mismo para mis dragones en el que todo cambia mientras ellos crecen. Aún así tienen que verse como la misma criatura pero todo cambia. Las escamas cambian, las caras también. Es una completa reconstrucción cada temporada”.

