



Brad Bower La magia de las películas

Los efectos especiales han sido vistos en casi

todas las películas de acción que se han hecho. Aun más han protagonizado videos de música. Toma meses el asegurarse que se vean tan reales como se ven. Y entonces, en un momento, la mayoría se desechan, se rompen, se hunden, se les pasa por encima o se explotan. ¡Ah! Los efectos especiales de la vida de una película han creado un modelo.

Brad Bower es el administrador de Creative Studio Model Shop para el Grupo de Recreación de Universal Studios. Él ha estado creando modelos profesionalmente desde que tenía 19 años. “Yo miro adelante a lo que el día traerá en el trabajo,” dice Brad. “Después de todo, ¿a quién no le gusta el entretenimiento?”

Brad comenzó a crear modelos en la Compañía de Walt Disney. Ascendió hasta ser el administrador del departamento de efectos especiales, entonces Universal Studios lo contrató. “Los modelos pueden ser creados para reproducir ambientes y estructuras existentes. O, pueden ser modelos

tridimensionales de proyectos futuros,” explica Brad. “Pero en ambos casos, la precisión es esencial y la matemática es la herramienta.”

Todo modelo de Universal Studios comienza “vida” en papel, en el departamento de diseño. Después, los diseños preliminares del concepto se envían al Creative Studio Model Shop. Aquí es donde el equipo de creadores de modelos, pintores y escultores de Brad comienza su trabajo creativo. A menudo, los creadores de los modelos trabajan en dibujos que todavía están en progreso. “Según el diseño se desarrolla, ellos producen un modelo a escala con mayor precisión, que incluye más detalles.”

“La matemática es algo que siempre disfruté en la escuela desde un principio,” dice Brad. “Usamos las matemáticas todos los días en diferentes formas. Cada modelo a escala debe de ser una representación muy precisa de la contraparte del tamaño real. Sus dimensiones, proporciones, localización y función deben ser precisas.”

“El reto para los creadores de los modelos,” continúa Brad, “es mantener la intención del diseño original a través del proyecto.”

Aun si eso significa oír al director gritar, “¡ACCIÓN!” y ¡mirar tu creación esfumarse!