

Regresa a la sabana: profesor Tec da vida a la historia de Mufasa



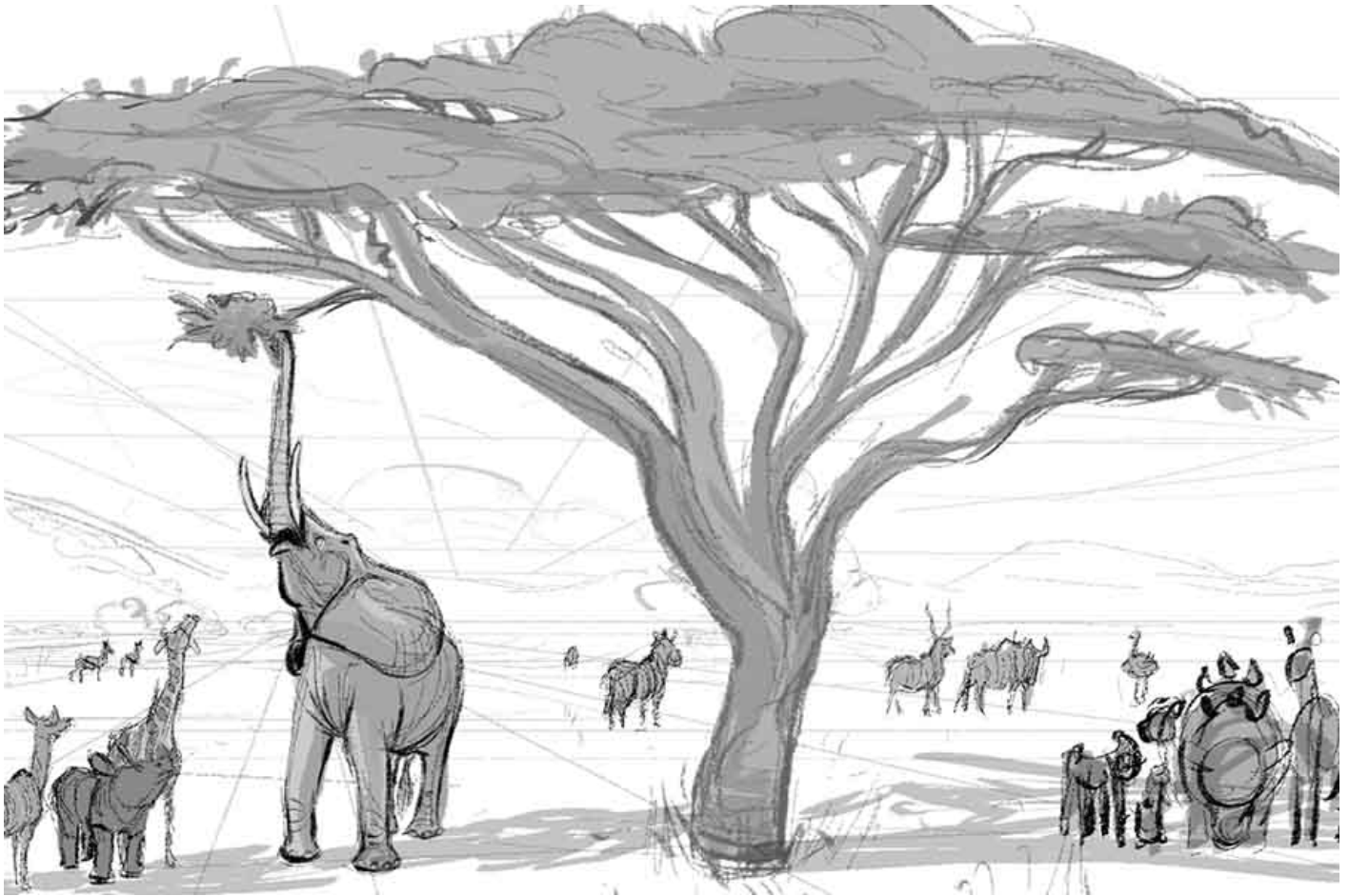
*“Lo primero que pensé cuando decidí que quería **dedicarme a la ilustración** fue que quería hacer **libros para niños**. Ahora, enseño cómo **contar historias poderosas**”.*

Así lo señala **Travis Blaise**, [Faculty of Excellence](#) (iniciativa enfocada en atraer a profesores extraordinarios) de Arte Digital de la **Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño** del [Tecnológico de Monterrey](#), quien colaboró en la película de **Disney**, **Mufasa: El Rey León**.

Blaise, desde su posición como **artista de la historia**, se encargó de plasmar en **ilustraciones digitales** una primera idea de **cómo debería verse** lo que estaba escrito en el guion.

*“Quienes conformamos el **equipo de artistas** tenemos la tarea de **crear imágenes con las palabras**. Creamos mundos que solo existen en nuestra cabeza y los traemos a la realidad **por primera vez**”, destacó **Blaise**.*

El ahora profesor del **Tec** ya había trabajado con **Disney** en el pasado, pues ha participado en otras **11 producciones** entre las que se encuentran **La Bella y la Bestia** (1991), **El Rey León** (1994), **Mulán** (1998), **Lilo y Stitch** (2002) y **Tierra de Osos** (2003).



/> width="900" loading="lazy">

De vuelta en la sabana

En 1994 **Travis Blaise** trabajó en el clásico de **Disney**, ***El Rey León***, como asistente de animación de Zazú, el ave que sirvió como **mayordomo a Mufasa**, Scar y posteriormente a **Simba**.

Trabajar en ***Mufasa: El Rey León*** significó para **Blaise** regresar a la saga **30 años después** y la responsabilidad de **mantener el legado** de la cinta original.

*“En su momento no me había dado cuenta de que era **el único miembro del equipo** que también había trabajado en la **producción original** de *El Rey León* en 1994”, comentó **Travis Blaise**.*

Sin embargo, esta oportunidad llegó a él **por sorpresa** a través de un **correo electrónico**. Así lo relata el académico:

*“Llegó un correo donde me preguntaban si podían **hacerme una entrevista** para ver la posibilidad de trabajar en **una nueva película**. Yo estaba ocupado con otras producciones, así que **no le di mayor importancia**.*

“Unos días después **me volvieron a escribir**. Entonces tuve una entrevista con **John Coven**, jefe de la historia, quien me comentó que harían **Mufasa**. No pude decir que no”.

Para **Blaise**, hay **3 elementos importantes** por los que lo seleccionaron a él y a los demás artistas para ser parte de esta película: su **talento en el dibujo**, sus conocimientos en **cinematografía** y su comprensión del performance y la **actuación**.



/> width="900" loading="lazy">

Uno de los **mayores retos** en la realización de **Mufasa: El Rey León**, para **Travis Blaise**, fue poder dibujar a los **personajes realistas** teniendo como referencia un **set virtual**.

Este set podía ser visto colocándose unos **lentes de realidad virtual**. **Blaise** recibía fotografías del escenario que los animadores habían creado para poder **dibujar sobre ellas** y plasmar ahí las **acciones de los personajes**.

“Este proceso contribuye a que, una vez que los ilustradores **entregamos los dibujos** al director, este pueda decidir **qué sí funciona** en la película y le ayuda a detectar aquello que **hay que cambiar**”, mencionó el profesor del **Tec**.

Un linaje artístico

Nacido en el sur de Florida, **Travis Blaise** se mostró siempre curioso por lo que hacían sus familiares, quienes **eran artistas**. De hecho, su hermano, **Aaron Blaise**, trabajó como animador en películas como **Aladdín** (1992) y **Pocahontas** (1995).

*“Diría que éramos **hippies de los 70**. Para mí fue como ponerme el mismo saco y sentir que **estaba hecho para ser un artista**”,* recordó el profesor.

“Fui el único miembro del equipo de Mufasa que participó en la cinta original de El Rey León”.

En 1988 la **animación por computadora** comenzaba a ganar terreno en la industria, lo que hizo que **Blaise** por poco **dejara la ilustración** para dedicarse a **ser animador** como su hermano, quien había conseguido entrar a **Disney**.

*“Me di cuenta a tiempo de que **de haber elegido ser animador** no habría tenido la oportunidad de **seguir dibujando**, así que 2 semanas después decidí dedicarme por completo a la **ilustración**. Agradezco haber tomado esa decisión”,* añadió.

Para **Travis Blaise** la animación es **la mejor forma de contar una historia** de manera visual por una sencilla razón: puedes ir a cualquier lugar, hacer o ser cualquier cosa y **crear lo que quieras**; lo único que puede detenerte es tu imaginación.

*“La animación puede **romper barreras**. Como humanos estamos **dentro de nuestras propias cabezas** todo el tiempo y la animación nos permite sacar lo que pensamos y **verlo en la realidad**. Es lo más cercano a **crear nuestros propios sueños**”,* resaltó **Blaise**.



/> width="900" loading="lazy">

A lo largo de su trayectoria como profesor en el **Tecnológico de Monterrey**, **Blaise**, ha compartido sus conocimientos a estudiantes de **Arte Digital** en 6 campus distintos: [Estado de México](#), [Ciudad de México](#), [Santa Fe](#), [Puebla](#), [Querétaro](#) y [Monterrey](#).

Su meta es enseñar a sus estudiantes **2 cosas principalmente**: cómo contar una **buena historia** y cómo ser artistas motivados y empoderados **capaces de crear** bajo cualquier contexto.

*“Puedes tener **todo lo que quieras** para contar una historia, pero si no sabes cómo contarla, podría **ser para nada**; todo se reduce a **la historia**. Está bien tener las herramientas, pero tienes que **saber usarlas**”,* concluyó.

Travis Blaise estudió ilustración en la **Ringling School of Art and Design**, en Sarasota, Florida, y además cuenta con 2 pasantías en **Walt Disney Feature Animation Florida**.

NO TE VAYAS SIN LEER: