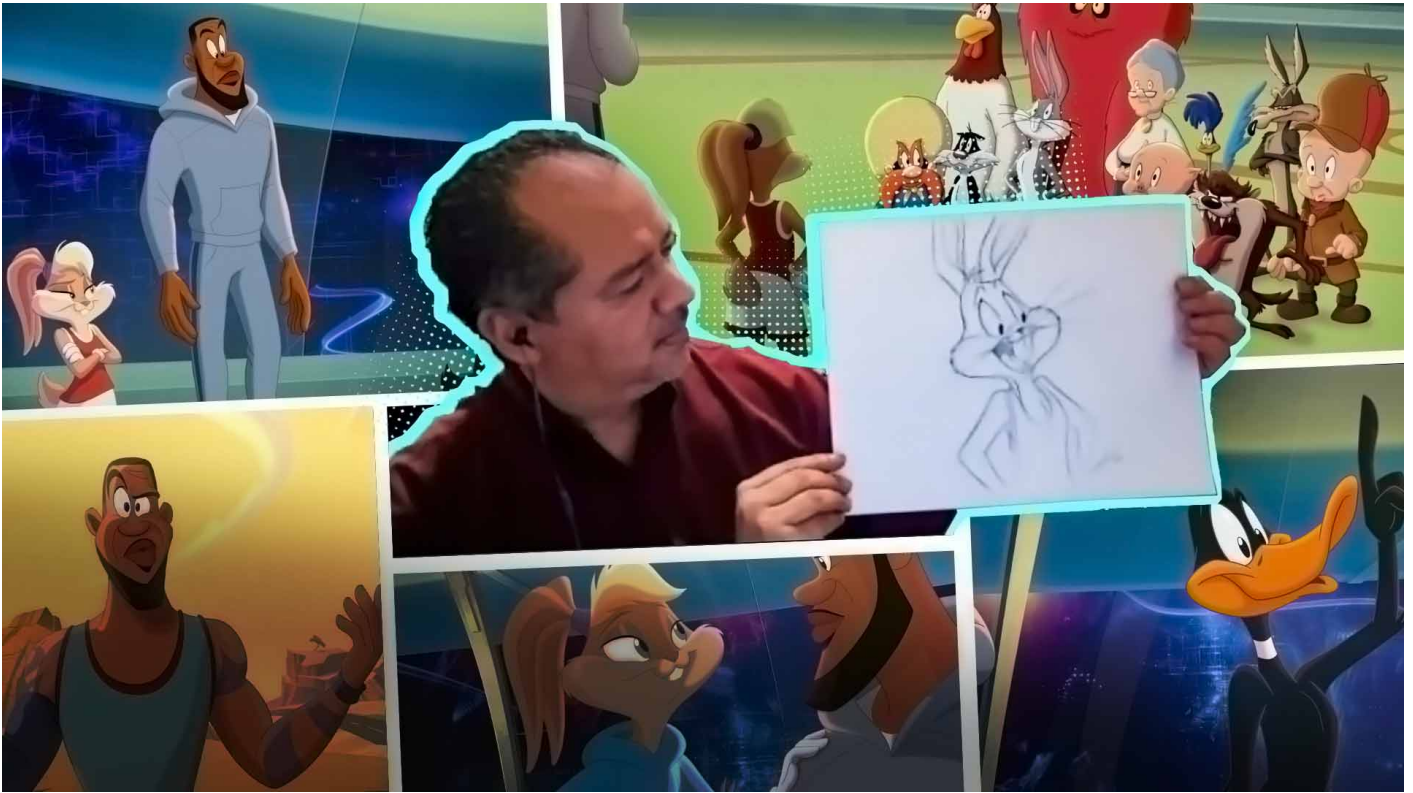


El profesor mexicano del Tec que animó personajes de Space Jam 2



La película '**Space Jam 2: una nueva era**' tiene **sello mexicano**: el animador **Luis Manuel Villarreal** dio vida a personajes de los **Looney Tunes**, así como a varias escenas de la versión animada del protagonista, el basquetbolista **LeBron James**.

Para **Villarreal** -quien cuenta con un **premio Oscar** por su trabajo en el [corto animado Hair Love](#)- participar en esta megaproducción de Warner Bros. tiene una conexión especial con su infancia.

"Yo tenía la ilusión de animar al Coyote porque a mi abuelo, por parte de mi mamá, le encantaban esas caricaturas y me invitaba para que las viéramos juntos. Llegar a este momento donde se abre la oportunidad de trabajar en la película es increíble", señaló Villarreal.



width="900" loading="lazy">

El también **profesor distinguido de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tec de Monterrey** trabajó alrededor de **14 escenas de animación 2D** para la película, algunas con **hasta 27 personajes en pantalla**.

*"Puedo decir que **animé a todos los personajes**, pero de los que más animé, creo que fueron Bugs Bunny, Lola, LeBron James, y por ejemplo también hubo escenas en las que me tocó animar a la Abuela, Piolín, Sam, el Demonio de Tasmania, el Pato Lucas y el Coyote", destacó.*

*"Me emociona pensar que **estos personajes son íconos**, con toda una historia, que vienen desde 1930 y que cualquier persona **en cualquier rincón del mundo los va a reconocer**", expresó.*

"Tienes que convertirte en el personaje"

Luis Manuel Villarreal cuenta con **más de 20 años de trayectoria**. Ha trabajado en **cortos y largometrajes**, haciendo animación para **producciones nacionales y extranjeras**, incluso, **ganó el Oscar en 2020** en la categoría a **Mejor Corto Animado** por el cortometraje **Hair Love**.

Para Villarreal, el trabajo dentro de su propio estudio de animación [Jugando en Serio](#), lo ha llevado a colaborar con colegas destacados.

Uno de ellos, quien labora en **Warner Bros.**, le pasó el contacto de un director del filme, el cual combina imagen real con versiones animadas en 2D y 3D.

Después de entrevistarse con el director, pasaron **varios meses sin tener noticias**, pero finalmente **lo contactaron**.

"Estos personajes son íconos, con toda una historia, que vienen desde 1930 y que cualquier persona en cualquier rincón del mundo los va a reconocer."

En las primeras dos escenas en las que trabajó el mexicano tuvo que animar hasta **16 personajes** que aparecían a cuadro. Tenía que hacer que cada uno -fueran los **Looney Tunes** o la **estrella de los Lakers**- mantuviera su personalidad y los rasgos que los distinguen.

*"Te tienes que concentrar y **convertirte en ese personaje** para hacer esa animación. Es padre, porque finalmente **exploras dentro de sus características**; dices, 'este tiene que actuar así porque está loco'; o por ejemplo, el Coyote que siempre está planeando, entonces imaginas todas sus expresiones", describió.*

Admitió que el trabajo no fue fácil, pues **durante unos 4 meses** se enfocó en la producción y tenía largas jornadas de trabajo en el estudio que tiene instalado en su domicilio, en la Ciudad de México.

*"Básicamente **me levantaba y llegaba a sentarme al estudio**. Desde las siete de la mañana hasta las 12 o 1 de la madrugada, todos los días, incluso sábados y domingos. Hubo mucho cansancio, había momentos me quedaba dormido, pero decía '**hay que seguirle**'", platicó.*

Por otro lado, señaló que una de las cuestiones que más disfrutó de este proyecto fue el que le dejaran proponer.

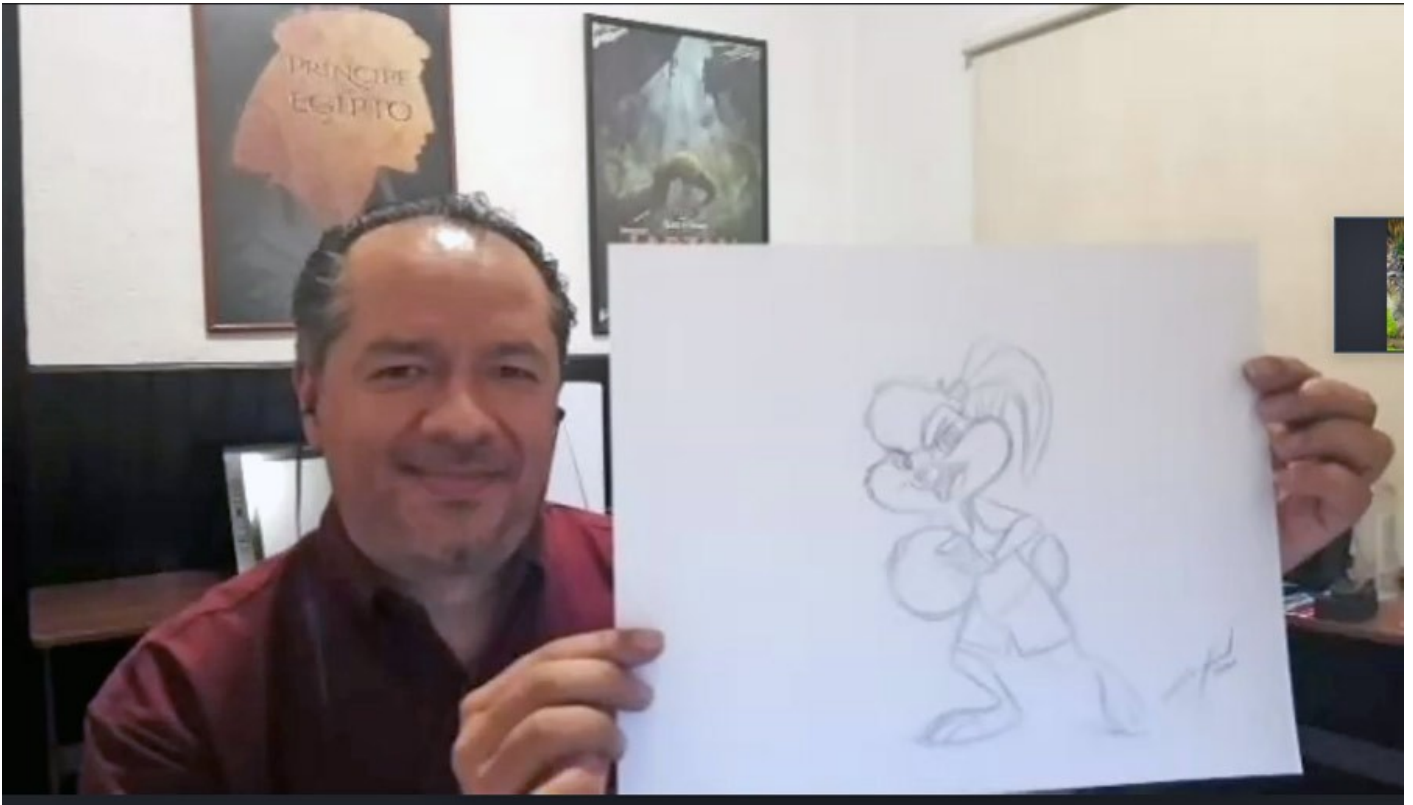
*"Es muy padre porque en estas producciones de pronto te dan libertad de qué hagas algo bonito con la escena. Te la explican de una forma muy general, pero como **animador senior**, ellos esperan que tú también pongas de ti y explotes tu creatividad", aseguró.*

Los retos con Lola Bunny y el Gallo Claudio

El artista mexicano considera que la **animación** no es solo lograr que un dibujo pueda moverse, va más allá, tiene que ver con realmente poder **hacer actuar a un personaje**, darle **identidad y la capacidad de transmitir emociones**.

Lola Bunny, por ejemplo, para él fue uno de los personajes con los que más disfrutó trabajar, pese a la polémica de su rediseño, comparada con la versión de Space Jam de 1996.

*"Con Lola me fue padrísimo, **es un personaje muy interesante y simpático**; sí es menos voluptuosa o lo que sea -no era lo que (los productores) tenían en mente- pero guarda esa sensualidad y es este personaje empoderado, es más echada para adelante", señaló.*



width="900" loading="lazy">

Otra de sus anécdotas más destacadas durante el proyecto, fue cómo logró ganarse la confianza de varios directores de animación, al “salir al rescate” con **una escena complicada** del Gallo Claudio.

*“Era viernes y esta escena tenía dos semanas y media de que no salía como esperaban, entonces me dicen ‘¿puedes?’, y yo, ‘¡claro que sí!’; pero me dijeron, ‘la queremos para el lunes’. El sábado ya les estaba entregando **avances de la animación y les encantó**”,* recordó.

El animador explicó que la escena -que dura cerca de 6 segundos- tiene mucho **movimiento del personaje y su ropa**, como si hubiera viento desde abajo. Además, señala que el Gallo Claudio es un personaje difícil de animar.

Al cumplir con éxito y en solo tres días con la encomienda, Villarreal se ganó la confianza de animadores como **Len Simon** -que trabajó en películas como **Anastasia, Titan A.E. y Klaus**- quien lo invitó a participar animando la publicidad para la campaña del filme.

*“Cuando terminó la producción me dijo, ‘Luis quiero que me eches la mano porque tengo más producción por fuera de los **Looney Tunes**’, cosas para varios clientes como **TNT o Nike**.”*



width="900" loading="lazy">

Aunque siempre está trabajando en proyectos de animación, Villarreal compartió que hará un espacio en su agenda para ir a ver al cine **'Space Jam 2'**, con la misma ilusión que tenía cuando era niño y veía los Looney Tunes junto a su abuelo.

*"Como artista uno se pone metas y con mucho orgullo a veces puedes decir **'voy a poner esta palomita'**. En mi caso, siempre había tenido el sueño de trabajar con esos personajes y ahora puedo decir: **¡Listo, lo cumplí!**".*

Entre sus próximos proyectos está el continuar asesorando a alumnos Tec como profesor distinguido y con su estudio **Jugando en Serio** ya trabaja en **un cortometraje animado propio**.

SEGURO TAMBIÉN QUERRÁS LEER: