



LOS MEJORES CORTOMETRAJES DE ANIMACIÓN DEL MUNDO PROTAGONIZAN LA SEGUNDA JORNADA DE MUNDOS DIGITALES

El Festival Internacional de Animación proyecta las obras finalistas de esta edición en una jornada protagonizada por Stuart Sumida, el panel internacional de VFX con Sara Bennett, Hayley Miller, Christina Caspers e Irene Gutiérrez, y El Ranchito, responsable de los efectos visuales de *Juego de Tronos* y *Los Siete Reinos*

A Coruña, viernes 10 de julio de 2026.-

Tras una intensa jornada inaugural, Mundos Digitales ha celenrado este viernes una segunda jornada marcada por el talento internacional, la innovación tecnológica y el intercambio de conocimiento entre algunos de los principales referentes mundiales de la animación y los efectos visuales. El gran broche de la jornada lo pone la proyección de los cortometrajes finalistas del **Festival Internacional de Animación de Mundos Digitales**, una cita ya consolidada como uno de los escaparates más relevantes para descubrir las nuevas voces y tendencias de la animación contemporánea.

La proyección reúne los **siete cortometrajes finalistas** que competirán en las categorías de **Mejor Cortometraje Internacional** y **Mejor Cortometraje Nacional**, ofreciendo una panorámica del extraordinario momento creativo que vive la animación contemporánea. La selección oficial viaja desde la España de ***El Fantasma de la Quinta***, una inquietante recreación de los últimos días de Francisco de Goya y sus célebres Pinturas Negras, hasta la Francia de ***Fellow***, una emotiva historia ambientada en la Primera Guerra Mundial protagonizada por un perro de la Cruz Roja; la producción de Gobelins ***Gauze***, que aborda el drama humanitario de Gaza a través de la mirada de un joven nadador palestino; o la aventura familiar alemana ***Snorri 4D – Catch Me If You Candy***. La competición nacional completa el programa con ***Davi***, ***La última campanada*** y ***Ramen for Two***, tres propuestas que exploran registros tan diversos como el drama histórico, el terror gótico o la animación de corte intimista, consolidando una selección caracterizada por la diversidad de estilos, técnicas y narrativas.

Los ganadores serán elegidos por un **jurado internacional** integrado por cuatro reconocidos profesionales de la industria: **Craig Caldwell**, veterano director artístico y diseñador de producción con una extensa trayectoria en cine,



MUNDOS DIGITALES

CONGRESO INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN,
EFECTOS VISUALES Y NUEVOS MEDIA

videojuegos y entretenimiento; **Patricia Cano**, directora y productora especializada en animación; **Amélie Houpline**, productora ejecutiva y directora del estudio STIM, con una sólida experiencia en la gestión de grandes producciones internacionales; y **Manu Viqueira**, supervisor de efectos visuales con una destacada carrera en producciones cinematográficas y televisivas de primer nivel. La combinación de perfiles artísticos, creativos y técnicos garantiza una valoración multidisciplinar de unas obras que representan algunas de las propuestas más innovadoras de la animación internacional actual.

Una segunda jornada de lujo

Uno de los momentos más destacados de la jornada fue el panel "**Una visión 'en tiempo real' de la industria de los VFX**", que reunirá a cuatro figuras de referencia internacional para analizar el presente y el futuro del sector, participado **Hayley Miller**, fundadora del movimiento internacional **World VFX Day**; **Sara Bennett**, supervisora de efectos visuales ganadora del Oscar por *Ex Machina*; **Christina Caspers**, directora general de TRIXTER y productora ejecutiva de Cinesite Group; e **Irene Gutiérrez**, productora de VFX en Miopía FX. A lo largo de la conversación se abordaron algunos de los grandes retos que vive actualmente la industria, desde la irrupción de la inteligencia artificial y la transformación de los modelos de producción hasta la captación de talento, la sostenibilidad de los estudios y la evolución del mercado internacional.

La relación entre ciencia y creación digital centró otra de las grandes conferencias del viernes con **Stuart Sumida**, uno de los paleontólogos más prestigiosos del mundo y presidente de la *Society of Vertebrate Paleontology*. En su ponencia, "**25 años desde *Dinosaur de Disney*; y del pasado, el presente y el futuro de la paleontología en la animación y los efectos visuales**", repasó cómo el conocimiento científico ha revolucionado la representación de los dinosaurios y otras especies prehistóricas en el cine y la animación durante el último cuarto de siglo. Colaborador habitual de grandes producciones cinematográficas y de algunos de los principales estudios de animación, Sumida mostró cómo la colaboración entre científicos y artistas ha permitido alcanzar niveles inéditos de realismo y credibilidad.

La producción de una de las series más influyentes de la historia reciente de la televisión llegó de la mano de **Óscar Márquez**, *Crowd Supervisor*, y **Álvaro Moya**, *Compositing Supervisor* de **El Ranchito**, quienes ofrecieron la conferencia "**Dentro de los Siete Reinos**". Ambos compartirán el trabajo desarrollado por el estudio español en la creación de los espectaculares efectos visuales de *Juego de Tronos* y *Los Siete Reinos*, desvelando los procesos técnicos



y creativos utilizados para construir algunas de las secuencias más memorables de la serie, desde las grandes batallas hasta la integración de multitudes digitales y complejos efectos de composición.

Explosión de talento internacional

Además de estas actividades principales, la programación del viernes ofreció una completa panorámica de la industria internacional de la creación digital a través de ponencias, demostraciones y casos de estudio protagonizados por algunos de los profesionales más destacados del sector.

La jornada comenzó con **Jerome Denjean** y **Monica Haley**, de **Blur Studio**, que compartieron su experiencia sobre cómo desarrollar una carrera profesional en uno de los estudios de animación más prestigiosos del mundo con la conferencia "**La reel te ha abierto las puertas. Ahora viene lo difícil**". A continuación, **Andrew Cochrane** presentó "**Prototipos interactivos a la velocidad del pensamiento**", centrada en nuevas herramientas y metodologías para acelerar los procesos creativos.

El programa continuó con la intervención de **Amélie Houpline**, que analizó el crecimiento internacional del estudio con "**STIM Tenerife: detrás de una expansión internacional**", seguida por la presentación "**Descubriendo el Gaussian Splatting**", en la que **Víctor M. Feliz** y **Fernando Rivas** mostró una de las tecnologías más prometedoras para la captura y representación tridimensional de escenas.

La inteligencia artificial volvió a estar presente con la conferencia "**IA en producción: uso real de la IA en un gran estudio de VFX**", impartida por **Aitor Echeveste**, de **Framestore**, quien mostrará aplicaciones reales de estas herramientas en grandes producciones audiovisuales. También hubo espacio para el diseño visual con **Marcos Raya**, que profundizó en los procesos creativos del **concept art**, y para la formación artística con **Rafa Zabala**, que ofreció una sesión dedicada a la anatomía aplicada al arte digital.

Durante la tarde, **Elena Nebreda** y **Steve Jelley** presentó nuevos flujos híbridos de producción audiovisual; **Jesús Serrano**, de **Microsoft**, analizó el impacto de la inteligencia artificial en el desarrollo de videojuegos; los asistentes pudieron conocer desde dentro el trabajo del estudio **Mundos Visual Boutique** en la actividad **Go Behind the Scene**; **Álex Villagrasa** compartió el proceso de creación de los efectos visuales de la película **Cortafuego**; **Carlos Grangel** celebró el 40º aniversario de **Grangel Studio**, uno de los estudios españoles con mayor



MUNDOS DIGITALES

CONGRESO INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN,
EFECTOS VISUALES Y NUEVOS MEDIA

reconocimiento internacional en diseño de personajes; y **Óscar Olarte** cerró la programación de conferencias con **Hybrid Production**, dedicada a los nuevos modelos de producción que combinan tecnologías virtuales y procesos tradicionales.

Con esta programación, Mundos Digitales vuelve a consolidarse como uno de los grandes foros internacionales para la industria de la animación, los efectos visuales y los nuevos medios, reuniendo en A Coruña a algunos de los profesionales que están definiendo el presente y el futuro de la creación digital a nivel mundial.

Más información: <https://prensa.mundosdigitales.org/>

Mundos Digitales cuenta con el apoyo de Acción Cultural Española (AC/E) y su Programa para la Internacionalización de la Cultura Española (PICE)