



MUNDOS DIGITALES REUNIRÁ EN A CORUÑA A LOS CREADORES DE LAS IMÁGENES, MUNDOS Y Paul DEBEVEC, TRIPLE GANADOR DEL OSCAR Y CREADOR DE ALGUNAS DE LAS TECNOLOGÍAS QUE TRANSFORMARON EL CINE DIGITAL, INAUGURA MUNDOS DIGITALES 2026

La primera jornada del congreso reunió en A Coruña a algunos de los principales expertos internacionales en producción virtual, efectos visuales, animación e inteligencia artificial aplicada al audiovisual

A Coruña, jueves 9 de julio de 2026.-

La XXIV edición de Mundos Digitales inauguró este jueves en A Coruña tres jornadas de encuentro, reflexión e innovación en torno a la animación, los efectos visuales, la producción virtual y las nuevas tecnologías audiovisuales. La primera jornada del congreso reunió a algunos de los nombres más destacados de la industria internacional, consolidando una vez más a la ciudad como uno de los principales puntos de encuentro europeos de la creación digital.

La apertura del programa de conferencias corrió a cargo de **Paul Debevec**, investigador principal de Producción de Contenidos de Netflix, profesor adjunto de investigación en la University of Southern California y una de las figuras más influyentes en la evolución tecnológica del cine y la televisión contemporáneos.

Ganador del Oscar en tres ocasiones por sus contribuciones científicas y técnicas, Debevec ofreció la conferencia *Iluminación basada en imágenes: pasado, presente y futuro*, un recorrido por una tecnología que ha transformado la forma de crear personajes y entornos digitales y que constituye hoy uno de los pilares fundamentales de la producción virtual.

El trabajo pionero de Debevec en ámbitos como la fotogrametría, la captura volumétrica, las imágenes de alto rango dinámico o la iluminación basada en imágenes ha marcado decisivamente la evolución de los efectos visuales durante las últimas décadas. Sus investigaciones han contribuido al desarrollo de tecnologías utilizadas actualmente por los principales estudios cinematográficos y plataformas de streaming de todo el mundo, impulsando avances que han redefinido la creación audiovisual contemporánea.



La transformación de los efectos visuales y la producción virtual

Otra de las grandes protagonistas de la jornada fue **Christina Caspers**, directora general de TRIXTER y productora ejecutiva de Cinesite Group, quien ofreció la conferencia *De las reels a los algoritmos: el recorrido de una productora por el cambiante panorama de los efectos visuales*. Durante su intervención, Caspers analizó la profunda transformación tecnológica y creativa que está experimentando la industria audiovisual y el papel que desempeñan la inteligencia artificial, la producción virtual y las nuevas herramientas digitales en los procesos de creación contemporáneos.

Al frente de uno de los principales estudios europeos de efectos visuales, Caspers compartió su experiencia en proyectos internacionales de gran relevancia y reflexionó sobre la necesidad de integrar las nuevas tecnologías no solo desde una perspectiva técnica, sino también creativa. Antes de regresar a TRIXTER, dirigió Dark Bay, el mayor plató europeo de producción virtual, utilizado, entre otros proyectos, para el rodaje de la serie *1899* de Netflix. Su trayectoria profesional incluye producciones como *The Sandman*, *Loki*, *Foundation*, *The Marvels* o *Predator: Badlands*, además de formar parte actualmente del consejo asesor de TechX, la división de investigación en inteligencia artificial generativa de Cinesite.

Animación, concept art, videojuegos y grandes producciones internacionales

La jornada inaugural de Mundos Digitales contó también con la participación de algunos de los profesionales más destacados de la industria internacional de la animación y los efectos visuales. Entre ellos destacó la presencia de **Bill Kopp**, una de las figuras históricas más reconocidas de la animación estadounidense, parte fundamental del equipo creativo de Los Simpson, creador, director y productor cuya trayectoria ha contribuido a definir buena parte de la evolución de la animación televisiva y cinematográfica contemporánea.

Asimismo, **Jordi Barés** compartió su experiencia en el desarrollo visual y narrativo de grandes producciones audiovisuales internacionales; **Raúl Rocha** profundizó en los procesos creativos y de producción vinculados a la animación; **Rubén Alba** abordó el papel del concept art en la construcción de universos visuales; y **María Valle y Adrián Pueyo** analizaron distintos aspectos relacionados con la dirección artística, la animación y el desarrollo técnico de producciones internacionales de referencia.



MUNDOS DIGITALES

CONGRESO INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN,
EFECTOS VISUALES Y NUEVOS MEDIA

La programación del jueves se completó además con encuentros profesionales *Coffee with...*, actividades de networking y la apertura de la tradicional Feria de Empleo de Mundos Digitales, uno de los principales espacios de encuentro entre estudios, empresas, profesionales y estudiantes especializados en animación, efectos visuales y nuevas tecnologías digitales.

La programación del jueves incluyó además las conferencias *Estructura y desarrollo de una historia*, impartida por **Craig Caldwell**, profesor de la University of Utah; *Diseñar mundos: el arte de crear niveles en videojuegos*, a cargo de **Yago Pérez**, director artístico de Black Shamrock-Virtuos Studio; *DINOGAMES. Cómo crear una IP desde cero y no extinguirse en el intento*, presentada por **Lorena Ares y Carlos F. de Vigo**; *El algoritmo humano en la producción de VFX y Animación*, de **Patricia Gómez**; *3DGS sintético: un flujo de trabajo de producción basado en splats*, impartida por **Andrey Lebrov**; la masterclass *La llave maestra de la industria; Producción virtual y formación práctica en realización cinematográfica en tiempo real*; *Arte y Engine: una evolución hacia los VFX en tiempo real*, de **David Martín**; *De la luz que sentimos a la luz que construimos. Iluminar es elegir*, de **María Valle Soriano** e *Ingeniería del tiempo geológico: visualización de la evolución de la Tierra en la era de los dinosaurios*, con **Clive Llewellyn y Paul Silcox**.

Una programación multidisciplinar que volvió a reflejar la diversidad y el dinamismo de un sector en constante transformación, en el que conviven creatividad, tecnología e innovación.

Con esta primera jornada, Mundos Digitales volvió a situar a A Coruña en el centro del debate internacional sobre el presente y el futuro de la creación digital, reuniendo a profesionales, empresas y creadores que están definiendo la próxima generación de tecnologías y narrativas audiovisuales.

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)