



LUCÍA TELLO DÍAZ (COORD.)

Narrativas en la era digital

PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

Narrativas en la era digital

LUCÍA TELLO DÍAZ (COORD.)

Narrativas en la era digital

PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

- © Lucía Tello Díaz (coord.)
- © De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza (Vicerrectorado de Cultura y Proyección Social)
1.ª edición, 2025

La edición de este libro ha sido parcialmente financiada por la Universidad Internacional de La Rioja.

Prensas de la Universidad de Zaragoza. Edificio de Ciencias Geológicas, c/ Pedro Cerbuna, 12
50009 Zaragoza, España. Tel.: 976 761 530
puz@unizar.es <http://puz.unizar.es>

 Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

ISBN 978-84-1540-910-8

Impreso en España

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza

D.L.: Z 852-2025

A MODO DE INTRODUCCIÓN

La edad contemporánea ha traído consigo innumerables cambios tecnológicos, sociales y, sobre todo, hábitos de vida. La reformulación constante de las actividades cotidianas no solo se ha visto mediada por una tecnología que, en ocasiones, es inaprehensible, sino que además ha provocado una insalvable brecha digital. Quienes están dentro del entorno *online* gozan de los derechos y privilegios que permiten las nuevas tecnologías, relegando a quienes no pueden acceder a ellas (y a quienes desconocen los resortes de su utilización) a un plano de aislamiento e impotencia.

A pesar de que se ha abordado de forma exhaustiva las repercusiones ulteriores de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, con todos los apriorismos y fallos que implica el adelantarse a los acontecimientos y tratar de predecir el futuro de la sociedad en su conjunto, es escasa la bibliografía acerca de la realidad tangible y palpable: cómo influye la digitalización en nuestra vida actual. No es necesario elaborar un ejercicio respecto a futuros inmatriciales, sino analizar la realidad tal y como la observamos, con todos los cambios, modificaciones, matizaciones y problemas que conlleva filtrar nuestras actividades por medio del entorno digital.

La digitalización es un hecho, no una entidad esperable ni tampoco un mal que debemos evitar. Pero para ello, es preciso hacerse cargo de la condición tecnológica que marca a los individuos de la sociedad global. Es la primera vez, en la historia humana, que individuos de cualquier parte

del mundo pueden establecer relaciones personales en tiempo real y de forma ilimitada. Con un dispositivo adecuado y acceso a Internet, cualquier persona del planeta puede contactar con cualquier otro ser humano en cuestión de segundos. La compartición de información es inmediata, siendo el momento histórico en el que mayor número de imágenes se consume, se comparte y se crea. Incluso las relaciones personales han sido mediadas por plataformas de redes sociales que facilitan el contacto e incluso invitan a la formación de parejas. Jamás en la historia se ha tenido acceso a agregadores digitales con un catálogo ilimitado de ocio audiovisual; nunca se han podido observar colecciones fotográficas de toda naturaleza a mano de cualquier usuario; los videoclips se han visto modificados por la digitalización, al igual que las artes escénicas, los relatos biográficos e incluso los mitos históricos han sido revisados por la perspectiva actual. Las películas cinematográficas, al igual que las series y el resto de los productos audiovisuales manufacturados en el sistema de producción actual, han visto transmutadas sus estructuras, sus formatos, sus modos de consumo e incluso la fuente de acceso.

Nuestro entorno mediado por el entorno digital no tiene parangón con ningún otro momento en el devenir humano. Internet y todo lo que supone ha implicado un cambio de paradigma comunicativo a la altura de otras grandes transformaciones históricas como la invención de la imprenta, la plasmación fotográfica o la fascinación por la imagen en movimiento. Todos ellos han transformado el relato humano, el modo en que contamos y consumimos historias.

Todos estos elementos tienen en común el relato, el cual, gracias al entorno digital, ha sido modificado. Resulta obvio que la narratividad se ha visto alterada por la omnipresencia digital, pero lo difícil es entender el alcance de estos cambios en nuestra vida cotidiana. En este volumen se trata de explicar lo que tienen en común el metaverso y los entornos virtuales inmersivos; se explica en qué consiste la nueva imaginaria de los videojuegos, las estrategias narrativas postmodernas en la ficción seriada, la subversión narrativa en la ficción e incluso las nuevas formas de la serialidad televisiva. Es imprescindible entender cómo se han visto alteradas las nuevas narrativas cinematográficas, los relatos en las redes sociales, la dramaturgia contemporánea, el videoclip y las artes escénicas o la digitalización fotográfica.

De este modo, se puede observar el alcance de la digitalización y, lo que es más importante, se puede realizar un diagnóstico actual de los relatos, en tanto generadores de contenido. Porque en nuestra sociedad actual, la forma de emisión ha modificado el contenido generado.

Sin duda, este libro, constituido por investigaciones científicas por parte de docentes universitarios de primer nivel, supone un avance en el corpus de las narrativas comunicacionales, artísticas y mediáticas. En definitiva, un importante aporte para comprender el alcance de la transformación digital.

Lucía TELLO DÍAZ
IP Grupo de Investigación MediaART

ESTUDIO DEL METAVERSO Y LAS POSIBILIDADES DE LOS ENTORNOS VIRTUALES INMERSIVOS

Vanesa Cejudo Mejías¹
Sara Gallego Trijueque²
Carlos Oliva Marañón³

1. Introducción

La sociedad hiperdigital constituye un paradigma inherente a la realidad cotidiana en la que se encuentra inmersa la ciudadanía que habita la mayor parte del actual mundo globalizado donde, cada vez con mayor frecuencia, se produce un acuciante estrechamiento de la denominada brecha digital. La estructura del actual sistema social se configura mediante una particular idiosincrasia caracterizada por pilares básicos como la educación, la economía, la política, la cultura, la sanidad y la sociedad civil, entre otros, ya que se involucran e interrelacionan de manera directa a través del proceso de digitalización en el que se produce una miscelánea de los universos *online* y *offline*. Esta amalgama se caracteriza por una proyección del mundo físico en el mundo digital, donde se está configurando una revolución sociológica análoga a los fenómenos aludidos en los postulados precedentes.

1 Vanesa Cejudo Mejías. Doctora acreditada, docente y coordinadora de Innovación Docente de la Facultad de Artes y Ciencias Sociales en la UNIR.

2 Sara Gallego Trijueque. Doctora acreditada Titular, docente en la URJC en el Departamento de Ciencias de la Comunicación y Sociología

3 Carlos Oliva Marañón. Profesor contratado doctor en la URJC y coordinador ERASMUS-MUNDE del Grado en Comunicación Audiovisual.

En consonancia con estas premisas, la contemporaneidad se circunscribe a una era singularizada por el hecho laudable de que las tecnologías implican una revolución «casi radical» particularizada por la robótica, el internet de las cosas (IoT), la inteligencia artificial y el *big data*, etc., por enunciar algunos ejemplos. De todo ello, se deduce que la sociedad que no vaya acomodándose a ellas acabará por «sucumbir lentamente» o se quedará «fuera de la realidad» de la mayoría. Por tanto, en este contexto se produce la génesis y el desarrollo del concepto de «metaverso» como el máximo ejemplo de esta realidad tecnológica que, sin duda, marcará el devenir de las sociedades actuales.

Por lo que respecta a los antecedentes del mundo virtual, uno de los más evocados es *Second Life*, comunidad virtual gratuita accesible desde Internet. Sus orígenes se remontan al año 2003 y se caracteriza por la presencia de usuarios denominados «residentes», quienes tienen la posibilidad de interactuar mediante un avatar. Así, se crea un mundo virtual colaborativo con actividades realizadas tanto de forma individual como en grupo. Sirva como ejemplo paradigmático, la utilización de *Second Life* en el ámbito de la Educación Superior en 2006 por parte de la Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA) en su campus virtual para el seguimiento de sus titulaciones.

En España, ateniéndonos a los orígenes del metaverso, es preceptivo aseverar que «el sector en España comienza a crearse entre los años 2005-2011 con el surgimiento de los primeros proyectos a pequeña escala explorando la incipiente tecnología de realidad aumentada (AR)». Así, «según apuntan el Network Readiness Index y el primer Observatorio Metaverso y Empresa España 2023 de ISDI, España ocupa el puesto 28 (de 134 países) en la escala global en materia de digitalización (ISDI, 2023). A nivel europeo, España se encuentra entre los tres principales países en implementación de nuevas tecnologías» (*Libro Blanco*, 2023, p. 11).

Y lo que hace unos años se conceptualizaba como un concepto lejano, ya es una realidad en el ámbito empresarial, tal como se indica en el *Libro Blanco del Metaverso* (2023): «Analizando en particular el ámbito de la gran empresa/multinacional tecnológica en España, 7 de cada 10 cuentan con un departamento propio dedicado al metaverso y realidad extendida (XR)» (*Libro Blanco*, 2023, p. 11). En cuanto a la aceptación por parte de la población, «se estima que el 66 % de los usuarios considera que el mayor

impacto del metaverso se dará en la educación (World Economic Forum, 2023) y el 49 % de los jóvenes españoles entre 16 y 29 años muestran tal interés (Dynata y Nielsen, 2022). El 12 % del sector educativo lo ve como una oportunidad y ofrecerá nuevas soluciones» (EAE Business School, 2022, como se citó en *Libro Blanco*, 2023, p. 20).

1.1. Aproximaciones al concepto «metaverso»

En lo que concierne a su etimología, la palabra «metaverso» procede del prefijo griego «meta» y la raíz «verso», una retroformación de la palabra universo (Barrio, 2023). El vocablo tiene su origen en la obra de ciencia ficción *Snow Crash*, cuyo autor es Neal Stevenson y que se publicó en 1992, donde se recrea un universo digital en el que las personas interactúan a través de avatares o identidades digitales.

En este sentido, diferentes especialistas y entidades empresariales tienen su propia paráfrasis y enfoque de lo que encarna el metaverso. Unos lo piensan como sinónimo de Web3, y otros lo esgrimen en términos de realidad extendida, realidad o mundo virtuales (Asociación Española para la Digitalización, 2022, p. 6). En consecuencia, en la literatura científica existen múltiples definiciones del término «metaverso», en consonancia con otras acepciones pertenecientes a distintos campos semánticos imbricados en la sociedad como deportes, cine, artes, edificación, comercio, e interacciones sociales, entre otras aplicaciones (Scolari, 2022).

Respecto a las definiciones del término «metaverso», Acevero (2022) considera que aún no existe una uniformidad conceptualizadora al respecto entre los autores:

El metaverso es un concepto cuya definición es todavía inestable. Tras el anuncio de la compañía Meta de desarrollar todo un universo virtual de socialización *online* a través de la tecnología de la realidad virtual, el término metaverso ha terminado de ocupar un lugar central en las reflexiones sobre el estado actual de internet (p. 41).

Otros autores definen el metaverso como una mezcla entre el cosmos físico y el cosmos digital, un espacio virtual donde, mediante el uso de herramientas tecnológicas (gafas de realidad virtual y aumentada, o dispositivos hápticos, etc.), los usuarios podrán bucear y relacionarse con otros seres humanos y objetos como si lo hicieran en el cosmos físico (Hornos, 2022).

En la misma línea, Barrio (2023) asevera:

El metaverso pretende crear un entorno digital simulado que funcionará como un mundo virtual inmersivo para sus prosumidores. Los usuarios pueden interactuar con este ecosistema virtual a través de sus avatares digitales, vinculando las transacciones en los mundos físico y virtual. Y, ciertamente, traerá nuevos usos y bienestar a sus usuarios (p. 216).

En lo relativo a las características del metaverso, según Serrano (2022), expone que son imprescindibles y necesarias la inmersividad, la interoperabilidad, la interactividad, la persistencia, la sincronicidad, la disponibilidad sin limitación del número de usuarios, la accesibilidad multidispositivo, la generación de contenidos, la gobernanza y la economía (Serrano, 2022). Respecto a la inmersividad (Shen et al., 2021), lo conceptualizan como el uso del *software* y *hardware* que incita a experimentar, es decir, «percibir sensaciones (háptico), con casi todos nuestros sentidos diferentes a todo tipo de interacciones. Ello se puede realizar a través de dispositivos de visualización como gafas, casco, etc. conectados a nuestro ordenador».

Otra de las características del metaverso es la interactividad, ya que se encuentra directamente relacionada con la inmersividad. Gracias a ella, el usuario tiene la capacidad de interactuar con los demás, y, también, de relacionarse con el propio metaverso. Por tanto, conlleva a que sus conductas logren ejercer un influjo respecto a los objetos, las conductas y discernimientos de otros usuarios, influjo que también puede ser mutuo (Castronova, 2001).

Otro concepto destacado es la interoperabilidad definida como «la interconexión de los diferentes mundos virtuales, empleando estándares que permitan a los usuarios moverse sin problemas entre diferentes ubicaciones virtuales sin desconexiones ni interrupciones en su experiencia «inmersiva» (García, 2023), es decir, ofrece la posibilidad al usuario de desplazarse por diversos universos digitales. En lo concerniente a la persistencia, Ball (2020) expone que el metaverso nunca se pausa o reinicia, ya que es constante continuamente. En este sentido, alude a la sincronicidad, es decir, es una práctica vivencial que se da en tiempo real.

Otra característica distinguida del metaverso es el avatar, definida como el *alter ego* del usuario, existiendo como agente activo en el hábitat digital (Park y Kim, 2022). En el universo virtual, «el cuerpo se convierte en un objeto reconfigurable mediante el avatar [...] El avatar funciona

como la presencia digital del cuerpo» (Ríos, 2022). En definitiva, el avatar es una representación de la identidad digital, «el otro yo» en el mundo virtual, que se relaciona, colabora y trabaja con otros avatares, además pueden crearse multitud de variantes. Igualmente, algunos de los componentes básicos del metaverso, incluyendo la realidad extendida formada por la realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta) (García, 2022) los gemelos digitales, el Internet de las cosas (IoT) y la inteligencia artificial.

Del mismo modo, no existe actualmente una definición unificada sobre el concepto «gemelo digital». Desde la visión más directamente relacionada con el metaverso, se podría definir como un duplicado digital de una metrópoli o urbe que congrega datos en tiempo real para estudiar, pronosticar y perfeccionar su funcionamiento y toma de decisiones (Asociación Española para la Digitalización, 2022). Desde una visión más relacionada con la industria, y en la misma línea expuesta anteriormente, el gemelo digital puede considerarse como «una de las tecnologías disruptivas más importantes dentro de la Industria 4.0, ya que fusiona los mundos real y virtual, permitiendo la simulación y análisis de los procesos industriales y los elementos que los componen» (García, 2022).

Como se ha expuesto anteriormente, la realidad extendida engloba la realidad virtual, la realidad aumentada y la realidad mixta, así como las interacciones entre ellas. «La realidad extendida (XR — Xtended Reality) es un término integral para los entornos que combinan lo físico con lo virtual o brindan experiencias virtuales totalmente inmersivas» (Pimentel, 2023). Por lo que respecta a la realidad aumentada, Gómez y Palomo (2016) la definen como «un entorno que incluye elementos de dos mundos (real y virtual), mantiene interacción en directo y puede mostrarse en tres dimensiones» (p. 141).

Respecto a la realidad virtual (Kye et al., 2021), definen este concepto como «un universo virtual erigido con datos digitales, siendo una de sus principales características las interacciones entre diferentes identidades digitales (avatares) que reflejan el “yo” del usuario». Esta realidad virtual se refleja en distintas aplicaciones como, por ejemplo: juegos en línea, multijugadores. Existen diferentes casos de uso: Roblox, *Second Life*, Zepeto, Minecraft, etc. Todo el contenido que se genera es a través de dispositivos digitales, como, por ejemplo: gafas de realidad virtual o *Smartphones*, etc.

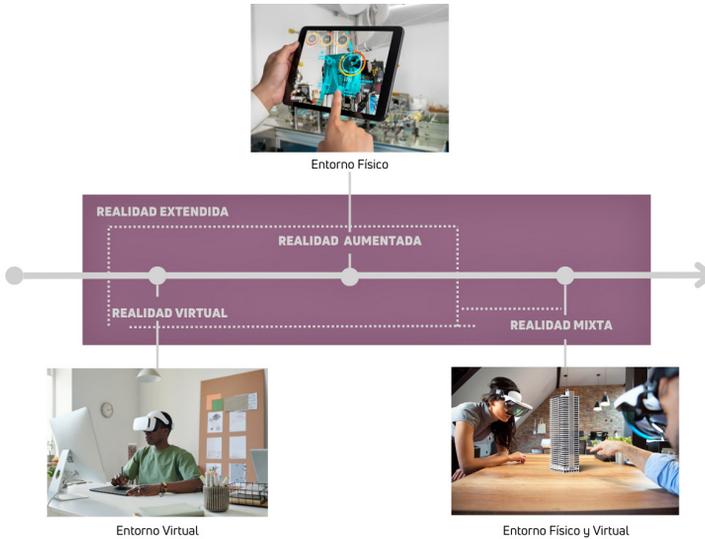


Figura 1. Realidad extendida. Fuente: Farith Tabash-Pérez, a partir de Badilla-Quesada y Sandoval-Poveda (2015).

Seguidamente, «la realidad mixta hace referencia a los vídeos en los que se combinan y se superponen secuencias en tiempo real dentro del contenido de realidad virtual. Para conseguir este resultado, se graba a la persona que está en el entorno imaginario con la tecnología de pantalla verde. La posición de la cámara real se conecta con la de la cámara virtual, y así las personas que están en el mundo físico pueden ver lo que está haciendo el usuario inmerso en esa realidad paralela» (Bockholt, 2017).

Por lo que respecta al ámbito de la Educación Superior, IE University y Elysium Ventures, un fondo de inversión tecnológica con sede en Silicon Valley (San Francisco), han firmado un acuerdo estratégico para crear el Metaverse Center, el primer centro de investigación e innovación sobre el metaverso. Es la primera universidad europea en crear una institución de este tipo. En este orden de cambios en el ámbito educativo, la creación del Metaverse Center forma parte de la apuesta estratégica de IE University por el *liquid learning* inmersivo. De hecho, la institución inaugurará campus en varios metaversos, entre los que se encuentran Roblox y Decentraland, donde los alumnos podrán asistir a clase y disfrutar de eventos en la esfera digital (Cinco Días, 2022).

A raíz de las premisas precedentes, según se indica en el *Libro Blanco del Metaverso* (2023), «el metaverso no se limita a ser simplemente una simulación de la realidad o una experiencia de juego. Tampoco es exclusivamente una plataforma de redes sociales o un espacio virtual aislado. El metaverso va más allá de estas definiciones y se convierte en un entorno persistente, inmersivo y colaborativo donde la interacción y la creatividad florecen» (*Libro Blanco*, 2023, p. 6). «Esta argumentación entronca con la premisa de que el metaverso, como cualquier otra tecnología disruptiva, no viene a suplir, sino a cubrir las ineficiencias que la tecnología actual no es capaz de eliminar, o incluso las nuevas necesidades que están sin cubrir» (*Libro Blanco*, 2023, p. 17).

En consecuencia, gracias al metaverso, los facilitadores podrán ofrecer un modelo de aprendizaje personalizado para cada usuario y sin fronteras geográficas. La disponibilidad de avatares y sesiones educativas las 24 horas del día garantizará un aprendizaje accesible y flexible que atenderá las necesidades del usuario y mejorará la experiencia de aprendizaje. La práctica de los contenidos aprendidos individualizada o colaborativamente se implementará en espacios virtuales seguros (*Libro Blanco*, 2023, p. 20).

1.2. Las investigaciones sobre las innovaciones en perspectiva de género

Entre los objetivos principales de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, destaca la igualdad de género, tarea imprescindible para conseguir la mejora y el avance social en todos los pilares básicos de la estructura social del sistema, sin olvidar el científico. Para ello es necesario reducir la brecha de género que siguen soportando las féminas dedicadas a la ciencia e innovación. Gracias al anteproyecto de reforma de la Ley de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación, se ha generado apoyo jurídico para que esta gran distancia entre hombres y mujeres se reduzca «generando cambios sostenibles y sostenidos en los modelos organizacionales, sociales y culturales que favorezcan una igualdad real en el sistema de la I+D+I e incluyan la perspectiva de género en toda la planificación científica e innovadora» (Ministerio de Ciencia e Innovación, 2022).

En este contexto, la realidad está necesitada de transformaciones. Ciertamente es que las mujeres van avanzando a pasos muy lentos, pero han conseguido en los últimos años que la proporción de investigadoras continúe

incrementándose y refiere actualmente el 42 % de las trabajadoras españolas que se dedican a la investigación. Sin embargo, en el ámbito industrial no disminuye la brecha, ya que las investigadoras siguen representando un 31 %. Otro de los problemas es que, en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), las féminas seleccionan el área de Ingeniería y Tecnología en un 12,2 %, cuando en 2016 lo elegían un 18,7 % de ellas (Ministerio de Ciencia e Innovación y Unidad de Mujeres y Ciencia, 2023).

En definitiva, las mujeres siguen siendo minoría en los trabajos tecnológicos. Por ello, debemos feminizar el ecosistema digital con una cultura y unos valores contrarios a la sociedad patriarcal y machista, ya que al ser hombres los que ocupan mayoritariamente estos puestos tecnológicos (creadores de inteligencia artificial, contenidos, etc.) transmiten o pueden transmitir valores y estereotipos sexistas y machistas. Para combatir esta situación, por ejemplo, sabemos que actualmente el hábitat del metaverso está en plena edificación, por tanto, es preciso que las mujeres participen en este proceso de construcción, de hecho, en un estudio realizado por Martín, Morejón et al. (2023, p. 75), exponen que «los metaversos tienen el potencial de fomentar conductas más tolerantes y democráticas a través del aprendizaje interactivo, especialmente en relación al género [...] las tecnologías de la información y la comunicación son inherentemente un vehículo para el progreso colectivo y deben promover la inmersión como una oportunidad para fomentar una identidad de género plena, basada en la libertad individual».

2. Objetivos

Los objetivos de esta investigación se circunscriben al análisis de revistas con impacto científico que estén catalogadas e indexadas en SCOPUS y FECYT, entre los años 2018 al 2023, y, también, que contenga en las palabras clave del resumen el término «metaverso», con las finalidades siguientes acordes con una investigación científica de calidad:

- Procesar la información recopilada de la información científica con el propósito de crear un marco referencial sobre la realidad del metaverso.
- Analizar qué espacio ocupan las mujeres en la publicación científica respecto a las investigaciones de impacto que versan sobre el metaverso.

ÍNDICE

A modo de introducción <i>Lucía Tello Díaz</i>	9
Estudio del metaverso y las posibilidades de los entornos virtuales inmersivos <i>Vanesa Cejudo Mejías, Sara Gallego Trijueque y Carlos Oliva Marañón</i>	13
La asignación de nuevas narrativas, imágenes y usos de la mitología en los videojuegos <i>Rubén Gregori y Pablo Cisneros Álvarez</i>	35
Estrategias narrativas postmodernas en la ficción seriada: metaficción, autorreferencialidad y autoficción en <i>Mira lo que has hecho</i> (2018-2021) <i>Lucía Tello Díaz</i>	47
Modelo metodológico para el estudio de las nuevas formas de la serialidad en las ficciones televisivas <i>Adrià Naranjo</i>	69
Nuevas narrativas cinematográficas en adaptaciones literarias: el caso de la leyenda del ciclo artúrico <i>María González Juanes</i>	91

Narrando Instagram: una revisión sistemática <i>Carmen Arenas-Carbellido</i>	111
Del chiste al meme en la era digital: Narrativas del humor contra la mujer a través de las redes sociales <i>Violeta Alarcón</i>	129
La subversión de la narrativa sobre la masculinidad en <i>The Last of Us</i> <i>Hernando C. Gómez Prada</i>	145
La ampliación del sujeto y el conflicto en la dramaturgia contemporánea desde su dimensión narrativa <i>Marga del Hoyo Ventura</i>	157
La influencia del videoclip en las artes escénicas contemporáneas. Estética, estructura y montaje <i>Diego Palacio Enríquez</i>	173
Hibridaciones narrativas en la creación contemporánea: la riada del Vallès de 1962 relatada por Esther Lázaro <i>Zoe Martín Lago</i>	197
Colecciones de fotografía digitalizadas de museos y otras instituciones culturales: nueva narratividad para la fotografía orientalista del siglo XIX <i>Pablo Martínez Muñiz</i>	211

*Este libro se terminó de imprimir
en los talleres del Servicio de Publicaciones
de la Universidad de Zaragoza
en mayo de 2025*



ESTUDIOS

Por primera vez en la historia, individuos deslocalizados pueden comunicarse en tiempo real y de forma ininterrumpida; con un dispositivo y conexión a Internet se accede a cualquier dato, a imágenes de toda naturaleza o a agregadores digitales con un catálogo ilimitado de ocio audiovisual. El cine y las series han visto alteradas sus estructuras, sus modos de consumo e incluso su fuente de acceso. Internet ha fomentado un cambio de paradigma comunicativo que ha transmutado el relato humano, el modo en que narramos y consumimos historias. Este volumen analiza cómo las narrativas se han visto alteradas por la era digital, lo que permite un diagnóstico actual de cómo la forma de acceso ha modificado el contenido generado. El presente libro supone un importante aporte para comprender el alcance de la transformación digital.



Prensas de la Universidad
Universidad Zaragoza

LUCÍA TELLO DÍAZ

Profesora titular de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Doctora en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid (Premio Extraordinario de Doctorado, Premio Nacional Fin de Carrera, Premio Extraordinario de Licenciatura). Directora académica del Máster en Estudios Avanzados en Cinematografía en UNIR. Docente del Máster en Creación de Guiones (UNIR) y del Máster de Filmmakers (ECAM). Colaboradora en espacios cinematográficos televisivos. Autora y coautora de más de cincuenta libros sobre el audiovisual. Como guionista y realizadora, ha escrito varios guiones y dirigido *Endless Cinema* (2019), documental estrenado en la SEMINCI y en el Buenos Aires International Film Festival. Investigadora principal del grupo MediaART.