



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE HUMANIDADES**

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DOCUMENTAL

T E S I S

**Biblioteca digital de partituras de anime: visión desde la Licenciatura en
Ciencias de la Información Documental (LCID)**

Que para obtener el título de:
Licenciada en Ciencias de la Información Documental

Presenta:
María de la Paz Álvarez Martínez

Asesor:
Mtro. Evaristo Hernández Carmona

Toluca, Estado de México, 2020.

Contenido

	pág.
Introducción.....	1
1. Bases de la investigación.....	3
2. Bases teóricas de la recuperación de la información, sistemas de recuperación de información (SRI) y bibliotecas digitales (BD).....	16
2.1. Recuperación de la información.....	16
2.2. Sistemas de recuperación de información.....	17
2.3. Bibliotecas digitales (BD)	18
2.3.1. Definición y antecedentes generales.....	18
2.3.2. Características de las BD.....	20
2.3.3. Colecciones.....	21
2.3.4. Servicios.....	23
2.3.5. Tipos de BD.....	25
2.3.6. Software para integración de BD.....	25
2.3.6.1. Software libre.....	26
2.3.6.2. Software propietario o comercial.....	28
2.3.6.3. Ventajas y desventajas del software libre y propietario.....	29
2.3.7. Bibliotecas digitales y partituras.....	31
2.3.8. Catalogación de partituras.....	36
2.3.8.1. Reglas de Catalogación Angloamericanas (Segunda Edición).....	36
2.4. Las bibliotecas digitales y su relación con los sistemas de recuperación de información	42
2.4.1. Recuperación de la información a través de la indización.....	42
3. El anime: historia, géneros, música e impacto y uso en diversos campos del conocimiento	46
3.1. Breve historia.....	47
3.2. Géneros demográficos (público al cual se dirige).....	49
3.2.1. Subgéneros temáticos.....	50
3.3. Impacto y uso en diversos campos del conocimiento.....	51
3.4. Música.....	55
3.5. Partituras en el contexto del anime.....	58
4. Creación de una biblioteca digital de partituras de anime (BDP- Anime).....	59
4.1. Elección de software para el diseño de una BDP-Anime.....	59
4.2. Sistematización de datos obtenidos de blogs en la Web de partituras de anime.....	73
4.2.1. Descarga de softwares.....	73

4.2.2. Instalación.....	74
4.2.3. Integración de información de las partituras.....	88
Resultados del uso del software en el diseño de la BDP-Anime.....	101
Conclusiones.....	108
Anexo.....	110
Obras consultadas.....	112

Introducción

En 1981 se publica una de las obras más sobresalientes de la doctora Alicia Perales Ojeda que da cuenta de las transformaciones tecno-sociales más representativas de la década de los setentas: *La cultura biblioinformática septentrional*, en tal publicación expone el desarrollo informático aplicado a las bibliotecas que se reorganizaron en redes cooperativas enlazadas por sistemas electrónicos que se formaron en Europa y Estados Unidos. En ese contexto de desarrollo tecnológico la profesora Perales destaca la necesidad de que los bibliotecarios y otros especialistas relacionados con el tratamiento de la información se adapten a los cambios que se suscitaron en ese tiempo, es decir, que se actualicen y se capaciten en un nuevo contexto irruptor en el que “entrevemos que se trata de la informática aplicada a los servicios de información bibliográfica lo que configura así un paradigma diferente al del trabajo bibliotecario tradicional o manual”. (Perales, 1981, p. 46).

Así como se manifestó en su momento un cambio trascendental en la formación profesional de los involucrados con el tratamiento de la información documental, en la actualidad, en los albores del siglo XXI, resurge la misma idea de reconocer las aplicaciones tecnológicas en el tratamiento de la información de diferentes recursos documentales y demanda a los estudiosos de los mismos proponer modelos y servicios innovadores para usos diferenciados, y así poder resolver las necesidades de información de la sociedad.

Con esto en mente, la importancia de este trabajo surge de la necesidad de crear una biblioteca de partituras de anime porque actualmente no existe una que contenga la descripción de documentos de este tipo que facilite el acceso a la información que tienen. Con base en lo anterior, el estudio que se presenta tiene como fin proponer una biblioteca digital, que facilite documentos del tipo mencionado y propicie enlaces a recursos similares. Para su consecución el estudio se organizó en cuatro apartados que conforman la estructura temática de la investigación: a) bases de la Investigación, b) bases teóricas de la recuperación de la información, sistemas de recuperación de información (SRI) y bibliotecas digitales (BD), c) el anime: historia, géneros, música e impacto y uso en diversos campos del conocimiento, por último, d) propuesta de una biblioteca digital de partituras de anime (BDP- Anime) en la que se usó el software Omeka, sistema web de código abierto que facilita la creación de colecciones digitales y exposiciones virtuales de bibliotecas y museos.

Con base en lo anterior, el estudio que se presenta tiene como fin proponer un sistema integrador que provea información aglutinada en un solo medio, una biblioteca digital, que facilite documentos y

propicie servicios de referencia en línea, nuevas adquisiciones y enlaces a recursos de interés. Para su consecución el estudio se organizó en cuatro apartados que conforman la estructura temática de la investigación: a) bases de la Investigación, b) bases teóricas de la recuperación de la información, sistemas de recuperación de información (SRI) y bibliotecas digitales (BD), c) el anime: historia, géneros, música e impacto y uso en diversos campos del conocimiento, y d) Creación de una biblioteca digital de partituras de anime (BDP- Anime).

Por mencionar algunos hallazgos de este trabajo, se encuentra la falta de organización de documentos sonoros y partituras en el país de manera profesional, las pocas instituciones que se encargan de esta labor son universidades y conservatorios, las cuales tienen bibliotecas físicas y algunas, pocas, cuentan con bibliotecas digitales. Los software libres también son un tema importante, a pesar de su existencia son poco usados con aplicaciones como la que se hace en este estudio. Algunas conclusiones obtenidas son: que la integración de información de diferentes recursos documentales y los documentos propiamente en un solo sistema, en este caso en una biblioteca digital, facilita el acceso y evita la dispersión de la información y la localización de los documentos; por otra parte, es muy conveniente usar y aprovechar los software libres para diseñar nuevos sistemas de resguardo y acceso a la información de recursos documentales diferenciados. Por último, el profesional de la Licenciatura en Ciencias de la Información Documental debe experimentar y proponer nuevos proyectos para el desarrollo de sistemas de información documental en contextos en los que existe información y documentación analógica y digital.

Finalmente, entre las conclusiones generales se encuentra la comprobación de la hipótesis, la importancia de la elección del software de acuerdo con las necesidades y datos de las partituras, problemas con el software y la posibilidad de ampliar la biblioteca digital de partituras de anime con otras colecciones como pueden ser documentos académicos.

“Mar sesgo, viento largo y estrella clara que me lleve a buen puerto en esta audaz travesía”.

1. Bases de la investigación

Planteamiento del problema

Hoy los profesionales de la información documental ¹ se enfrentan a nuevos retos generados por diferentes desarrollos en el tratamiento de la documentación y la información, su valoración, uso, y por los constantes cambios tecnológicos en la avanzada sociedad de la información y del conocimiento. En 1990, en este contexto, Michel Gorman, bibliotecario británico, establece las cinco leyes bibliotecarias modernas² que tienen influencia en la ciencia bibliotecológica, una de ellas alude al respeto de todas las formas de transmisión del conocimiento, otra al uso de la tecnología de forma inteligente para mejorar los servicios que diferentes unidades documentales realizan y ofrecen a una diversidad importante de usuarios y/o clientes. (González, 2012, p.54).

Gorman, en el primer caso de la ley que se refiere, transmisión del conocimiento, alude de manera indirecta a todas las formas de los documentos, ya que a través de ellos se transmiten los conocimientos, se preservan y se crean nuevos. Así podemos referir obras organizadas en diferentes formatos: impresos, electrónicos, digitales, dinámicos, audiovisuales, gráficos; y los que se relacionan con distintas formas de transmisión de la información; por ejemplo, los gráficos que se destacan por el uso de las imágenes fijas o los audiovisuales que sobresalen por su contenido dinámico. En este sentido las partituras son un tipo especial de documentación gráfico-textual³ ya que en ellas se exponen las ideas musicales a través de las notas del mismo tipo, también se escriben los títulos y las letras cuando se incluyen canciones. Así, este tipo de documento, al igual que muchos de los mencionados, requieren ser descritos y sistematizados en algún medio de

¹ Entre ellos el Licenciado en Ciencias de la Información Documental (LICD) que se forma en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMEX).

² [...] “las nuevas leyes de la Bibliotecología, las cuales “serán el marco dentro del cual las bibliotecas podrán sobrevivir y progresar”: i. Las bibliotecas sirven a la humanidad. ii. Respeto a todas las formas bajo las cuales el conocimiento es comunicado. iii. Usar la tecnología inteligentemente para mejorar el servicio. iv. Proteger el libre acceso al conocimiento. v. Honrar el pasado y crear el futuro”. (González, 2012, p.2).

³ En la plataforma digital conocida como *Wordreference*, también identificada como diccionario en línea que “presenta acepciones reconocidas por la Real Academia Española de la Lengua”, se define el término en cuestión como “f. texto completo de una obra musical para varias voces e instrumentos”.(2018).

Por otra parte, en este estudio se alude a la particularidad de textual porque se integran textos, escritos o impresos, para expresar ideas como las canciones y también se escriben notas musicales, símbolos, que representan uno o varios sonidos y que en su conjunto facilitan la interpretación de una obra musical.

información con la finalidad de que un usuario, un grupo o varios se puedan beneficiar o disfrutar de la información que contienen.

Respecto a la tecnología, como lo menciona Gorman, el profesional de la LCID con sus conocimientos técnicos y tecnológicos, debe proponer sistemas innovadores de resguardo de información de documentos como las partituras, que por cierto con este tipo de documentos son muy pocos los sistemas de información que se han creado usando normas y procesos modernos. En el mismo sentido González Moreno refiere que “los bibliotecarios deben seguir teniendo los conocimientos profesionales y la experiencia que les permita darle una estructura apropiada a los múltiples registros del conocimiento humano” (2012, p.53).

Las ideas anteriores sirven de base para dar paso a un proyecto que creemos innovador relacionado con la sistematización de información de partituras de anime. Se tiene la convicción de que este tipo de documentos son importantes y por lo tanto se puede crear un medio eficiente para su uso. En la actualidad no hay mucha información sistematizada de las partituras referidas; existen distintos blogs en la web en la que se exponen de manera diferenciada la información de diferentes partituras, lo que lleva a un solicitante a realizar diferentes indagaciones para obtener lo que es de su interés. En el caso de las escuelas de música por lo regular la información se comparte por medio del catálogo en línea de la biblioteca, siempre que éste se haya diseñado y se actualice, pero si esta condición no se genera, la situación de la información sobre las partituras es subjetiva, se puede tener o no. Un buen ejemplo de lo que se alude es el siguiente, en la Facultad de Música de la UNAM en su catálogo se muestra además de información de libros y otros recursos documentales, la respectiva a las partituras (Figura 1).

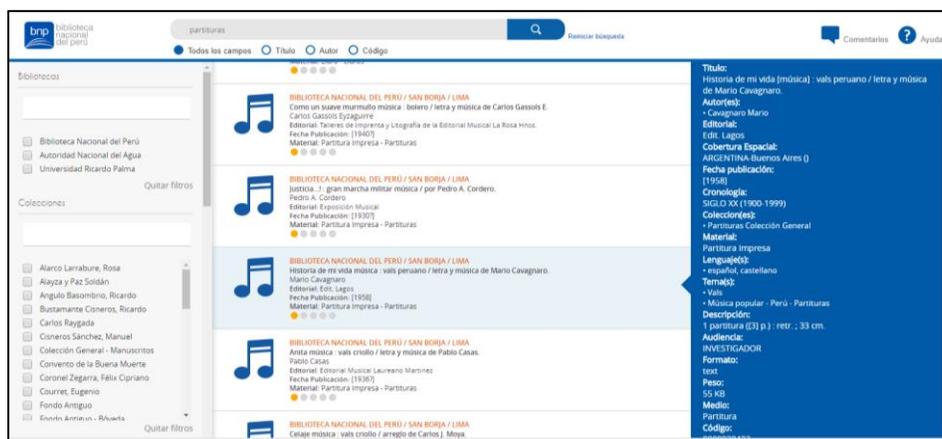
Figura 1. Ficha catalográfica del catálogo de la biblioteca de la Facultad de Música de la UNAM

Número de sistema	00020400
Clasificación	M203.28.724.3014
Edición	SOLICITOR EN MUSICA MEXICANA (en PDF)
Título	Tierra caliente, Guerrero : sones y quintos / Elmar Arzaga Navas ; Laura Trigueros Gaxman ; Sergio Charbel Olvera Rangel
Notas de publicación	México, D. F. : Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xiquipetlán, 2014
Desc. Física	1 partitura (156 páginas)
Nota	* Colección Dibujos del Sistema...
Nota de contenido	Contenido sólo de partituras: Son (con nombre) -- La ignavia -- La gallina -- son -- El maracumbé -- son en forma de diálogo -- La guapira: guato -- La tortilla -- son -- La Holografía -- Banda quenda: guato / letra y música de Juan Bartolo -- El abecedario / atribuido a Juan Bartolo Trava -- Quinto Federal: guato / Juan Bartolo -- El truco -- Julia Casella / José M. Arzaga -- La fuente / atribuido a Juan Bartolo Trava La papa grande -- San Alberto Valenzuela / Juan Bartolo Trava -- Huelmo Arzaga: corralito -- Jessica H. Salgado: guato / Juan Salazar -- El capullo
ISBN	978-607-28-0274-2
Matema	<ul style="list-style-type: none"> Música (2000) MEXICO Comunidad de cuerdas México -- Música -- Guerrero -- Tierra Caliente Música popular -- Guato -- México -- Guerrero Compositores -- México -- Guerrero -- Sello de Tierra Caliente (México) -- Corralitos y música Guerrero -- Música -- Comunión y música Atlixana Navas, Elmar, 1957... compositor
Matema geográfica	
Matema personal	

Fuente: Catálogo de EUTERPE - Facultad de Música, UNAM.

Otro ejemplo de este tipo es el caso de la Biblioteca Nacional de Perú, que al igual que el catálogo de la biblioteca de la UNAM muestra información de todo tipo de recursos documentales, entre ellos, el correspondiente a las partituras (figura 2).

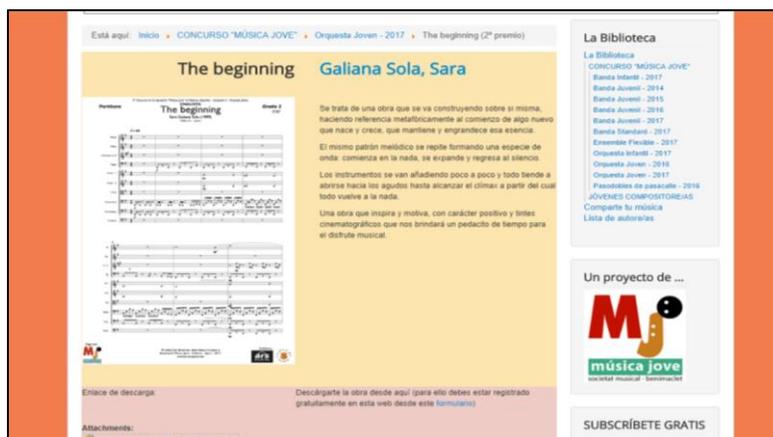
Figura 2. Ficha catalográfica del catálogo de la Biblioteca Nacional de Perú



Fuente: Catálogo de la Biblioteca Nacional de Perú.

Ahora, las bibliotecas digitales como la virtual de partituras digitales de la Biblioteca Música Jove, también tienen su propia forma de presentar las partituras con información complementaria a ésta, como se puede ver en la figura 3.

Figura 3. Partitura del concurso “música jove” the beginning



Fuente: Biblioteca virtual de partituras digitales de la biblioteca música Jove.

En cambio, en otras entidades solo se refieren datos con hipervínculos y en ciertos casos existen páginas web y blogs de aficionados al anime, como el caso de *Ichigo's* (Figura 4), un portal que reúne la información y la facilita por medio de enlaces, que a pesar de ser un buen sistema (considerando que fue elaborado por aficionados), carece de enlaces a otros medios de información que complementen la misma.

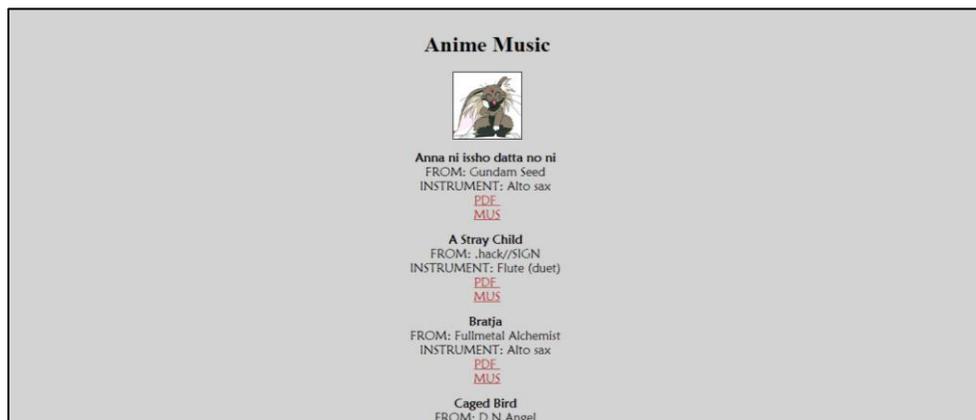
Figura 4. Ichigo's Sheet Music



Fuente: Ichigo's Sheet Music.

Otro ejemplo es el de la página web de *Rachel's Flute- sheet music* pero a diferencia del caso anterior, ésta carece de un buscador y solo contiene 20 partituras, además de que la última actualización de la misma fue en el 2015. Como se puede observar contiene menos elementos que impiden una búsqueda satisfactoria para el usuario (Figura 5).

Figura 5. Anime music



Fuente: Rachel's Flute- sheet music

Así como este ejemplo la mayoría de las páginas webs y blogs relacionados con música de anime se encuentran dispersas; sin embargo, si se creara un sistema documental que reúna (en un solo sistema) toda la información de los documentos referidos a la identificación de los mismos sería más fácil y se constituiría en una aportación importante en el tratamiento documental de las partituras. Por otra parte, es un reto en el que se pueden instrumentar, muchos de los conocimientos que el Licenciado en Ciencias de la Información Documental ha obtenido a lo largo de su formación profesional.

Objetivos

Generales:

-Crear una biblioteca digital de partituras de anime con un software para bibliotecas digitales en el que se reúnan dichos documentos, que se encuentran distribuidos en diferentes blogs y páginas web, entre los años de 1997 y 2017 y que se presenten en español o en inglés, ya que existen algunos en otros idiomas como el japonés; para facilitar el acceso de manera más efectiva y precisa a través de la descripción de los documentos.

Específicos:

-Identificar los blogs que contengan partituras de anime de manera gratuita y se encuentren en la web, para posteriormente hacer una descripción de los recursos en la biblioteca a desarrollar.

-Analizar los datos de las páginas para saber qué tipo de partituras contiene, ya que no siempre solo son de anime, además, tipos de archivos, de instrumento, etc.

-Seleccionar las partituras que se van a describir como parte de una muestra del proyecto final.

-Seleccionar el software que se va a usar de acuerdo con las características de los documentos.

-Instalar y configurar el software para la creación de la biblioteca digital de partituras de anime.

-Describir los recursos documentales.

- Complementar la descripción con información adicional, por ejemplo, la música original del cual procede dicha partitura y/o música del mismo anime, este tipo de información puede ayudar al usuario a identificar y relacionar mejor los documentos en cuestión.

Justificación

¿Por qué la creación de un sistema de información documental relacionado con el anime? Es conveniente destacar que la autora del proyecto es aficionada del anime, la música de anime tiene una singularidad que lleva a considerar su proceso, ésta no solo puede ser de utilidad a un usuario aficionado sino a varios con diferentes opciones de uso, incluso usuarios especializados que requieran de información musical o de las propias partituras. Como se ha mencionado antes con Gorman, es conveniente respetar todas las formas de expresión del conocimiento en el sentido de su uso y disfrute, por lo que se requiere de una organización sistematizada y concentradora.

De acuerdo con Aquino (2009) él refiere que el anime es “el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y hasta cierto grado los elementos relacionados.” Y alude que “En Japón se utiliza el término para referirse a la animación en general”, entonces podemos traducirlo como una expresión artística que hace uso de los dibujos animados para narrar historias, éstas no solo se dirigen precisamente al público infantil, sino que también involucra a otros actores como jóvenes e incluso profesionales.

Cabe mencionar que se debe considerar su género cinematográfico, su formato o producción que es la animación y su estilo que podría ser fantasía, drama, comedia, etc., por lo tanto, el público al que se puedan dirigir es variado y amplio. Habiendo aclarado este punto, se menciona lo siguiente en relación con la importancia de la expresión artística en cuestión:

La animación sociocultural no es sólo realizar actividades para entretener a las personas y pasar el tiempo, sino que es una manera de dar respuesta a las necesidades sociales, educativas y culturales de la gente que nos rodea desde una perspectiva educativa que apoya, orienta y forma a las personas y grupos en un espacio que facilita que las personas se comuniquen y se relacionen, permitiendo el crecimiento personal y la transmisión de valores. (Red de educadores, 2012)

Como se explica en la referencia, la animación hoy en día es un recurso muy utilizado y tiene un gran impacto en la sociedad, de ahí que es conveniente estudiar este género de animación, pero solo desde la integración de un sistema de información documental relacionado con las partituras que representan la música incidental de la animación en el sentido japonés. Así este proyecto, se

centra en esas partituras ya que están escritas para ser interpretadas por ciertos tipos de instrumentos musicales. Su organización en un sistema documental con normas bibliotecológicas ayudaría a los solicitantes a identificarlas con mayor precisión y su efecto sería más concluyente.

Sumado a lo anterior la animación tiene por si sola su propia importancia dentro de la sociedad como lo sugiere González “En las últimas décadas, en la industria audiovisual hemos presenciado fenómenos como Bollywood, el crecimiento de la televisión mexicana, y el aumento en la producción de animación digital asiática, especialmente de Corea.” (2017, pp. 3-4), dentro de la animación asiática se encuentra el anime que, que es el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y éstos no necesariamente se dirigen al público infantil, pero ¿Cuál es su importancia?, en un inicio podemos decir que los usuarios más comunes que consumen este producto se les denomina “otakus” quienes de acuerdo con Menkes podemos definir como “jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos y para consumir estos productos culturales y sus derivados.” (2012, p.52), pero el hecho de que sean los consumidores más comunes, no los hacen los únicos.

En cuanto a la importancia, el enfoque que se le da al anime tiene diferentes matices y resultados que impactan en la sociedad, para ello me apoyare en las siguientes citas; en el primer caso Menkes refiere que:

En un mundo en crisis económica, donde los valores y relaciones entre las generaciones y entre los géneros son cuestionados, estos productos culturales parecieran ser instrumentos de socialización y vehículos de crítica social. (2012, p. 52).

En el caso de Rodríguez, resalta la parte artística y alude de la siguiente forma:

Se puede considerar que estas producciones son importantes y que contienen elementos artísticos y una forma de expresión. Además, es importante saber cómo estas producciones pueden representar la realidad, los aspectos sociales y culturales, no sólo para el pueblo japonés, sino para todos los pueblos del mundo. (Rodríguez, 2014, p. 17).

Cobos destaca lo económico y lo manifiesta de la siguiente manera:

La industria del anime ha resultado ser muy lucrativa para Japón, al punto que aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto PIB de este país. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la

industria japonesa de animación (filmes, videos y producciones) generaron ganancias por más de 1.600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). (2010, p. 10).

Incluso con el evidente impacto que tiene en la sociedad, son pocos los documentos de investigación científica formal que existen sobre el anime, estos se enfocan en la parte pedagógica, psicológica y económica, dejando a un lado casi todas las materias que pudiesen relacionarse directa o indirectamente, como es el caso del tratamiento de la información documental y de las partituras relacionadas.

En este sentido nuevamente Menkes (2012) exterioriza que, a pesar de este fenómeno, los estudios en América Latina han sido muy pocos y es importante explorar esta realidad sobre los jóvenes en la actualidad para comprender uno de los efectos de globalización en el aspecto cultural.

Para fines de este proyecto ¿cómo se relaciona la música con el anime?; recordemos que el anime son dibujos animados producidos en Japón y los dibujos animados son una forma de producción audiovisual, por lo tanto es una combinación de imágenes y sonido que pretenden transmitir información al público, esta forma de presentar la información puede infundir alguna clase de sentimiento que se logra de mejor manera a través de la música, con la música adecuada en momentos específicos de la producción audiovisual no solo logrará darle más sentido a la historia, sino que los espectadores sentirán empatía o rechazo, de acuerdo con lo que se quiera lograr infundir.

En el anime la música se encuentra presente en la mayor parte en cada serie, sobre esto Cobos explica lo siguiente:

El anime está muy relacionado con la música. Las series animadas están compuestas por temporadas, donde cada una se distingue usualmente por tener su propio video musical y canción de entrada, llamado opening, así como su propio video musical y canción de cierre, llamado ending. Estas canciones son de un minuto treinta segundos de duración y son conocidas como formato TV size. Además, son interpretadas por artistas y bandas musicales japonesas de trayectoria, en ascenso o en lanzamiento. Las canciones son cantadas en japonés y en pocos casos en otros idiomas como inglés. En cuanto a la música, también se destacan las composiciones instrumentales conocidas como background music, es decir, aquellas pistas musicales que suenan en el trasfondo como ambientación en las diferentes escenas. (Cobos, 2010, p. 10)

Pero si la producción documental sobre el anime es muy poca, entonces ¿Qué podemos esperar sobre la música interpretada y en especial sobre las partituras? La realidad es que hasta el momento no se ha encontrado un solo documento que haga referencia a este tema en particular. Esta es una necesidad que existe en la sociedad porque no hay uno similar y las partituras de anime se encuentran dispersas, entonces, como cualquier tipo documental, estas deben de ser ordenadas y en disposición a los usuarios.

En cuanto lo anterior resaltemos que en el portal de la UAEM expone que “el Licenciado en Ciencias de la Información Documental, tiene entre sus funciones profesionales diseñar sistemas de recuperación y servicios de información de acuerdo con las necesidades que se demanden y aplicar técnicas, procedimientos y métodos necesarios para el diseño de sistemas que faciliten la obtención de información de diferentes recursos documentales sin importar su formato y apoyándose en normas nacionales e internacionales y los recursos tecnológicos actuales” (2015).

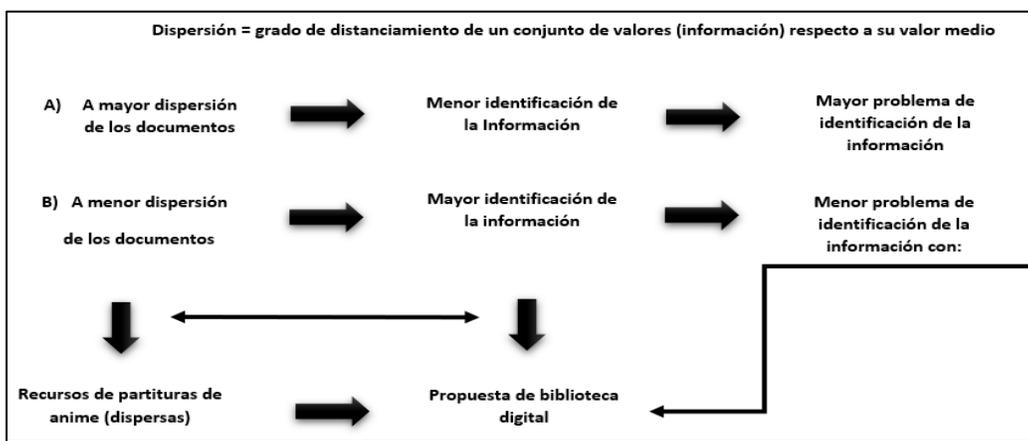
Dicho esto, el proyecto de la creación de una biblioteca digital sobre partituras de anime, no solo es posible, también es necesario.

Hipótesis

En la actualidad la información se considera un bien con valor, de tal forma que cuando se procesa la misma puede tener un alto valor estratégico. Los procesos de organización de la información actual, se han diversificado de tal forma que hay enlaces por medio de hipervínculos que identifican la información en diferentes recursos y medios, provocando dispersión corta o amplia e incluso dispersión no relacionada con una temática inicial.

Por otra parte, una de las funciones de los profesionales de la información consiste en organizar y facilitar información para el disfrute de los usuarios, por lo tanto, tiene que aplicar los conocimientos estudiados y usar adecuadamente la tecnología para el procesamiento y organización de información. Desde esta perspectiva la conformación de sistemas unificadores de información (repositorio, un catálogo en línea, etc.) son fundamentales con el propósito de obtener la información deseada. En este estudio se percibe un proceso de dispersión, entendido como un asunto que distancia en cuanto a la información de las partituras aludidas. Si se crea un sistema, la identificación de la información y sus propiedades serán más efectivas logrando que los usuarios se beneficien de la misma. También se configurará en un medio de resguardo de la información y en la medida de lo posible de los propios documentos. Entonces, la hipótesis de este trabajo es: a mayor dispersión mayor distanciamiento de la información y a menor dispersión por la unificación de la información en un sistema de información documental, mayor efectividad en la localización de la información de partituras de anime. En el siguiente modelo (figura 6) se puede ver la hipótesis que se prefiere resolver, la tendencia B.

Figura 6



Fuente: Diseño propio

Método

Para este estudio vamos a tomar en cuenta el método teórico – práctico, ya que con la teoría se puede profundizar el conocimiento, así como explicar las relaciones esenciales y cualidades para la creación de la Biblioteca Digital, y la parte práctica es la misma creación de esta última, por lo tanto este trabajo se divide en tres partes: a) la relacionada con la elección del tipo de biblioteca digital (en adelante BD o BDs para bibliotecas digitales) en donde también se mencionará los sistemas de recuperación de información, tipos de softwares para bibliotecas digitales y las reglas de catalogación angloamericanas; b) El anime: historia, géneros, música e impacto en diversos campos del conocimiento. c) el último está relacionado con el diseño integral de la BD junto con los contenidos y su funcionamiento a partir de una evaluación para la elección del software.

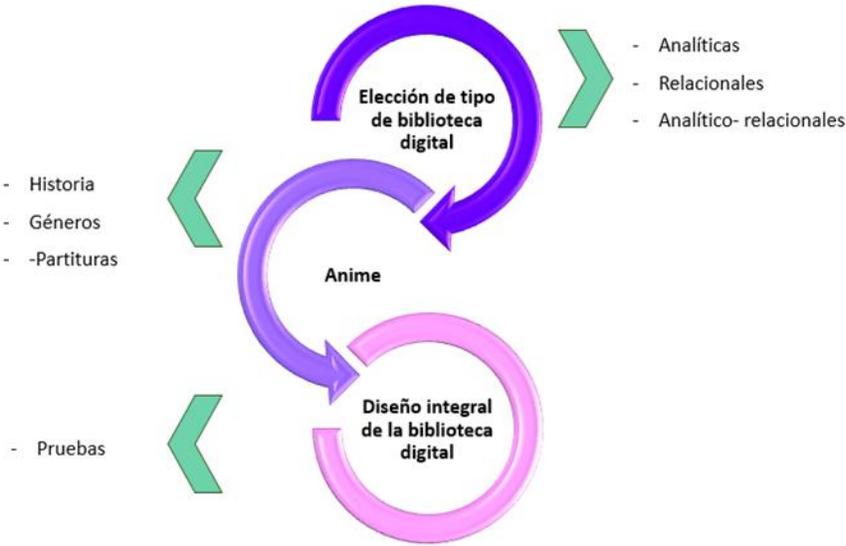
Cabe mencionar que la primera parte se justifica ya que se han identificado tres tipos fundamentales de BDs: a) de contenido, sistematiza en su diseño documentación propia, que pertenece a una entidad o a un autor y se puede disponer de ella. b) Otro modelo es el referencial, en este caso se registra información que corresponde a una o varias entidades y se incluyen enlaces que permiten identificar los documentos en el lugar de origen o propietario. c) Una tercera clase, es la combinación de información y documentación propietaria y referencial; a ésta se le denomina biblioteca digital híbrida.

Respecto al contenido ya se ha mencionado que las partituras de anime se encuentran distribuidas en distintos espacios dentro de la web y en algunos casos se tienen los documentos y en otros solo existe información referencial por ello, es importante conocer la tipología las cuales integrarán el contenido de la BD a diseñar.

En relación con el proceso de codificación, es importante hacer pruebas de acuerdo con los documentos identificados y con los softwares de procesamiento y en relación con las etiquetas (o códigos) de Dublin Core o del formato MARC, tal acción facilitará definir el número y tipo de etiquetas a utilizar de acuerdo con la documentación identificada y con el tipo de BD a diseñar. Por último, con respecto al diseño integral se harán las pruebas correspondientes que permitan conocer el funcionamiento de la biblioteca diseñada.

Estas tres partes, se pueden ver visualizadas de la siguiente manera (figura 7)

Figura 7



Fuente: Diseño propio

2. Bases teóricas de la recuperación de información, sistemas de recuperación de información (SRI) y bibliotecas digitales (BD)

En este apartado se hace una revisión general del concepto de recuperación de información (RI), después su relación con los sistemas de recuperación de información (SRI), propiedades de las bibliotecas digitales (BD), la relación entre estas dos últimas y finalmente la recuperación de información a través de la indización. Esto con la finalidad de establecer una base teórica que facilite el desarrollo del proyecto.

Se tiene la convicción de que una mejor recuperación de información, se puede lograr si los recursos documentales se ubican en un solo sistema a diferencia de varios.

2.1. Recuperación de información

Actualmente no existe un único concepto de sistema de recuperación de información, en adelante RI., Salvador Oliván y Arquero Avilés (2005) mencionan que es porque no existe una única idea sobre lo que significa investigar o trabajar en la recuperación de información, sobre todo, en los últimos años donde se han producido cambios importantes en las tecnologías, soportes y métodos empleados, así como en el tipo y formatos de los recursos documentales y de información. Estos mismos autores mencionan a Charles Meadow respecto a la recuperación de la información, éste alude que es “un proceso de comunicación. Es un medio por el que los usuarios de un sistema o servicio de información pueden encontrar los documentos, registros, imágenes, gráficos, o registros de sonido que satisfagan sus intereses”.

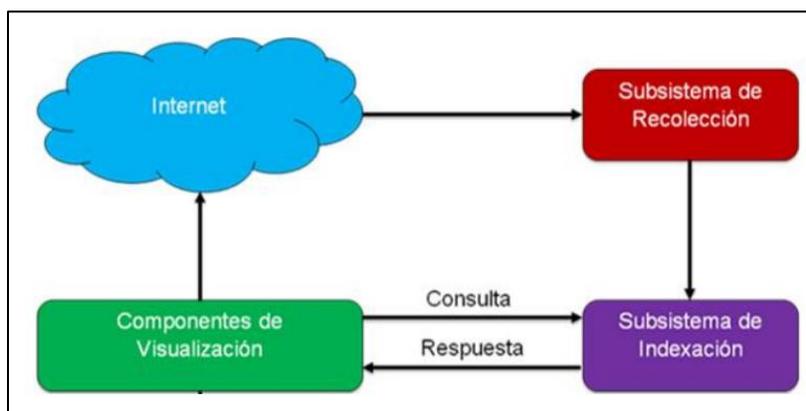
Por su parte Frederick W. Lancaster menciona que la RI es “la búsqueda online en bases de datos electrónicas, de forma interactiva y en tiempo real. Normalmente, esto implica que el usuario construye una estrategia de búsqueda usando términos con distintas relaciones lógicas (booleanas) y que el programa de búsqueda simplemente divide la base de datos en dos conjuntos: elementos recuperados y elementos no recuperados”. Por lo tanto, para poder realizar la RI es necesario contar con herramientas como pueden ser bases de datos, índices, tesauros etc.

Ahora, la recuperación de la información se relaciona estrechamente con la gran explosión documental que la tecnología trajo consigo en las últimas dos décadas, dando paso a nuevas investigaciones para resolver este problema, mismos que han evolucionado y adquirido nuevas tendencias, como el caso de la dispersión de la información, dispersión es “el efecto que se produce cuando varios elementos se separan de su origen o de su núcleo y se expanden en el espacio o el tiempo” (Definición ABC, 2017) generando en el caso de los sistemas de información, la pérdida de la misma.

2.2. Sistemas de recuperación de información

De acuerdo con Pinto Molina (2018) “es un proceso donde se accede a una información previamente almacenada, mediante herramientas informáticas que permiten establecer ecuaciones de búsqueda específicas. Dicha información ha debido de ser estructura previamente a su almacenamiento”. Estos sistemas son una fuente de acceso a la información que pueden ofrecer diferentes servicios con el uso de algunas herramientas, Rodríguez Leyva, P. , Viltres Sala, H. y Pons Flores, L. en el documento llamado *Componentes y funcionalidades de un sistema de recuperación de información* (2016) mencionan que se el SRI están compuestos esencialmente por tres componentes que nos representa en la figura No. 8

Figura 8



Fuente: Rodríguez Leyva, P. , Viltres Sala, H. y Pons Flores, L.

Estos tres componentes son: el *subsistema de recolección* el cual se puede encontrar en internet, con este, a través del *subsistema de indización* (palabras clave) muestra resultados, éstos son los *componentes de visualización* (documentos, imágenes etc.), que pueden llevar una nueva búsqueda con las palabras clave o no.

2.3. Bibliotecas digitales (BD)

A partir del uso creciente de las nuevas tecnologías y de su impacto en las unidades documentales se plantea la necesidad de apoyarse de las bibliotecas digitales (en adelante BD) para garantizar una supervivencia en el contexto donde la información se encuentra al alcance de todos de manera más rápida y sencilla.

Uno de los cambios que surgieron a partir de la inserción de la tecnología de información y comunicación en los servicios bibliotecarios fue ya no solo ofrecer información en soporte físico, sino incluir soportes digitales que brindaran a los usuarios una mayor variedad en los recursos de información y por consiguiente una mayor satisfacción informativa. La biblioteca se ha visto en la necesidad de innovar sus procesos, servicios y colecciones adoptados de las nuevas tecnologías con el objetivo de tener un mayor alcance a los usuarios y satisfacer sus necesidades de información. En este contexto tecnológico surgieron lo que actualmente conocemos como “Biblioteca Digital”, un nuevo modelo que conserva la esencia de los procesos y servicios bibliotecarios, pero operados a través de una plataforma digital.

2.3.1. Definición y antecedentes generales

Se ha considerado dos definiciones de investigadores e instituciones importantes que han analizado las bibliotecas digitales a profundidad, entre ellos la de la IFLA y el de Torres. La IFLA, define a la biblioteca digital como “una colección en línea de objetos digitales de buena calidad, creados o recopilados y administrados de conformidad con principios aceptados en el plano internacional para la creación de colecciones, y que se ponen a disposición de manera coherente y perdurable y con el respaldo de los servicios necesarios para que los usuarios puedan encontrar y utilizar esos recursos.” (2011, p. 1).

Torres considera que una biblioteca digital es “una biblioteca que se sustenta en un sistema de información documental en red, que ofrece a sus usuarios contenidos y servicios digitales, cuya información y medios de comunicación se encuentran en servidores distribuidos en diferentes latitudes del mundo.” (2008, p. 12)

Como podemos observar ambas definiciones coinciden en la idea de que una biblioteca digital debe ser administrada, es decir, no se puede pensar que una biblioteca digital operará por sí misma, es necesario un equipo interdisciplinario de profesionales que la administre con base en lineamientos bibliotecológicos aceptados internacionalmente. El hecho de que en los servicios de la biblioteca digital el factor humano no tiene tanta presencia o relación con los usuarios, no quiere decir que se prescinda de ellos, al contrario, el profesional de la información es un elemento importante para su planeación, administración, mantenimiento y difusión, de las actividades y servicios, para que la biblioteca logre ofrecer un servicio de información de calidad. Es importante hacer énfasis en que las TIC son fundamentales, pero no dejar de concebirlas como lo que son, herramientas tecnológicas. No se debe perder de vista que una biblioteca digital, como cualquier biblioteca, debe estar enfocada a satisfacer necesidades de una comunidad de usuarios y en torno a ellos y a sus necesidades la biblioteca digital va a actuar.

De acuerdo con Cabral Vargas fue en la década de los sesentas cuando surgió un proceso paulatino de automatizar o transformar a versión electrónica/digital diversos procesos, colecciones y servicios en las bibliotecas, lo que ha dado como resultado un devenir histórico-social en que han surgido diversos conceptos tales como biblioteca digital entre otros. Cabral refiere que primero se automatizaron los catálogos bibliográficos, con el propósito de agilizar los procesos técnicos. Después se automatizaron los procesos de préstamo de material. Nacieron las llamadas bibliotecas automatizadas. (2007, p. 6)

Posteriormente surgió el término de biblioteca electrónica, con énfasis en el acceso a fuentes de información electrónica, al mismo tiempo que la previsible evolución de los documentos hacia un formato electrónico. Para Solano Hernández (2004) citado por Cabral (2007, p. 6) “la biblioteca electrónica es una entidad individual que tienen una colección documental física y electrónica, cuenta con sistemas automatizados para ofrecer servicios ágiles y eficientes, así como sistemas de acceso en red”.

Después surgió la idea de biblioteca virtual, concebida como un sistema que hace uso de la realidad virtual mediante interfaces y simula el ambiente de una biblioteca real. Emplea tecnología multimedia de vanguardia y puede guiar al usuario a través de diferentes sistemas para encontrar colecciones en diferentes sitios, conectados a través de sistemas de cómputo y telecomunicaciones. (Cabral, 2007, p. 6)

La confusión terminológica que existe entre biblioteca electrónica, virtual, o digital, deriva de la falta de conocimiento que se tiene ellas, provocando que bibliotecas virtuales o electrónica se autodenominen digitales, aun careciendo de colecciones, servicios e infraestructura necesaria para poder concebirlas como tales, evidentemente cada una de ellas tiene características distintas, por ello es importante diferenciarlas, dejar de pensar que una biblioteca virtual, electrónica y digital son sinónimos, pues cada una de ellas surgió en un contexto distinto y reflejan esta evolución que han tenido las bibliotecas desde el siglo pasado.

Cuando las nuevas tecnologías de información y comunicación comenzaron a tener más presencia en las unidades de información, esta evolución e innovación en las bibliotecas han tenido como objetivo mejorar sus servicios, colecciones, infraestructura y herramientas, para estar a la vanguardia del mundo actual.

2.3.2. Características de las BD

William Birmingham distingue las siguientes características:

- Proporciona información en cualquier tiempo y lugar.
- Proporciona acceso a colecciones de información multimedia, construidas gracias a la integración de textos, imágenes, video, grabaciones sonoras, etcétera, en versión digital.
- Permite el acceso y la representación personalizada de la información, así como mecanismos para recuperar información relevante.
- Mejoran las actividades colaborativas tales como la investigación, el aprendizaje y el diseño, al reducir las barreras de tiempo y distancia.

Otras características las destaca Cleveland (2001)

- Son la cara digital de las bibliotecas tradicionales, que incluyen colecciones impresas, digitales y multimedia.
- Cuentan con materiales digitales que existen más allá de las fronteras físicas y administrativas de cualquier biblioteca.
- Idealmente proporcionan una visión coherente de toda la información contenida en la biblioteca, sin importar su forma o formato.
- Sirven a comunidades u organizaciones determinadas, como lo hacen las bibliotecas tradicionales pero tales comunidades pueden estar ampliamente dispersas través de la red. Para asegurar su existencia, requerirán de las habilidades tanto de bibliotecarios como de ingenieros de cómputo, entre otros especialistas. (2001, p. 110)

La principal característica de la biblioteca digital es que operan a través de internet ofreciendo contenido en formato digital, además en este tipo de biblioteca el elemento humano no actúa de manera directa en el servicio de información, como sucede en el caso de las bibliotecas físicas tradicionales.

2.3.3. Colecciones digitales

Al hablar de colecciones digitales hacemos referencia tanto al plan de desarrollo de colecciones como de las formas que nos permiten conformar dicha colección.

En primer lugar, definiremos lo que se entiende por desarrollo de colecciones, esto es un proceso organizativo, intelectual y administrativo que incluye actividades de estudio de comunidad, selección, adquisición, evaluación y preservación de la colección para satisfacer eficiente, rápida y económicamente, las necesidades de información de la población (Díaz Jatuf, Borguez y Strocovsky, 2011, p.17). También es un proceso que inicia con la detección de las necesidades de información de la comunidad de usuarios ya sea potencial o real, lo anterior marcara la pauta para seleccionar aquellos materiales que habrán de adquirirse y así conformar el acervo de la biblioteca. En este capítulo se hace referencia a la biblioteca digital por lo tanto los materiales que conformarán dicha colección deben ser completamente digitales.

Para Voustssás existen tres grandes agrupamientos de materiales para una colección digital.

- 1) Recursos documentales de soportes tradicionales que la biblioteca posee y que son susceptibles de digitalizarse.
- 2) Recursos documentales originalmente digitales, ya sea de la propia institución a la que la biblioteca pertenece o adquiridos a proveedores.
- 3) Hipervínculos a otras colecciones y materiales digitales que pueden ser asociados a nuestra colección, dando la percepción al usuario de que pertenece a esta. (2006, p. 40)

La elección de los materiales para conformar la colección digital estará en función de los recursos con los que se cuente, ya que tanto la digitalización como la adquisición de materiales en formato digital representan un alto costo para las bibliotecas, además de la importancia que juega el respeto a los derechos de autor.

Voustssás hace referencia a los aspectos que debemos considerar para que una colección digital sea la adecuada:

- 1) Una buena colección digital se crea de acuerdo con la política explícita de desarrollo de colecciones que ha sido acordada y documentada antes de que la colección comience.
- 2) La colección debe ser descrita de tal forma que el usuario pueda descubrir sus características, tales como el alcance, formato, restricciones al acceso, propiedad y cualquier otra información significativa que determine la autenticidad, integridad e interpretación de la colección.
- 3) Una colección debe ser sustentable a lo largo del tiempo. En particular aquellas construidas con financiamiento no especiales, las que deberán tener un plan que permita su utilización permanente más allá del periodo que abarquen los fondos
- 4) Una buena colección debe estar ampliamente disponible y evitar impedimentos innecesarios para su uso. Esto incluye accesibilidad adicional para personas con discapacidades, así como su uso a través de tecnologías variadas y adaptables.
- 5) Una buena colección respeta los derechos de propiedad intelectual. Los administradores de la colección deben llevar un preciso registro de los propietarios de los derechos y de los permisos aplicables a todos los materiales.
- 6) Una buena colección tiene mecanismos para proveer datos acerca de su uso, así como otros datos que permitan mediciones estandarizadas acerca de su utilidad y demanda.

- 7) Una buena colección encaja de un contexto mayor de bibliotecas digitales nacionales e internacionales. (2006, p.58).

Las colecciones digitales al igual que las tradicionales deben integrarse de acuerdo al perfil del usuario a quien está destinada, por lo cual se debe contar con una política de desarrollo de colecciones, ésta es la guía que permite definir la temática y formato de los documentos que integran el acervo.

El uso de la red permite que la biblioteca digital tenga la posibilidad de ampliar sus recursos y no solo limitarse a la digitalización ya que existe la oportunidad de adquirir materiales nacidos digitales o de acceder a otros documentos o bases de datos a través de hipervínculos, sin embargo, no se debe pasar por alto que todos los recursos que se elijan para formar parte de la colección deben de estar relacionadas con las necesidades de información de los usuarios.

2.3.4. Servicios

Los servicios de una biblioteca digital, derivan de los servicios de una biblioteca tradicional, la única diferencia es que a esta última se accede a través de internet a una plataforma digital.

El uso de las nuevas tecnologías en actividades bibliotecarias ha permitido crear un valor añadido a las mismas, es decir, estar a la vanguardia de las exigencias de las nuevas sociedades de la información y del conocimiento, rompiendo así barreras de espacio y tiempo, logrando que más usuarios cuenten con acceso a estas tecnologías, haciendo consultas desde cualquier lugar en cualquier momento.

Giappiconi, Pirsich y Hape citado por Cruz (2015) realiza una descripción de los servicios que ofrece una biblioteca digital.

Servicios de referencia: La referencia o consulta se enfoca a las preguntas planeadas por los usuarios dando respuesta por vía telefónica, correo electrónico o el llenado de formularios. Además, apoya en la búsqueda ágil de la información a través de internet, sea de una colección general o en buscadores especializados, por parte de los bibliotecólogos. La relación de datos obtenidos es enviada al usuario además de quedar disponible a otros.

Información general: Su finalidad es informar y difundir a los usuarios, información y servicios proporcionados por la biblioteca. Por ejemplo, servicios, números de teléfono, normas y reglamentos miembros del personal y actividades.

Servicio de aviso (alertas): Su finalidad es lograr una comunicación rápida, sencilla y automatizada con el usuario para que este y la biblioteca consuman menos recursos-tiempo. Algunos ejemplos son los avisos de la disposición de material solicitado, de nuevos recursos de información en el catálogo y la Difusión Selectiva de Información (DSI)

Asesoría reseñas: Servicio continuo basado en la capacidad de la biblioteca para involucrar a los usuarios de la labor de la biblioteca. Algunas actividades van desde los chats, recomendaciones de libros a leer, debates sobre libros, clubes de lectores y reseñas de libros realizados por los propios lectores.

Formación y cursos: Relacionado con el Desarrollo de Habilidades Informativas (DHI) de los usuarios. Algunos están relacionados con la enseñanza y aprendizaje del uso de la Web y la instrucción de la bibliotecología (2015, p. 21)

Los servicios con los que debe contar una biblioteca digital estarán determinados por los fines de la biblioteca y sus necesidades, una característica indispensable de este tipo de biblioteca es su capacidad para ofrecer servicios de valor añadido, es decir, que superen a los que ofrece una biblioteca tradicional y esto es posible gracias al aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías por ejemplo el acceso a revistas electrónicas, bases de datos especializados, etc.

Entre todos los servicios mencionados, destaca el servicio de referencia particularmente la búsqueda y recuperación de información, es aquí donde convergen elementos importantes como la colección, el catálogo, la infraestructura (software y hardware), ya que es en este punto donde es visible la eficiencia de la biblioteca digital, es aquí donde se pueden obtener búsquedas exitosas y una correcta recuperación de información, logrando que el usuario pueda satisfacer su necesidad de información. Los servicios que ofrece una biblioteca digital deben ser únicamente los necesarios, no más ni menos de los que necesita para ofrecer un servicio de calidad, el profesional de la información elegirá estos servicios en función de las necesidades de la comunidad de usuarios al que sirve.

2.3.5. Tipos de BD

En un estudio realizado por García y Kuri, realizaron un análisis de siete casos de bibliotecas digitales de instituciones de educación superior e investigación en México, para identificar el modelo de biblioteca digital que diseñaron las instituciones estudiadas, identificaron tres modelos: las bibliotecas digitales analíticas, bibliotecas digitales relacionales y un modelo híbrido, es decir, la unión de los modelos anteriores configurando un tipo de biblioteca digital-relacional. A continuación, se describe que se entiende por cada modelo.

Bibliotecas digitales analíticas: Aquellas que tienen una base de datos propia con documentos del interés de la institución

Bibliotecas digitales relacionales: bibliotecas que tienen relaciones, enlaces que establecen con otros recursos y se direccionan por medio de hipervínculos.

Respecto a las interfaces en la mayoría de los casos son amigables y se puede decir que son intuitivas ya que su consulta es fácil y las instrucciones son claras. Además, tienen información clara y suficiente para que el usuario pueda consultarlas.

Biblioteca analítico-relacional: modelo híbrido que combina el modelo relacional y el analítico. (2012, 24)

Lo anterior nos deja ver que cada institución diseña y adapta su biblioteca digital con base en sus recursos, intereses, tipo de documentos y también relaciones con otras instituciones y sus recursos documentales.

2.3.6. Software para integración de BD

Entre las herramientas para la creación de una biblioteca digital tenemos el software, el cual entendemos como:

El conjunto de datos que necesita la computadora para poder trabajar. Los datos varían según el tipo de operación que deba realizar la computadora, y por eso se agrupan formando PROGRAMAS distintos. También podemos decir que SOFTWARE, es el conjunto de programas y utilidades que se encargan de explicar al HARDWARE lo que tiene que hacer. (Gobierno de Chaparral, 2015, p.6)

Actualmente existe una gran variedad en el mercado de softwares dirigidos a las bibliotecas digitales, por lo tanto, es importante evaluar los pros y contras de cada uno y elegir el que mejor se adecue a nuestras necesidades, no siempre el más costoso o reciente será la mejor opción.

A continuación, se analizan el software libre y propietario, para evaluar y decidir por uno, el cual hará posible este proyecto para la creación de una biblioteca digital de partituras de anime, tomando en cuenta los recursos disponibles.

2.3.6.1. Software libre

Una de las principales características del software libre, es que no es necesario realizar ningún tipo de pago a alguna organización o persona en específico, este software puede ser modificado por cualquier usuario. De acuerdo con Porcel y Rodríguez (2005) el movimiento de software libre se rige por 4 libertades:

- *Ejecutar*: La libertad de usar el programa, con cualquier propósito
- *Inspeccionar*: La libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a sus necesidades. El acceso al código fuente es una condición previa para esto.
- *Redistribuir*: La libertad de distribuir copias, con lo que se puede ayudar a otros.
- *Modificar y redistribuir la modificación*: La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras de modo que toda la comunidad se beneficie. El acceso al código fuente es un requisito previo

Por lo tanto, si se puede conocer, utilizar, crear, programar, desarrollar, comunicar y compartir sin restricciones un software, entonces es software libre.

Ferreya Silva (2016) en su tesis titulada *Codificación, preservación y difusión de imágenes digitales del patrimonio cultural arquitectónico de la ciudad de Toluca, utilizando el software libre Campi la plataforma Wix y el editor de código fuente Sublime Text. Visión desde las Ciencias de la Información Documental*, hace mención del portal de internet llamado ReCBib75 (recursos bibliotecarios), la cual actualmente ya no se encuentra disponible, pero podemos rescatar seis categorías de software para la gestión:

- ❖ Gestión Documental
- ❖ Gestión de Archivos
- ❖ Gestión de Bibliotecas
- ❖ Gestión de Contenidos
- ❖ Gestores Bibliográficos
- ❖ Otros

Entre la lista de softwares libres para la gestión de bibliotecas digitales tenemos las siguientes:

- | | |
|-------------------|-----------------------------------------|
| 1. 247lib | 36. Librarysoft |
| 2. ABCD | 37. LibriSuite |
| 3. ADAM | 38. LookUp |
| 4. ARC | 39. MarcEdit |
| 5. AbiesWeb | 40. Millennium ILS |
| 6. Absys | 41. NewGenLib |
| 7. Absys Express | 42. OCLC WorldShare Management Services |
| 8. Absys.edu | 43. OLIB |
| 9. AbsysNET | 44. OPALS |
| 10. Adlib Library | 45. OdiloTK |
| 11. Alexandria | 46. Open Marco Polo |
| 12. Alice | 47. OpenBiblio |
| 13. Alma | 48. OpenGalaxy |
| 14. Amlib | 49. PMB |
| 15. CBS | 50. Primo |
| 16. Capita | 51. Pérgamo |
| 17. Colibrí | 52. STAR Libraries |
| 18. Concerto | 53. Scout |
| 19 DigiBib | 54. SirsiDynix BLUEcloud Suite |
| 20. EOS.Web | 55. SirsiDynix Horizon |
| 21. Emilda | 56. SirsiDynix Symphony |
| 22. EspaBiblio | 57. SirsiDynix Unicorn |
| 23. Evergreen | 58. Sistema Bibliotecario Organizador |

- | | |
|--------------------|--------------------------------|
| 24. EvolvePlus | 59. Soutron Library Management |
| 25. GBwin32 | 60. Spydus |
| 26. GTBib | 61. Suite 102 Biblioteca |
| 27. Gnuteca | 62. SyneyPLUS |
| 28. Heritage Cirqa | 63. TOT |
| 29. Knowall | 64. Talis Aspire |
| 30. Kobli | 65. VL4Moodle |
| 31. Koha | 66. Virtua VTLS |
| 32. Kuali OLE | 67. Voyager |
| 33. Liberty | 68. VuFind |
| 34. Libranda | 69. bX |
| 35. Library Gold | |

2.3.6.2. Software propietario o comercial

En el otro extremo del software libre, tenemos el denominado propietario, de acuerdo con la página de ECURED (2018) es cualquier programa informático con posibilidades limitadas para los usuarios, ya que no pueden modificar el código fuente o redistribuirlo, y una persona física o jurídica posee los derechos de autor.

Muchas empresas creadoras de tecnología computacional trabajan bajo condiciones de software cerrado con el objetivo de vender y distribuir el programa compilado sin temor a que alguien pueda modificarlo o reutilizarlo en otro programa, esta práctica se sustenta en los términos del llamado “licenciamiento” que habilita o no la utilización del programa. (Porcel Iturrade & Rodríguez Mederos, 2011, p. 3)

Entre los softwares propietarios para las bibliotecas digitales, de acuerdo con Carol Bean (2010), tenemos los siguientes:

- | | |
|----------------|-------------|
| ○ ContentDM | ○ Mimsy XG: |
| ○ Archivalware | ○ IDEA: |

- SKCA
- PastPerfect
- Proficio
- Gallery Systems
- Mint
- SimpleDL
- EMu: Digital Commons
- AdLib
- Aleph
- Questor Argus

2.3.6.3. Ventajas y desventajas del software libre y propietario

A primera vista, el software libre tiene más ventajas que el software propietario, pero no hay que olvidar otros aspectos tales como las actualizaciones y mantenimiento que tanto el propietario como el libre requieren, De acuerdo con la publicación en línea *Software libre vs software propietario: Ventajas y desventajas* (2006) de Culebro Juárez, Gómez Herrera & Torres Sánchez, podemos rescatar a manera de cuadro comparativo (Núm. 1) lo siguiente:

Cuadro 1

SOFTWARE LIBRE	VENTAJAS	DESVENTAJAS
	Bajo costo de adquisición y libre uso.	La curva de aprendizaje es mayor.
	Innovación tecnológica.	El software libre no tiene garantía proveniente del autor.
	Requisitos de hardware menores y durabilidad de las soluciones.	Los contratos de software propietario no se hacen responsables por daños económicos, y de otros tipos por el uso de sus programas.
	Escrutinio público.	Se necesita dedicar recursos a la reparación de errores
	Independencia del proveedor.	No existen compañías únicas que respalden toda la tecnología.
	Industria local.	Las interfaces gráficas de usuario (GUI) y la multimedia apenas se están estabilizando.
	Datos personales, privacidad y seguridad. Seguridad nacional.	La mayoría de la configuración de hardware no es intuitiva.
	Adaptación del software.	Únicamente los proyectos importantes y de trayectoria tienen buen soporte, tanto de los

	desarrolladores como de los usuarios.
Lenguas minoritarias, traducción, uso e impulso de difusión.	El usuario debe tener nociones de programación.
Software y Estado.	En sistemas con acceso a Internet, se deben de monitorear constantemente las correcciones de errores de todos los programas que contengan dichos sistemas, ya que son fuentes potenciales de intrusión.
	La diversidad de distribuciones, métodos de empaquetamiento, licencias de uso, herramientas con un mismo fin, etc., pueden crear confusión en cierto número de personas.
Control de calidad.	Curso de aprendizaje costosos.
Recursos a la investigación.	Secreto del código fuente.
Personal altamente capacitado.	Soporte técnico ineficiente.
Uso común por los usuarios.	Ilegal o costosa la adaptación de un módulo del software a necesidades particulares.
Software para aplicaciones muy específicas.	Derecho exclusivo de innovación.
Amplio campo de expansión de uso en universidades.	Ilegalidad de copias sin licencia para el efecto.
Difusión de publicaciones acerca del uso y aplicación del software.	Imposibilidad de compartir.
	Quedar sin soporte técnico.
	Descontinuación de una línea de software.
	Dependencia a proveedores.
	Nulificación de desarrollo tecnológico de la industria nacional.

Con base en la información anterior, se puede elegir uno u otro software, pero cuando los recursos son escasos tenemos opciones que podemos aprovechar para la creación de bibliotecas digitales que faciliten el uso de los diferentes recursos documentales y su información.

2.3.7. Bibliotecas digitales y partituras

Como mencionamos en un principio, las partituras usualmente se pueden localizar en los catálogos de diferentes bibliotecas, ya sean públicas o privadas, pero encaminadas en el ámbito musical para sus usuarios. Actualmente son pocos los proyectos que podemos encontrar relacionados con bibliotecas digitales y partituras, sobre todo por los derechos de autor que rodean a este tipo de obras.

A continuación, hacemos mención de algunos proyectos de bibliotecas digitales dirigidas al entorno de las partituras y/o música. Para su descripción se optó por integrar cuadros descriptivos que concentran la información.

Figura 8



Fuente: Open Music Library

Cuadro 2

¿Qué es? Open Music	Es una iniciativa sin fines de lucro compuesta por estudiantes, profesores y bibliotecarios que posee varios servicios en relación con la música.
¿A quién se dirige?	Se dirige al público en general que desee saber más sobre temas relacionados con música.
¿Qué ofrece?	Ofrece revistas digitales relacionadas con la música de diferentes países, algunas se encuentran en acceso abierto, para poder consultarlas es necesario realizar un registro previo en su página, también existe la posibilidad de consultar partituras, ver videos y escuchar audios.
Link:	https://openmusiclibrary.org/

Fuente: Diseño propio

En el caso referido los recursos documentales involucrados son: revistas relacionadas con la música; partituras, videos y audios.

Figura 9



Fuente: IMSLP

Cuadro 3

¿Qué es?	El Proyecto Biblioteca Internacional de Partituras Musicales (IMSLP, por sus siglas en ingles), es un proyecto basado en la tecnología wiki con el objetivo de crear una biblioteca digital con partituras de dominio público, así como de compositores que deseen dar a conocer su trabajo a través de las licencias de Creative Commons.
¿A quién se dirige?	Al público en general interesado en la música.
¿Qué ofrece?	Ofrece la posibilidad de consultar y contribuir con partituras de composición propia con un registro previo, las partituras pueden ser escaneadas o reescritas. Contiene una cantidad considerable de partituras de dominio público.
Link:	https://imslp.org/wiki/Main_Page

Fuente: Diseño propio

El proyecto es una wiki que reúne partituras con licencias Creative Commons, se puede consultar y contribuir con partituras.

Figura 10



Free Choral Music

Fuente: CPDL

Cuadro 4

¿Qué es?	Biblioteca Coral de Dominio Público (CPDL, por sus siglas en ingles), Es otro proyecto similar al anterior, se basa en la tecnología wiki y se enfoca en partituras coral de dominio público.
¿A quién se dirige?	Al público en general interesado en la música coral.
¿Qué ofrece?	A través de la wiki se puede consultar las partituras vía online a través del formato pdf y music XML y contribuir con partituras por medio de un registro previo. Ofrece un catálogo de partituras en línea indexado por apellidos del compositor.
Link:	http://www.cpd.org/wiki/

Fuente: Diseño propio

Es una wiki que también se encarga de reunir y compartir partituras por medio de licencias Creative Commons.

Figura 11



Fuente: Biblioteca música Jove

Cuadro 5

¿Qué es?	Es una biblioteca digital de partituras digitales que pretende crear un fondo de partituras gratuitas y legales en la web.
¿A quién se dirige?	Al público en general interesado en la música.
¿Qué ofrece?	Partituras originales, adaptaciones de todo tipo de géneros musicales, de tal manera que el trabajo de los jóvenes compositores sea conocido. Se pueden descargar las partituras con breve registro previo.
Link:	http://biblioteca.musicajove.net/

Fuente: Diseño propio

Esta biblioteca digital, es administrada por una institución relacionada con el mundo musical, la cual ofrece buenas opciones para encontrar partituras.

A manera de conclusión, podemos ver que existen esfuerzos de diferentes partes por compartir música y partituras de una manera ordenada, así como estos proyectos existieron otros, que desafortunadamente ya no tuvieron continuación y ya no es posible verlos en internet, tal es el caso de una biblioteca de partituras en braille o el primer catálogo de música orquestal mexicana.

En México, la mayoría de bibliotecas digitales enfocadas en la música o partituras provienen de instituciones educativas, los casos de proyectos individuales son muy aislados y pequeños, tanto que es muy probable que desaparezcan en cortos tiempos, como es el caso de la mayoría de páginas webs y blogs de los cuales se está rescatando las partituras para este proyecto.

2.3.8. Catalogación de partituras

La catalogación de las partituras, a pesar de que es otro recurso más que podemos encontrar en las bibliotecas, para los bibliotecarios, puede causar cierta confusión a la hora de catalogar, Iglesias Martínez (2005) menciona que el motivo se debe al uso del lenguaje es propio y diferenciado que consiste en la utilización de signos convencionales que representan sonidos.

“Al limitarse a personas con formación especial, la presencia de la música escrita en lugares de consulta pública, su difusión a través de la publicación, etc. etc. es menor que otros tipos documentales” (Iglesias, 2005, p. 406)

Esta misma autora comenta que entre los instrumentos para la catalogación de partituras, hay cinco documentos clave: RCA, *Descripción Bibliográfica Internacional normalizada para música impresa*

- *Reglas de catalogación*. Madrid: Ministerio de Educación y cultura, Centro de Publicaciones: Boletín oficial del Estado, 1999.
- Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas ISBD (PM): *Descripción Bibliográfica Internacional normalizada para música impresa* recomendada por el Grupo de Estudio de la ISBD (PM) de la Asociación Internacional de Bibliotecas y Archivos y Centros de Documentación Musicales (IAML), traducción de Nieves Iglesias Martínez, Madrid: ANBAD, Arco Libros, D.L. 1994.
- *Encabezamientos de materia, normativa para su redacción*. Madrid: Biblioteca Nacional, Ministerio de Cultura, 1991.
- *CDU: Clasificación Decimal Universal*. Madrid: AENOR, 2000.

Estos son solo algunos de los instrumentos que podemos usar para la catalogación, además de estos podríamos incluir el formato MARC 21 y Dublin Core, que se centran más en los registros bibliográficos de manera electrónica.

2.3.8.1 Reglas de catalogación angloamericanas (segunda edición)

Las Reglas de Catalogación Angloamericanas (RCAA, 2003) nos muestran una forma de catalogar partituras musicales en el capítulo 5 dedicado a música, pero las partituras de las cuales se refiere este proyecto son digitales, por lo tanto, hay que hacer una integración entre el capítulo 9: recursos electrónicos y el capítulo 5: música, la cual se puede apreciar de manera general en el siguiente

cuadro (Núm. 6), todo ello para configurar una guía que ayude en el proceso de descripción del recurso documental en cuestión ya que se puede advertir una combinación de información de dos tipos de recursos documentales con ello se establece los principios de descripción de partituras digitales.

Cuadro 6

Capítulo 5 Música	Capítulo 9 Recursos electrónicos
<p>ÁREA DEL TÍTULO Y DE LA MENCIÓN DE RESPONSABILIDAD</p> <p>Contenido:</p> <p>5.1 A. Regla preliminar</p> <p>5.1B. Título propiamente dicho</p> <p>5.1C. Designación general del material</p> <p>5.1D. Títulos paralelos</p> <p>5.1E Otra información sobre el título</p> <p>5.1F. Menciones de responsabilidad</p> <p>5.1G. ítemes sin un título colectivo</p>	<p>ÁREA DEL TÍTULO Y DE LA MENCIÓN DE RESPONSABILIDAD</p> <p>9.1A Regla preliminar</p> <p>9.1 A1 Puntuación</p> <p>9.1B Título propiamente dicho</p> <p>9.1C Designación general del material</p> <p>9.1D Títulos paralelos</p> <p>9.1E Otra información sobre el título</p> <p>9.1F Menciones de responsabilidad</p> <p>9.1G ítemes sin un título colectivo</p>
<p>ÁREA DE LA EDICIÓN</p> <p>5.2 A Regla preliminar</p> <p>5.2 A1 Puntuación</p> <p>5.2B Mención de edición</p> <p>5.2C Menciones de responsabilidad relacionadas con la edición</p> <p>5.2D Mención relacionada con una revisión reconocida de una edición</p> <p>5.2E Menciones de responsabilidad relacionadas con una mención reconocida de una edición.</p>	<p>ÁREA DE LA EDICIÓN</p> <p>9.2A Regla preliminar</p> <p>9.2A1 Puntuación</p> <p>9.2B Mención de edición</p> <p>9.2C Menciones de responsabilidad relacionadas con la edición</p> <p>9.2D Mención relacionada con una revisión reconocida de una edición</p> <p>9.2E Menciones de responsabilidad relacionadas con una revisión reconocida de una edición.</p>
<p>ÁREA DE LA MENCIÓN DE PRESENTACIÓN MUSICAL</p> <p>5.3A Regla preliminar</p> <p>5.3B. Mención de presentación musical</p>	<p>ÁREA DEL TIPO Y EXTENSIÓN DEL RECURSO</p> <p>9.3 A Regla preliminar</p> <p>9.3 A1 Puntuación</p> <p>9.3B Tipo y extensión del recurso</p>
<p>ÁREA DE PUBLICACIÓN, DISTRIBUCIÓN, ETC.</p> <p>5.4A Regla preliminar</p> <p>5.4 A1 Puntuación</p>	<p>AREA DE PUBLICACIÓN, DISTRIBUCIÓN, ETC.</p> <p>9.4A Regla preliminar</p> <p>9.4A1 Puntuación</p>

<p>5.4B Regla general</p> <p>5.4B2 Música impresa antes de 1821</p> <p>Lugar de publicación, distribución, etc.</p> <p>5.4D Nombre del editor, distribuidor, etc.</p> <p>5.4E Mención de la función del editor, distribuidor, etc.</p> <p>5.4F Fecha de publicación, distribución, etc.</p> <p>5.4G Lugar de impresión, nombre del impresor, fecha de impresión.</p>	<p>9.4B Regla general</p> <p>9.4C Lugar de publicación, distribución, etc.</p> <p>9.4D Nombre del editor, distribuidor, etc.</p> <p>9.4E Mención de la función del editor, distribuidor, etc.</p> <p>9.4F Fecha de publicación, distribución, etc.</p> <p>9.4G Lugar de fabricación, nombre del fabricante, fecha de fabricación.</p>
<p>ÁREA DE LA DESCRIPCIÓN FÍSICA</p> <p>5.5A Regla preliminar</p> <p>5.5A1 Puntuación</p> <p>5.5B Extensión del ítem (incluye la designación específica del material)</p> <p>5.5 C Material ilustrativo</p> <p>5.5D Dimensiones</p> <p>5.5E Material complementario.</p>	<p>ÁREA DE LA DESCRIPCIÓN FÍSICA</p> <p>9.5A Regla preliminar</p> <p>9.5A1 Puntuación</p> <p>9.5B Extensión del ítem (incluye la designación específica del material)</p> <p>9.5C Otros detalles físicos</p> <p>9.5D Dimensiones</p> <p>9.5E Material complementario.</p>
<p>ÁREA DE LA SERIE</p> <p>5.6A Regla preliminar</p> <p>5.6A1 Puntuación</p> <p>5.6B Menciones de serie.</p>	<p>ÁREA DE LA SERIE</p> <p>9.6A Regla preliminar</p> <p>9.6A1 Puntuación</p> <p>9.6B Menciones de serie.</p>
<p>ÁREA DE LAS NOTAS</p> <p>5.7A Regla preliminar</p> <p>5.7A1 Puntuación</p> <p>5.7B Notas.</p>	<p>ÁREA DE LAS NOTAS</p> <p>9.7A Regla preliminar</p> <p>9.7A1 Puntuación</p> <p>9.7B Notas.</p>
<p>ÁREA DEL NÚMERO NORMALIZADO Y DE LAS CONDICIONES DE DISPONIBILIDAD</p> <p>5.8A Regla preliminar</p> <p>5.8A1 Puntuación.</p> <p>5.8B Número normalizado</p> <p>5.8C Título clave</p> <p>5.8D Condiciones de disponibilidad</p> <p>5.8E Especificación</p>	<p>ÁREA DEL NÚMERO NORMALIZADO Y DE LAS CONDICIONES DE DISPONIBILIDAD</p> <p>9.8A Regla preliminar</p> <p>9.8A1 Puntuación.</p> <p>9.8B Número normalizado</p> <p>9.8C Título clave</p> <p>9.8D Condiciones de disponibilidad</p> <p>9.8E Especificación</p>

Fuente: RCAA, 2003

como se puede apreciar, los subcampos de las áreas son muy parecidos con excepción del área del tipo, extensión del recurso, el área de publicación, y distribución etc., entonces el capítulo 9 refiere que:

9.0A1. Las reglas de este capítulo comprenden la descripción de recursos electrónicos. Los recursos electrónicos constan de datos (información que representa números, texto, gráficos, imágenes, mapas, imágenes en movimiento, música, sonidos, etc.), programas (instrucciones, etc., que procesan datos para uso), o combinaciones de datos y programas. Los recursos electrónicos incluyen a menudo componentes con características que se encuentran en diversas clases de materiales, por lo tanto, con frecuencia va a ser necesario consultar otros capítulos. Por ejemplo, al describir un recurso electrónico cartográfico publicado en forma seriada, use los capítulos 3, 9, y 12. (RCAA, 2003).

Con base en estos dos capítulos, a manera de ejemplo, se presenta la siguiente catalogación de una partitura de anime, como las que se tratan en este estudio, no sin antes mencionar que se está tomando en cuenta la catalogación de primer nivel, ya que de acuerdo con los pocos datos que proporcionan dichas partituras, resulta ser la más conveniente.

1.0D1. Primer nivel de descripción. Para el primer nivel de descripción, incluya cuando menos los elementos señalados en esta ilustración esquemática:

Título propiamente dicho [DGM] / primera mención de responsabilidad, si defiere del encabezamiento del asiento principal en forma o número o si no hay un encabezamiento del asiento principal. — Mención de edición. — Detalles específicos del material (o tipo de publicación). — Primer editor, etc., fecha de publicación, etc. — Extensión del ítem. — Notas(s). — Número normalizado. (RCAA, 2003)

Michiru Oshima

Full Metal Alchemist. Bratja [Partitura digital] / Michiru Oshima; arreglistas Michael Gluck [y] Vick Mignogna. -- [s.l.]: [s.n.], 2012.

1 Partitura para piano.- - (1 archivo de 3 páginas).

Formato PDF

Ubicación original: <http://pianosquall.com/wp-content/uploads/2012/11/Full-Metal-Alchemist-formato>

1. Partitura digital. 2. Música para piano. 3. Música de anime. I. Gluck, Michael, arreglista. II. Mignogna, Vick, arreglista.

Kaoru Wada

Inuyasha. Taijiya (Sango's Theme) [partitura digital] / Kaoru Wada; transcrito por Ilana-san. -- [s.l.]: [s.n.], 2001.

1 partitura para piano. -- (1 archivo de 1 página)

Formato PDF

Ubicación original: <http://bflatheaven.moonfruit.com/my-sheet-music/4539678465>

Partitura para piano

Partitura digital. 2. Música para piano. 3. Música de anime. I. Ilana-san transcripción.

Las áreas usadas para estos ejemplos se pueden visualizar de mejor manera en el cuadro número 7,

Cuadro 7

Áreas del capítulo 5		Áreas del capítulo 9		
1.-Área del título y mención de responsabilidad	5.1B. Título propiamente dicho	1.- Área del título y mención de responsabilidad	9.1B. Título propiamente dicho	El título que se usó, fue del anime del cual proviene dicha partitura, ya que en base al anime, los usuarios buscan las partituras.
	5.1F. Menciones de responsabilidad		9. IF. Menciones de responsabilidad	Nombre, seudónimo o compañía que hizo la partitura o canción original y el arreglista
3.-Área de la mención de la presentación musical	5.3B. Mención de presentación musical	*3. Área del tipo y extensión del recurso	*9.3B. Tipo y extensión del recurso	Tipo de partitura
4.-Área de publicación, distribución etc.	5.4F. Fecha de publicación, distribución, etc.	4.-Área de publicación, distribución etc.	9.4F. Fecha de publicación, distribución, etc.	En todos los casos no se menciona o no existe un lugar de publicación, nombre del editor o fecha exacta, en todo caso, en esta última se puede intuir por la fecha de creación de la página web.
5-Área de la descripción física	5.5B. Extensión de ítem (incluye la designación específica del material)	-----	-----	*Esta parte se complementó con el área 3 del capítulo 9, en donde se menciona la cantidad de partituras, el formato y entre paréntesis la cantidad de archivos y las páginas contenidas en estos, No se usa el área 5 del capítulo 9 porque se refiere a aspectos físicos del materia como cantidad de

				discos, tarjetas, casetes etc.
7.- Área de las notas	5.7B9. Publicación, distribución, etc.	7.-área de las notas	9.7B1. Naturaleza y alcance, requerimientos del sistema y forma de acceso	Tipo de versión y ubicación original

Fuente: Diseño propio con información de RCAA, 2003

2.4. Las bibliotecas digitales y su relación con los sistemas de recuperación de información

La RI tiene como objetivo la obtención de información relevante para el usuario a través de sistemas (SRI) que le permitan realizar dicha tarea, estos sistemas, como ya lo habíamos mencionado antes, se crean a partir de información previamente almacenada con algún tipo de estructura cuya recuperación será posible a través de términos relacionados con su temática.

Los componentes del SRI son tres: *el subsistema de recolección* que puede ser una biblioteca digital con la cual se podrá acceder a través de internet, *el subsistema de indización* (palabras clave) con las cuales podremos recuperar la información previamente organizada con el uso de ciertos términos y finalmente los *componentes de visualización* (documentos, imágenes etc.), que pueden mostrar los resultados deseados, en caso de no ser el resultado deseado, reincidir en una nueva búsqueda con otros términos.

Las bibliotecas digitales son parte de estos SRI, ya que surgen como una necesidad de optimizar el almacenamiento de información, con la posibilidad de mostrarla al usuario a través de medios electrónicos, facilitándoles así el acceso a la información.

2.4.1. Recuperación de la información a través de la indización

La indización se ve presente en las bibliotecas digitales cuando el usuario introduce términos relacionados con su búsqueda, estas palabras son de gran utilidad en el proceso de recuperación de la información, determinando un mayor grado de pertinencia y precisión.

La indización pretende estandarizar los términos para así poder evitar el silencio o ruido documental, ante esto Pinto Molina nos dice que es:

Silencio documental: Son aquellos documentos almacenados en la base de datos pero que no han sido recuperados, debido a que la estrategia de búsqueda ha sido demasiado específica o que las palabras clave utilizadas no son las adecuadas para definir la búsqueda.

Ruido documental: Son aquellos documentos recuperados por el sistema pero que no son relevantes. Esto suele ocurrir cuando la estrategia de búsqueda se ha definido demasiado genérica.

(Pinto Molina, M., 2018)

De acuerdo con el INTEF (2013) Indizar consiste en describir el contenido del documento mediante palabras del lenguaje natural que han sido sometidas a un control semántico, es decir, a un lenguaje controlado, Los términos elegidos constituyen puntos de acceso secundarios de la ficha o registro bibliográfico, y se utilizan cuando el lector no busca un documento concreto, sino que está interesado en un tema y quiere documentos que traten de él. Este proceso de acuerdo con Cañedo Andalia y Small Chapman (2011), se divide en dos fases: análisis principal y traducción.

Análisis principal: consiste en la identificación de contenido del documento a través de palabras que puedan con un lenguaje común, representar el contenido del documento.

Traducción: la conversión de las palabras del lenguaje natural para representar una realidad en términos de un lenguaje controlado que pretende elevar la calidad de la recuperación de la información.

En el proceso de la traducción se hace uso de un vocabulario controlado que es una lista de términos autorizados, Frederick Wilfrid (1996) menciona que en esta lista incluye alguna forma de estructura semántica. En particular, esta estructura está destinada a: 1) Controlar sinónimos, optando por una única forma normalizada, con remisión de todas las otras, 2). Diferenciar homógrafos. Por ejemplo, *PLANTAS (BOTÁNICA)* es un término bastante diferente de *PLANTAS (INDUSTRIA)*, 3) reunir o vincular términos cuyos significados presenten una relación más estrecha

entre sí, dos tipos de relaciones son explícitamente identificadas: las jerárquicas y las no jerárquicas (o asociativas). Por ejemplo, el término *MUJERES TRABAJADORAS* está relacionado jerárquicamente con *MUJERES* (como una especie de este término) y con *AMAS DE CASA* (también una especie del término *MUJERES*). Mientras más información sea presentada al usuario, mayor será el alcance del documento en cuestión e indicara al lector si le es de utilidad o no. Este vocabulario controlado lo podemos encontrar en tesauros y listas de encabezamientos de materia.

Listas de encabezamientos

La lista de encabezamientos de materias es “la expresión lingüística (palabra o conjunto de palabras) que representa el contenido temático de un documento y que se utiliza para hacer búsquedas en un catálogo, bibliografía o índice. Puede constar de un elemento, si el tema se expresa con un solo término o de varios elementos, si el tema se expresa mediante la combinación de un conjunto de términos dispuestos en una cadena según unas reglas sintácticas preestablecidas.” (Martín Gavilán, 2019, p. 14)

Los principios generales para los encabezamientos de materia son:

- Número de encabezamientos: El número de encabezamientos necesarios varía en función de la obra que se está catalogando.
- Profundidad de la indización: Un determinado encabezamiento, dependiendo del lugar que ocupa dentro su jerarquía, puede comprender varios subtemas que también tienen sus respectivos encabezamientos en la lista de autoridades.
- Principio de la objetividad: Se ha de evitar utilizar encabezamientos que expresen juicios de valor u opiniones personales sobre temas o materiales.

Tipos de encabezamientos:

- Encabezamientos temáticos y de forma.
- Encabezamientos de nombre personal, de entidad y títulos.
- Encabezamientos geográficos
- Encabezamientos simples o de un solo término formados por un sustantivo o un adjetivo sustantivado.
- Encabezamientos formados por un sustantivo seguido de un adjetivo,

- Encabezamientos formados por dos sustantivos unidos por una conjunción que normalmente representan temas o conceptos relacionados, encontrados o que establecen una relación de causa y efecto
- Encabezamientos formados por más de un sustantivo unido por preposición que se pueden referir a un único concepto o que establecen una relación entre conceptos diferentes
- Encabezamientos invertidos que sitúan en segundo término una palabra
- poco significativa
- Encabezamientos compuestos formados por un encabezamiento y un subencabezamiento o subdivisión.

Tesauros

En la página web de EcuRed menciona varias definiciones para los tesauros, entre ellas, Coll-Vinet define el tesoro como una compilación de palabras y frases que muestran sus Sinónimos, sus jerarquías y otras dependencias, y cuya función es suministrar un vocabulario normalizado para la recuperación y almacenamiento de la información, mientras que la norma ISO define tesoro desde dos puntos de vista: - según su función un tesoro es un instrumento de control de la terminología que se utiliza mediante la transposición del lenguaje natural (utilizado por los usuarios, indizadores y en los documentos) a un lenguaje más estricto como es el documental. - según su estructura es un vocabulario controlado y dinámico de términos con relaciones semánticas entre ellos y que se aplican a campos temáticos particulares del conocimiento. Pinto Molina (2018) nos menciona dos componentes de los tesauros:

- Descriptores admitidos o preferentes: son aquellos términos normalizados (donde han sufrido un proceso de expurgo denegando plurales, evitando sinónimos, etc.) que el tesoro los considera aptos para asignarlos a un documento y que posteriormente facilite la recuperación
- Descriptores no admitidos: son aquellos que aun estando normalizados no se consideran adecuado para utilizarlos (suelen ser sinónimos, términos no utilizados en el campo de actuación, etc.)

Y que sus relaciones son de tipo:

- Jerárquicas: indican cuando un término es más específico que otro
- Asociativas: Indican que los términos guardan alguna relación
- Sinónimos: Indican que dos términos son sinónimos y cuál de ellos se utiliza como admitido

¿Cómo se visualiza la indización en partituras? Merchán Sánchez-Jara (2014) señala que este proceso se puede visualizar en los lectores de partituras electrónicas, siendo un aspecto de lo más notable con la gestión de la información musical “estos sistemas permiten situaciones antes inimaginables; la incorporación de metadatos en los documentos almacenados permiten todo tipo sistemas de indización que en definitiva permiten una recuperación más precisa y configurable. Considera que los puntos de acceso como el título y autor es un sistema clásico de recuperación y ahora con los lectores de partituras electrónicas es posible recuperar todas las obras indizadas de uno o varios autores por tonalidad (do mayor , re bemol menor, etc.), por forma y género musical (sonatas, baladas, boleros, etc) por aire o tempo (mid waltz, slow ballad, up tempo, etc) por estilo musical (jazz, funk ,blues, etc.) los cuales se suman como puntos de acceso que complementan a la forma clásica de indizar. Cabe mencionar que estas últimas formas de indización, aún están en desarrollo y no son comúnmente utilizadas en todos los lectores de partituras electrónicas, solo por unos cuantos.

3. El anime: historia, géneros, música e impacto y uso en diversos campos del conocimiento

Tal como lo mencionamos en un inicio, el anime es: “el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y hasta cierto grado los elementos relacionados... En Japón se utiliza el término para referirse a la animación en general” (Aquino, 2009). Para poder entender mejor a que cultura social e ideológica se basa este proyecto, considero pertinente abarcar un capítulo especialmente para hablar sobre el anime en cuanto a su historia, géneros, música, impacto y uso en diversos campos, haciendo más comprensible al lector el universo en el que se encuentra inmerso el usuario.

3.1. Breve historia

El anime empieza con un antecedente, el manga, en la actualidad “Es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a los cómics de este país. Se traduce, literalmente, como "dibujos caprichosos" o "garabatos".” (Aquino, 2009). El origen de esta palabra, se le atribuye al artista japonés Katsushika Hokusai (1760-1849) “Es bien sabido que durante su larga vida dibujó y publicó álbumes (o libros ilustrados) que él llamó Manga: “cuadros aleatorios, caprichosos o divertidos”.” (Galván, 2017).

Pero el comic japonés se ha mantenido en constante evolución, incluso desde antes de que se usara la palabra “manga”, pero el salto del manga al anime, ocurrió al igual que otros países, con pequeños cortos sin hilos argumentales complicados, “Los orígenes de la animación japonesa se ubican en los primeros años del siglo XX, Liliana Álvarez Strapon (2011) señaló en un reportaje para el programa de televisión Farándula 40 que “en Japón, la primera animación conocida data de 1907, con tan solo tres segundos de duración donde se puede apreciar a un niño marinero saludando” (Anaya, 2016, p. 11),

Existen varias opiniones en cuanto al primer corto animado de Japón, pero tanto él manga como el anime consolidaron sus principales características como los ojos grandes, gracias a Ozamu Tezuka a quien también se le considera como “el dios del manga”. El enfoque de su trabajo le daba un nuevo aire al Japón asolado tras el acabose de la segunda guerra mundial. “...durante la participación de este país en la Segunda Guerra Mundial, los dibujos animados se utilizaron como medio de difusión de la propaganda e ideología del gobierno japonés, resaltaban el nacionalismo y principalmente sentimientos anti-norteamericanos. (Citado en Anaya, 2016, pp.13).

El anime comienza a tomar mayor impulso a partir de la segunda guerra mundial, en esta época como es muy entendible, la sociedad japonesa, quería olvidar lo sucedido y de laguna manera aminorar el mal trago que estaban pasando, y debido a que el país se encontraba en crisis económica escaseaba el papel y el recurso, es por ello que el anime perdura con dicho formato, al gastar poco en su impresión y dando calidad técnica y calidad al dibujo a través de trazos suaves y sencillos a comparación con el comic estadounidense. (Sanchez & Molina, 2016. p.7)

Es así, que podemos ver que las características con que concebimos al animé el día de hoy fueron posibles gracias a Ozamu Tezuka (1928-1989), quien debido al impacto que

causa en él la película Blanca Nieves y los Siete Enanos producida por Walt Disney, decide redefinir el estilo gráfico de sus obras utilizando los ojos como fuente de expresión para las emociones de sus personajes (Citado en Anaya, 2016, p. 14)

Sanabria (2012) Nos relata que para agosto de 1958 nació la productora de cine de animación Japonesa llamada *Toei Animation*, con Hiroshi Okawa como presidente, con el objetivo de convertirse en Disney del Oriente, la compañía en sus inicios no producía series de dibujos para la televisión ya que no era rentable, en cambio Osamu Tezuka decidió crear la primera serie de animación japonesa con su propia compañía (Mushi Production), convirtiendo el famoso manga *Tesuwan Atomu (Astroboy)* en anime, con entregas semanales de 30min, aumentando su fama no solo en su país, sino también de manera internacional, especialmente en los Estados Unidos, América Latina, Europa y Australia; con el éxito de dicha serie, se comenzaron a producir otros proyectos similares como *Kimba el león blanco* y *Meteoro*.

Con el tiempo otras productoras de animación surgieron, tales como:

A1 Pictures	2005	King Records	1931
Aniplex	1995	Production I.G	1987
Avex	1973	Pony Canyon	1996
Bandai visual	1983	Kyoto Animation [KyoAni]	1981
Dentsu	1906	Square Enix	1975
Gainax	1984	Studio DEEN	1975
Genco	1997	Sunrise	1972
Ghibli	1985	Toho	1932
JC Staff	1986	Victor Entertainment	1927
Kadokawa Shoten	1945	Viz media	1986

En los 70's y 80's la animación japonesa llega a otras partes del mundo con clásicos como Heydi, Candy Candy y Marco. Sin embargo, serían las series de robots gigantes las que captarían las mentes de los jóvenes e iniciarían toda una corriente que más adelante representaría los mayores éxitos del género. (Vidal, 2010, p.23).

Actualmente, la mayoría de los animes creados toman como base el manga, pero también de novelas visuales, videojuegos e incluso existen historias originales, es decir, no se basan en ninguna historia creada antes pero son muy pocas. Con el paso del tiempo el anime y manga han evolucionado y los géneros se han diversificado, adaptándose a todo tipo de edades y gustos, e incluso existe una complementación mutua entre estos dos, haciendo que una sola no dependa de otra, creando así su propio universo que puede llegar a ser muy complejo (tal es el caso CLAMP).

3.2. Géneros demográficos (público al cual se dirige)

En la actualidad existe una gran variedad de temas en relación con el manga y el anime, como mencionamos anteriormente, estos trabajan en conjunto para desarrollar las historias que hoy conocemos y estos tienen una división de acuerdo con el tipo de lector. De acuerdo con Pi (2013), son los siguientes (Cuadro Núm. 8)

Cuadro 8

Adulto	Seinen (青年): manga destinado a un público adulto masculino a partir de 18 años. Los protagonistas son más realistas que en el shōnen y viven historias con mayor presencia de violencia, erotismo y otros aspectos de la vida cotidiana.
	Jōsei (女性): manga destinado a un público adulto femenino a partir de 18 años, también llamado rediisu (レディース) o redikomi (レディコミ). Las protagonistas son más realistas que en el shōjo y viven historias realistas en las que el tema recurrente son las épocas preuniversitaria, universitaria, y laboral, así como el romance y la vida de casadas.
Adolescentes y jóvenes	Shōnen (少年): manga destinado a un público juvenil masculino de entre 10 y 18 años. Principalmente los protagonistas son chicos que toman parte en historias divertidas y con mucha acción. El tema siempre es la superación, el compañerismo, y el resultado muestra un personaje principal que ha superado las dificultades y ha madurado. A menudo la temática es deportiva, de artes marciales, o fantástica, aunque se pueden encontrar toda clase de aventuras

	Shôjo (少女): manga destinado a un público juvenil femenino de entre 10 y 18 años. Principalmente las protagonistas son chicas y las historias giran en torno a la vida estudiantil y el encuentro del primer amor. Así, muchas de las tramas se sitúan en institutos, aunque también hay escenarios mágicos, en las que los personajes tienen poderes.
Infantil	Kodomo (子供): como bien indica el significado de la palabra kodomo, “niño”, el sector demográfico de este tipo de manga es principalmente infantil. Se relatan historias sobre la familia y la vida escolar primaria, y normalmente tienden a ser moralistas.

3.2.1. Subgéneros temáticos

Los subgéneros temáticos son parte de la narrativa, por lo tanto, un título puede tener más de un género demográfico, entre los cuales Vidal Pérez (2010) menciona 16 casos:

- ❖ Bishôjo/bishônen: es la idealización de los personajes femeninos y masculinos.
- ❖ Chanbara: cómic en el que abundan las peleas con espadas.
- ❖ Etchi: término que se usa principalmente en occidente para designar los mangas eróticos y distinguirlos del hentai.
- ❖ Ero-gekiga: manga gekiga erótico.
- ❖ Gekiga: manga realista.
- ❖ Harem: el protagonista está rodeado por varios miembros del sexo contrario, con los que podría haber algún tipo de relación sentimental o sexual.
- ❖ Hentai: series pornográficas, incluye también el fetichismo y las relaciones con personajes no humanos.
- ❖ Jidaigeki: obras de contenido histórico.
- ❖ Lolikon: manga erótico en el que las protagonistas son chicas jóvenes o “lolitas” (el término proviene de la contracción de “Lolita complex”).
- ❖ Majokko: las protagonistas tienen poderes mágicos, una identidad secreta y se pueden
- ❖ transformar.
- ❖ Mecha: abundan los elementos mecánicos y, principalmente, los robots.
- ❖ Sarariman: series protagonizadas por oficinistas.

- ❖ Yaoi/Shônen-ai/Boy's Love (BL): obras en las que se trata la relación homosexual entre hombres, incluyendo escenas eróticas o sexuales explícitas en algunos casos.
- ❖ Yuri: obras en las que se trata la relación homosexual entre mujeres, incluyendo escenas eróticas o sexuales explícitas en algunos casos.

Sumados a esta lista podemos mencionar otros que complementan la tipología:

- ❖ Cyber punk: ciencia ficción, donde el panorama puede ser apocalíptico, es la combinación entre máquinas de alta tecnología con algún cambio radical en el orden social, este tipo de historias suelen ser densas y no aptas para un público infantil.
- ❖ Gore: contiene un alto contenido de violencia, incluso puede mostrar escenas con mucha sangre o grotescas.
- ❖ Kemono: los seres humanos tienen rasgos animales, en alguna parte de su cuerpo como puede ser cola u orejas etc.
- ❖ Meitantei: la historia gira en torno de investigaciones y misterios donde los detectives se hacen partícipes.
- ❖ Magical girlfriend: presenta la relación sentimental entre un ser humano y otro que puede ser alien, dios, robot etc.
- ❖ Sentai: El personaje principal es un súper héroe.
- ❖ Spokon: el tema central es la práctica de algún deporte.

3.3. Impacto y uso en diversos campos del conocimiento

Vanina A. Papalini (2006) en su libro titulado *Anime: Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, en la introducción nos hace reflexionar con la siguiente pregunta ¿Serán las producciones japonesas de historietas, dibujos animados y videos una parte más de ese grupo de objetos? (refiriéndose a “Cultura de masas”). Esta pregunta resulta muy interesante si se relaciona con el impacto y uso que tiene el anime en diversos campos del conocimiento.

A pesar del evidente impacto del anime en nuestra sociedad mexicana y Latinoamericana, son muy pocos los estudios serios que se han hecho entorno al anime, pero con el paso del tiempo se suman

más investigaciones y artículos de diversas disciplinas, donde no solo tratan del impacto en la sociedad, si no que estudian su forma de producción y aplicación. En el cuadro núm. 9, se pueden apreciar algunos trabajos escritos en relación con el anime, cabe mencionar que para la elaboración de esta lista se consideraron solo las relacionadas con el ámbito científico o académico, las demás se excluyeron ya que no aportan información importante al estudio.

Cuadro 9

TIPO DE DOCUMENTO	TITULO	AUTOR	AÑO
Libro	ANIME from akira to princess mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation	Susan J. Naiper	2001
Libro	Anime: mundos tecnológicos , animación japonesa e imaginario social	Vanina Papalini	2006
Tesis de Licenciatura	La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno.	Lucía Balderrama Gastelú & Carmen Corina Pérez Hernáiz.	2009
Tesis de Licenciatura	Otakus en chile	Luis Perillan	2009
Tesis de Maestría	Los mensajes políticos, sociales y culturales de los dibujos animados japoneses (animé)	Jorge Salvador Anaya Martínez	2010
Tesis de Licenciatura	El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto.	Luis Antonio Vidal Pérez	2010
Artículo científico	La representación grotesca en el anime.	Francisco Piñón Perales	2010
Tesis de Licenciatura	Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación.	Cesar Adrián Jiménez García	2011
Artículo científico	Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime	Mario Javier Bogarín Quintana	2011
Artículo científico	Gender bending in anime, manga, visual kei and lolita fashon.	Núria Augusta Venâncio Monteiro	2011

Tesina de Licenciatura	Propuesta pedagógica: el anime como material didáctico en la educación secundaria.	Fabiola Jessica Sanabria López	2012
Ensayo de Licenciatura	Influencia Cultural del anime y manga japoneses en México.	Josué Romero Quiroz	2012
Trabajo de investigación	Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés	Antonio Horno López	2012
Artículo científico	Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global.	Carmen Mangirón	2012
Ensayo	La estética Otaku y el imaginario/ manga anime	Mario Javier Bogarín Quintana	2012
Trabajo de investigación/ traducción	Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga: Los casos de La espada del inmortal, GALSI, Vidas étlicas y Ranma ½	Silvia Ruiz Pi	2013
Tesis de Doctorado	Animación Japonesa: análisis de series de animes actuales	Antonio Horno López	2013
Artículo científico	Animación Japonesa y shinto	Christian Emmanuel Hernández Esquivel	2013
Tesis de Doctorado	El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares.	Iván Rodríguez Fernández	2014
Tesis de Licenciatura	El animé y los medios de comunicación Análisis de caso: Death Note	Alejandro Martín Cabrera	2015
Tesis de Doctorado	Comunicando visiones: la crítica al poder mediante las imágenes y las narrativas míticas en el animé japonés.	Jorge Salvador Anaya Martínez	2016
Tesis de Licenciatura	El anime como una alternativa en la formación de valores en la población del D.F. entre los 15 a 17 años.	Bianca Patricia Sánchez Blanco & Rubí Molina Olguín	2016
Tesina de Licenciatura	El anime y su posible uso como material didáctico en la educación informal.	Lucy Reyes Carreón	2016
Tesis de doctorado	El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad.	Alba G. Torrents	2017
Tesis de Licenciatura	Globalización animada. Latinización del anime	Mayela Clemencia Gómez	2018

	japonés y su asimilación en México	Torres	
Trabajo de investigación/ traducción	Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga: Los casos de La espada del inmortal, GALSI, Vidas étlicas y Ranma ½	Silvia Ruiz Pi	2013
Tesis de Doctorado	Animación Japonesa: análisis de series de animes actuales	Antonio Horno López	2013

Fuente: Diseño propio

Como se puede apreciar, el contenido del cuadro muestra diferentes perspectivas disciplinarias como son: educativas, sociales, etc.

Como se puede apreciar en la lista, la mayoría de títulos trata sobre el impacto en la sociedad, pero ningún título menciona algo relacionado con la música, esta es una de las razones por la cuales este proyecto es de gran importancia, ya que se está incursionando en un campo poco explorado, con este trabajo se podrían abrir nuevos horizontes en cuanto al tema del anime como de las partituras y documentos sonoros, para reafirmar esto me apoyo de la información de Yebenes:

La animación y la música han sufrido generalmente un alto grado de olvido por parte de muchos, representando ambas manifestaciones un papel en nuestra sociedad como artes infravaloradas y excluidas, y que normalmente incluimos en el amplio *big bang* del *hobby* personal, cuando algunos no encuentran la materia de estudio donde instalar dichas disciplinas. Sin embargo, estas “aficiones” para algunos inexpertos, sistemas de producción cultural, social, económico y artístico, para otros más hábiles, en definitiva, una profesión, son objetos de estudio y de investigación necesarios para la comunidad científica y evidentemente para el desarrollo óptimo de cualquier sociedad. Por ello, existe la necesidad urgente de unión de estos dos campos artísticos, recopilando una información dispersa y en muchos momentos ilusoria, que nos lleva a entender cómo se configura y estructura la banda sonora de una obra audiovisual animada. (2007, p.1).

3.4. Música

A la música de anime se le denomina “anison”, de acuerdo con Zeyla Luna (2017) el anison es un género musical, cuya palabra proviene de la contracción de las palabras “anime” y “song”, el cual quiere decir “canción de anime”, así se le denomina a la industria musical japonesa que se encarga de crear el opening (apertura) y ending (cierre) en los animes, se vincula estrechamente con el J-Pop y J-Rock. Este género musical se está volviendo popular entre niños y jóvenes del mundo. De acuerdo con una nota de International Press, (Portal de información sobre Japón en español) Akihabara Mogra organiza entre cuatro y seis eventos a la semana con música de anime, de J-pop y videojuegos. Sus principales clientes son veinteañeros y treintañeros.

No es raro ver extranjeros entre el público de la disco gracias a que el anime y la música pop nipona tienen cada vez más fans en el exterior. Por ello, este tipo de establecimientos podrían convertirse en fuentes de atracción turística.

Pese a que el mercado musical cayó el año pasado en Japón (las ventas se contrajeron un 10 % a 293.400 millones de yenes o 2.860 millones de dólares), el segmento del anison marchó a contracorriente (fue el único), creciendo un 7 %, gracias a la popularidad de animes como “Shingeki no Kyojin”.

Ken Hanano, alto ejecutivo de la cadena de tiendas de música Tower Records, atribuye la creciente popularidad del anison al número cada vez mayor de DJ e ídolos de música pop que tocan o interpretan canciones de anime; al mismo tiempo, resalta que los actores de voz de anime están lanzando CD de música. (ipcdigital). (International Press, 2014)

El anison es una gran oportunidad para entrar al medio para las bandas musicales, así como para los solistas e incluso los actores de voz (seiyū) del anime, estos pueden desarrollar una carrera musical importante si el raking del anime al cual interpretaron es muy alto. La mayoría de las empresas dedicadas a la animación en Japón están relacionadas con la industria musical de Japón “...no es de extrañar que una productora tenga su grupo de cantantes o bandas preferidas. Todo está relacionado en la industria del anime, desde el manga, la novela, la mercancía, los eventos y por su puesto la música”. (Retornoanime, 2016), después de todo la creación de un anime es el resultado de la alianza de varias compañías conformadas por productores, patrocinadores etc.

Este género es muy popular también de manera internacional, como prueba de ello están los diversos conciertos en lugares como Chile, España, México, Costa Rica, Estados Unidos, Perú etc., la mayoría de veces en eventos dedicados al mundo del anime, manga y videojuegos o festivales japoneses.

Existen estaciones de radio vía online las cuales administran fans exclusivamente dedicadas al anison, entre ellas tenemos: Wave Anime Radio, Anime Nexus, AnimeNfo Radio, Yggdrasil Radio, Extreme Anime Radio, Anison FM, Anime Obsesion,, Ronin Radio, BaKaRadio Anime Radio Online 24 HR, Radio-Anime, RadioAnimati, Radio Forever Anime, R/a/dio etc.

Por otra parte, las bandas sonoras juegan un papel muy importante en la música incidental, ya que se adaptan a la situación de las escenas y crean en los espectadores una reacción emocional, la cual puede dejar una fuerte impresión, todo depende de cómo se efectuó la banda sonora, sin duda los animes más populares se destacan por esta cuestión. “La música en el cine no es un añadido gratuito en la pantalla. Forma parte del todo final y es un elemento fundamental dentro de la

concepción de la obra. Como elemento irremplazable desempeña un papel que toca varios puntos de la creación artística, desde el mecanismo cinematográfico hasta la profundidad conceptual.” (Fraile Prieto, 2004, p. 6). La cita anterior refiere a la música en el cine pero, recordemos que el anime es la animación de Japón y la animación es una categoría del cine.

Sumado a esto, existen álbumes de música inspirados en ciertos animes, como es el caso de *Mirai Nikki*, donde el original soundtarck consta de 9 volúmenes más 2 vols., inspirados en la serie, pero estos suelen ser muy pocos y no se producen en todas las series.

En resumen, tenemos que la banda sonora suele ser llamada OST como abreviación de *Original Soundtrack*. Esta puede estar compuesta de:

- Opening (apertura)
- Ending (clausura)
- Soundtrack (Banda sonora)

A esta lista le podemos sumar:

- Anime-inspired

3.5. PARTITURAS EN EL CONTEXTO DEL ANIME

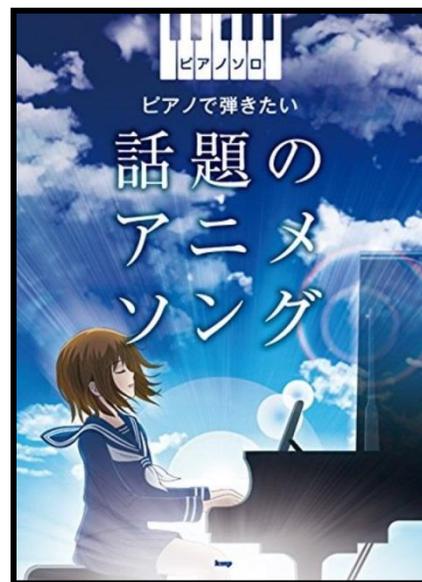
Actualmente existen 2 formas de obtener partituras de anime, por un lado tenemos las partituras originales que se venden en compendios de manera física en tiendas especializadas o más comúnmente, comprarlas en plataformas como ebay, amazon etc., también se obtienen de manera gratuita a través de páginas web que se dedican a compartir el trabajo original de los compositores sin ninguna clase de remuneración a estos, por supuesto que con esta clase de actos se violan los derechos de autor, para no cometer este tipo de delitos podemos encontrar partituras arregladas por otras personas, el sonido no será idéntico al original pero si muy parecido y es posible encontrarlas con un bagaje más amplio de instrumentos musicales, estas últimas pueden tener un costo o ser gratuitas.

Figura 12



Fuente: ebay

Figura 13



Fuente: ebay

4. Creación de una biblioteca digital de partituras de anime (BDP-ANIME)

Finalmente, en este último capítulo, se procede a la elaboración de una biblioteca digital de partituras de anime a través de la selección del software para su diseño tomando en cuenta las características de este proyecto, tales como son: una biblioteca digital, recursos de la web, economía, etc., posteriormente se procede la sistematización de datos obtenidos de blogs en la web de partituras de anime, los cuales dependerán del tipo de software elegido y de los datos proporcionados por las partituras en cuestión, finalmente se presenta el modelo de biblioteca digital de partituras de anime, mostrando el resultado final, el cual estaría disponible para el usuario.

4.1. Elección del software para el diseño de una BDP-ANIME

Para poder seleccionar el software más adecuado, es necesario saber primero las características de las partituras, donde, en la primera página muestra los datos que se pueden usar para su recuperación, tales como se pueden observar en las siguientes figuras (14,15 y 16):

Figura 14

Fairy Tale Main Theme

Adagio

The musical score is titled "Fairy Tale Main Theme" and is marked "Adagio". It is written in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). The score is divided into three systems, each featuring a Bb Clarinet part and a Piano accompaniment. The first system shows the Bb Clarinet playing a melodic line and the Piano providing a simple harmonic accompaniment. The second and third systems continue the piece, with the Piano accompaniment becoming more active in the third system.

Fuente: Anime Sheet Music+

Full Metal Alchemist - Bratja

www.PianoSquall.com

♩ = 150

Composed by Michiru Oshima
Arranged by Michael Gluck and Vic Mignogna

Piano

The image displays a piano score for the piece 'Full Metal Alchemist - Bratja'. It consists of four systems of music, each with a treble and bass clef staff. The tempo is marked as quarter note = 150. The score includes measure numbers 5, 11, and 17. The first system (measures 1-4) features a steady eighth-note bass line and chords in the right hand. The second system (measures 5-8) introduces a more complex bass line with sixteenth notes and a repeat sign. The third system (measures 9-12) continues the bass line with sixteenth notes and adds more melodic movement in the right hand. The fourth system (measures 13-16) concludes with a first ending bracket over the final two measures.

Fuente: Piano Squall

Figura 16

InuYasha- Taijiya (Sango's Theme)

Kaoru Wada (Transcribed by Ilana-san)

The image displays a musical score for the theme 'InuYasha- Taijiya (Sango's Theme)'. The score is written on five staves of music, all in treble clef. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, often beamed together, and includes various rests and phrasing slurs. The piece concludes with a double bar line at the end of the fifth staff.

Fuente: B Flat Heaven

Como podemos observar, las figuras 14,15 y 16 son las primeras páginas de partituras tomadas de diferentes blogs o páginas webs, en las cuales podemos recuperar la siguiente información: nombre del tema, del compositor del arreglista, paginación y en algunos otros casos, el nombre del anime del cual proviene el tema y tipo de partitura, esta última información también es posible visualizarla en la página web o blog. No todas las partituras contienen esta información, en caso de no tenerla se tendrá que buscar en la web para a completar dicha información.

Ahora, con respecto a los softwares que se pueden utilizar para configurar una biblioteca digital, a continuación se revisan tres en particular, cabe mencionar que en el apartado 2.6. Software para integración de bibliotecas digitales se hizo mención de una lista de softwares libres y propietarios; en este proyecto no se cuenta con recursos económicos por lo que se opta por usar un software libre, el cual también nos permitirá modificarlo de acuerdo con las necesidades. Entre los softwares libres para bibliotecas digitales que podrían ser aptos para este proyecto tenemos los siguientes: Greenstone, Omeka y Kalibre,

Greenstone

Figura 17



Fuente: Greenstone.org

De acuerdo con la guía del usuario del manual de greenstone (2006) Greenstone es un conjunto de programas y aplicaciones de software especialmente diseñados para la creación y difusión de colecciones documentales digitales, el cual le ofrece una nueva forma de organizar la información y publicarla en Internet o CD-ROM. Greenstone ha sido elaborado como parte del proyecto de Biblioteca Digital de Nueva Zelanda de la Universidad de Waikato y actualmente es desarrollado y

distribuido en colaboración con la UNESCO y la ONG Human. Es un software de código abierto disponible en <http://greenstone.org> bajo los términos y condiciones de la Licencia Pública General de GNU.

Las colecciones que uno puede crear en este software pueden ser de tipo pdf. doc. txt. etc., así como trabajar con imágenes, videos y sonidos e incluso agregar URLs para dirigirse a recursos que se encuentran disponibles en la web. Otra de sus características importantes es la importación y/o asignación de metadatos, de manera manual o automática. Como ejemplos de bibliotecas digitales desarrolladas con este software tenemos el cuadro no. 10,

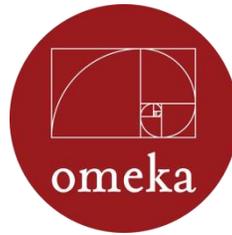
Cuadro 10

Proyecto	URL
AREU Library Catalogue	http://puka.cs.waikato.ac.nz/cgi-bin/library?a=p&p=about&c=areu
Agricultural Technology Transfer Society (ATTS)	http://www.sudanatts.org/library.cgi
Bolsa de Cereales	http://bibliotecadigital.bolsadecereales.com.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi
WRLC Libraries Digital and Special Collections	https://www.aladin.wrlc.org/dl/
Local online history	http://www.localhistoryonline.org.nz/cgi-bin/PU
Bibliothèque Numérique Caraïbe Amazonie Plateau des Guyanes Patrimoine	http://www.manioc.org/
Digital Bodleian	https://digital.bodleian.ox.ac.uk/
Papers past	https://paperspast.natlib.govt.nz/
Sudan Open Archive	https://www.sudanarchive.net/
The Lincoln Archives Digital Project	http://www.lincolnarchives.org/
Universidad Católica Argentina	http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi

Fuente: *Grenstone Digital Software Library*, 2015

Omeka

Figura 18



Fuente: omeka.org

De acuerdo con Rubén Alcaraz Martínez (2012) Omeka es una plataforma de publicación web libre, flexible y de código abierto, pensada en mostrar colecciones y exposiciones de bibliotecas, archivos, museos y cualquier otro tipo de centro. Se trata de un proyecto del Roy Rosenzweig Center for History and New Media, responsables también del gestor bibliográfico Zotero.

Características generales de Omeka

Para sus administradores

- Software libre y de código abierto.
- Gratuito.
- Pensado para la publicación de colecciones y exposiciones digitales de bibliotecas, archivos, museos, escuelas (recursos didácticos), portales culturales, etc.
- Instalación en 5 minutos (entorno PHP-MySQL).
- Curva de aprendizaje baja.
- Pensado para usuarios no necesariamente expertos en el manejo de las TIC. Prioriza el contenido del sitio a largas horas de programación y configuración.
- Basado en estándares internacionalmente aceptados (Dublin Core, W3C, accesibilidad web...)
- Extensible, escalable y flexible (Zend Framework, APIs documentadas y módulos desarrollados por la comunidad).
- Personalizable. Sistema de plantillas como los de WordPress, Joomla! o Drupal.

- Permite gestionar repositorios con grandes cantidades de objetos digitales (más de 100.000). Las limitaciones las pone nuestro propio servidor.
- Interoperable (OAI-PMH).
- Importación y migración de datos: OAI-PMH, CSV, EAD y Zotero.
- Sistemas de difusión del contenido: Atom, DCMES-XML, JSON y RSS2.
- Aplicación web accesible desde cualquier ordenador o dispositivo móvil con conexión a Internet.
- Comunidad que va en aumento. Soporte técnico y documentación (videotutoriales, foros, listas de discusión para desarrolladores...).
- Capacidad para gestionar y almacenar todo tipo de archivos: PDF, .ppt, .doc, .xml, .html, .mp3, .mp4, .divx, .gif, .tif, .jpeg...
- Capacidad para asociar más de un archivo a cada objeto digital.
- Organización de objetos digitales en colecciones (categorización).
- Etiquetaje de objetos digitales y exposiciones (sin límite de etiquetas).
- Creación y uso de lenguajes controlados o uso de los Library of Congress Subject Headings.
- Creación y gestión de exposiciones virtuales combinando objetos digitales del repositorio con páginas estáticas que incluyen los textos de la exposición. Cada elemento puede ser utilizado en tantas exposiciones como sea necesario.

Para los visitantes

- Múltiples puntos de acceso para acceder a los contenidos del repositorio: mediante el motor de búsqueda, mediante la lista de objetos del repositorio, por colecciones, a través de las exposiciones, las nubes de etiquetas, Geolocalización.
- Búsquedas avanzadas en cualquiera de los campos del esquema de metadatos Dublin Core y en las etiquetas; con límites por colección, tipo de documento, etc.
- Posibilidad de contribuir en el repositorio con comentarios o subiendo archivos.
- Posibilidad de suscribirse a los contenidos mediante feeds RSS o Atom.

- Personalización mediante el plugin MyOmeka.
- Integración con Zotero.
- Compartir y marcar contenidos.

Calibre

Figura 19



Fuente: calibre-ebook.com

De acuerdo con el manual del usuario versión 3.39.1 de Kovid Goyal (2019) Calibre es un gestor de biblioteca de libros electrónicos. Con calibre puede leer, convertir y catalogar libros electrónicos en la mayoría de los principales formatos. También puede comunicarse con muchos dispositivos de lectura de libros electrónicos. Puede obtener metadatos para los libros de Internet. Puede descargar periódicos y convertirlos en libros electrónicos para una lectura más cómoda. Es multiplataforma, funciona en Linux, Windows y macOS.

Ventajas del programa:

Organización automática de la biblioteca digital: Cada vez que se incluye o importa un libro digital, es necesario especificar algunos datos del mismo como son: Título, Autor, Editorial, Etiqueta, (Esta última muy importante ya que nos permitirá clasificar los libros por tema: Teología dogmática, Liturgia, Apologética, Novela, etc.) y algunos otros como ISBN, Valoración, etc.. Ya con esta información el programa copia el libro a su base de datos, la cual no es sino un conjunto de carpetas bien ordenadas que gestiona de manera automática.

Posibilidad de añadir nuevas columnas: También permite añadir columnas adicionales para que podamos incluir por libro la información que queramos que no haya sido contemplada. (Yo hasta el momento no he necesitado agregarle nada).

Facilidad a la hora de hacer búsquedas: Ya una vez organizados los libros por autor, título, título o categoría se pueden hacer búsquedas por cualquiera de las distintas clasificaciones.

Posibilidad de instalarlo en idioma español: Lo cual lo hace mucho más amigable para los lectores de habla hispana.

Integración con los distintos lectores digitales: Si no se desea leer desde la computadora y se puede adquirir algún lector digital (iPod/iPad, Kindle, Archos, Sony Reader, etc.) el programa permite hacer la transferencia de forma inalámbrica desde la PC al dispositivo por medio de Wi-Fi.

Convertor entre formatos digitales: Añadido a lo anterior, también permite hacer la conversión entre distintos formatos digitales para adaptarlos al lector que tengamos. Así, si contamos con un conjunto de libros en formato PDF pero queremos convertirlos a EPUB (Formato para iPod/iPad) el programa permite hacer la conversión en lote, sin tener que hacerlo uno a uno. (Aunque generalmente estos lectores permiten leer varios formatos inclusive si se le instala la utilidad correspondiente)

Integrado visor de libros: Pero si no contamos con un lector sino que deseamos leer desde la PC, también tiene un completo visor de libros que soporta la mayoría de formatos disponibles en el mercado.

Descarga de RSS: El programa también permite gestionar la suscripción a distintos sistemas de noticias RSS en su mayoría también gratuitos, en el cual podremos tener actualizados en forma de libros digitales el contenido de los principales diarios de cualquier parte del mundo. También podemos por medio de Google Reader almacenar el contenido de nuestros blogs preferidos marcados para seguimiento.

Facilidad de respaldo: Basta copiar la carpeta donde está la base de datos, copiarla a algún dispositivo de respaldo, o incluso copiarla a otra computadora donde esté el programa. Allí solo se configura la ruta de la base de datos para acceder.

(Arraíz, J. M., 2010)

Para elegir un software, Lucy A. Tedd en su libro *Introducción a los sistemas automatizados de bibliotecas*, en el capítulo 3 Programas, menciona los siguientes puntos a considerar divididos en cuatro categorías: generales (cuadro 11). técnicas (cuadro 12), servicio (cuadro 13) y legales (cuadro 14).

Cuadro 11

PRINCIPIOS GENERALES			
	<i>Greenstone</i>	<i>Omeka</i>	<i>Calibre</i>
¿El programa es utilizado por otras bibliotecas y centros de documentación?	Si	Si	Si
¿Cuánto cuesta el programa?	Es 100% gratuito	Tiene 2 versiones, el software es gratuito pero en su página web tienen planes con diferentes costos.	Es 100% gratuito pero recibe donaciones.
¿Quién realizó los programas?	Ha sido producido por el Proyecto Biblioteca Digital de Nueva Zelanda con sede en la Universidad de Waikato y ha sido desarrollado y distribuido en colaboración con la UNESCO y la ONG de Información para el Desarrollo Humano con	Desarrollado por el Roy Rosenzweig Center for History and New Media de la Universidad George Mason responsables también del gestor bibliográfico Zotero.	Kovid Goyal

	sede en Amberes, Bélgica		
¿Quién distribuye el sistema?	Sus creadores a través de su página web	Sus creadores a través de su página web	Sus creadores a través de su página web
¿Puede el sistema llevar a cabo aplicaciones necesarias en un plazo razonable?	Si	Si	Si

Cuadro 12

PRINCIPIOS TÉCNICOS			
	Greenstone	Omeka	Calibre
Lenguajes. ¿Están disponibles los programas en el lenguaje o versión correspondiente al ordenador que se va a utilizar?	Si	Si	Si, está programado en los lenguajes Python y C, usa la biblioteca Qt de Nokia y es multiplataforma, siendo compatible con los tres principales sistemas operativos, GNU/Linux, Mac OS X y Microsoft Windows, además de una versión como aplicación portátil.
Sistema operativo. El sistema operativo que requiere el programa ¿Funciona en la computadora que se va a utilizar Mac y PC?	Si	Si	Si
Configuración del equipo. ¿Requieren los programas una configuración mínima del equipo, por ejemplo la capacidad mínima de memoria?	Si	Si	Si

Otro programa. ¿Los programas necesitan para poder ser utilizados de otros tales cómo programas de ordenación, de edición o de tratamiento de textos?	Si, incluye algunos en la instalación pero si podría necesitar de otros para efectos de su modificación	Si, incluye algunos en la instalación pero si podría necesitar de otros para efectos de su modificación	Si, incluye algunos en la instalación pero si podría necesitar de otros para efectos de su modificación
Límite de almacenamiento de datos ¿Cuáles son los límites en número de registros, tamaño de fichero, número de campos etc.?	Sólo limitado por la capacidad de nuestro Servidor	Sólo limitado por la capacidad de nuestro Servidor	Sólo limitado por la capacidad de nuestro Servidor
Facilidad de uso. ¿El programa está diseñado para poder ser utilizado por un no-programador o requiere conocimientos especializados?	El programa es fácil de usar para cualquier persona, pero es necesario tener algunos conocimientos de programador	Pensado para usuarios no necesariamente expertos en el manejo de las TIC.	El programa en si es fácil de usar para cualquier persona, pero para las modificaciones que pudieran surgir, es necesario tener algunos conocimientos de programador
Formato en el que se distribuye el paquete.	Dublin Core	Dublin Core	Dublin Core

Cuadro 13

PRINCIPIOS RELACIONADOS CON EL SERVICIO			
	<i>Greenstone</i>	<i>Omeka</i>	<i>Calibre</i>
¿Qué documentación se ofrece?	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guía del usuario ❖ Guía de la instalación ❖ Guía del desarrollador ❖ Del papel a la colección 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Manual de usuario ❖ Qué hay de nuevo en Omeka ❖ Tutoriales ❖ Referencia ❖ Ayudando con la documentación 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Manual de usuario

	❖ Dentro de las colecciones de Greenstone		
¿El fabricante o distribuidor proporciona algún servicio en la puesta en marcha del sistema?	El responsable del mantenimiento es el propio usuario	El responsable del mantenimiento es el propio usuario	El responsable del mantenimiento es el propio usuario
c) ¿Se proporciona formación en el uso de los programas?	Si, a través de manuales en su página web	Si, a través de manuales y tutoriales en su página web	Si, a través de manuales y tutoriales en su página web
¿Cómo se consiguen modificaciones del sistema?	Las actualizaciones se hacen manualmente	Las actualizaciones del sistema, temas y plugins se han de hacer manualmente	Las actualizaciones se hacen manualmente
¿Cómo se consiguen las futuras versiones del programa?	A través de su página web, con nuevas versiones del software	A través de su página web, con nuevas versiones del software	A través de su página web, con nuevas versiones del software
¿Existe un club de usuarios?	Si, a través de una wiki	Si, a través de un foro	Si, a través de un foro

Cuadro 14

PRINCIPIOS LEGALES			
	<i>Greenstone</i>	<i>Omeka</i>	<i>Calibre</i>
¿Existe garantía?	No aplica	No aplica	No aplica
¿El asesor jurídico de su organismo aprueba el contrato?	No aplica	No aplica	No aplica

4.2. Sistematización de datos obtenidos de blogs en la web de partituras de anime

Para la sistematización se eligió usar el software libre llamado omeka classic, al ser de código abierto nos es conveniente para este proyecto.

Requerimientos mínimos:

Servidor HTTP Apache	PHP 5.2.4 o superior
Base de datos MySQL 5.0 o superior	ImageMagick

4.2.1 Descarga de softwares

Es necesario descargar 3 programas que nos ayudaran a la correcta instalación y uso del programa Omeka que son: Omeka Clasicc, XAMPP y ImageMagick

- 1) Por problemas de compatibilidad, se tuvo que usar omeka versión 2.1.4 y no la última versión (2.7), ya que no es compatible con la última versión de ImageMagick. Link: <https://www.dropbox.com/s/jpo30y8ilazzwt9/omeka-2.1.4.zip?dl=0>
- 2) Descargar XAMPP, este programa nos permitirá tener Apache y MySQL en la computadora. Link: <https://www.dropbox.com/s/tbo1ol6tg5qmkuq/xampp-1-8-3-es-en-fr-de-it-cn-jp-ru-pl-tr-win.exe?dl=0>
- 3) Descargar ImageMagick el cual es “un conjunto de utilidades de código abierto capaces de mostrar, manipular y convertir o transformar todo tipo de formatos de imagen. Omeka utiliza esta aplicación para la creación de los derivados de cada una de las imágenes que ingresamos en el repositorio. Es decir, para la generación de los diferentes tipos de miniaturas que podemos ver tanto en la administración del sistema, como en la parte pública.” (Alcaraz Rubén, 2014). Para poder usarlo en omeka, es necesario descargar un instalador y un complemento el cual dependerán del equipo que estemos usando.

Link del instalador: <https://www.dropbox.com/s/hmvuyv4z0qx9tkl/ImageMagick-6.7.5-5-Q16-windows-dll.exe?dl=0>

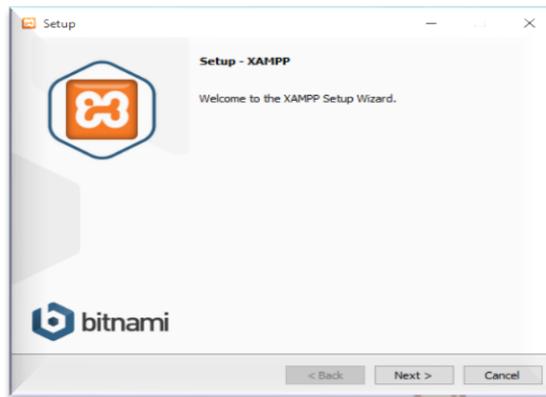
Link del complemento: https://www.dropbox.com/s/j5nf1f5z3tj1ltr/php_imagick-3.1.0-5.5-ts-vc11-x86.zip?dl=0

4.2.2 Instalación

A continuación, se muestran los pasos de la instalación, pero también los pueden ver en video en la siguiente liga: <https://www.youtube.com/watch?v=0qimh1Xr-pl>

Primero instalamos XAMPP:

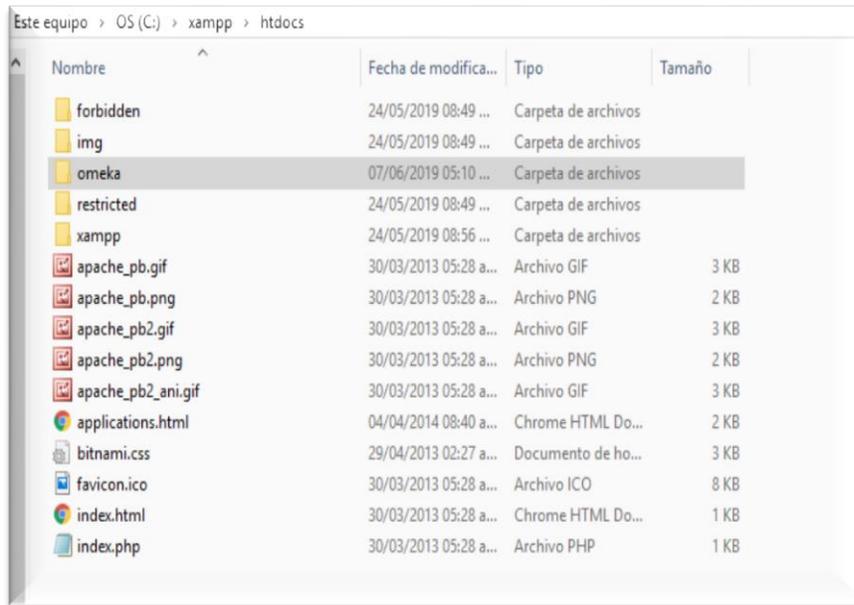
Figura 20



Fuente: Captura de pantalla

Posteriormente a la instalación, accedemos a la carpeta de XAMPP que se encuentra en el disco local C, buscamos la carpeta llamada “htdocs” y pegamos adentro de esa carpeta la carpeta de Omeka que descargamos previamente.

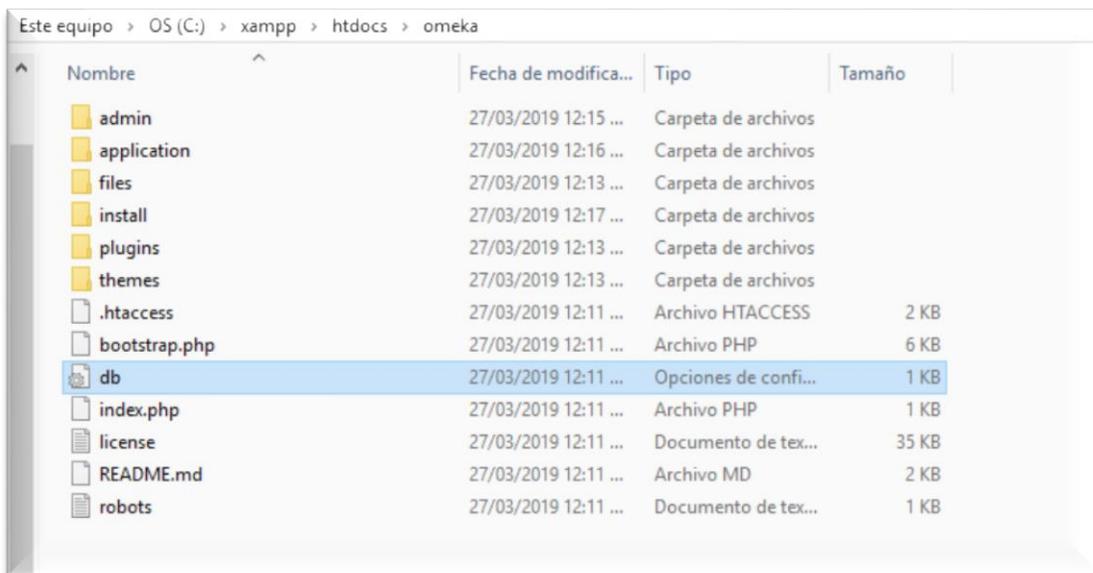
Figura 21



Fuente: Captura de pantalla

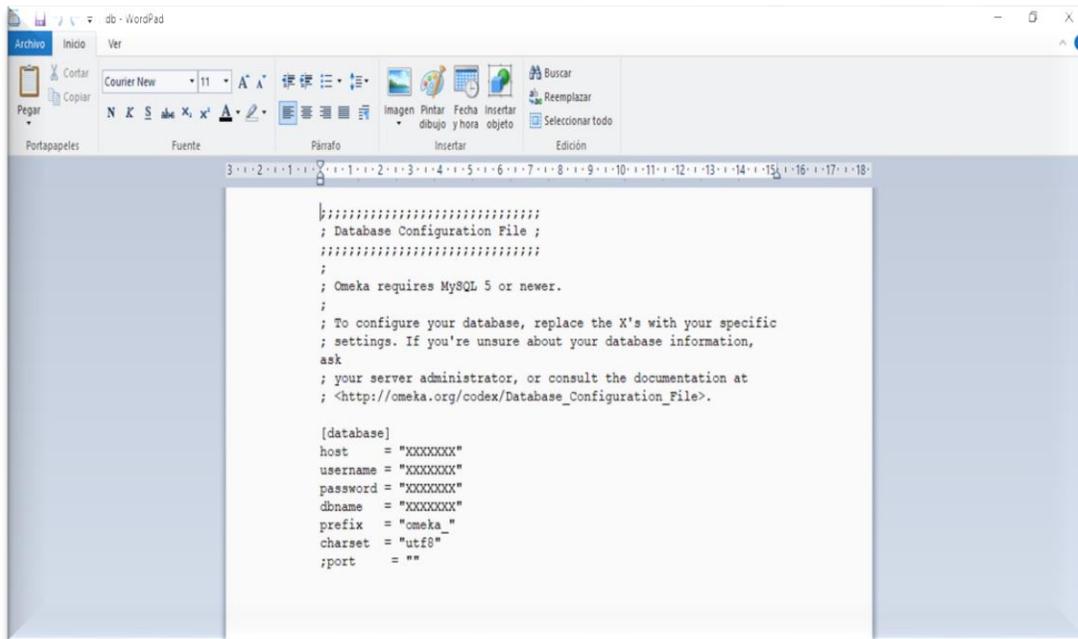
Entramos a la carpeta de Omeka que acabamos de copiar y abrimos el archivo “db” con WordPad

Figura 22



Fuente: Captura de pantalla

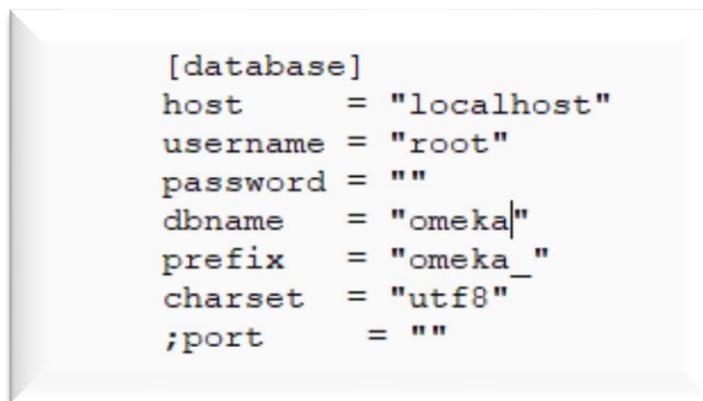
Figura 23



Fuente: Captura de pantalla

Debemos de reemplazar las “XXX” por lo siguiente:

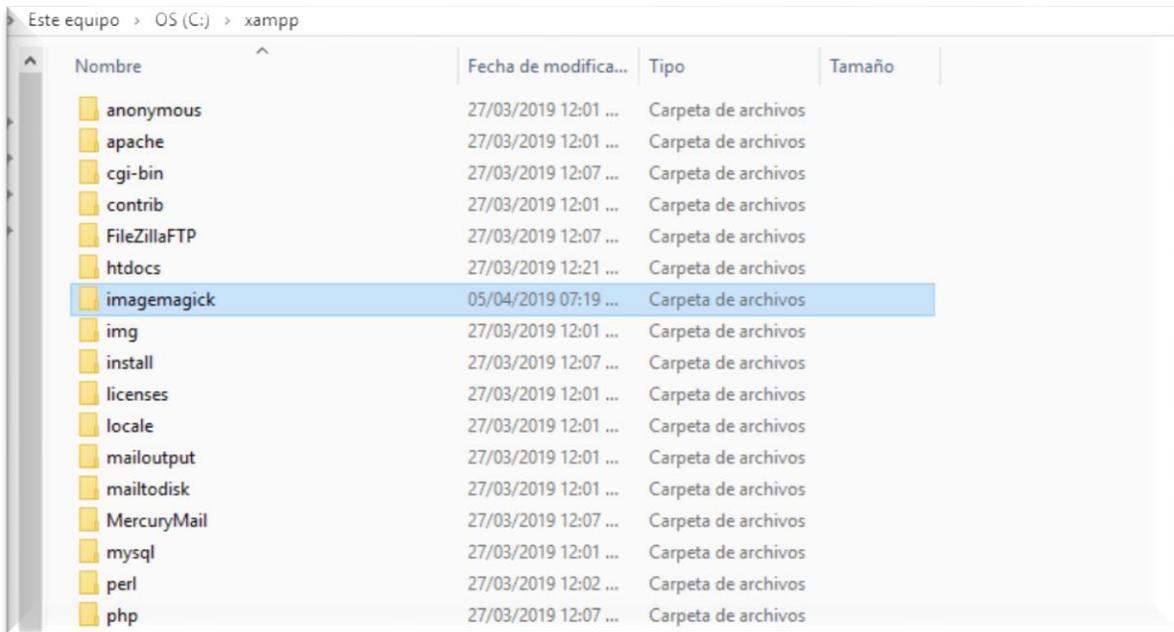
Figura 24



Fuente: Captura de pantalla

Y guardamos cambios. Después Instalamos Imagemagick, pero dentro de la carpeta de XAMPP, cuando se esté instalando dará una opción de donde guardar la instalación y escogemos la carpeta de XAMPP que se encuentra en el disco local C.

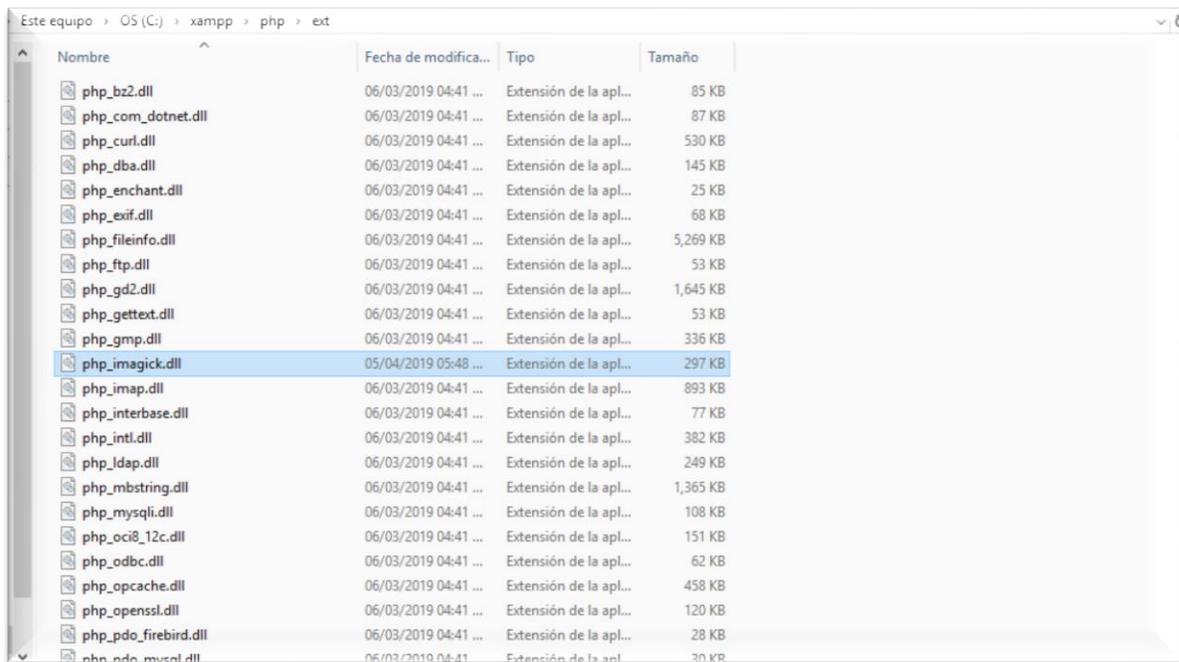
Figura 25



Fuente: Captura de pantalla

Al terminar de instalar el programa, copiamos y pegamos el complemento ya descomprimido de la carpeta en Disco local C/xampp/php/ext

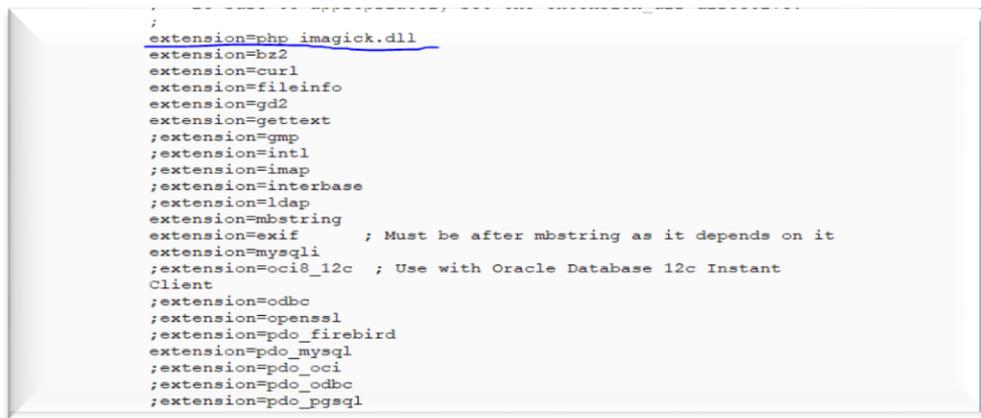
Figura 26



Fuente: Captura de pantalla

De este mismo complemento, copiamos el nombre y abrimos el archivo llamado “php.ini” que se encuentra en disco local C:\xampp\php y abrimos con WordPad, buscamos donde están todas las extensiones, escribimos “extensión= Nombre de nuestra extensión que copiamos previamente” y guardamos cambios.

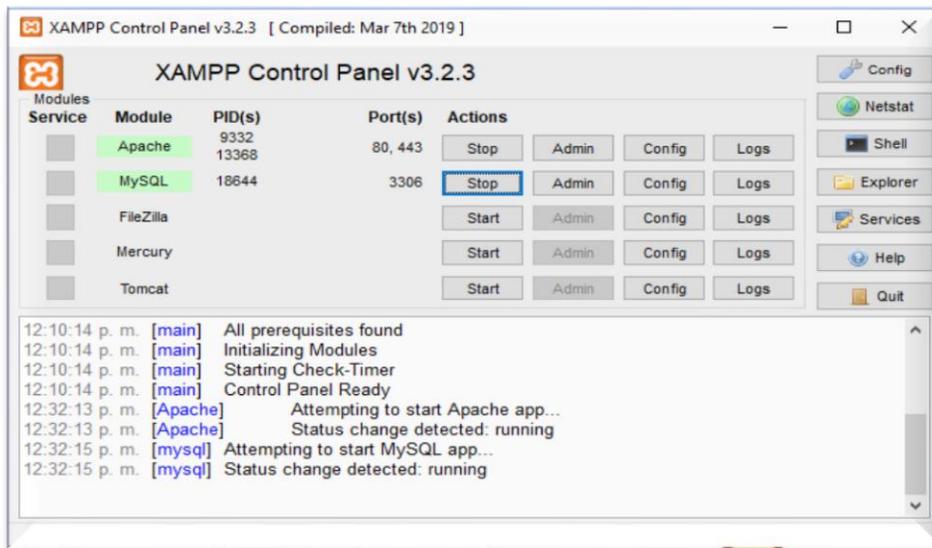
Figura 27



Fuente: Captura de pantalla

Regresamos con XAMPP y le damos inicial en Apache y MySQL. Cada vez que queramos usar omeka, es necesario realizar este paso.

Figura 28



Fuente: Captura de pantalla

Abrimos nuestro navegador y escribimos "localhost", nos aparecerá la siguiente pantalla:

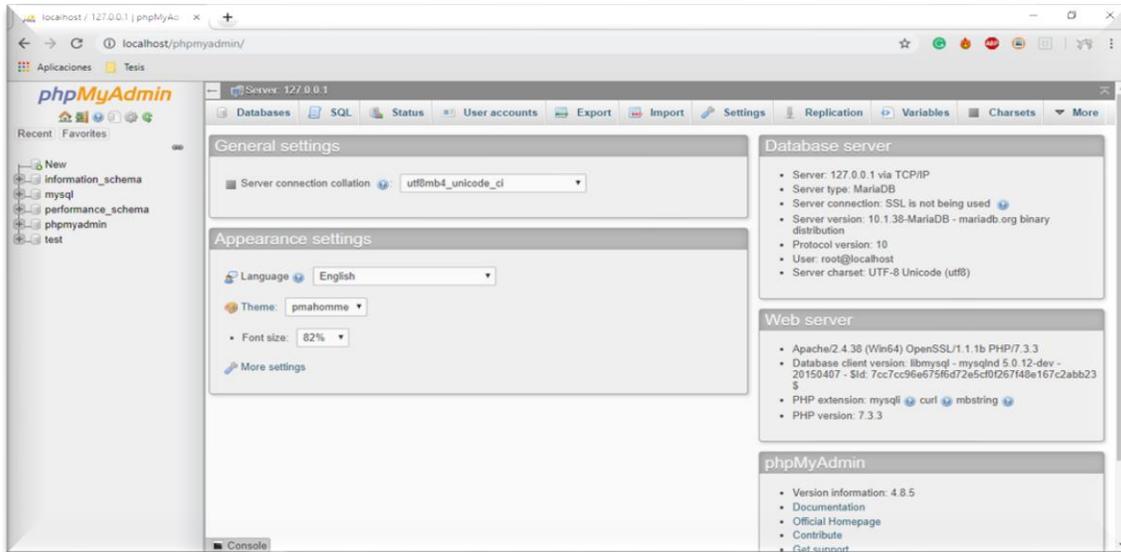
Figura 29



Fuente: Captura de pantalla

Damos click en “phpMyAdmin” que nos mostrara la siguiente pantalla:

Figura 30

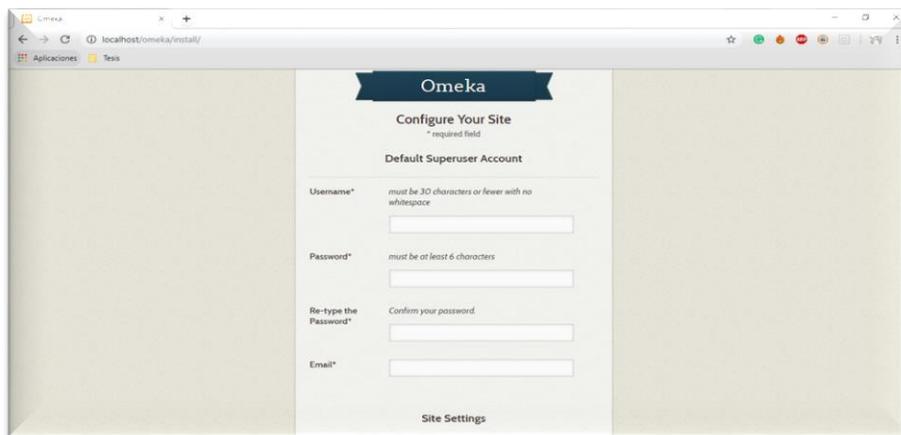


Fuente: Captura de pantalla

Seleccionamos “Databases”, escribimos “omeka” y seleccionamos “utf8_general_ci”, le damos click en crear y esta será nuestra primera base de datos.

Regresamos al navegador y escribimos “localhost/omeka”, nos aparecerá un formulario que debemos de llenar:

Figura 31



Fuente: Captura de pantalla

Algunos datos pueden ser modificados después, donde dice “Ruta del directorio de Imagemagick” escribimos la ruta en la cual se encuentra instalado nuestro programa, en este caso es C:\xampp\imagemagick. Al dar continuar nos aparecerán dos opciones “Public Site” y “Admin Dashboard”, seleccionamos esta última opción, a continuación, nos aparecerá la siguiente ventana que debemos de llenar con los datos anteriormente escritos:

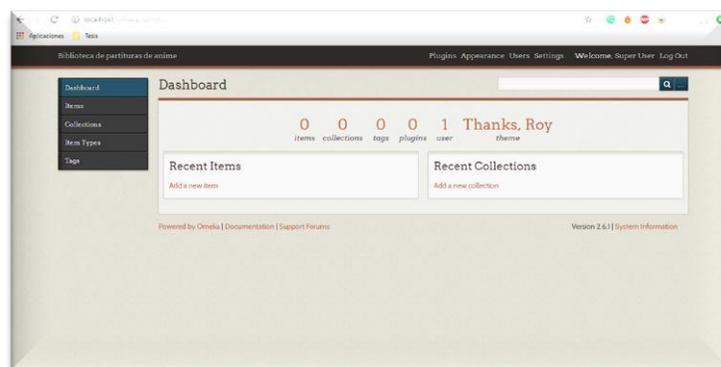
Figura 32



Fuente: Captura de pantalla

Al iniciar sesión nos mostrara la siguiente ventana:

Figura 33

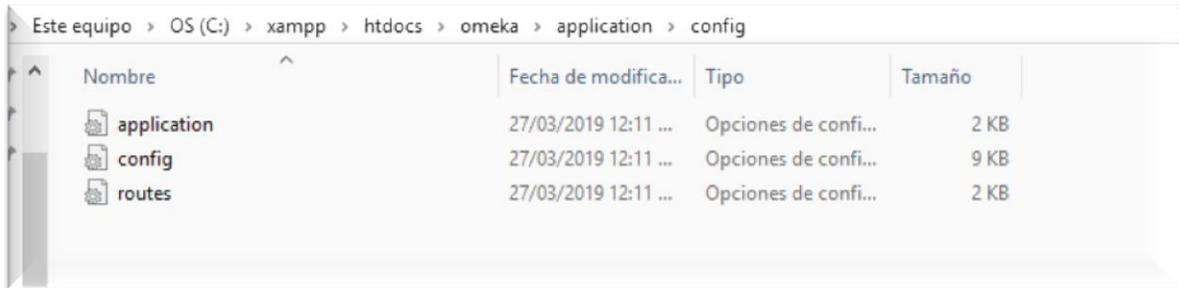


Fuente: Captura de pantalla

Por defecto esta página se encuentra en inglés, para cambiar el lenguaje a español debemos de entrar a la carpeta de XAMPP que se encuentra en el disco local C, entramos al archivo llamado

“htdocs”, entramos a la carpeta de “omeka”, entramos a la carpeta “application”, entramos a la carpeta de “config” y abriremos el archivo llamado “config” con WordPad.

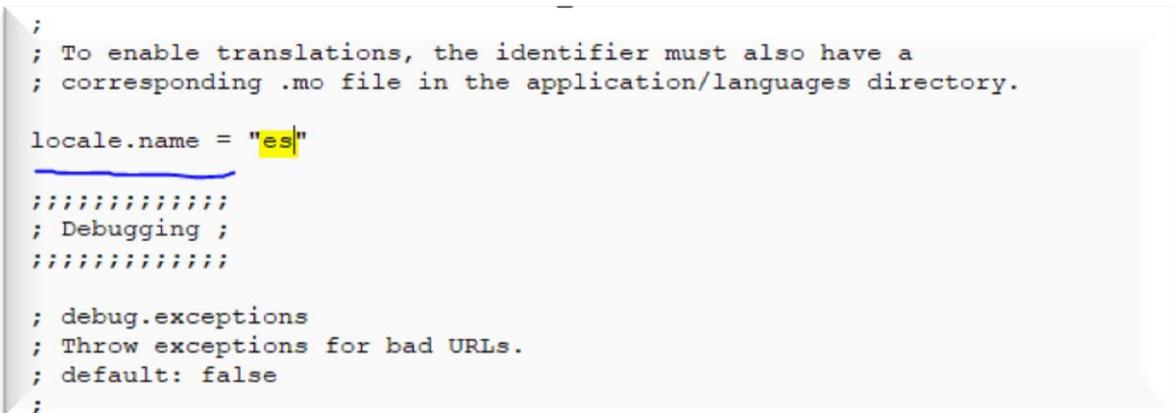
Figura 34



Fuente: Captura de pantalla

Buscamos la parte que diga `locale.name = ""` y dentro de las comillas escribimos “es” que son las iniciales de nuestro lenguaje, guardamos cambios y cerramos WordPad

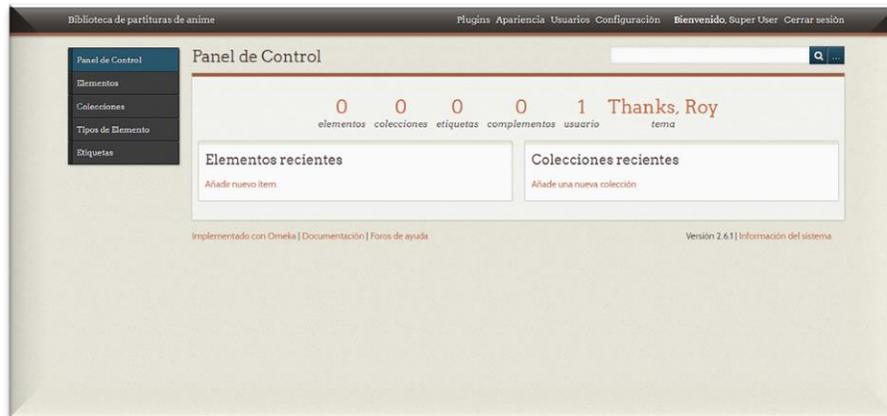
Figura 35



Fuente: Captura de pantalla

Actualizamos nuestra página y ya nos aparecerá en español

Figura 36



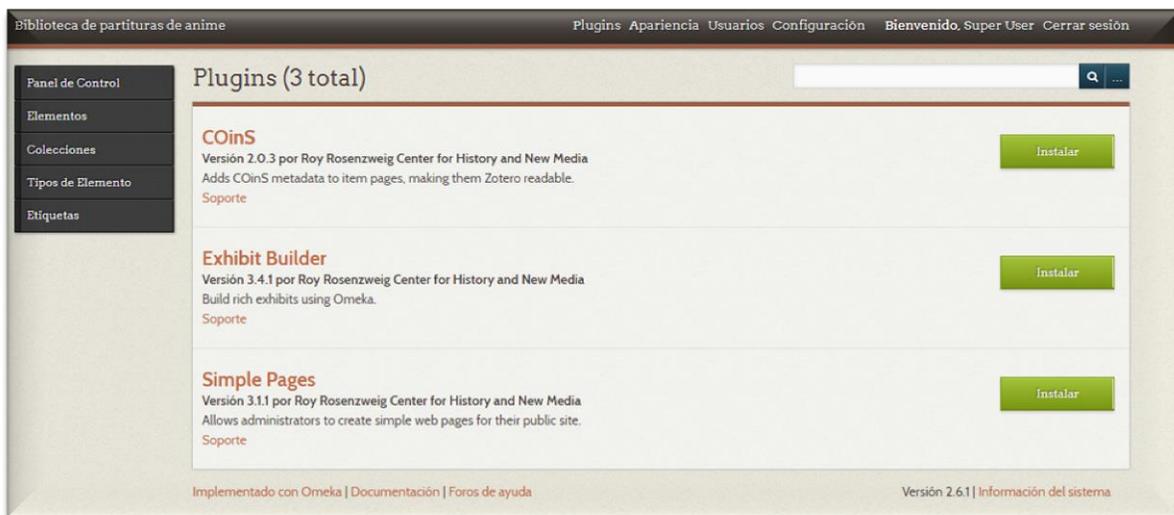
Fuente: Captura de pantalla

Tal como podemos observar, en la página principal del administrador, en la parte superior hay una barra que dice plugins, apariencia, usuarios, bienvenido, super user y cerrar sesión.

Plugins

Por defecto nos da tres opciones que podemos instalar o no de acuerdo a nuestras necesidades, en nuestro caso usaremos la tercera, ya que permite crear páginas web donde podremos mostrar a los usuarios los documentos.

Figura 37



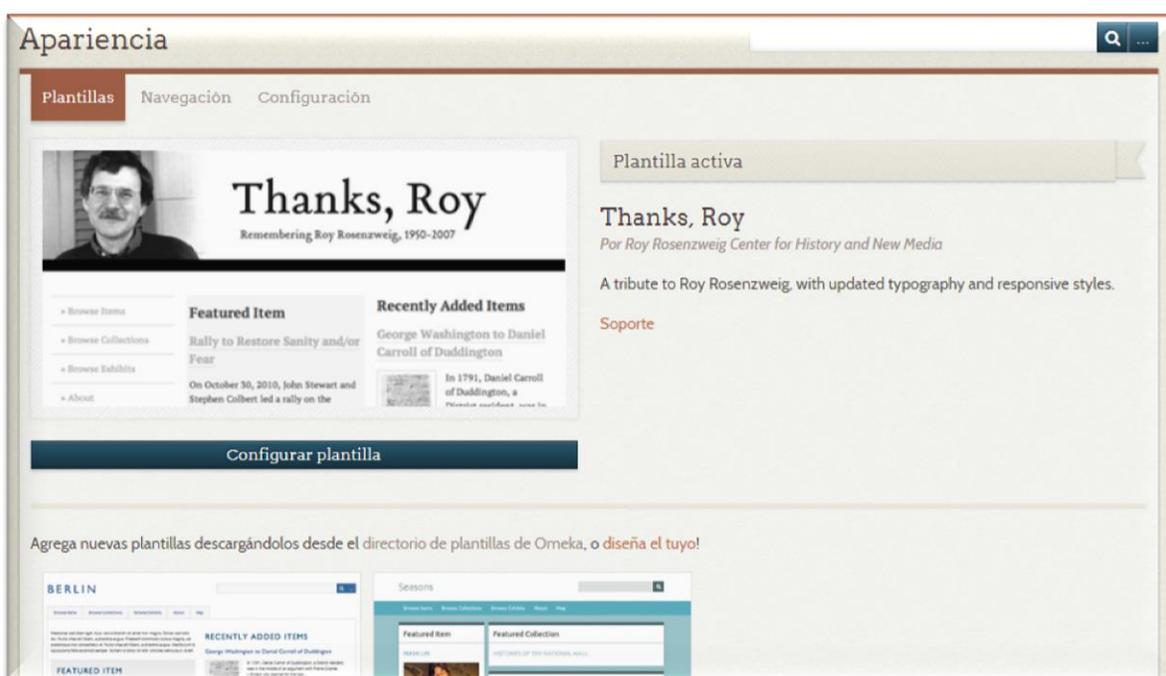
Fuente: Captura de pantalla

Apariencia

Se divide en tres apartados, plantillas, navegación y configuración. En las plantillas por defecto tenemos la plantilla llamada "Thanks, Roy" pero se nos muestran también otras opciones que podemos descargar ahí mismo o acceder a la siguiente liga donde encontraremos más opciones: <https://omeka.org/classic/themes/>.

Estas plantillas servirán para darle apariencia a la forma final de la biblioteca digital a la cual accederán los usuarios. Sobre este tema también se puede consultar la siguiente liga: <http://www.rubenalcaraz.es/manual-omeka/plantillas-omeka.html>

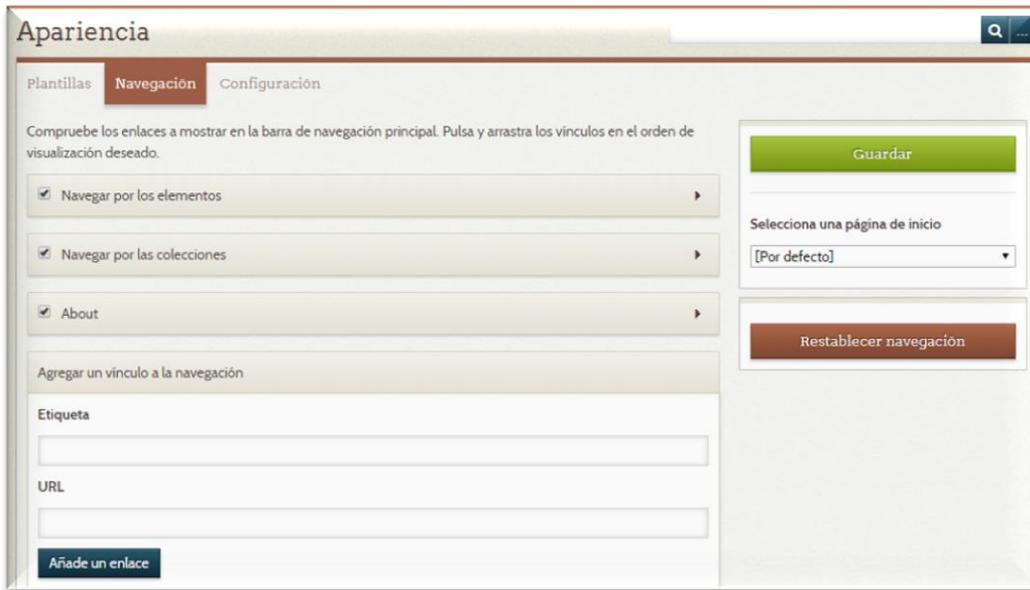
Figura 38



Fuente: Captura de pantalla

En la parte de navegación podemos elegir si queremos que la navegación sea por los elementos, por las etiquetas, o agregar otras opciones con el url que queramos.

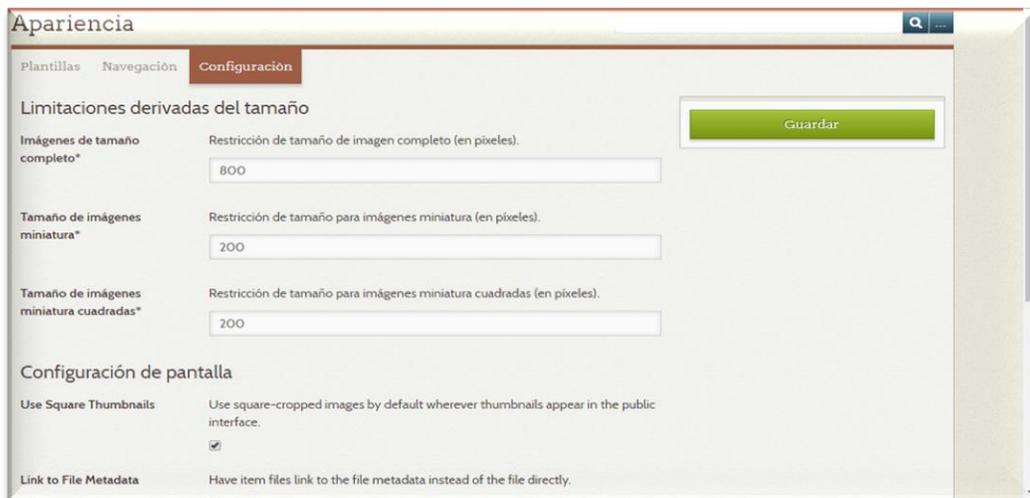
Figura 39



Fuente: Captura de pantalla

Por ultimo en el apartado de apariencia encontramos la configuración, en esta podemos configurar las restricciones derivadas del tamaño de las imágenes y la configuración de pantalla, estas se pueden dejar así o modificar, esto se podrá decidir más delante de acuerdo con las necesidades de cada proyecto.

Figura 40



Fuente: Propia

En el apartado de la barra superior que dice “usuarios” podemos agregar o quitar a más administradores.

Figura 41



Fuente: Captura de pantalla

En el apartado de configuración, se subdivide en general, seguridad, buscar, set de elementos (metadatos), tipo de elementos, API. Se recomienda dejar algunos elementos tal y como están como es el caso de seguridad, pero también es posible modificar cualquiera de estos elementos.

Figura 42



Fuente: Captura de pantalla

En super user podemos editar y agregar a otros usuarios como administradores, los cuales podrán agregar o quitar contenido, también podemos asignarle una contraseña a cada uno, así como generar Claves API que son necesarias para acceder a todas las funciones de omeka

Figura 43

The screenshot shows the 'Editar usuario #1: "Marypaz"' page in the Omeka administration interface. It features a navigation bar with 'General', 'Cambie la contraseña', and 'Claves API'. The 'General' tab is active. The form includes fields for 'Nombre de usuario*' (Marypaz), 'Nombre en pantalla.*' (Super User), and 'e-mail*' (partituras99anime@gmail.com). A 'Guardar' button is visible. The footer contains 'Implementado con Omeka | Documentación | Foros de ayuda' and 'Versión 2.6.1 | Información del sistema'.

Fuente: Captura de pantalla

Finalmente cerraremos sesión, en donde nos enviara de nuevo a esta página:

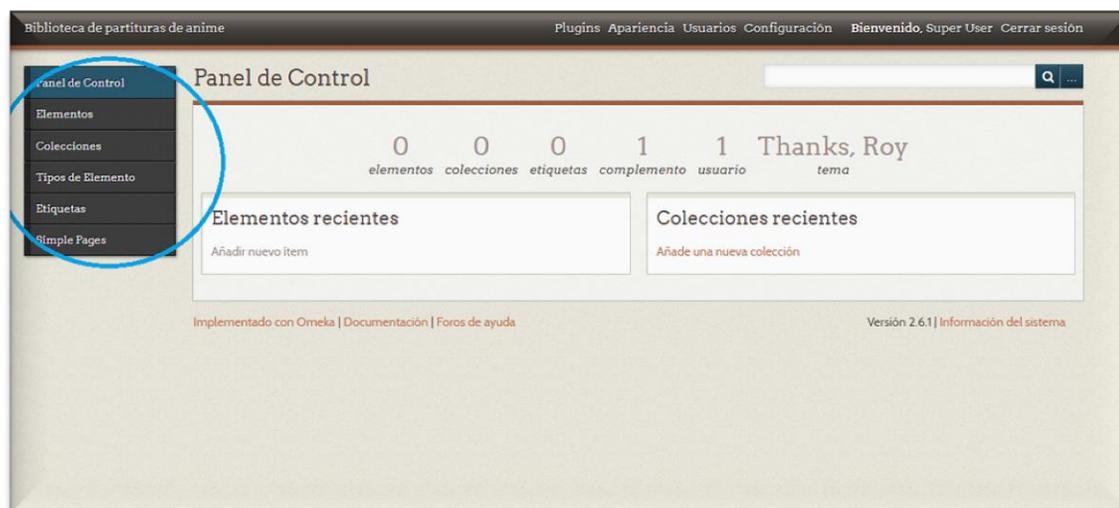
Figura 44

The screenshot shows the Omeka login page. It features the Omeka logo and the title 'Biblioteca de partituras de anime'. The form includes fields for 'Nombre de usuario*' (Marypaz) and 'Contraseña*' (masked with dots). There is a checkbox for '¿Recordar mi contraseña?' and an 'Entrar al sistema' button. A link '(¿Perdiste tu contraseña?)' is visible below the button. The footer contains 'Implementado con Omeka | Versión 2.6.1'.

Fuente: Captura de pantalla

En la página principal, también podemos observar una barra en la parte izquierda, En esta barra aparecen las opciones de panel de control, elementos, colecciones, tipos de elementos y paginas simples, en todos los casos podemos agregar o quitar.

Figura 45



Fuente: Captura de pantalla

4.2.3 Integración de información de las partituras

Recordemos que Omeka utiliza etiquetas Dublin Core, las cuales son:

- Título: El nombre dado al elemento.
- Materia: La materia del recurso.
- Descripción: Una presentación del contenido.
- Autor: Entidad responsable de su creación.
- Fuente: Un recurso relacionado del cual se deriva el elemento descrito.
- Editor: Entidad responsable de hacerlo disponible.
- Fecha: Un punto o período de tiempo asociado con un evento en el ciclo de del recurso.
- Colaborador: Entidad responsable de algún tipo de contribución.
- Derechos: Información sobre los derechos en y sobre el elemento.
- Relación: Un recurso relacionado.
- Formato: El formato de archivo, medio físico, o dimensiones.
- Idioma: Idioma del elemento.

- Tipo: Naturaleza o género.
- Identificador: Una referencia clara al recurso en un contexto determinado.
- Cobertura: Espacial y/o temporal del contenido intelectual del recurso o la jurisdicción bajo la cual es pertinente.

Mientras que los tipos de Items que permite agregar son:

- Document: Un recurso textual. Las digitalizaciones de libros también se incluirían en esta categoría a pesar de ser estrictamente imágenes.
- Moving image: Archivos de vídeo.
- Oral History: Recursos que contienen información histórica obtenida a partir de entrevistas con personas que poseen información de primera mano sobre un tema determinado.
- Sound: Archivos de audio
- Still image: Todo tipo de imágenes como fotografías, planos, mapas, dibujos, etc.
- Website: Recurso que consiste en una página o portal web.
- Event: Diferentes tipos de eventos como exposiciones, conferencias, congresos o incluso batallas o conmemoraciones.
- Email: Correos electrónicos enviados entre dos sujetos.
- Lesson Plan: Materiales de formación
- Hiperlinks Un URL
- Person: Un individuo y su información biográfica.
- Interactive resource: Recursos que requieren de la interacción con el usuario para ser entendidos y ejecutados. Algunos ejemplos pueden ser páginas web, objetos de aprendizaje multimedia, servicios de chat, entornos de realidad virtual.
- Dataset: Conjunto de datos codificados en estructuras definidas. Algunos ejemplos pueden ser las listas, tablas y las bases de datos.
- Object: Cualquier objeto inanimado tridimensional.
- Service: Un sistema que proporciona una o más funciones. Algunos ejemplos pueden ser los servicios de banca online, servicios de autenticación, de préstamo interbibliotecario, el protocolo Z39.50 o un servidor web.

- Software: El código o forma compilada de un programa de ordenador. Por ejemplo: un script en Perl o un fichero .exe de Microsoft.

Estos últimos se pueden modificar, eliminar o agregar más según sea conveniente, desde la plataforma.

Las partituras relacionadas con el anime que se encuentran dispersas en diversas páginas, por lo general presentan las mismas características, no solo en la estructura de la web, si no en el modo de presentar la información. En la siguiente tabla se explica de manera más detallada las características que presenta cada una de estas páginas. Se tomaron en cuenta 17 apartados para compilar la información de las páginas web en cuestión y el número de partituras que contiene cada una, entre los datos que se consignan se tiene nombre de la página tipos de partitura, compositor, etc.

Cuadro 10

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Rachel's Flute- sheet music
Idioma	Inglés
Dirección web	http://www.angelfire.com/crazy/rachelsflute/animemusic.html
Tipos de partituras	Relacionadas con videojuegos, anime y otros
Total de partituras de anime identificadas	20
Actualización continua de partituras	No, ultima vez 2015
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si solo casos propios
Incluye archivos sonoros	Si, en formato MUS
Instrumentos que se toman en cuenta	Flauta, alto saxofón, viola, clarinete
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	No

Diseño propio con información de la página web: <http://www.angelfire.com/crazy/rachelsflute/animemusic.html>

Cuadro 11

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Piano Squall
Idioma	Inglés
Dirección web	http://pianosquall.com/sheet-music/
Tipos de partituras	Videojuegos y anime
Total de partituras de anime identificadas	15
Actualización continua de partituras	No se especifica
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonorous	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	Si
Nombre del arreglista	Si, bajo el nombre de la página
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Incluye el link de la página web

Diseño propio con información de la página web: <http://pianosquall.com/sheet-music/>

Cuadro 12

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Anime Sheet Music+
Idioma	Inglés
Dirección web	http://animesheetmusicplus.weebly.com/sheet-music.html
Tipos de partituras	Anime y videojuegos
Total de partituras de anime identificadas	13
Actualización continua de partituras	No, última vez 2014
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Clarinete, piano, violín, flauta,
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	No

Diseño propio con información de la página web: <http://animesheetmusicplus.weebly.com/sheet-music.html>

Cuadro 13

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Otaku Sheet Music
Idioma	Inglés
Dirección web	http://otakusheetmusic.blogspot.mx/
Tipos de partituras	Anime
Total de partituras de anime identificadas	4
Actualización continua de partituras	No, ultima vez 2012
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Flauta
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	Imagen JPEG
Nombre original de la canción	Si
Compositor	Si
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	No

Diseño propio con información de la página web: <http://otakusheetmusic.blogspot.mx/>

Cuadro 14

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Ninty Fresh
Idioma	Español
Dirección web	http://nintyfresh.com/
Tipos de partituras	Anime y videojuegos
Total de partituras de anime identificadas	1
Actualización continua de partituras	No, última vez 2011
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Violín
Restricciones de uso de partituras	Para consultar la partitura se debe dirigir al sitio web en la cual se aloja.
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	Si
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Menciona su propia página web

Diseño propio con información de la página web: <http://nintyfresh.com/>

Cuadro 15

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Panda Patrol
Idioma	Inglés
Dirección web	http://www.pandapatrol.com/home/sheetmusic
Tipos de partituras	Anime y otros
Total de partituras de anime identificadas	97
Actualización continua de partituras	No, última vez 2011
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No, pero están ordenadas por anime
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	Si, en formato MIDI
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Nombre del anime de procedencia

Diseño propio con información de la página web: <http://www.pandapatrol.com/home/sheetmusic>

Cuadro 16

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Anime Sheet Music
Idioma	Inglés-francés
Dirección web	http://jill-jenn.net/anime-sheet-music
Tipos de partituras	Anime
Total de partituras de anime identificadas	49
Actualización continua de partituras	No, pero su página web publica otro tipo de contenidos
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No, pero están ordenados alfabéticamente
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano solo o en dueto
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	Si
Nombre del arreglista	Si
Otros datos(por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Nombre del anime de procedencia

Diseño propio con información de la página web: <http://jill-jenn.net/anime-sheet-music>

Cuadro 17

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Symphony Sheet Music
Idioma	Inglés
Dirección web	http://symphony.atspace.com/
Tipos de partituras	Anime y otras
Total de partituras de anime identificadas	28
Actualización continua de partituras	No
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No, pero los divide por autor, serie y titulo
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano, Violín, Chelo
Restricciones de uso de partituras	Solo para uso privado
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos(por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Menciona su página web

Diseño propio con información de la página web: <http://symphony.atspace.com/>

Cuadro 18

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Victor Seven's Music
Idioma	Inglés
Dirección web	http://victorsevenmusic.blogspot.mx/
Tipos de partituras	Anime y videojuegos
Total de partituras de anime identificadas	31
Actualización continua de partituras	Si
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No, pero están ordenados por serie
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonorous	Si
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano y violín
Restricciones de uso de partituras	Usa una licencia de CC, se permite el uso no comercial de las partituras, mención del autor y compartir la partitura a través de un link de donde se encuentra ubicada originalmente
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	Se encuentra en una carpeta zip que contiene la partitura en formato PDF, un archivo MIDI y uno en MP3
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Nombre de la serie y mención de su página web

Diseño propio con información de la página web: <http://victorsevenmusic.blogspot.mx/>

Muestra. Con base en un diagnóstico se pudo identificar nueve plataformas (que se mencionan en cada uno de los cuadros), en las que la cantidad de partituras varía, en algunos casos hay hasta 93 partituras de anime en tanto en otros solo una. Una vez hecho el diagnóstico se identificaron en total 258 en un total de nueve plataformas.

Para realizar el ejercicio de codificación en Omeka se eligió una muestra convencional del 15% del total de las partituras identificadas, obteniendo como resultado 39 partituras a codificar; recordemos que las cantidades varían por lo que de ese total (39) solo se tomarán cinco casos de cada página web y se agregarán aquellas que tengan solo un elemento o hasta cuatro.

Para este último caso solo hay dos páginas que tienen la condición mencionada. por lo tanto, la muestra se compondrá de 39 unidades (partituras) más dos casos adicionales, uno de una partitura y otro de cuatro.

En conclusión: revisión de nueve páginas web y 39 casos de partituras a codificar las cuales una vez integradas al sistema (Omeka) servirán como medio de comprobación de la hipótesis formulada.

De las quince etiquetas de Dublin Core anteriormente mencionadas, solamente se usarán nueve, que son las siguientes:

Cuadro 19

Título	El nombre dado al recurso	Nombre del anime – Nombre de la canción
Materia	La materia del recurso	Música – Partitura digital
Autor	Entidad responsable de la creación del recurso.	Nombre del compositor, arreglista o transcriptor
Fuente	Un recurso relacionado del cual se deriva el recurso descrito	El recurso lo puedes encontrar en: <i>Link de la página web</i>
Fecha	Un punto o período de tiempo asociado con un evento en el ciclo de vida del recurso	Fecha en que fue publicado la partitura
Derechos	Información sobre los derechos en y sobre el recurso	(Según sea el caso) No se especifican Copyright Creative Commons
Relación	Un recurso relacionado	Puedes encontrar más música del anime

		en: <i>Link</i> La canción original la puedes escuchar en: <i>Link</i>
Formato	El formato de archivo, medio físico, o dimensiones del recurso	(Según sea el caso) Formato PDF (1 archivo de 3 páginas).
Tipo	La naturaleza o género del recurso	Instrumento

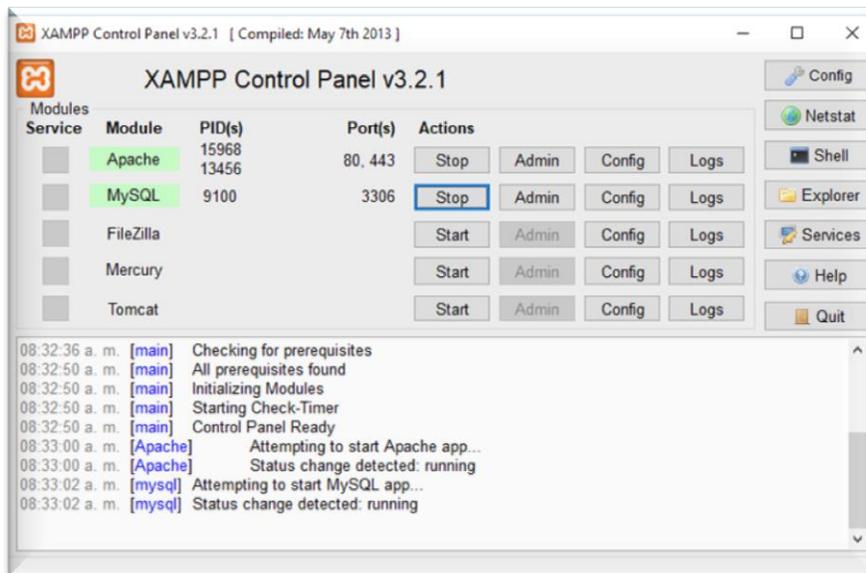
Fuente: Diseño propio

Los metadatos que se usan son de tipo website, donde se agrega el link a la página web que contiene diversos recursos relacionados con las partituras de anime, los archivos que se cargan son únicamente imágenes ilustrativas del anime en cuestión y en algunos casos archivos MIDI o MUS, estos pueden estar comprimidos o no, estos son audios que pueden ser leídos por editores de partituras y les permite escuchar la melodía que se produce con la partitura. Finalmente se agregan las etiquetas, que son el nombre del anime, nombre de la partitura, nombre del transcriptor o arreglista, tipo de instrumento y finalmente música de anime.

Resultados del uso del software en el diseño de la BDP - Anime

Para ingresar primero activamos Apache y MySQL en XAMPP

Figura 46



Fuente: Captura de pantalla

Ingresamos al localhost/omeka desde nuestro navegador y nos pedirá nuestro usuario y contraseña que configuramos previamente.

Figura 47



The screenshot shows the Omeka login interface. At the top, the Omeka logo is displayed in a dark blue banner. Below it, the site title 'Biblioteca de partituras de anime' is centered. The login form includes a 'Nombre de usuario*' field with the text 'Marypaz', a 'Contraseña*' field with masked characters, and a checkbox for '¿Recordar mi contraseña?'. A green 'Entrar al sistema' button is positioned below the fields. At the bottom, there is a red link for '(¿Perdiste tu contraseña?)'.

Fuente: Captura de pantalla

En el panel de control, podemos ver los elementos, colecciones, etiquetas, plugins, usuarios, el tema usado, elementos recientes y colecciones recientes. Esta parte es para acceder como administrador y únicamente la puede ver éste.

Figura 48



The screenshot displays the Omeka administrator control panel. The top navigation bar includes links for 'Plugins', 'Apariencia', 'Usuarios', 'Configuración', 'Bienvenido, Super User', and 'Cerrar sesión'. A search bar is located on the right. The main content area features a dashboard with statistics: 39 Elements, 0 Collections, 97 Tags, 11 Plugins, 1 User, and Pinstripe 2 Theme. Below these are sections for 'Elementos recientes' (listing items like 'NANA - A Little Pain', 'Efen Lied - Lilium', 'Shuffle! - With You', 'School Days - Thoughts Unarrived', and 'Ao no Exorcist - Symphonic Poem Geneha') and 'Colecciones recientes' (with a link to 'Añade una nueva colección'). A sidebar on the left contains a 'Panel de Control' menu with options like 'Elementos', 'Colecciones', 'Tipos de Elemento', 'Etiquetas', 'Simple Pages', 'YouTube Import', and 'LC Suggest'. The footer contains 'Implementado con Omeka | Documentación | Foros de ayuda' and 'Versión 2.1.4 | Información del sistema'.

Fuente: Captura de pantalla

Los plugins usados son:

HTML5 Media: Habilita HTML5 para archivos multimedia usando MediaElement.js.

PDF Embed: Permite visualizar documentos en formato PDF

Simple Contact Form: Agrega un formulario de contacto simple para que los usuarios contacten al administrador.

Simple Pages: Permite a los administradores crear páginas web simples para su sitio público.

El modelo de la página web (La parte que vera el usuario) se visualiza de la siguiente manera:

Figura 49



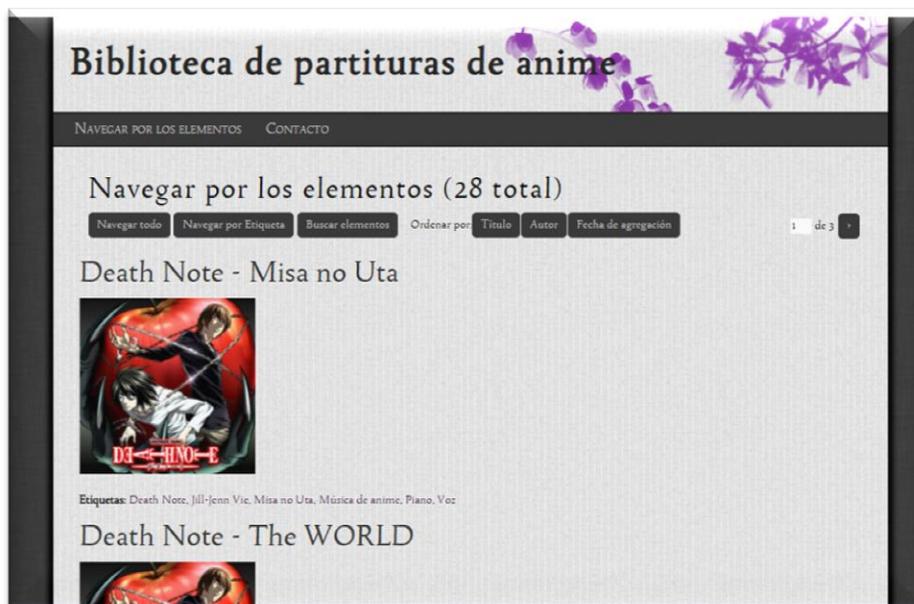
Fuente: Captura de pantalla

Entre la navegación por elementos y elemento destacado, hay una pequeña presentación sobre la página en cuestión que dice: "Esta biblioteca digital tiene el propósito de dar a conocer partituras de

anime que se encuentran en páginas webs o blogs, describiendo los recursos para que los usuarios puedan encontrar la partitura de su interés de una manera más fácil y rápida.”

En esta misma página hay únicamente 2 secciones, navegar por elementos y contacto. La primera sección se ve de esta manera:

Figura 50



Fuente: Captura de pantalla

La navegación puede ser por todos los elementos, etiquetas, buscar elementos, buscar por título, fecha, autor y fecha de agregación.

Figura 51

The screenshot shows a search interface with the title "Buscar elementos". At the top, there are three buttons: "Navegar todo", "Navegar por Etiqueta", and "Buscar elementos". Below this, there are several search options, each with a dropdown menu and a search input field:

- Busqueda de palabras clave:** A search input field.
- Reducir por un campo específico:** A dropdown menu labeled "Seleccione Debajo" and a search input field.
- Agregar un campo:** A button.
- Buscar por intervalo de números de ID (ejemplo: 1-4, 156, 79):** A search input field.
- Buscar por colección:** A dropdown menu labeled "Seleccione Debajo".
- Buscar por tipo:** A dropdown menu labeled "Seleccione Debajo".
- Buscar por usuario:** A dropdown menu labeled "Seleccione Debajo".
- Buscar por etiquetas:** A search input field.
- Público/No-Público:** A dropdown menu labeled "Seleccione Debajo".
- Destacados/No-Destacados:** A dropdown menu labeled "Seleccione Debajo".

At the bottom left, there is a "Buscar" button and the text "Tecnología de Omeka".

Fuente: Captura de pantalla

Al buscar por elementos tenemos la opción de búsqueda de palabras clave, reducir por un campo específico, agregar un campo, buscar por: intervalo de números de ID (ejemplo: 1-4, 156, 79), colección, tipo, usuario, etiquetas, público/No-público, destacados/no-destacados.

Finalmente, la sección de contacto se visualiza de la siguiente forma:

Figura 52

The screenshot shows a contact form with the title "Contacto". Below the title, it says "Envíanos tus comentarios y sugerencias". There are three input fields:

- Your Name:** A text input field.
- Your Email:** A text input field.
- Your Message:** A large text area.

At the bottom left, there is a "Send Message" button and the text "Tecnología de Omeka".

Fuente: Captura de pantalla

En esta sección el usuario escribe un nombre, un email y el mensaje que quiere enviar.

Dentro de cada partitura la información se encuentra de la siguiente manera:

Figura 53



Fuente: Captura de pantalla

Figura 54

A screenshot of a digital score viewer. The main content is a piano score for "Guilty Crown - RL feat Cyua" by Victor Buendia Ruiz-Azuaga. The score is displayed on a grand staff with treble and bass clefs. Below the score, there is a video player interface with a progress bar showing 00:00 / 04:10. At the bottom, a metadata list is visible:

Dublin Core
Titulo
Guilty Crown - RL feat Cyua
Materia
Música - Partitura digital
Autor
Arreglo y transcripción por Victor Buendia Ruiz-Azuaga
Fecha

Fuente: Captura de pantalla

Figura 55

Dublin Core

Titulo
Guilty Crown - RL feat Cyua

Materia
Música - Partitura digital

Autor
Arreglo y transcripción por Victor Buendía Ruiz-Azuaga

Fecha
2012

Derechos
Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike

Relación
Puedes encontrar más música del anime en: <https://musicasanime.info/Anime/Guilty-Crown/>
La canción original la puedes escuchar en: <https://www.youtube.com/watch?v=cQTnsEz2Gt4>

Formato
Formato PDF (1 archivo de 7 páginas).

Tipo
Piano

Website Item Type Metadata

Local URL
<http://victorsevenmusic.blogspot.com/p/sheet-music.html>

Etiquetas
Guilty Crown, Música de anime, Piano, Real, RL feat Cyua, Victor Buendía Ruiz-Azuaga

Citación
Arreglo y transcripción por Victor Buendía Ruiz-Azuaga. "Guilty Crown - RL feat Cyua." *Biblioteca de partituras de anime*. consulta 24 de agosto de 2019.
<http://localhost/omeka/omeka-2.1.4/items/show/33>

← Elemento Anterior Próximo elemento →

Fuente: Captura de pantalla

En este caso se pueden visualizar no solo los elementos de identificación de las partituras, sino también el documento y el audio, este último puede servir de guía, la imagen del anime es únicamente como referencia, para que el usuario pueda hacer una búsqueda visual del anime de su interés y así también pueda llegar al documento. No todas las entradas tienen los mismos documentos, estos pueden variar de acuerdo con las páginas web o blogs de donde se tomó dicha información.

Conclusiones

La creación de una biblioteca digital de partituras anime es posible porque existen los elementos necesarios para su creación, la elección del software es muy importante, ya que de esto dependerá las posibilidades o impedimentos que se tendrán con los documentos, en el caso del software omeka classic que se usó en este proyecto, la instalación y configuración al principio son un gran problema, ya que, se usan 3 programas a la par (omeka classic, imagemagick y XAMPP), y estos deben de ser compatibles entre ellos y la computadora usada; existen una gran cantidad de versiones de estos para diferentes equipos, en mi caso tuve problemas con la última versión de Omeka, ya que no era compatible con imagemagick, así que tuve que instalar una versión anterior, esta versión me permitió crear la biblioteca digital, de acuerdo con las características que se habían establecido, sin embargo, la más reciente actualización de omeka permitía instalar plugins que las antiguas versiones no soportan, estas resultaban interesantes, ya que lograban enlazar diferentes tipos de documentos que se relacionaran, como un mismo título en diferentes formatos (música, video, etc.), e de aquí, la importancia de evaluar los documentos antes, con la evaluación es posible determinar exactamente qué se necesita para la creación de proyectos.

A pesar de que se nos proporcionan plantillas gratuitas que ofrece omeka, existen más plantillas que se pueden encontrar en la web, mismas que fueron usadas para otros proyectos que también utilizaron este mismo software, éstas resultaban más interesantes, pero de nuevo se repetía el problema incompatibilidad, aun siendo para la misma versión de omeka, no aseguraba que existiera una completa compatibilidad, en ocasiones la pantalla se quedaba en negro totalmente o marcaba error.

Ya configurado este software, era muy sencillo subir los archivos y describirlos, la interfaz del usuario resulta atractiva y puede ser cambiada teniendo los mismos elementos mostrados, o agregar otros.

De acuerdo con nuestra hipótesis, a mayor dispersión mayor distanciamiento de la información y a menor dispersión por la unificación de la información en un sistema de información documental, mayor efectividad en la localización de la información de partituras de anime. Esto se puede ver reflejado en la Biblioteca Digital de partituras de anime, ya que funge como sistema unificador de información, además de que los documentos cuentan con puntos de acceso que le permiten al usuario poder llegar a la información que necesitan de manera más eficiente, no solo por la

descripción de estos mismos, sino también por las imágenes que aparecen al momento de hacer la búsqueda, así los usuarios pueden identificar la música de la serie de su interés a partir de las imágenes de estos mismos, proporcionando así, otro punto de acceso a la información.

En un futuro esta biblioteca digital podría cambiar y no ser únicamente de partituras, se agregarían otras colecciones como pueden ser video, ponencias, etc., todo relacionado con el anime, incluso se podrían anexar el material recabado de las ponencias del coloquio de anime que se lleva a cabo cada año en la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma del Estado de México, para esto mismo sería necesario volver a reevaluar el proyecto, y de ser necesario tal vez se requiera instalar una versión más reciente de omeka classic que nos permita tener funciones más acordes con lo que se quiere lograr.

ANEXO

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	
Lenguaje	
Link	
Tipos de partituras	
Total de partituras	
Generación continua de partituras	
Acceso a los contenidos	
Motor de búsqueda	
Arreglos propios	
Incluye archivos sonoros	
Instrumentos	
Restricciones de uso de partituras	
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	
Nombre original de la canción	
Compositor	
Nombre del arreglista	
Otros datos	

OBRAS CONSULTADAS

A. Papalini, V. (2006). *Anime: Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La cruzía ediciones.

Anaya Martínez, J.S. (2016). *Comunicando visiones: La crítica al poder mediante las imágenes y las narrativas míticas en el animé japonés*. (Tesis de doctorado). D.F.

Anime Sheet Music +. (2012). Fairy Tale Main Theme. Recuperado de: http://animsheetmusicplus.weebly.com/uploads/9/8/8/0/9880124/fairy_tale_main_theme.pdf. [Consulta: 25 de Septiembre de 2019]

Alcaraz Martínez, R. (2012). Omeka. Recuperado de: <http://eprints.rclis.org/18145/1/Omeka.pdf>. [Consulta: 20 de Julio de 2018]

Aquino Cruz, Manuel Alberto. (2009). *Anime y manga en la diversidad cultural*. México. Universidad Veracruzana. Recuperado de https://www.uv.mx/blogs/uvi/files/2009/12/anime_y_manga.pdf. [Consulta: 18 de Septiembre de 2018]

Arráiz, J.M. (2010) Calibre - Una completa y gratuita herramienta para gestionar nuestra Biblioteca Digital. Recuperado de: <http://www.infocatolica.com/blog/apologeticamundo.php/1012070451-calibre-una-completa-y-gratui>. [Consulta: 6 de octubre de 2018]

Arriola Navarrete, Oscar, Tecuatl Quechol, Graciela, & González Herrera, Guadalupe. (2011). Software propietario vs software libre: una evaluación de sistemas integrales para la automatización de bibliotecas. *Investigación bibliotecológica*, 25(54), 37-70, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2011000200003&lng=es&tling=es. [Consulta: 25 de Octubre de 2018]

B Flat Heaven (2010) InuYasha- Taijiya (Sango's Theme) (En línea) Recuperado de: <https://www.noteflight.com/scores/view/d975c8f8df1a6dfbe8eddb3d82d6e074022105b4>. [Consulta: 7 Marzo de 2019]

Bean, C. (2010). Comparing Digital Library Systems (En línea). Recuperado de: <https://beanworks.clbean.com/2010/04/30/comparing-digital-library-systems/>. [Consulta: 17 de Febrero de 2019]

Biblioteca virtual de partituras digitales de la biblioteca música Jove. (2017). (En línea). Recuperado de <http://biblioteca.musicajove.net/index.php/la-biblioteca/concurso-musica-jove/orquesta-joven-2017/103-the-beginning-2-premio>. [Consulta: 25 de Septiembre de 2019]

Cabral Vargas, B. Ramírez R. y Figueroa H. (2007). *La biblioteca Digital*. Recuperado de: <http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/949/Brenda%20Cabral%20-%20Reyna%20Ram%C3%ADrez%20-%20Hugo%20Figueroa%20-%20La%20biblioteca%20digital.pdf?sequence=1>. [Consulta: 27 de Octubre de 2018]

Cabrera Facundo Ana Margarita, Coutín Domínguez, Adrián. (2005). "Las bibliotecas digitales. Parte III". En *Acimed*, vol. 13 núm. 5. Recuperado de http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol13_5_05/aci04505.htm.. [Consulta: 2 de agosto de 2018]

Catálogo de EUTERPE-Facultad de Música, UNAM. (2012). México: UNAM. Recuperado de http://athenas.enmusica.unam.mx:8991/F/HG6AGD8D4UNC4H9QJ2XGXYB5K4AI9MR25TNCLMTX3THNKI7UFD-01650?func=find-b-0&local_base=c9f01. [Consulta: 12 de Julio de 2018]

Catálogo de la Biblioteca Nacional de Perú. (2017). Recuperado de <http://bdigital.bnp.gob.pe/Bvirtual/Catalogo?Busqueda=partituras>. [Consulta: 14 de Julio de 2018]

Cañedo Andalia, R. & Small Chapman, M. C. (2011). Elementos sobre indización y búsqueda de la información por medio de vocabularios controlados en bases de datos biomédicas. *Revista Cubana de ACIMED*. 22(2), 142-154. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v22n2/aci05211.pdf>. [Consulta: 19 de Marzo de 2019]

Centro de Ciencias Humanas y Sociales. (s.f.). VOCINDARIO Vocabulario de indización ISOC Humanidades - Patrimonio cultural. Recuperado de: <http://archivos.cchs.csic.es/vocabularioisoc/vocab/?tema=6068>. [Consulta: 14 de Marzo de 2019]

Cleveland, G. (2001). Bibliotecas digitales: definiciones, aspectos por considerar y retos. *Biblioteca Universitaria Nueva Época*. 4 (2). 110. Recuperado de: http://dgb.unam.mx/servicios/dgb/publicdgb/bole/fulltext/vollV22001/pgs_108-117.pdf. [Consulta: 16 de Octubre de 2018]

Cobos, T.L. (2010). Animación Japonesa y globalización: La latinización y la subcultura Otaku en América. *Razón y Palabra*. (72) Recuperado de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf. [1 de Mayo de 2019]

CPDL. (2018). Choral Public Domain Library. Recuperado de: <http://www.cpd.org/wiki/>. [Consulta: 15 de Febrero de 2019]

Culebro Juárez; Gómez Herrera & Torres Sánchez. (2006). Software libre vs software propietario: Ventajas y desventajas. (En línea). México. Recuperado de: <http://www.rebelion.org/docs/32693.pdf>. [Consulta: 22 de Febrero de 2019]

Choral Public Domain Library. (2005). Recuperado de: <http://www.cpd.org/wiki/>. [Consulta: 11 de Enero de 2019]

Díaz Jatuf, Julio. (2013). Key Issues For E-Resource Collection Development: A Guide For Libraries. *Información, cultura y sociedad*. (28), 113-115., Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17402013000100008&lng=es&tlng=es. [Consulta: 20 de Mayo de 2019]

Ecured. (2018). Software propietario. Cuba. Ecured: conocimiento con todos y para todos. Recuperado de: http://www.ecured.cu/Software_propietario. [Consulta: 17 de Enero de 2019]

Ebay. (2018). Yuri on Ice Piano Solo Collection Sheet Music Official Score Book Japanese Anime. Recuperado de: <https://www.ebay.com/p/Yuri-on-Ice-Piano-Solo-Collection-Sheet-Music-Official-Score-Book-Japanese-Anime/576046108>. [Consulta: 7 de Agosto de 2019]

Ebay. (2018). Popular Anime Songs (anison) Selection Piano Solo Sheet Music Book. Recuperado de: https://www.ebay.com/itm/BrandNew-Popular-Anime-Songs-Anison-Selection-Piano-Solo-Sheet-Music-Book-Japan-/362245595886?_ul=BO. [Consulta: 7 de Agosto de 2019]

Everyone piano. (2016). Guren no Yumiya-Attack on Titan OP Stave Preview 1. Recuperado de: <http://www.everyonepiano.com/Stave-1890-1-Guren-no-Yumiya-Attack-on-Titan-OP-Stave-Preview-1.html>. [Consulta: 7 de Julio de 2019]

Fraile Prieto, T. (2004). Funciones de la música en el cine. Universidad de Salamanca. Recuperado de: <https://musicaudiovisual.files.wordpress.com/2011/10/funciones-de-la-mc3basica-en-el-cine-teresa-fraile1.pdf>. [Consulta: 14 de Abril de 2019]

Ferreira Silva, E. (2016). Codificación, preservación y difusión de imágenes digitales del patrimonio cultural arquitectónico de la ciudad de Toluca, utilizando el software libre Campi la plataforma Wix y el editor de código fuente Sublime Text. Visión desde las Ciencias de la Información Documental (tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca.

Galvan, L.F. (2017). CINE Y ARTE. 'Hokusai', documental sobre el artista japonés, dirigido por Hiroshi Teshigahara.. Recuperado de: <http://enfilme.com/notas-del-dia/cine-y-arte-hokusai-documental-sobre-el-artista-japones-dirigido-por-hiroshi-teshigahara>. [Consulta: 20 de Febrero de 2019]

Gobierno de Chaparral. (2015). Hardware y software: Definiciones y conceptos básicos. Recuperado de: <http://www.chaparraltolima.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/PublishingImages/Paginas/autocapacitaciones-talento-humano-tic-gel-alcaldia-chaparral-tolima/material%202%20Hardware%20y%20Software.pdf>. [Consulta: 13 de Diciembre de 2018]

González Moreno, Fernando E. (2012). "La bibliotecología y sus leyes" en: *Anuario de Bibliotecología*. México. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Colegio de Bibliotecología. 1(1), 53-59. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10391/4266>. [Consulta: 7 de Agosto de 2018]

Goyal, K. (2019) Manual de usuario de calibre: Versión 3.39.1 (En línea). Recuperado de: <https://manual.calibre-ebook.com/es/calibre.pdf>. [Consulta: 25 de Agosto de 2019]

Greenstone Digital Software Library (2015). New Zealand: University of Waikato, New Zealand Digital Library Project. Disponible: http://www.greenstone.org/index_es. [Consulta: 30 de Agosto de 2019]

Ichigo's Sheet Music. (2001-2018). Recuperado de <http://ichigos.com/>. [Consulta: 7 de Agosto de 2018]

IFLA (2011), Manifiesto de las IFLA/UNESCO Sobre las Bibliotecas Digitales. (En línea) Recuperado de: <https://www.ifla.org/ES/publications/manifiesto-de-las-ifla-unesco-sobre-las-bibliotecas-digitales>. [Consulta: 2 de Agosto de 2018]

Iglesias Martínez, N. (2005). Catalogación de música Impresa. En Díez Carrera, C. (Coord.). La Catalogación de los materiales especiales. (pp.404-482). España: Trea.

IMSLP: Petrucci Music Library. (2006). Recuperado de: https://imslp.org/wiki/Main_Page. [Consulta: 8 de Marzo de 2019]

Imagemagick. (2019). Recuperado de: <http://www.imagemagick.org/script/download.php>. [Consulta: 4 de Junio de 2019]

International press. (2014). El anison, cada vez más popular en Japón. Recuperado de: <https://internationalpress.jp/2014/02/25/el-anison-cada-vez-mas-popular-en-japon/>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Jiménez García, C. A. (2011). Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación. (Tesis de licenciatura) D.F.

McCarthy, H. (1994). Una introducción al anime: dibujo animado japonés. Barcelona: Tándemgraf.

Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), pp. 51-62. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>. [Consulta: 22 de Mayo de 2019]

Meneses Tello, Felipe. (2013). "El legado bibliográfico de Alicia Perales Ojeda". En *Boletín del IIB*, México. UNAM. Vol. XVIII, núm. 1 y 2, México, primer y segundo semestres.

Merchán Sánchez-Jara, J. (2014). Lector de partituras electrónicas. Recuperado de: <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Lector%20de%20partituras%20electr%C3%B3nicas>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Noguez Ortiz, Araceli. (2010). "Evaluación de las bibliotecas digitales: su teoría y modelo". En: *Investigación Bibliotecológica*. Vol. 24, núm. 52 septiembre-diciembre. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v24n52/v24n52a5.pdf>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Omeka. (2019). Recuperado de: <https://omeka.org/classic>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Alcaraz, R. (2014). Instalar ImageMagick para Omeka. Recuperado de: <http://www.rubenalcaraz.es/pinakes/software-libre/instalar-imagemagick-para-omeka/>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Open Music Library. (2015). Recuperado de: <https://openmusiclibrary.org/>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Perales de Mercado, Alicia. (1981). *La cultura biblioinformática septentrional*. México: UNAM. Centro de Estudios sobre la Universidad, 195 pp.

Piano Squall. (2012) Full Metal Alchemist – Bratja. Recuperado de: <http://pianosquall.com/wp-content/uploads/2012/11/Full-Metal-Alchemist-Bratja1.pdf>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Pi, S. (2013). Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga: Los casos de La espada del inmortal, GALS!, Vidas éticas y Ranma ½. Universitat Autònoma de Barcelona. (en línea) Recuperado de: <https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/227488/Trabajo-investigacion.silvia.ruiz.pi.pdf?sequence=>. [Consulta: 8 de Marzo de 2019]

Porcel Iturralde, María Laura, & Rodríguez Mederos, Mabel. (2005). Software libre: una alternativa para las bibliotecas. *ACIMED*, 13(6). Recuperado en 18 de octubre de 2018, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352005000600009&lng=es&tlng=es. [Consulta: 26 de Junio de 2019]

Rachel's Flute-sheet music. (2015). Recuperado de <http://www.angelfire.com/crazy/rachelsflute/>. [Consulta: 3 de Septiembre de 2018]

Red de educadores. Para qué sirve la animación sociocultural. (2012). Recuperado de <http://reddeeducadores.blogspot.mx/2012/05/para-que-sirve-la-animacion.html>. [Consulta: 8 de Agosto de 2018]

Ramírez Céspedes, Zulia. (2006). "Criterios e indicadores para evaluar las bibliotecas digitales". (En línea). En ACIMED. Vol. 14, núm. 6. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/9264/>. [Consulta: 12 de Julio de 2019]

RCAA. Reglas de Catalogación Angloamericanas. Preparadas bajo la dirección del Joint Steering Committee for Revision of AACR, un comité de la American Library Association... [et al.] ; tr. y revisión general por Margarita Amaya de Heredia. — 2a ed., revisión de 2002, actualización de 2003. — Bogotá, D.C.: Rojas Eberhard Editores Ltda., 2004.

Retorno anime. (2016). La industria del anime en Japón parte 1: La producción de anime. (En línea) Recuperado de: <http://www.retornoanime.com/otaku101-la-industria-del-anime-en-japon-parte-1-la-produccion-de-anime/>. [Consulta: 19 de Febrero de 2019]

Rodríguez Fernández, I. (2014). *El realismo en el anime* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid: Facultad de Ciencias de la Información Documental. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/29562/1/T35952.pdf>. [Consulta: 24 de Abril de 2019]

Sanabria López, F.J. (2012). Propuesta pedagógica: El anime como material didáctico en la educación Secundaria. (Tesina de licenciatura)

Sánchez Blanco & Molina Olguín, B.P. & R. (2016). El anime como una alternativa en la información de valores en la población del D.F. entre los 15 a 17 años. (Tesis de licenciatura) Nezahualcóyotl.

Torres Vargas, Georgina Araceli. (2008). El estudio de la biblioteca digital académica en México mediante el uso de redes sociales. *Investigación bibliotecológica*, 22(46), 41-57. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2008000300003&lng=es&tlng=es. [Consulta: 20 de Mayo de 2019]

UAEM: Facultad de Humanidades (2015). Ciencias de la Información Documental. Recuperado de: <http://humanidades.uaemex.mx/ciencias-de-la-informacion-documental/>. [Consulta: 14 de Julio de 2018]

Vidal Pérez, L.A. (2010). El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto. (Tesis de licenciatura) Universidad César Vallejo. Lima- Perú

Voutssás Márquez, J. (2006). Bibliotecas *Digitales y publicaciones digitales*. México: UNAM. (En línea) Recuperado de: <http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/345/4/970-32-3962-5.pdf>. [Consulta: 11 de Enero de 2019]

WordReference. (2018). Recuperado <https://www.wordreference.com/definicion/partitura>. [Consulta: 22 de Septiembre de 2018]

Yébenes, P. (2007). La música en el mundo de la animación. *Contratexto*. (15), 141-161. Recuperado de: <http://www3.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/Art%EDculos/PDF/La%20m%FAsica%20en%20el%20mundo%20de%20a%20animaci%F3n.pdf>. [Consulta: 17 de Marzo de 2019]

Zeyla, L. (2017). ¿Anison? Género musical de las canciones de anime. Recuperado de: <https://mylunasmusic.wordpress.com/2017/07/20/anison-genero-musical-de-las-canciones-de-anime/>. [Consulta: 20 de Abril de 2019]

Contenido

	pág.
Introducción.....	1
1. Bases de la investigación.....	3
2. Bases teóricas de la recuperación de la información, sistemas de recuperación de información (SRI) y bibliotecas digitales (BD).....	16
2.1. Recuperación de la información.....	16
2.2. Sistemas de recuperación de información.....	17
2.3. Bibliotecas digitales (BD)	18
2.3.1. Definición y antecedentes generales.....	18
2.3.2. Características de las BD.....	20
2.3.3. Colecciones.....	21
2.3.4. Servicios.....	23
2.3.5. Tipos de BD.....	25
2.3.6. Software para integración de BD.....	25
2.3.6.1. Software libre.....	26
2.3.6.2. Software propietario o comercial.....	28
2.3.6.3. Ventajas y desventajas del software libre y propietario.....	29
2.3.7. Bibliotecas digitales y partituras.....	31
2.3.8. Catalogación de partituras.....	36
2.3.8.1. Reglas de Catalogación Angloamericanas (Segunda Edición).....	36
2.4. Las bibliotecas digitales y su relación con los sistemas de recuperación de información	42
2.4.1. Recuperación de la información a través de la indización.....	42
3. El anime: historia, géneros, música e impacto y uso en diversos campos del conocimiento	46
3.1. Breve historia.....	47
3.2. Géneros demográficos (público al cual se dirige).....	49
3.2.1. Subgéneros temáticos.....	50
3.3. Impacto y uso en diversos campos del conocimiento.....	51
3.4. Música.....	55
3.5. Partituras en el contexto del anime.....	58
4. Creación de una biblioteca digital de partituras de anime (BDP- Anime).....	59
4.1. Elección de software para el diseño de una BDP-Anime.....	59
4.2. Sistematización de datos obtenidos de blogs en la Web de partituras de anime.....	73
4.2.1. Descarga de softwares.....	73

4.2.2. Instalación.....	74
4.2.3. Integración de información de las partituras.....	88
Resultados del uso del software en el diseño de la BDP-Anime.....	101
Conclusiones.....	108
Anexo.....	110
Obras consultadas.....	112

Introducción

En 1981 se publica una de las obras más sobresalientes de la doctora Alicia Perales Ojeda que da cuenta de las transformaciones tecno-sociales más representativas de la década de los setentas: *La cultura biblioinformática septentrional*, en tal publicación expone el desarrollo informático aplicado a las bibliotecas que se reorganizaron en redes cooperativas enlazadas por sistemas electrónicos que se formaron en Europa y Estados Unidos. En ese contexto de desarrollo tecnológico la profesora Perales destaca la necesidad de que los bibliotecarios y otros especialistas relacionados con el tratamiento de la información se adapten a los cambios que se suscitaron en ese tiempo, es decir, que se actualicen y se capaciten en un nuevo contexto irruptor en el que “entrevemos que se trata de la informática aplicada a los servicios de información bibliográfica lo que configura así un paradigma diferente al del trabajo bibliotecario tradicional o manual”. (Perales, 1981, p. 46).

Así como se manifestó en su momento un cambio trascendental en la formación profesional de los involucrados con el tratamiento de la información documental, en la actualidad, en los albores del siglo XXI, resurge la misma idea de reconocer las aplicaciones tecnológicas en el tratamiento de la información de diferentes recursos documentales, así como proponer modelos y servicios innovadores para usos diferenciados, entonces, resolver necesidades de información de los usuarios para que éstos se beneficien. Con base en lo anterior, el estudio que se presenta tiene como fin proponer una biblioteca digital, que facilite información de partituras de anime porque actualmente no existe una que contenga la descripción de documentos de este tipo y que facilite el acceso a la información que disponen. Cabe mencionar que si hay diferentes plataformas dispersas que no suministran el acceso completo y directo.

Para su consecución el estudio se organizó en cuatro apartados que conforman la estructura temática de la investigación: a) bases de la Investigación, b) bases teóricas de la recuperación de la información, sistemas de recuperación de información (SRI) y bibliotecas digitales (BD), c) el anime: historia, géneros, música e impacto y uso en diversos campos del conocimiento, por último, d) propuesta de una biblioteca digital de partituras de anime (BDP- Anime) en la que se usó el software Omeka, sistema web de código abierto que facilita la creación de colecciones digitales y exposiciones virtuales de bibliotecas y museos.

Algunos hallazgos de este trabajo son los siguientes: falta de organización de documentos sonoros y partituras en algunos estados de la nación de manera profesional; las pocas instituciones que se

encargan de esta labor son universidades y conservatorios, las cuales tienen bibliotecas físicas y muy pocas cuentan con bibliotecas digitales. Los software libres también son un tema importante, a pesar de su existencia son poco usados con aplicaciones como la que se hace en este estudio. La integración de información de diferentes recursos documentales y los documentos propiamente en un solo sistema, en este caso en una biblioteca digital, facilita el acceso y evita la dispersión de la información y la localización de los documentos; por otra parte, es muy conveniente usar y aprovechar los software libres para diseñar nuevos sistemas de resguardo y acceso a la información de recursos documentales diferenciados. Por último, el profesional de la Licenciatura en Ciencias de la Información Documental debe experimentar y proponer nuevos proyectos para el desarrollo de sistemas de información documental en contextos en los que existe información y documentación analógica y digital.

“Mar sesgo, viento largo y estrella clara que me lleve a buen puerto en esta audaz travesía”.

1. Bases de la investigación

Planteamiento del problema

Hoy los profesionales de la información documental ¹ se enfrentan a nuevos retos generados por diferentes desarrollos en el tratamiento de la documentación y la información, su valoración, uso, y por los constantes cambios tecnológicos en la avanzada sociedad de la información y del conocimiento. En 1990, en este contexto, Michel Gorman, bibliotecario británico, establece las cinco leyes bibliotecarias modernas² que tienen influencia en la ciencia bibliotecológica, una de ellas alude al respeto de todas las formas de transmisión del conocimiento, otra al uso de la tecnología de forma inteligente para mejorar los servicios que diferentes unidades documentales realizan y ofrecen a una diversidad importante de usuarios y/o clientes. (González, 2012, p.54).

Gorman, en el primer caso de la ley que se refiere, transmisión del conocimiento, alude de manera indirecta a todas las formas de los documentos, ya que a través de ellos se transmiten los conocimientos, se preservan y se crean nuevos. Así podemos referir obras organizadas en diferentes formatos: impresos, electrónicos, digitales, dinámicos, audiovisuales, gráficos; y los que se relacionan con distintas formas de transmisión de la información; por ejemplo, los gráficos que se destacan por el uso de las imágenes fijas o los audiovisuales que sobresalen por su contenido dinámico. En este sentido las partituras son un tipo especial de documentación gráfico-textual³ ya que en ellas se exponen las ideas musicales a través de las notas del mismo tipo, también se escriben los títulos y las letras cuando se incluyen canciones. Así, este tipo de documento, al igual

¹ Entre ellos el Licenciado en Ciencias de la Información Documental (LICD) que se forma en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMEX).

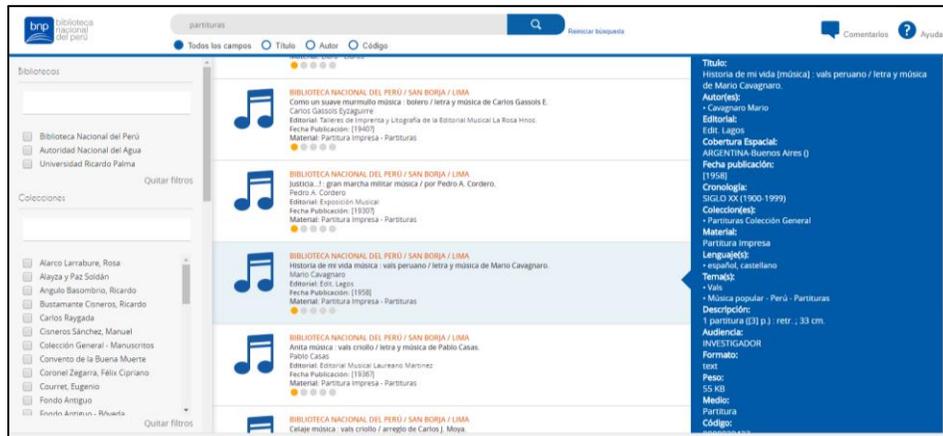
² [...] “las nuevas leyes de la Bibliotecología, las cuales “serán el marco dentro del cual las bibliotecas podrán sobrevivir y progresar”: i. Las bibliotecas sirven a la humanidad. ii. Respeto a todas las formas bajo las cuales el conocimiento es comunicado. iii. Usar la tecnología inteligentemente para mejorar el servicio. iv. Proteger el libre acceso al conocimiento. v. Honrar el pasado y crear el futuro”. (González, 2012, p.2).

³ En la plataforma digital conocida como *Wordreference*, también identificada como diccionario en línea que “presenta acepciones reconocidas por la Real Academia Española de la Lengua”, se define el término en cuestión como “f. texto completo de una obra musical para varias voces e instrumentos”.(2018).

Por otra parte, en este estudio se alude a la particularidad de textual porque se integran textos, escritos o impresos, para expresar ideas como las canciones y también se escriben notas musicales, símbolos, que representan uno o varios sonidos y que en su conjunto facilitan la interpretación de una obra musical.

Otro ejemplo de este tipo es el caso de la Biblioteca Nacional de Perú, que al igual que el catálogo de la biblioteca de la UNAM muestra información de todo tipo de recursos documentales, entre ellos, el correspondiente a las partituras (figura 2).

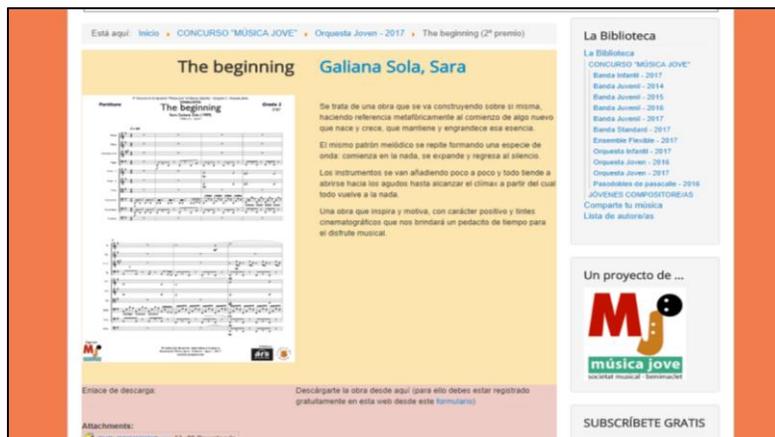
Figura 2. Ficha catalográfica del catálogo de la Biblioteca Nacional de Perú



Fuente: Catálogo de la Biblioteca Nacional de Perú.

Ahora, las bibliotecas digitales como la virtual de partituras digitales de la Biblioteca Música Jove, también tienen su propia forma de presentar las partituras con información complementaria a ésta, como se puede ver en la figura 3.

Figura 3. Partitura del concurso “música jove” the beginning



Fuente: Biblioteca virtual de partituras digitales de la biblioteca música Jove.

En cambio, en otras entidades solo se refieren datos con hipervínculos y en ciertos casos existen páginas web y blogs de aficionados al anime, como el caso de *Ichigo's* (Figura 4), un portal que reúne la información y la facilita por medio de enlaces, que a pesar de ser un buen sistema (considerando que fue elaborado por aficionados), carece de enlaces a otros medios de información que complementen la misma.

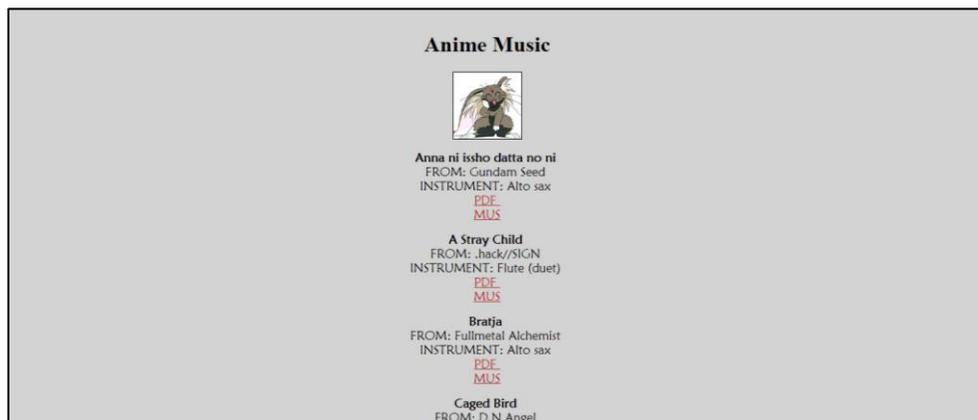
Figura 4. Ichigo's Sheet Music



Fuente: Ichigo's Sheet Music.

Otro ejemplo es el de la página web de *Rachel's Flute- sheet music* pero a diferencia del caso anterior, ésta carece de un buscador y solo contiene 20 partituras, además de que la última actualización de la misma fue en el 2015. Como se puede observar contiene menos elementos que impiden una búsqueda satisfactoria para el usuario (Figura 5).

Figura 5. Anime music



Fuente: Rachel's Flute- sheet music

Así como este ejemplo la mayoría de las páginas webs y blogs relacionados con música de anime se encuentran dispersas; sin embargo, si se creara un sistema documental que reúna (en un solo sistema) toda la información de los documentos referidos a la identificación de los mismos sería más fácil y se constituiría en una aportación importante en el tratamiento documental de las partituras. Por otra parte, es un reto en el que se pueden instrumentar, muchos de los conocimientos que el Licenciado en Ciencias de la Información Documental ha obtenido a lo largo de su formación profesional.

Objetivos

Generales:

-Crear una biblioteca digital de partituras de anime con un software para bibliotecas digitales en el que se reúnan dichos documentos, que se encuentran distribuidos en diferentes blogs y páginas web, entre los años de 1997 y 2017 y que se presenten en español o en inglés, ya que existen algunos en otros idiomas como el japonés; para facilitar el acceso de manera más efectiva y precisa a través de la descripción de los documentos.

Específicos:

-Identificar los blogs que contengan partituras de anime de manera gratuita y se encuentren en la web, para posteriormente hacer una descripción de los recursos en la biblioteca a desarrollar.

-Analizar los datos de las páginas para saber qué tipo de partituras contiene, ya que no siempre solo son de anime, además, tipos de archivos, de instrumento, etc.

-Seleccionar las partituras que se van a describir como parte de una muestra del proyecto final.

-Seleccionar el software que se va a usar de acuerdo con las características de los documentos.

-Instalar y configurar el software para la creación de la biblioteca digital de partituras de anime.

-Describir los recursos documentales usando dublin core.

- Complementar la descripción con información adicional, por ejemplo, la música original del cual procede dicha partitura y/o música del mismo anime, este tipo de información puede ayudar al usuario a identificar y relacionar mejor los documentos en cuestión.

Justificación

¿Por qué la creación de un sistema de información documental relacionado con el anime? Es conveniente destacar que la autora del proyecto es aficionada del anime, la música de anime tiene una singularidad que lleva a considerar su proceso, ésta no solo puede ser de utilidad a un usuario aficionado sino a varios con diferentes opciones de uso, incluso usuarios especializados que requieran de información musical o de las propias partituras. Como se ha mencionado antes con Gorman, es conveniente respetar todas las formas de expresión del conocimiento en el sentido de su uso y disfrute, por lo que se requiere de una organización sistematizada y concentradora.

De acuerdo con Aquino (2009) él refiere que el anime es “el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y hasta cierto grado los elementos relacionados.” Y alude que “En Japón se utiliza el término para referirse a la animación en general”, entonces podemos traducirlo como una expresión artística que hace uso de los dibujos animados para narrar historias, éstas no solo se dirigen precisamente al público infantil, sino que también involucra a otros actores como jóvenes e incluso profesionales.

Cabe mencionar que se debe considerar su género cinematográfico, su formato o producción que es la animación y su estilo que podría ser fantasía, drama, comedia, etc., por lo tanto, el público al que se puedan dirigir es variado y amplio. Habiendo aclarado este punto, se menciona lo siguiente en relación con la importancia de la expresión artística en cuestión:

La animación sociocultural no es sólo realizar actividades para entretener a las personas y pasar el tiempo, sino que es una manera de dar respuesta a las necesidades sociales, educativas y culturales de la gente que nos rodea desde una perspectiva educativa que apoya, orienta y forma a las personas y grupos en un espacio que facilita que las personas se comuniquen y se relacionen, permitiendo el crecimiento personal y la transmisión de valores. (Red de educadores, 2012)

Como se explica en la referencia, la animación hoy en día es un recurso muy utilizado y tiene un gran impacto en la sociedad, de ahí que es conveniente estudiar este género de animación, pero solo desde la integración de un sistema de información documental relacionado con las partituras que representan la música incidental de la animación en el sentido japonés. Así este proyecto, se

centra en esas partituras ya que están escritas para ser interpretadas por ciertos tipos de instrumentos musicales. Su organización en un sistema documental con normas bibliotecológicas ayudaría a los solicitantes a identificarlas con mayor precisión y su efecto sería más concluyente.

Sumado a lo anterior la animación tiene por si sola su propia importancia dentro de la sociedad como lo sugiere González “En las últimas décadas, en la industria audiovisual hemos presenciado fenómenos como Bollywood, el crecimiento de la televisión mexicana, y el aumento en la producción de animación digital asiática, especialmente de Corea.” (2017, pp. 3-4), dentro de la animación asiática se encuentra el anime que, que es el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y éstos no necesariamente se dirigen al público infantil, pero ¿Cuál es su importancia?, en un inicio podemos decir que los usuarios más comunes que consumen este producto se les denomina “otakus” quienes de acuerdo con Menkes podemos definir como “jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos y para consumir estos productos culturales y sus derivados.” (2012, p.52), pero el hecho de que sean los consumidores más comunes, no los hacen los únicos.

En cuanto a la importancia, el enfoque que se le da al anime tiene diferentes matices y resultados que impactan en la sociedad, para ello me apoyare en las siguientes citas; en el primer caso Menkes refiere que:

En un mundo en crisis económica, donde los valores y relaciones entre las generaciones y entre los géneros son cuestionados, estos productos culturales parecieran ser instrumentos de socialización y vehículos de crítica social. (2012, p. 52).

En el caso de Rodríguez, resalta la parte artística y alude de la siguiente forma:

Se puede considerar que estas producciones son importantes y que contienen elementos artísticos y una forma de expresión. Además, es importante saber cómo estas producciones pueden representar la realidad, los aspectos sociales y culturales, no sólo para el pueblo japonés, sino para todos los pueblos del mundo. (Rodríguez, 2014, p. 17).

Cobos destaca lo económico y lo manifiesta de la siguiente manera:

La industria del anime ha resultado ser muy lucrativa para Japón, al punto que aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto PIB de este país. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la

industria japonesa de animación (filmes, videos y producciones) generaron ganancias por más de 1.600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). (2010, p. 10).

Incluso con el evidente impacto que tiene en la sociedad, son pocos los documentos de investigación científica formal que existen sobre el anime, estos se enfocan en la parte pedagógica, psicológica y económica, dejando a un lado casi todas las materias que pudiesen relacionarse directa o indirectamente, como es el caso del tratamiento de la información documental y de las partituras relacionadas.

En este sentido nuevamente Menkes (2012) exterioriza que, a pesar de este fenómeno, los estudios en América Latina han sido muy pocos y es importante explorar esta realidad sobre los jóvenes en la actualidad para comprender uno de los efectos de globalización en el aspecto cultural.

Para fines de este proyecto ¿cómo se relaciona la música con el anime?; recordemos que el anime son dibujos animados producidos en Japón y los dibujos animados son una forma de producción audiovisual, por lo tanto es una combinación de imágenes y sonido que pretenden transmitir información al público, esta forma de presentar la información puede infundir alguna clase de sentimiento que se logra de mejor manera a través de la música, con la música adecuada en momentos específicos de la producción audiovisual no solo logrará darle más sentido a la historia, si no que los espectadores sentirán empatía o rechazo, de acuerdo con lo que se quiera lograr infundir.

En el anime la música se encuentra presente en la mayor parte en cada serie, sobre esto Cobos explica lo siguiente:

El anime está muy relacionado con la música. Las series animadas están compuestas por temporadas, donde cada una se distingue usualmente por tener su propio video musical y canción de entrada, llamado opening, así como su propio video musical y canción de cierre, llamado ending. Estas canciones son de un minuto treinta segundos de duración y son conocidas como formato TV size. Además, son interpretadas por artistas y bandas musicales japonesas de trayectoria, en ascenso o en lanzamiento. Las canciones son cantadas en japonés y en pocos casos en otros idiomas como inglés. En cuanto a la música, también se destacan las composiciones instrumentales conocidas como background music, es decir, aquellas pistas musicales que suenan en el trasfondo como ambientación en las diferentes escenas. (Cobos, 2010, p. 10)

Pero si la producción documental sobre el anime es muy poca, entonces ¿Qué podemos esperar sobre la música interpretada y en especial sobre las partituras? La realidad es que hasta el momento no se ha encontrado un solo documento que haga referencia a este tema en particular. Esta es una necesidad que existe en la sociedad porque no hay uno similar y las partituras de anime se encuentran dispersas, entonces, como cualquier tipo documental, estas deben de ser ordenadas y en disposición a los usuarios.

En cuanto lo anterior resaltemos que en el portal de la UAEM expone que “el Licenciado en Ciencias de la Información Documental, tiene entre sus funciones profesionales diseñar sistemas de recuperación y servicios de información de acuerdo con las necesidades que se demanden y aplicar técnicas, procedimientos y métodos necesarios para el diseño de sistemas que faciliten la obtención de información de diferentes recursos documentales sin importar su formato y apoyándose en normas nacionales e internacionales y los recursos tecnológicos actuales” (2015).

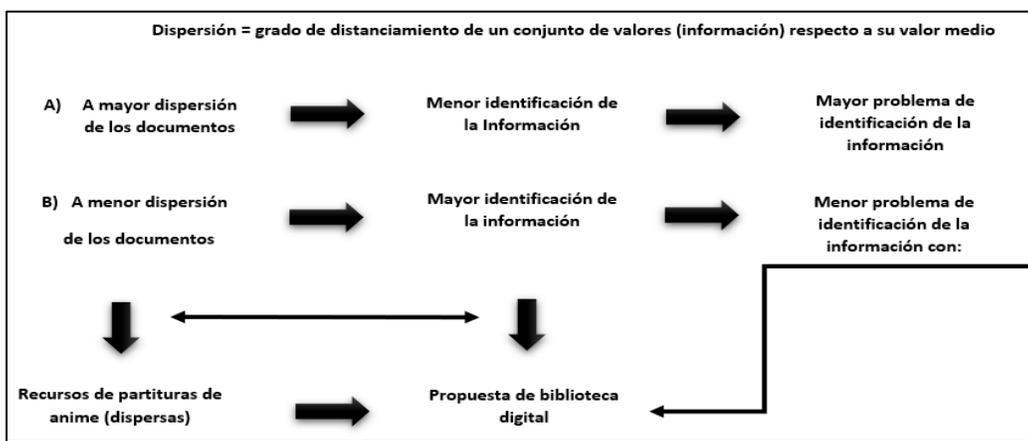
Dicho esto, el proyecto de la creación de una biblioteca digital sobre partituras de anime, no solo es posible, también es necesario.

Hipótesis

En la actualidad la información se considera un bien con valor, de tal forma que cuando se procesa la misma puede tener un alto valor estratégico. Los procesos de organización de la información actual, se han diversificado de tal forma que hay enlaces por medio de hipervínculos que identifican la información en diferentes recursos y medios, provocando dispersión corta o amplia e incluso dispersión no relacionada con una temática inicial.

Por otra parte, una de las funciones de los profesionales de la información consiste en organizar y facilitar información para el disfrute de los usuarios, por lo tanto, tiene que aplicar los conocimientos estudiados y usar adecuadamente la tecnología para el procesamiento y organización de información. Desde esta perspectiva la conformación de sistemas unificadores de información (repositorio, un catálogo en línea, etc.) son fundamentales con el propósito de obtener la información deseada. En este estudio se percibe un proceso de dispersión, entendido como un asunto que distancia en cuanto a la información de las partituras aludidas. Si se crea un sistema, la identificación de la información y sus propiedades serán más efectivas logrando que los usuarios se beneficien de la misma. También se configurará en un medio de resguardo de la información y en la medida de lo posible de los propios documentos. Entonces, la hipótesis de este trabajo es: a mayor dispersión mayor distanciamiento de la información y a menor dispersión por la unificación de la información en un sistema de información documental, mayor efectividad en la localización de la información de partituras de anime. En el siguiente modelo (figura 6) se puede ver la hipótesis que se prefiere resolver, la tendencia B.

Figura 6



Fuente: Diseño propio

Método

Para este estudio vamos a tomar en cuenta el método teórico – práctico, ya que con la teoría se puede profundizar el conocimiento, así como explicar las relaciones esenciales y cualidades para la creación de la Biblioteca Digital, y la parte práctica es la misma creación de esta última, por lo tanto este trabajo se divide en tres partes: a) la relacionada con la elección del tipo de biblioteca digital (en adelante BD o BDs para bibliotecas digitales) en donde también se mencionará los sistemas de recuperación de información, tipos de softwares para bibliotecas digitales y las reglas de catalogación angloamericanas; b) El anime: historia, géneros, música e impacto en diversos campos del conocimiento. c) el último está relacionado con el diseño integral de la BD junto con los contenidos y su funcionamiento a partir de una evaluación para la elección del software.

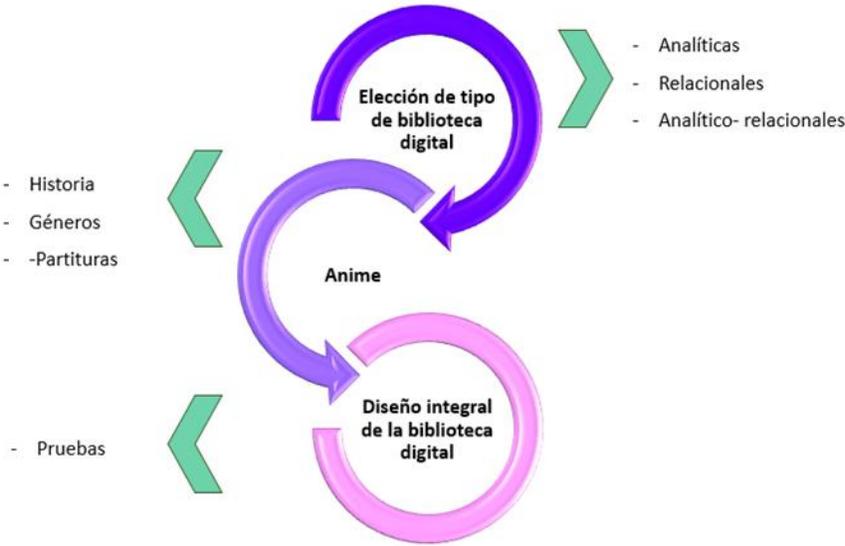
Cabe mencionar que la primera parte se justifica ya que se han identificado tres tipos fundamentales de BDs: a) de contenido, sistematiza en su diseño documentación propia, que pertenece a una entidad o a un autor y se puede disponer de ella. b) Otro modelo es el referencial, en este caso se registra información que corresponde a una o varias entidades y se incluyen enlaces que permiten identificar los documentos en el lugar de origen o propietario. c) Una tercera clase, es la combinación de información y documentación propietaria y referencial; a ésta se le denomina biblioteca digital híbrida.

Respecto al contenido ya se ha mencionado que las partituras de anime se encuentran distribuidas en distintos espacios dentro de la web y en algunos casos se tienen los documentos y en otros solo existe información referencial por ello, es importante conocer la tipología las cuales integrarán el contenido de la BD a diseñar.

En relación con el proceso de codificación, es importante hacer pruebas de acuerdo con los documentos identificados y con los softwares de procesamiento y en relación con las etiquetas (o códigos) de Dublin Core o del formato MARC, tal acción facilitará definir el número y tipo de etiquetas a utilizar de acuerdo con la documentación identificada y con el tipo de BD a diseñar. Por último, con respecto al diseño integral se harán las pruebas correspondientes que permitan conocer el funcionamiento de la biblioteca diseñada.

Estas tres partes, se pueden ver visualizadas de la siguiente manera (figura 7)

Figura 7



Fuente: Diseño propio

2. Bases teóricas de la recuperación de información, sistemas de recuperación de información (SRI) y bibliotecas digitales (BD)

En este apartado se hace una revisión general del concepto de recuperación de información (RI), después su relación con los sistemas de recuperación de información (SRI), propiedades de las bibliotecas digitales (BD), la relación entre estas dos últimas y finalmente la recuperación de información a través de la indización. Esto con la finalidad de establecer una base teórica que facilite el desarrollo del proyecto.

Se tiene la convicción de que una mejor recuperación de información, se puede lograr si los recursos documentales se ubican en un solo sistema a diferencia de varios.

2.1. Recuperación de información

Actualmente no existe un único concepto de sistema de recuperación de información, en adelante RI., Salvador Oliván y Arquero Avilés (2005) mencionan que es porque no existe una única idea sobre lo que significa investigar o trabajar en la recuperación de información, sobre todo, en los últimos años donde se han producido cambios importantes en las tecnologías, soportes y métodos empleados, así como en el tipo y formatos de los recursos documentales y de información. Estos mismos autores mencionan a Charles Meadow respecto a la recuperación de la información, éste alude que es “un proceso de comunicación. Es un medio por el que los usuarios de un sistema o servicio de información pueden encontrar los documentos, registros, imágenes, gráficos, o registros de sonido que satisfagan sus intereses”.

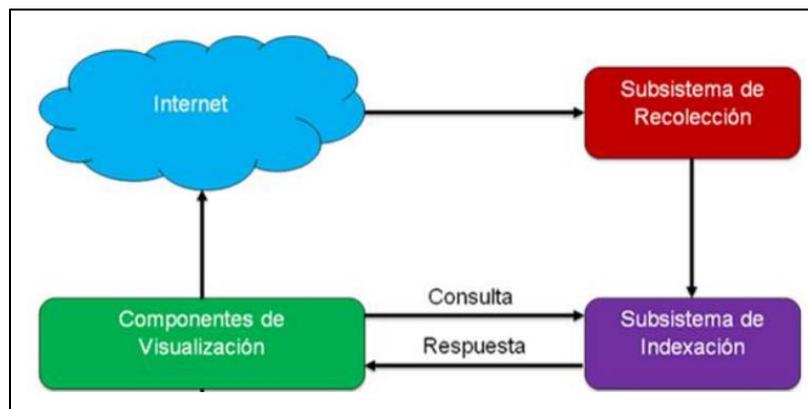
Por su parte Frederick W. Lancaster menciona que la RI es “la búsqueda online en bases de datos electrónicas, de forma interactiva y en tiempo real. Normalmente, esto implica que el usuario construye una estrategia de búsqueda usando términos con distintas relaciones lógicas (booleanas) y que el programa de búsqueda simplemente divide la base de datos en dos conjuntos: elementos recuperados y elementos no recuperados”. Por lo tanto, para poder realizar la RI es necesario contar con herramientas como pueden ser bases de datos, índices, tesauros etc.

Ahora, la recuperación de la información se relaciona estrechamente con la gran explosión documental que la tecnología trajo consigo en las últimas dos décadas, dando paso a nuevas investigaciones para resolver este problema, mismos que han evolucionado y adquirido nuevas tendencias, como el caso de la dispersión de la información, dispersión es “el efecto que se produce cuando varios elementos se separan de su origen o de su núcleo y se expanden en el espacio o el tiempo” (Definición ABC, 2017) generando en el caso de los sistemas de información, la pérdida de la misma.

2.2. Sistemas de recuperación de información

De acuerdo con Pinto Molina (2018) “es un proceso donde se accede a una información previamente almacenada, mediante herramientas informáticas que permiten establecer ecuaciones de búsqueda específicas. Dicha información ha debido de ser estructura previamente a su almacenamiento”. Estos sistemas son una fuente de acceso a la información que pueden ofrecer diferentes servicios con el uso de algunas herramientas, Rodríguez Leyva, P. , Viltres Sala, H. y Pons Flores, L. en el documento llamado *Componentes y funcionalidades de un sistema de recuperación de información* (2016) mencionan que se el SRI están compuestos esencialmente por tres componentes que nos representa en la figura No. 8

Figura 8



Fuente: Rodríguez Leyva, P. , Viltres Sala, H. y Pons Flores, L.

Estos tres componentes son: el *subsistema de recolección* el cual se puede encontrar en internet, con este, a través del *subsistema de indización* (palabras clave) muestra resultados, éstos son los *componentes de visualización* (documentos, imágenes etc.), que pueden llevar una nueva búsqueda con las palabras clave o no.

2.3. Bibliotecas digitales (BD)

A partir del uso creciente de las nuevas tecnologías y de su impacto en las unidades documentales se plantea la necesidad de apoyarse de las bibliotecas digitales (en adelante BD) para garantizar una supervivencia en el contexto donde la información se encuentra al alcance de todos de manera más rápida y sencilla.

Uno de los cambios que surgieron a partir de la inserción de la tecnología de información y comunicación en los servicios bibliotecarios fue ya no solo ofrecer información en soporte físico, sino incluir soportes digitales que brindaran a los usuarios una mayor variedad en los recursos de información y por consiguiente una mayor satisfacción informativa. La biblioteca se ha visto en la necesidad de innovar sus procesos, servicios y colecciones adoptados de las nuevas tecnologías con el objetivo de tener un mayor alcance a los usuarios y satisfacer sus necesidades de información. En este contexto tecnológico surgieron lo que actualmente conocemos como “Biblioteca Digital”, un nuevo modelo que conserva la esencia de los procesos y servicios bibliotecarios, pero operados a través de una plataforma digital.

2.3.1. Definición y antecedentes generales

Se ha considerado dos definiciones de investigadores e instituciones importantes que han analizado las bibliotecas digitales a profundidad, entre ellos la de la IFLA y el de Torres. La IFLA, define a la biblioteca digital como “una colección en línea de objetos digitales de buena calidad, creados o recopilados y administrados de conformidad con principios aceptados en el plano internacional para la creación de colecciones, y que se ponen a disposición de manera coherente y perdurable y con el respaldo de los servicios necesarios para que los usuarios puedan encontrar y utilizar esos recursos.” (2011, p. 1).

Torres considera que una biblioteca digital es “una biblioteca que se sustenta en un sistema de información documental en red, que ofrece a sus usuarios contenidos y servicios digitales, cuya información y medios de comunicación se encuentran en servidores distribuidos en diferentes latitudes del mundo.” (2008, p. 12)

Como podemos observar ambas definiciones coinciden en la idea de que una biblioteca digital debe ser administrada, es decir, no se puede pensar que una biblioteca digital operará por sí misma, es necesario un equipo interdisciplinario de profesionales que la administre con base en lineamientos bibliotecológicos aceptados internacionalmente. El hecho de que en los servicios de la biblioteca digital el factor humano no tiene tanta presencia o relación con los usuarios, no quiere decir que se prescinda de ellos, al contrario, el profesional de la información es un elemento importante para su planeación, administración, mantenimiento y difusión, de las actividades y servicios, para que la biblioteca logre ofrecer un servicio de información de calidad. Es importante hacer énfasis en que las TIC son fundamentales, pero no dejar de concebirlas como lo que son, herramientas tecnológicas. No se debe perder de vista que una biblioteca digital, como cualquier biblioteca, debe estar enfocada a satisfacer necesidades de una comunidad de usuarios y en torno a ellos y a sus necesidades la biblioteca digital va a actuar.

De acuerdo con Cabral Vargas fue en la década de los sesentas cuando surgió un proceso paulatino de automatizar o transformar a versión electrónica/digital diversos procesos, colecciones y servicios en las bibliotecas, lo que ha dado como resultado un devenir histórico-social en que han surgido diversos conceptos tales como biblioteca digital entre otros. Cabral refiere que primero se automatizaron los catálogos bibliográficos, con el propósito de agilizar los procesos técnicos. Después se automatizaron los procesos de préstamo de material. Nacieron las llamadas bibliotecas automatizadas. (2007, p. 6)

Posteriormente surgió el término de biblioteca electrónica, con énfasis en el acceso a fuentes de información electrónica, al mismo tiempo que la previsible evolución de los documentos hacia un formato electrónico. Para Solano Hernández (2004) citado por Cabral (2007, p. 6) “la biblioteca electrónica es una entidad individual que tienen una colección documental física y electrónica, cuenta con sistemas automatizados para ofrecer servicios ágiles y eficientes, así como sistemas de acceso en red”.

Después surgió la idea de biblioteca virtual, concebida como un sistema que hace uso de la realidad virtual mediante interfaces y simula el ambiente de una biblioteca real. Emplea tecnología multimedia de vanguardia y puede guiar al usuario a través de diferentes sistemas para encontrar colecciones en diferentes sitios, conectados a través de sistemas de cómputo y telecomunicaciones. (Cabral, 2007, p. 6)

La confusión terminológica que existe entre biblioteca electrónica, virtual, o digital, deriva de la falta de conocimiento que se tiene ellas, provocando que bibliotecas virtuales o electrónica se autodenominen digitales, aun careciendo de colecciones, servicios e infraestructura necesaria para poder concebirlas como tales, evidentemente cada una de ellas tiene características distintas, por ello es importante diferenciarlas, dejar de pensar que una biblioteca virtual, electrónica y digital son sinónimos, pues cada una de ellas surgió en un contexto distinto y reflejan esta evolución que han tenido las bibliotecas desde el siglo pasado.

Cuando las nuevas tecnologías de información y comunicación comenzaron a tener más presencia en las unidades de información, esta evolución e innovación en las bibliotecas han tenido como objetivo mejorar sus servicios, colecciones, infraestructura y herramientas, para estar a la vanguardia del mundo actual.

2.3.2. Características de las BD

William Birmingham distingue las siguientes características:

- Proporciona información en cualquier tiempo y lugar.
- Proporciona acceso a colecciones de información multimedia, construidas gracias a la integración de textos, imágenes, video, grabaciones sonoras, etcétera, en versión digital.
- Permite el acceso y la representación personalizada de la información, así como mecanismos para recuperar información relevante.
- Mejoran las actividades colaborativas tales como la investigación, el aprendizaje y el diseño, al reducir las barreras de tiempo y distancia.

Otras características las destaca Cleveland (2001)

- Son la cara digital de las bibliotecas tradicionales, que incluyen colecciones impresas, digitales y multimedia.
- Cuentan con materiales digitales que existen más allá de las fronteras físicas y administrativas de cualquier biblioteca.
- Idealmente proporcionan una visión coherente de toda la información contenida caen la biblioteca, sin importar su forma o formato.
- Sirven a comunidades u organizaciones determinadas, como lo hacen las bibliotecas tradicionales pero tales comunidades pueden estar ampliamente dispersas través de la red. Para asegurar su existencia, requerirán de las habilidades tanto de bibliotecarios como de ingenieros de cómputo, entre otros especialistas. (2001, p. 110)

La principal característica de la biblioteca digital es que operan a través de internet ofreciendo contenido en formato digital, además en este tipo de biblioteca el elemento humano no actúa de manera directa en el servicio de información, como sucede en el caso de las bibliotecas físicas tradicionales.

2.3.3. Colecciones digitales

Al hablar de colecciones digitales hacemos referencia tanto al plan de desarrollo de colecciones como de las formas que nos permiten conformar dicha colección.

En primer lugar, definiremos lo que se entiende por desarrollo de colecciones, esto es un proceso organizativo, intelectual y administrativo que incluye actividades de estudio de comunidad, selección, adquisición, evaluación y preservación de la colección para satisfacer eficiente, rápida y económicamente, las necesidades de información de la población (Díaz Jatuf, Borguez y Strocovsky, 2011, p.17). También es un proceso que inicia con la detección de las necesidades de información de la comunidad de usuarios ya sea potencial o real, lo anterior marcara la pauta para seleccionar aquellos materiales que habrán de adquirirse y así conformar el acervo de la biblioteca. En este capítulo se hace referencia a la biblioteca digital por lo tanto los materiales que conformarán dicha colección deben ser completamente digitales.

Para Voustssás existen tres grandes agrupamientos de materiales para una colección digital.

- 1) Recursos documentales de soportes tradicionales que la biblioteca posee y que son susceptibles de digitalizarse.
- 2) Recursos documentales originalmente digitales, ya sea de la propia institución a la que la biblioteca pertenece o adquiridos a proveedores.
- 3) Hipervínculos a otras colecciones y materiales digitales que pueden ser asociados a nuestra colección, dando la percepción al usuario de que pertenece a esta. (2006, p. 40)

La elección de los materiales para conformar la colección digital estará en función de los recursos con los que se cuente, ya que tanto la digitalización como la adquisición de materiales en formato digital representan un alto costo para las bibliotecas, además de la importancia que juega el respeto a los derechos de autor.

Voustssás hace referencia a los aspectos que debemos considerar para que una colección digital sea la adecuada:

- 1) Una buena colección digital se crea de acuerdo con la política explícita de desarrollo de colecciones que ha sido acordada y documentada antes de que la colección comience.
- 2) La colección debe ser descrita de tal forma que el usuario pueda descubrir sus características, tales como el alcance, formato, restricciones al acceso, propiedad y cualquier otra información significativa que determine la autenticidad, integridad e interpretación de la colección.
- 3) Una colección debe ser sustentable a lo largo del tiempo. En particular aquellas construidas con financiamiento no especiales, las que deberán tener un plan que permita su utilización permanente más allá del periodo que abarquen los fondos
- 4) Una buena colección debe estar ampliamente disponible y evitar impedimentos innecesarios para su uso. Esto incluye accesibilidad adicional para personas con discapacidades, así como su uso a través de tecnologías variadas y adaptables.
- 5) Una buena colección respeta los derechos de propiedad intelectual. Los administradores de la colección deben llevar un preciso registro de los propietarios de los derechos y de los permisos aplicables a todos los materiales.
- 6) Una buena colección tiene mecanismos para proveer datos acerca de su uso, así como otros datos que permitan mediciones estandarizadas acerca de su utilidad y demanda.

- 7) Una buena colección encaja de un contexto mayor de bibliotecas digitales nacionales e internacionales. (2006, p.58).

Las colecciones digitales al igual que las tradicionales deben integrarse de acuerdo al perfil del usuario a quien está destinada, por lo cual se debe contar con una política de desarrollo de colecciones, ésta es la guía que permite definir la temática y formato de los documentos que integran el acervo.

El uso de la red permite que la biblioteca digital tenga la posibilidad de ampliar sus recursos y no solo limitarse a la digitalización ya que existe la oportunidad de adquirir materiales nacidos digitales o de acceder a otros documentos o bases de datos a través de hipervínculos, sin embargo, no se debe pasar por alto que todos los recursos que se elijan para formar parte de la colección deben de estar relacionadas con las necesidades de información de los usuarios.

2.3.4. Servicios

Los servicios de una biblioteca digital, derivan de los servicios de una biblioteca tradicional, la única diferencia es que a esta última se accede a través de internet a una plataforma digital.

El uso de las nuevas tecnologías en actividades bibliotecarias ha permitido crear un valor añadido a las mismas, es decir, estar a la vanguardia de las exigencias de las nuevas sociedades de la información y del conocimiento, rompiendo así barreras de espacio y tiempo, logrando que más usuarios cuenten con acceso a estas tecnologías, haciendo consultas desde cualquier lugar en cualquier momento.

Giappiconi, Pirsich y Hape citado por Cruz (2015) realiza una descripción de los servicios que ofrece una biblioteca digital.

Servicios de referencia: La referencia o consulta se enfoca a las preguntas planeadas por los usuarios dando respuesta por vía telefónica, correo electrónico o el llenado de formularios. Además, apoya en la búsqueda ágil de la información a través de internet, sea de una colección general o en buscadores especializados, por parte de los bibliotecólogos. La relación de datos obtenidos es enviada al usuario además de quedar disponible a otros.

Información general: Su finalidad es informar y difundir a los usuarios, información y servicios proporcionados por la biblioteca. Por ejemplo, servicios, números de teléfono, normas y reglamentos miembros del personal y actividades.

Servicio de aviso (alertas): Su finalidad es lograr una comunicación rápida, sencilla y automatizada con el usuario para que este y la biblioteca consuman menos recursos-tiempo. Algunos ejemplos son los avisos de la disposición de material solicitado, de nuevos recursos de información en el catálogo y la Difusión Selectiva de Información (DSI)

Asesoría reseñas: Servicio continuo basado en la capacidad de la biblioteca para involucrar a los usuarios de la labor de la biblioteca. Algunas actividades van desde los chats, recomendaciones de libros a leer, debates sobre libros, clubes de lectores y reseñas de libros realizados por los propios lectores.

Formación y cursos: Relacionado con el Desarrollo de Habilidades Informativas (DHI) de los usuarios. Algunos están relacionados con la enseñanza y aprendizaje del uso de la Web y la instrucción de la bibliotecología (2015, p. 21)

Los servicios con los que debe contar una biblioteca digital estarán determinados por los fines de la biblioteca y sus necesidades, una característica indispensable de este tipo de biblioteca es su capacidad para ofrecer servicios de valor añadido, es decir, que superen a los que ofrece una biblioteca tradicional y esto es posible gracias al aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías por ejemplo el acceso a revistas electrónicas, bases de datos especializados, etc.

Entre todos los servicios mencionados, destaca el servicio de referencia particularmente la búsqueda y recuperación de información, es aquí donde convergen elementos importantes como la colección, el catálogo, la infraestructura (software y hardware), ya que es en este punto donde es visible la eficiencia de la biblioteca digital, es aquí donde se pueden obtener búsquedas exitosas y una correcta recuperación de información, logrando que el usuario pueda satisfacer su necesidad de información. Los servicios que ofrece una biblioteca digital deben ser únicamente los necesarios, no más ni menos de los que necesita para ofrecer un servicio de calidad, el profesional de la información elegirá estos servicios en función de las necesidades de la comunidad de usuarios al que sirve.

2.3.5. Tipos de BD

En un estudio realizado por García y Kuri, realizaron un análisis de siete casos de bibliotecas digitales de instituciones de educación superior e investigación en México, para identificar el modelo de biblioteca digital que diseñaron las instituciones estudiadas, identificaron tres modelos: las bibliotecas digitales analíticas, bibliotecas digitales relacionales y un modelo híbrido, es decir, la unión de los modelos anteriores configurando un tipo de biblioteca digital-relacional. A continuación, se describe que se entiende por cada modelo.

Bibliotecas digitales analíticas: Aquellas que tienen una base de datos propia con documentos del interés de la institución

Bibliotecas digitales relacionales: bibliotecas que tienen relaciones, enlaces que establecen con otros recursos y se direccionan por medio de hipervínculos.

Respecto a las interfaces en la mayoría de los casos son amigables y se puede decir que son intuitivas ya que su consulta es fácil y las instrucciones son claras. Además, tienen información clara y suficiente para que el usuario pueda consultarlas.

Biblioteca analítico-relacional: modelo híbrido que combina el modelo relacional y el analítico. (2012, 24)

Lo anterior nos deja ver que cada institución diseña y adapta su biblioteca digital con base en sus recursos, intereses, tipo de documentos y también relaciones con otras instituciones y sus recursos documentales.

2.3.6. Software para integración de BD

Entre las herramientas para la creación de una biblioteca digital tenemos el software, el cual entendemos como:

El conjunto de datos que necesita la computadora para poder trabajar. Los datos varían según el tipo de operación que deba realizar la computadora, y por eso se agrupan formando PROGRAMAS distintos. También podemos decir que SOFTWARE, es el conjunto de programas y utilidades que se encargan de explicar al HARDWARE lo que tiene que hacer. (Gobierno de Chaparral, 2015, p.6)

Actualmente existe una gran variedad en el mercado de softwares dirigidos a las bibliotecas digitales, por lo tanto, es importante evaluar los pros y contras de cada uno y elegir el que mejor se adecue a nuestras necesidades, no siempre el más costoso o reciente será la mejor opción.

A continuación, se analizan el software libre y propietario, para evaluar y decidir por uno, el cual hará posible este proyecto para la creación de una biblioteca digital de partituras de anime, tomando en cuenta los recursos disponibles.

2.3.6.1. Software libre

Una de las principales características del software libre, es que no es necesario realizar ningún tipo de pago a alguna organización o persona en específico, este software puede ser modificado por cualquier usuario. De acuerdo con Porcel y Rodríguez (2005) el movimiento de software libre se rige por 4 libertades:

- *Ejecutar*: La libertad de usar el programa, con cualquier propósito
- *Inspeccionar*: La libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a sus necesidades. El acceso al código fuente es una condición previa para esto.
- *Redistribuir*: La libertad de distribuir copias, con lo que se puede ayudar a otros.
- *Modificar y redistribuir la modificación*: La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras de modo que toda la comunidad se beneficie. El acceso al código fuente es un requisito previo

Por lo tanto, si se puede conocer, utilizar, crear, programar, desarrollar, comunicar y compartir sin restricciones un software, entonces es software libre.

Ferreira Silva (2016) en su tesis titulada *Codificación, preservación y difusión de imágenes digitales del patrimonio cultural arquitectónico de la ciudad de Toluca, utilizando el software libre Campi la plataforma Wix y el editor de código fuente Sublime Text. Visión desde las Ciencias de la Información Documental*, hace mención del portal de internet llamado ReCBib75 (recursos bibliotecarios), la cual actualmente ya no se encuentra disponible, pero podemos rescatar seis categorías de software para la gestión:

- ❖ Gestión Documental
- ❖ Gestión de Archivos
- ❖ Gestión de Bibliotecas
- ❖ Gestión de Contenidos
- ❖ Gestores Bibliográficos
- ❖ Otros

Entre la lista de softwares libres para la gestión de bibliotecas digitales tenemos las siguientes:

- | | |
|-------------------|-----------------------------------------|
| 1. 247lib | 36. Librarysoft |
| 2. ABCD | 37. LibriSuite |
| 3. ADAM | 38. LookUp |
| 4. ARC | 39. MarcEdit |
| 5. AbiesWeb | 40. Millennium ILS |
| 6. Absys | 41. NewGenLib |
| 7. Absys Express | 42. OCLC WorldShare Management Services |
| 8. Absys.edu | 43. OLIB |
| 9. AbsysNET | 44. OPALS |
| 10. Adlib Library | 45. OdiloTK |
| 11. Alexandria | 46. Open Marco Polo |
| 12. Alice | 47. OpenBiblio |
| 13. Alma | 48. OpenGalaxy |
| 14. Amlib | 49. PMB |
| 15. CBS | 50. Primo |
| 16. Capita | 51. Pérgamo |
| 17. Colibrí | 52. STAR Libraries |
| 18. Concerto | 53. Scout |
| 19 DigiBib | 54. SirsiDynix BLUEcloud Suite |
| 20. EOS.Web | 55. SirsiDynix Horizon |
| 21. Emilda | 56. SirsiDynix Symphony |
| 22. EspaBiblio | 57. SirsiDynix Unicorn |
| 23. Evergreen | 58. Sistema Bibliotecario Organizador |

- | | |
|--------------------|--------------------------------|
| 24. EvolvePlus | 59. Soutron Library Management |
| 25. GBwin32 | 60. Spydus |
| 26. GTBib | 61. Suite 102 Biblioteca |
| 27. Gnuteca | 62. SyneyPLUS |
| 28. Heritage Cirqa | 63. TOT |
| 29. Knowall | 64. Talis Aspire |
| 30. Kobli | 65. VL4Moodle |
| 31. Koha | 66. Virtua VTLS |
| 32. Kualí OLE | 67. Voyager |
| 33. Liberty | 68. VuFind |
| 34. Libranda | 69. bX |
| 35. Library Gold | |

2.3.6.2. Software propietario o comercial

En el otro extremo del software libre, tenemos el denominado propietario, de acuerdo con la página de ECURED (2018) es cualquier programa informático con posibilidades limitadas para los usuarios, ya que no pueden modificar el código fuente o redistribuirlo, y una persona física o jurídica posee los derechos de autor.

Muchas empresas creadoras de tecnología computacional trabajan bajo condiciones de software cerrado con el objetivo de vender y distribuir el programa compilado sin temor a que alguien pueda modificarlo o reutilizarlo en otro programa, esta práctica se sustenta en los términos del llamado “licenciamiento” que habilita o no la utilización del programa. (Porcel Iturrade & Rodríguez Mederos, 2011, p. 3)

Entre los softwares propietarios para las bibliotecas digitales, de acuerdo con Carol Bean (2010), tenemos los siguientes:

- | | |
|----------------|-------------|
| ○ ContentDM | ○ Mimsy XG: |
| ○ Archivalware | ○ IDEA: |

- SKCA
- PastPerfect
- Proficio
- Gallery Systems
- Mint
- SimpleDL
- EMu: Digital Commons
- AdLib
- Aleph
- Questor Argus

2.3.6.3. Ventajas y desventajas del software libre y propietario

A primera vista, el software libre tiene más ventajas que el software propietario, pero no hay que olvidar otros aspectos tales como las actualizaciones y mantenimiento que tanto el propietario como el libre requieren, De acuerdo con la publicación en línea *Software libre vs software propietario: Ventajas y desventajas* (2006) de Culebro Juárez, Gómez Herrera & Torres Sánchez, podemos rescatar a manera de cuadro comparativo (Núm. 1) lo siguiente:

Cuadro 1

SOFTWARE LIBRE	VENTAJAS	DESVENTAJAS
	Bajo costo de adquisición y libre uso.	La curva de aprendizaje es mayor.
	Innovación tecnológica.	El software libre no tiene garantía proveniente del autor.
	Requisitos de hardware menores y durabilidad de las soluciones.	Los contratos de software propietario no se hacen responsables por daños económicos, y de otros tipos por el uso de sus programas.
	Escrutinio público.	Se necesita dedicar recursos a la reparación de errores
	Independencia del proveedor.	No existen compañías únicas que respalden toda la tecnología.
	Industria local.	Las interfaces gráficas de usuario (GUI) y la multimedia apenas se están estabilizando.
	Datos personales, privacidad y seguridad. Seguridad nacional.	La mayoría de la configuración de hardware no es intuitiva.
	Adaptación del software.	Únicamente los proyectos importantes y de trayectoria tienen buen soporte, tanto de los

	desarrolladores como de los usuarios.
Lenguas minoritarias, traducción, uso e impulso de difusión.	El usuario debe tener nociones de programación.
Software y Estado.	En sistemas con acceso a Internet, se deben de monitorear constantemente las correcciones de errores de todos los programas que contengan dichos sistemas, ya que son fuentes potenciales de intrusión.
	La diversidad de distribuciones, métodos de empaquetamiento, licencias de uso, herramientas con un mismo fin, etc., pueden crear confusión en cierto número de personas.
Control de calidad.	Curso de aprendizaje costosos.
Recursos a la investigación.	Secreto del código fuente.
Personal altamente capacitado.	Soporte técnico ineficiente.
Uso común por los usuarios.	Ilegal o costosa la adaptación de un módulo del software a necesidades particulares.
Software para aplicaciones muy específicas.	Derecho exclusivo de innovación.
Amplio campo de expansión de uso en universidades.	Ilegalidad de copias sin licencia para el efecto.
Difusión de publicaciones acerca del uso y aplicación del software.	Imposibilidad de compartir.
	Quedar sin soporte técnico.
	Descontinuación de una línea de software.
	Dependencia a proveedores.
	Nulificación de desarrollo tecnológico de la industria nacional.

Con base en la información anterior, se puede elegir uno u otro software, pero cuando los recursos son escasos tenemos opciones que podemos aprovechar para la creación de bibliotecas digitales que faciliten el uso de los diferentes recursos documentales y su información.

2.3.7. Bibliotecas digitales y partituras

Como mencionamos en un principio, las partituras usualmente se pueden localizar en los catálogos de diferentes bibliotecas, ya sean públicas o privadas, pero encaminadas en el ámbito musical para sus usuarios. Actualmente son pocos los proyectos que podemos encontrar relacionados con bibliotecas digitales y partituras, sobre todo por los derechos de autor que rodean a este tipo de obras.

A continuación, hacemos mención de algunos proyectos de bibliotecas digitales dirigidas al entorno de las partituras y/o música. Para su descripción se optó por integrar cuadros descriptivos que concentran la información.

Figura 8



Fuente: Open Music Library

Cuadro 2

¿Qué es? Open Music	Es una iniciativa sin fines de lucro compuesta por estudiantes, profesores y bibliotecarios que posee varios servicios en relación con la música.
¿A quién se dirige?	Se dirige al público en general que desee saber más sobre temas relacionados con música.
¿Qué ofrece?	Ofrece revistas digitales relacionadas con la música de diferentes países, algunas se encuentran en acceso abierto, para poder consultarlas es necesario realizar un registro previo en su página, también existe la posibilidad de consultar partituras, ver videos y escuchar audios.
Link:	https://openmusiclibrary.org/

Fuente: Diseño propio

En el caso referido los recursos documentales involucrados son: revistas relacionadas con la música; partituras, videos y audios.

Figura 9



Fuente: IMSLP

Cuadro 3

¿Qué es?	El Proyecto Biblioteca Internacional de Partituras Musicales (IMSLP, por sus siglas en ingles), es un proyecto basado en la tecnología wiki con el objetivo de crear una biblioteca digital con partituras de dominio público, así como de compositores que deseen dar a conocer su trabajo a través de las licencias de Creative Commons.
¿A quién se dirige?	Al público en general interesado en la música.
¿Qué ofrece?	Ofrece la posibilidad de consultar y contribuir con partituras de composición propia con un registro previo, las partituras pueden ser escaneadas o reescritas. Contiene una cantidad considerable de partituras de dominio público.
Link:	https://imslp.org/wiki/Main_Page

Fuente: Diseño propio

El proyecto es una wiki que reúne partituras con licencias Creative Commons, se puede consultar y contribuir con partituras.

Figura 10



Free Choral Music

Fuente: CPDL

Cuadro 4

¿Qué es?	Biblioteca Coral de Dominio Público (CPDL, por sus siglas en ingles), Es otro proyecto similar al anterior, se basa en la tecnología wiki y se enfoca en partituras coral de dominio público.
¿A quién se dirige?	Al público en general interesado en la música coral.
¿Qué ofrece?	A través de la wiki se puede consultar las partituras vía online a través del formato pdf y music XML y contribuir con partituras por medio de un registro previo. Ofrece un catálogo de partituras en línea indexado por apellidos del compositor.
Link:	http://www.cpd.org/wiki/

Fuente: Diseño propio

Es una wiki que también se encarga de reunir y compartir partituras por medio de licencias Creative Commons.

Figura 11



Fuente: Biblioteca música Jove

Cuadro 5

¿Qué es?	Es una biblioteca digital de partituras digitales que pretende crear un fondo de partituras gratuitas y legales en la web.
¿A quién se dirige?	Al público en general interesado en la música.
¿Qué ofrece?	Partituras originales, adaptaciones de todo tipo de géneros musicales, de tal manera que el trabajo de los jóvenes compositores sea conocido. Se pueden descargar las partituras con breve registro previo.
Link:	http://biblioteca.musicajove.net/

Fuente: Diseño propio

Esta biblioteca digital, es administrada por una institución relacionada con el mundo musical, la cual ofrece buenas opciones para encontrar partituras.

A manera de conclusión, podemos ver que existen esfuerzos de diferentes partes por compartir música y partituras de una manera ordenada, así como estos proyectos existieron otros, que desafortunadamente ya no tuvieron continuación y ya no es posible verlos en internet, tal es el caso de una biblioteca de partituras en braille o el primer catálogo de música orquestal mexicana.

En México, la mayoría de bibliotecas digitales enfocadas en la música o partituras provienen de instituciones educativas, los casos de proyectos individuales son muy aislados y pequeños, tanto que es muy probable que desaparezcan en cortos tiempos, como es el caso de la mayoría de páginas webs y blogs de los cuales se está rescatando las partituras para este proyecto.

2.3.8. Catalogación de partituras

La catalogación de las partituras, a pesar de que es otro recurso más que podemos encontrar en las bibliotecas, para los bibliotecarios, puede causar cierta confusión a la hora de catalogar, Iglesias Martínez (2005) menciona que el motivo se debe al uso del lenguaje es propio y diferenciado que consiste en la utilización de signos convencionales que representan sonidos.

“Al limitarse a personas con formación especial, la presencia de la música escrita en lugares de consulta pública, su difusión a través de la publicación, etc. etc. es menor que otros tipos documentales” (Iglesias, 2005, p. 406)

Esta misma autora comenta que entre los instrumentos para la catalogación de partituras, hay cinco documentos clave: RCA, *Descripción Bibliográfica Internacional normalizada para música impresa*

- *Reglas de catalogación*. Madrid: Ministerio de Educación y cultura, Centro de Publicaciones: Boletín oficial del Estado, 1999.
- Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas ISBD (PM): *Descripción Bibliográfica Internacional normalizada para música impresa* recomendada por el Grupo de Estudio de la ISBD (PM) de la Asociación Internacional de Bibliotecas y Archivos y Centros de Documentación Musicales (IAML), traducción de Nieves Iglesias Martínez, Madrid: ANBAD, Arco Libros, D.L. 1994.
- *Encabezamientos de materia, normativa para su redacción*. Madrid: Biblioteca Nacional, Ministerio de Cultura, 1991.
- *CDU: Clasificación Decimal Universal*. Madrid: AENOR, 2000.

Estos son solo algunos de los instrumentos que podemos usar para la catalogación, además de estos podríamos incluir el formato MARC 21 y Dublin Core, que se centran más en los registros bibliográficos de manera electrónica.

2.3.8.1 Reglas de catalogación angloamericanas (segunda edición)

Las Reglas de Catalogación Angloamericanas (RCAA, 2003) nos muestran una forma de catalogar partituras musicales en el capítulo 5 dedicado a música, pero las partituras de las cuales se refiere este proyecto son digitales, por lo tanto, hay que hacer una integración entre el capítulo 9: recursos electrónicos y el capítulo 5: música, la cual se puede apreciar de manera general en el siguiente

cuadro (Núm. 6), todo ello para configurar una guía que ayude en el proceso de descripción del recurso documental en cuestión ya que se puede advertir una combinación de información de dos tipos de recursos documentales con ello se establece los principios de descripción de partituras digitales.

Cuadro 6

Capítulo 5 Música	Capítulo 9 Recursos electrónicos
<p>ÁREA DEL TÍTULO Y DE LA MENCIÓN DE RESPONSABILIDAD</p> <p>Contenido:</p> <p>5.1 A. Regla preliminar</p> <p>5.1B. Título propiamente dicho</p> <p>5.1C. Designación general del material</p> <p>5.1D. Títulos paralelos</p> <p>5.1E Otra información sobre el título</p> <p>5.1F. Menciones de responsabilidad</p> <p>5.1G. ítemes sin un título colectivo</p>	<p>ÁREA DEL TÍTULO Y DE LA MENCIÓN DE RESPONSABILIDAD</p> <p>9.1A Regla preliminar</p> <p>9.1 AI Puntuación</p> <p>9.1B Título propiamente dicho</p> <p>9.1C Designación general del material</p> <p>9.1D Títulos paralelos</p> <p>9.1E Otra información sobre el título</p> <p>9.1F Menciones de responsabilidad</p> <p>9.1G ítemes sin un título colectivo</p>
<p>ÁREA DE LA EDICIÓN</p> <p>5.2 A Regla preliminar</p> <p>5.2 AI Puntuación</p> <p>5.2B Mención de edición</p> <p>5.2C Menciones de responsabilidad relacionadas con la edición</p> <p>5.2D Mención relacionada con una revisión reconocida de una edición</p> <p>5.2E Menciones de responsabilidad relacionadas con una mención reconocida de una edición.</p>	<p>ÁREA DE LA EDICIÓN</p> <p>9.2A Regla preliminar</p> <p>9.2A1 Puntuación</p> <p>9.2B Mención de edición</p> <p>9.2C Menciones de responsabilidad relacionadas con la edición</p> <p>9.2D Mención relacionada con una revisión reconocida de una edición</p> <p>9.2E Menciones de responsabilidad relacionadas con una revisión reconocida de una edición.</p>
<p>ÁREA DE LA MENCIÓN DE PRESENTACIÓN MUSICAL</p> <p>5.3A Regla preliminar</p> <p>5.3B. Mención de presentación musical</p>	<p>ÁREA DEL TIPO Y EXTENSIÓN DEL RECURSO</p> <p>9.3 A Regla preliminar</p> <p>9.3 AI Puntuación</p> <p>9.3B Tipo y extensión del recurso</p>
<p>ÁREA DE PUBLICACIÓN, DISTRIBUCIÓN, ETC.</p> <p>5.4A Regla preliminar</p> <p>5.4 AI Puntuación</p>	<p>AREA DE PUBLICACIÓN, DISTRIBUCIÓN, ETC.</p> <p>9.4A Regla preliminar</p> <p>9.4A1 Puntuación</p>

<p>5.4B Regla general</p> <p>5.4B2 Música impresa antes de 1821</p> <p>Lugar de publicación, distribución, etc.</p> <p>5.4D Nombre del editor, distribuidor, etc.</p> <p>5.4E Mención de la función del editor, distribuidor, etc.</p> <p>5.4F Fecha de publicación, distribución, etc.</p> <p>5.4G Lugar de impresión, nombre del impresor, fecha de impresión.</p>	<p>9.4B Regla general</p> <p>9.4C Lugar de publicación, distribución, etc.</p> <p>9.4D Nombre del editor, distribuidor, etc.</p> <p>9.4E Mención de la función del editor, distribuidor, etc.</p> <p>9.4F Fecha de publicación, distribución, etc.</p> <p>9.4G Lugar de fabricación, nombre del fabricante, fecha de fabricación.</p>
<p>ÁREA DE LA DESCRIPCIÓN FÍSICA</p> <p>5.5A Regla preliminar</p> <p>5.5A1 Puntuación</p> <p>5.5B Extensión del ítem (incluye la designación específica del material)</p> <p>5.5 C Material ilustrativo</p> <p>5.5D Dimensiones</p> <p>5.5E Material complementario.</p>	<p>ÁREA DE LA DESCRIPCIÓN FÍSICA</p> <p>9.5A Regla preliminar</p> <p>9.5A1 Puntuación</p> <p>9.5B Extensión del ítem (incluye la designación específica del material)</p> <p>9.5C Otros detalles físicos</p> <p>9.5D Dimensiones</p> <p>9.5E Material complementario.</p>
<p>ÁREA DE LA SERIE</p> <p>5.6A Regla preliminar</p> <p>5.6A1 Puntuación</p> <p>5.6B Menciones de serie.</p>	<p>ÁREA DE LA SERIE</p> <p>9.6A Regla preliminar</p> <p>9.6A1 Puntuación</p> <p>9.6B Menciones de serie.</p>
<p>ÁREA DE LAS NOTAS</p> <p>5.7A Regla preliminar</p> <p>5.7A1 Puntuación</p> <p>5.7B Notas.</p>	<p>ÁREA DE LAS NOTAS</p> <p>9.7A Regla preliminar</p> <p>9.7A1 Puntuación</p> <p>9.7B Notas.</p>
<p>ÁREA DEL NÚMERO NORMALIZADO Y DE LAS CONDICIONES DE DISPONIBILIDAD</p> <p>5.8A Regla preliminar</p> <p>5.8A1 Puntuación.</p> <p>5.8B Número normalizado</p> <p>5.8C Título clave</p> <p>5.8D Condiciones de disponibilidad</p> <p>5.8E Especificación</p>	<p>ÁREA DEL NÚMERO NORMALIZADO Y DE LAS CONDICIONES DE DISPONIBILIDAD</p> <p>9.8A Regla preliminar</p> <p>9.8A1 Puntuación.</p> <p>9.8B Número normalizado</p> <p>9.8C Título clave</p> <p>9.8D Condiciones de disponibilidad</p> <p>9.8E Especificación</p>

Fuente: RCAA, 2003

Como se puede apreciar, los subcampos de las áreas son muy parecidos con excepción del área del tipo, extensión del recurso, el área de publicación, y distribución etc., entonces el capítulo 9 refiere que:

9.0A1. Las reglas de este capítulo comprenden la descripción de recursos electrónicos. Los recursos electrónicos constan de datos (información que representa números, texto, gráficos, imágenes, mapas, imágenes en movimiento, música, sonidos, etc.), programas (instrucciones, etc., que procesan datos para uso), o combinaciones de datos y programas. Los recursos electrónicos incluyen a menudo componentes con características que se encuentran en diversas clases de materiales, por lo tanto, con frecuencia va a ser necesario consultar otros capítulos. Por ejemplo, al describir un recurso electrónico cartográfico publicado en forma seriada, use los capítulos 3, 9, y 12. (RCAA, 2003).

Con base en estos dos capítulos, a manera de ejemplo, se presenta la siguiente catalogación de una partitura de anime, como las que se tratan en este estudio, no sin antes mencionar que se está tomando en cuenta la catalogación de primer nivel, ya que de acuerdo con los pocos datos que proporcionan dichas partituras, resulta ser la más conveniente.

1.0D1. Primer nivel de descripción. Para el primer nivel de descripción, incluya cuando menos los elementos señalados en esta ilustración esquemática:

Título propiamente dicho [DGM] / primera mención de responsabilidad, si defiere del encabezamiento del asiento principal en forma o número o si no hay un encabezamiento del asiento principal. — Mención de edición. — Detalles específicos del material (o tipo de publicación). — Primer editor, etc., fecha de publicación, etc. — Extensión del ítem. — Notas(s). — Número normalizado. (RCAA, 2003)

Michiru Oshima

Full Metal Alchemist. Bratja [Partitura digital] / Michiru Oshima; arreglistas Michael Gluck [y] Vick Mignogna. -- [s.l.]: [s.n.], 2012.

1 Partitura para piano.- - (1 archivo de 3 páginas).

Formato PDF

Ubicación original: <http://pianosquall.com/wp-content/uploads/2012/11/Full-Metal-Alchemist-formato>

1. Partitura digital. 2. Música para piano. 3. Música de anime. I. Gluck, Michael, arreglista. II. Mignogna, Vick, arreglista.

Kaoru Wada

Inuyasha. Taijiya (Sango's Theme) [partitura digital] / Kaoru Wada; transcrito por Ilana-san. -- [s.l.]: [s.n.], 2001.

1 partitura para piano. - - (1 archivo de 1 página)

Formato PDF

Ubicación original: <http://bflatheaven.moonfruit.com/my-sheet-music/4539678465>

Partitura para piano

Partitura digital. 2. Música para piano. 3. Música de anime. I. Ilana-san transcripción.

Las áreas usadas para estos ejemplos se pueden visualizar de mejor manera en el cuadro número 7,

Cuadro 7

Áreas del capítulo 5		Áreas del capítulo 9		
1.-Área del título y mención de responsabilidad	5.1B. Título propiamente dicho	1.- Área del título y mención de responsabilidad	9.1B. Título propiamente dicho	El título que se usó, fue del anime del cual proviene dicha partitura, ya que en base al anime, los usuarios buscan las partituras.
	5.1F. Menciones de responsabilidad		9. 1F. Menciones de responsabilidad	Nombre, seudónimo o compañía que hizo la partitura o canción original y el arreglista
3.-Área de la mención de la presentación musical	5.3B. Mención de presentación musical	*3. Área del tipo y extensión del recurso	*9.3B. Tipo y extensión del recurso	Tipo de partitura
4.-Área de publicación, distribución etc.	5.4F. Fecha de publicación, distribución, etc.	4.-Área de publicación, distribución etc.	9.4F. Fecha de publicación, distribución, etc.	En todos los casos no se menciona o no existe un lugar de publicación, nombre del editor o fecha exacta, en todo caso, en esta última se puede intuir por la fecha de creación de la página web.
5-Área de la descripción física	5.5B. Extensión de ítem (incluye la designación específica del material)	-----	-----	*Esta parte se complementó con el área 3 del capítulo 9, en donde se menciona la cantidad de partituras, el formato y entre paréntesis la cantidad de archivos y las páginas contenidas en estos, No se usa el área 5 del capítulo 9 porque se refiere a aspectos físicos del materia como cantidad de

				discos, tarjetas, casetes etc.
7.- Área de las notas	5.7B9. Publicación, distribución, etc.	7.-área de las notas	9.7B1. Naturaleza y alcance, requerimientos del sistema y forma de acceso	Tipo de versión y ubicación original

Fuente: Diseño propio con información de RCAA, 2003

2.4. Las bibliotecas digitales y su relación con los sistemas de recuperación de información

La RI tiene como objetivo la obtención de información relevante para el usuario a través de sistemas (SRI) que le permitan realizar dicha tarea, estos sistemas, como ya lo habíamos mencionado antes, se crean a partir de información previamente almacenada con algún tipo de estructura cuya recuperación será posible a través de términos relacionados con su temática.

Los componentes del SRI son tres: *el subsistema de recolección* que puede ser una biblioteca digital con la cual se podrá acceder a través de internet, *el subsistema de indización* (palabras clave) con las cuales podremos recuperar la información previamente organizada con el uso de ciertos términos y finalmente los *componentes de visualización* (documentos, imágenes etc.), que pueden mostrar los resultados deseados, en caso de no ser el resultado deseado, reincidir en una nueva búsqueda con otros términos.

Las bibliotecas digitales son parte de estos SRI, ya que surgen como una necesidad de optimizar el almacenamiento de información, con la posibilidad de mostrarla al usuario a través de medios electrónicos, facilitándoles así el acceso a la información.

2.4.1. Recuperación de la información a través de la indización

La indización se ve presente en las bibliotecas digitales cuando el usuario introduce términos relacionados con su búsqueda, estas palabras son de gran utilidad en el proceso de recuperación de la información, determinando un mayor grado de pertinencia y precisión.

La indización pretende estandarizar los términos para así poder evitar el silencio o ruido documental, ante esto Pinto Molina nos dice que es:

Silencio documental: Son aquellos documentos almacenados en la base de datos pero que no han sido recuperados, debido a que la estrategia de búsqueda ha sido demasiado específica o que las palabras clave utilizadas no son las adecuadas para definir la búsqueda.

Ruido documental: Son aquellos documentos recuperados por el sistema pero que no son relevantes. Esto suele ocurrir cuando la estrategia de búsqueda se ha definido demasiado genérica.

(Pinto Molina, M., 2018)

De acuerdo con el INTEF (2013) Indizar consiste en describir el contenido del documento mediante palabras del lenguaje natural que han sido sometidas a un control semántico, es decir, a un lenguaje controlado, Los términos elegidos constituyen puntos de acceso secundarios de la ficha o registro bibliográfico, y se utilizan cuando el lector no busca un documento concreto, sino que está interesado en un tema y quiere documentos que traten de él. Este proceso de acuerdo con Cañedo Andalia y Small Chapman (2011), se divide en dos fases: análisis principal y traducción.

Análisis principal: consiste en la identificación de contenido del documento a través de palabras que puedan con un lenguaje común, representar el contenido del documento.

Traducción: la conversión de las palabras del lenguaje natural para representar una realidad en términos de un lenguaje controlado que pretende elevar la calidad de la recuperación de la información.

En el proceso de la traducción se hace uso de un vocabulario controlado que es una lista de términos autorizados, Frederick Wilfrid (1996) menciona que en esta lista incluye alguna forma de estructura semántica. En particular, esta estructura está destinada a: 1) Controlar sinónimos, optando por una única forma normalizada, con remisión de todas las otras, 2). Diferenciar homógrafos. Por ejemplo, *PLANTAS (BOTÁNICA)* es un término bastante diferente de *PLANTAS (INDUSTRIA)*, 3) reunir o vincular términos cuyos significados presenten una relación más estrecha

entre sí, dos tipos de relaciones son explícitamente identificadas: las jerárquicas y las no jerárquicas (o asociativas). Por ejemplo, el término *MUJERES TRABAJADORAS* está relacionado jerárquicamente con *MUJERES* (como una especie de este término) y con *AMAS DE CASA* (también una especie del término *MUJERES*). Mientras más información sea presentada al usuario, mayor será el alcance del documento en cuestión e indicara al lector si le es de utilidad o no. Este vocabulario controlado lo podemos encontrar en tesauros y listas de encabezamientos de materia.

Listas de encabezamientos

La lista de encabezamientos de materias es “la expresión lingüística (palabra o conjunto de palabras) que representa el contenido temático de un documento y que se utiliza para hacer búsquedas en un catálogo, bibliografía o índice. Puede constar de un elemento, si el tema se expresa con un solo término o de varios elementos, si el tema se expresa mediante la combinación de un conjunto de términos dispuestos en una cadena según unas reglas sintácticas preestablecidas.” (Martín Gavilán, 2019, p. 14)

Los principios generales para los encabezamientos de materia son:

- Número de encabezamientos: El número de encabezamientos necesarios varía en función de la obra que se está catalogando.
- Profundidad de la indización: Un determinado encabezamiento, dependiendo del lugar que ocupa dentro su jerarquía, puede comprender varios subtemas que también tienen sus respectivos encabezamientos en la lista de autoridades.
- Principio de la objetividad: Se ha de evitar utilizar encabezamientos que expresen juicios de valor u opiniones personales sobre temas o materiales.

Tipos de encabezamientos:

- Encabezamientos temáticos y de forma.
- Encabezamientos de nombre personal, de entidad y títulos.
- Encabezamientos geográficos
- Encabezamientos simples o de un solo término formados por un sustantivo o un adjetivo sustantivado.
- Encabezamientos formados por un sustantivo seguido de un adjetivo,

- Encabezamientos formados por dos sustantivos unidos por una conjunción que normalmente representan temas o conceptos relacionados, encontrados o que establecen una relación de causa y efecto
- Encabezamientos formados por más de un sustantivo unido por preposición que se pueden referir a un único concepto o que establecen una relación entre conceptos diferentes
- Encabezamientos invertidos que sitúan en segundo término una palabra
- poco significativa
- Encabezamientos compuestos formados por un encabezamiento y un subencabezamiento o subdivisión.

Tesauros

En la página web de EcuRed menciona varias definiciones para los tesauros, entre ellas, Coll-Vinet define el tesoro como una compilación de palabras y frases que muestran sus Sinónimos, sus jerarquías y otras dependencias, y cuya función es suministrar un vocabulario normalizado para la recuperación y almacenamiento de la información, mientras que la norma ISO define tesoro desde dos puntos de vista: - según su función un tesoro es un instrumento de control de la terminología que se utiliza mediante la transposición del lenguaje natural (utilizado por los usuarios, indizadores y en los documentos) a un lenguaje más estricto como es el documental. - según su estructura es un vocabulario controlado y dinámico de términos con relaciones semánticas entre ellos y que se aplican a campos temáticos particulares del conocimiento. Pinto Molina (2018) nos menciona dos componentes de los tesauros:

- Descriptores admitidos o preferentes: son aquellos términos normalizados (donde han sufrido un proceso de expurgo denegando plurales, evitando sinónimos, etc.) que el tesoro los considera aptos para asignarlos a un documento y que posteriormente facilite la recuperación
- Descriptores no admitidos: son aquellos que aun estando normalizados no se consideran adecuado para utilizarlos (suelen ser sinónimos, términos no utilizados en el campo de actuación, etc.)

Y que sus relaciones son de tipo:

- Jerárquicas: indican cuando un término es más específico que otro
- Asociativas: Indican que los términos guardan alguna relación
- Sinónimos: Indican que dos términos son sinónimos y cuál de ellos se utiliza como admitido

¿Cómo se visualiza la indización en partituras? Merchán Sánchez-Jara (2014) señala que este proceso se puede visualizar en los lectores de partituras electrónicas, siendo un aspecto de lo más notable con la gestión de la información musical “estos sistemas permiten situaciones antes inimaginables; la incorporación de metadatos en los documentos almacenados permiten todo tipo sistemas de indización que en definitiva permiten una recuperación más precisa y configurable. Considera que los puntos de acceso como el título y autor es un sistema clásico de recuperación y ahora con los lectores de partituras electrónicas es posible recuperar todas las obras indizadas de uno o varios autores por tonalidad (do mayor , re bemol menor, etc.), por forma y género musical (sonatas, baladas, boleros, etc) por aire o tempo (mid waltz, slow ballad, up tempo, etc) por estilo musical (jazz, funk ,blues, etc.) los cuales se suman como puntos de acceso que complementan a la forma clásica de indizar. Cabe mencionar que estas últimas formas de indización, aún están en desarrollo y no son comúnmente utilizadas en todos los lectores de partituras electrónicas, solo por unos cuantos.

3. El anime: historia, géneros, música e impacto y uso en diversos campos del conocimiento

Tal como lo mencionamos en un inicio, el anime es: “el término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y hasta cierto grado los elementos relacionados... En Japón se utiliza el término para referirse a la animación en general” (Aquino, 2009). Para poder entender mejor a que cultura social e ideológica se basa este proyecto, considero pertinente abarcar un capítulo especialmente para hablar sobre el anime en cuanto a su historia, géneros, música, impacto y uso en diversos campos, haciendo más comprensible al lector el universo en el que se encuentra inmerso el usuario.

3.1. Breve historia

El anime empieza con un antecedente, el manga, en la actualidad “Es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a los cómics de este país. Se traduce, literalmente, como "dibujos caprichosos" o "garabatos”.” (Aquino, 2009). El origen de esta palabra, se le atribuye al artista japonés Katsushika Hokusai (1760-1849) “Es bien sabido que durante su larga vida dibujó y publicó álbumes (o libros ilustrados) que él llamó Manga: “cuadros aleatorios, caprichosos o divertidos”.” (Galván, 2017).

Pero el comic japonés se ha mantenido en constante evolución, incluso desde antes de que se usara la palabra “manga”, pero el salto del manga al anime, ocurrió al igual que otros países, con pequeños cortos sin hilos argumentales complicados, “Los orígenes de la animación japonesa se ubican en los primeros años del siglo XX, Liliana Álvarez Strapon (2011) señaló en un reportaje para el programa de televisión Farándula 40 que “en Japón, la primera animación conocida data de 1907, con tan solo tres segundos de duración donde se puede apreciar a un niño marinero saludando” (Anaya, 2016, p. 11),

Existen varias opiniones en cuanto al primer corto animado de Japón, pero tanto él manga como el anime consolidaron sus principales características como los ojos grandes, gracias a Ozamu Tezuka a quien también se le considera como “el dios del manga”. El enfoque de su trabajo le daba un nuevo aire al Japón asolado tras el acabose de la segunda guerra mundial. “...durante la participación de este país en la Segunda Guerra Mundial, los dibujos animados se utilizaron como medio de difusión de la propaganda e ideología del gobierno japonés, resaltaban el nacionalismo y principalmente sentimientos anti-norteamericanos. (Citado en Anaya, 2016, pp.13).

El anime comienza a tomar mayor impulso a partir de la segunda guerra mundial, en esta época como es muy entendible, la sociedad japonesa, quería olvidar lo sucedido y de laguna manera aminorar el mal trago que estaban pasando, y debido a que el país se encontraba en crisis económica escaseaba el papel y el recurso, es por ello que el anime perdura con dicho formato, al gastar poco en su impresión y dando calidad técnica y calidad al dibujo a través de trazos suaves y sencillos a comparación con el comic estadounidense. (Sanchez & Molina, 2016. p.7)

Es así, que podemos ver que las características con que concebimos al animé el día de hoy fueron posibles gracias a Ozamu Tezuka (1928-1989), quien debido al impacto que

causa en él la película Blanca Nieves y los Siete Enanos producida por Walt Disney, decide redefinir el estilo gráfico de sus obras utilizando los ojos como fuente de expresión para las emociones de sus personajes (Citado en Anaya, 2016, p. 14)

Sanabria (2012) Nos relata que para agosto de 1958 nació la productora de cine de animación Japonesa llamada *Toei Animation*, con Hiroshi Okawa como presidente, con el objetivo de convertirse en Disney del Oriente, la compañía en sus inicios no producía series de dibujos para la televisión ya que no era rentable, en cambio Osamu Tezuka decidió crear la primera serie de animación japonesa con su propia compañía (Mushi Production), convirtiendo el famoso manga *Tesuwan Atomu (Astroboy)* en anime, con entregas semanales de 30min, aumentando su fama no solo en su país, sino también de manera internacional, especialmente en los Estados Unidos, América Latina, Europa y Australia; con el éxito de dicha serie, se comenzaron a producir otros proyectos similares como *Kimba el león blanco* y *Meteoro*.

Con el tiempo otras productoras de animación surgieron, tales como:

A1 Pictures	2005	King Records	1931
Aniplex	1995	Production I.G	1987
Avex	1973	Pony Canyon	1996
Bandai visual	1983	Kyoto Animation [KyoAni]	1981
Dentsu	1906	Square Enix	1975
Gainax	1984	Studio DEEN	1975
Genco	1997	Sunrise	1972
Ghibli	1985	Toho	1932
JC Staff	1986	Victor Entertainment	1927
Kadokawa Shoten	1945	Viz media	1986

En los 70's y 80's la animación japonesa llega a otras partes del mundo con clásicos como Heydi, Candy Candy y Marco. Sin embargo, serían las series de robots gigantes las que captarían las mentes de los jóvenes e iniciarían toda una corriente que más adelante representaría los mayores éxitos del género. (Vidal, 2010, p.23).

Actualmente, la mayoría de los animes creados toman como base el manga, pero también de novelas visuales, videojuegos e incluso existen historias originales, es decir, no se basan en ninguna historia creada antes pero son muy pocas. Con el paso del tiempo el anime y manga han evolucionado y los géneros se han diversificado, adaptándose a todo tipo de edades y gustos, e incluso existe una complementación mutua entre estos dos, haciendo que una sola no dependa de otra, creando así su propio universo que puede llegar a ser muy complejo (tal es el caso CLAMP).

3.2. Géneros demográficos (público al cual se dirige)

En la actualidad existe una gran variedad de temas en relación con el manga y el anime, como mencionamos anteriormente, estos trabajan en conjunto para desarrollar las historias que hoy conocemos y estos tienen una división de acuerdo con el tipo de lector. De acuerdo con Pi (2013), son los siguientes (Cuadro Núm. 8)

Cuadro 8

Adulto	Seinen (青年): manga destinado a un público adulto masculino a partir de 18 años. Los protagonistas son más realistas que en el shōnen y viven historias con mayor presencia de violencia, erotismo y otros aspectos de la vida cotidiana.
	Jōsei (女性): manga destinado a un público adulto femenino a partir de 18 años, también llamado rediisu (レディース) o redikomi (レディコミ). Las protagonistas son más realistas que en el shōjo y viven historias realistas en las que el tema recurrente son las épocas preuniversitaria, universitaria, y laboral, así como el romance y la vida de casadas.
Adolescentes y jóvenes	Shōnen (少年): manga destinado a un público juvenil masculino de entre 10 y 18 años. Principalmente los protagonistas son chicos que toman parte en historias divertidas y con mucha acción. El tema siempre es la superación, el compañerismo, y el resultado muestra un personaje principal que ha superado las dificultades y ha madurado. A menudo la temática es deportiva, de artes marciales, o fantástica, aunque se pueden encontrar toda clase de aventuras

	Shôjo (少女): manga destinado a un público juvenil femenino de entre 10 y 18 años. Principalmente las protagonistas son chicas y las historias giran en torno a la vida estudiantil y el encuentro del primer amor. Así, muchas de las tramas se sitúan en institutos, aunque también hay escenarios mágicos, en las que los personajes tienen poderes.
Infantil	Kodomo (子供): como bien indica el significado de la palabra kodomo, "niño", el sector demográfico de este tipo de manga es principalmente infantil. Se relatan historias sobre la familia y la vida escolar primaria, y normalmente tienden a ser moralistas.

3.2.1. Subgéneros temáticos

Los subgéneros temáticos son parte de la narrativa, por lo tanto, un título puede tener más de un género demográfico, entre los cuales Vidal Pérez (2010) menciona 16 casos:

- ❖ Bishôjo/bishônén: es la idealización de los personajes femeninos y masculinos.
- ❖ Chanbara: cómic en el que abundan las peleas con espadas.
- ❖ Etchi: término que se usa principalmente en occidente para designar los mangas eróticos y distinguirlos del hentai.
- ❖ Ero-gekiga: manga gekiga erótico.
- ❖ Gekiga: manga realista.
- ❖ Harem: el protagonista está rodeado por varios miembros del sexo contrario, con los que podría haber algún tipo de relación sentimental o sexual.
- ❖ Hentai: series pornográficas, incluye también el fetichismo y las relaciones con personajes no humanos.
- ❖ Jidaigeki: obras de contenido histórico.
- ❖ Lolikon: manga erótico en el que las protagonistas son chicas jóvenes o "lolitas" (el término proviene de la contracción de "Lolita complex").
- ❖ Majokko: las protagonistas tienen poderes mágicos, una identidad secreta y se pueden
- ❖ transformar.
- ❖ Mecha: abundan los elementos mecánicos y, principalmente, los robots.
- ❖ Sarariman: series protagonizadas por oficinistas.

- ❖ Yaoi/Shônen-ai/Boy's Love (BL): obras en las que se trata la relación homosexual entre hombres, incluyendo escenas eróticas o sexuales explícitas en algunos casos.
- ❖ Yuri: obras en las que se trata la relación homosexual entre mujeres, incluyendo escenas eróticas o sexuales explícitas en algunos casos.

Sumados a esta lista podemos mencionar otros que complementan la tipología:

- ❖ Cyber punk: ciencia ficción, donde el panorama puede ser apocalíptico, es la combinación entre máquinas de alta tecnología con algún cambio radical en el orden social, este tipo de historias suelen ser densas y no aptas para un público infantil.
- ❖ Gore: contiene un alto contenido de violencia, incluso puede mostrar escenas con mucha sangre o grotescas.
- ❖ Kemono: los seres humanos tienen rasgos animales, en alguna parte de su cuerpo como puede ser cola u orejas etc.
- ❖ Meitantei: la historia gira en torno de investigaciones y misterios donde los detectives se hacen partícipes.
- ❖ Magical girlfriend: presenta la relación sentimental entre un ser humano y otro que puede ser alien, dios, robot etc.
- ❖ Sentai: El personaje principal es un súper héroe.
- ❖ Spokon: el tema central es la práctica de algún deporte.

3.3. Impacto y uso en diversos campos del conocimiento

Vanina A. Papalini (2006) en su libro titulado *Anime: Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, en la introducción nos hace reflexionar con la siguiente pregunta ¿Serán las producciones japonesas de historietas, dibujos animados y videos una parte más de ese grupo de objetos? (refiriéndose a “Cultura de masas”). Esta pregunta resulta muy interesante si se relaciona con el impacto y uso que tiene el anime en diversos campos del conocimiento.

A pesar del evidente impacto del anime en nuestra sociedad mexicana y Latinoamericana, son muy pocos los estudios serios que se han hecho entorno al anime, pero con el paso del tiempo se suman

más investigaciones y artículos de diversas disciplinas, donde no solo tratan del impacto en la sociedad, si no que estudian su forma de producción y aplicación. En el cuadro núm. 9, se pueden apreciar algunos trabajos escritos en relación con el anime, cabe mencionar que para la elaboración de esta lista se consideraron solo las relacionadas con el ámbito científico o académico, las demás se excluyeron ya que no aportan información importante al estudio.

Cuadro 9

TIPO DE DOCUMENTO	TITULO	AUTOR	AÑO
Libro	ANIME from akira to princess mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation	Susan J. Naiper	2001
Libro	Anime: mundos tecnológicos , animación japonesa e imaginario social	Vanina Papalini	2006
Tesis de Licenciatura	La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno.	Lucía Balderrama Gastelú & Carmen Corina Pérez Hernáiz.	2009
Tesis de Licenciatura	Otakus en chile	Luis Perillan	2009
Tesis de Maestría	Los mensajes políticos, sociales y culturales de los dibujos animados japoneses (animé)	Jorge Salvador Anaya Martínez	2010
Tesis de Licenciatura	El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto.	Luis Antonio Vidal Pérez	2010
Artículo científico	La representación grotesca en el anime.	Francisco Piñón Perales	2010
Tesis de Licenciatura	Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación.	Cesar Adrián Jiménez García	2011
Artículo científico	Kawaii. Apropriación de objetos en el fanático de manga y anime	Mario Javier Bogarín Quintana	2011
Artículo científico	Gender bending in anime, manga, visual kei and lolita fashon.	Núria Augusta Venâncio Monteiro	2011

Tesina de Licenciatura	Propuesta pedagógica: el anime como material didáctico en la educación secundaria.	Fabiola Jessica Sanabria López	2012
Ensayo de Licenciatura	Influencia Cultural del anime y manga japoneses en México.	Josué Romero Quiroz	2012
Trabajo de investigación	Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés	Antonio Horno López	2012
Artículo científico	Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global.	Carmen Mangirón	2012
Ensayo	La estética Otaku y el imaginario/ manga anime	Mario Javier Bogarín Quintana	2012
Trabajo de investigación/ traducción	Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga: Los casos de La espada del inmortal, GALSI, Vidas étlicas y Ranma ½	Silvia Ruiz Pi	2013
Tesis de Doctorado	Animación Japonesa: análisis de series de animes actuales	Antonio Horno López	2013
Artículo científico	Animación Japonesa y shinto	Christian Emmanuel Hernández Esquivel	2013
Tesis de Doctorado	El realismo en el anime: una perspectiva occidental a través de sus obras populares.	Iván Rodríguez Fernández	2014
Tesis de Licenciatura	El animé y los medios de comunicación Análisis de caso: Death Note	Alejandro Martín Cabrera	2015
Tesis de Doctorado	Comunicando visiones: la crítica al poder mediante las imágenes y las narrativas míticas en el animé japonés.	Jorge Salvador Anaya Martínez	2016
Tesis de Licenciatura	El anime como una alternativa en la formación de valores en la población del D.F. entre los 15 a 17 años.	Bianca Patricia Sánchez Blanco & Rubí Molina Olguín	2016
Tesina de Licenciatura	El anime y su posible uso como material didáctico en la educación informal.	Lucy Reyes Carreón	2016
Tesis de doctorado	El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad.	Alba G. Torrents	2017
Tesis de Licenciatura	Globalización animada. Latinización del anime	Mayela Clemencia Gómez	2018

	japonés y su asimilación en México	Torres	
Trabajo de investigación/ traducción	Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga: Los casos de La espada del inmortal, GALS!, Vidas étlicas y Ranma ½	Silvia Ruiz Pi	2013
Tesis de Doctorado	Animación Japonesa: análisis de series de animes actuales	Antonio Horno López	2013

Fuente: Diseño propio

Como se puede apreciar, el contenido del cuadro muestra diferentes perspectivas disciplinarias como son: educativas, sociales, etc.

Como se puede apreciar en la lista, la mayoría de títulos trata sobre el impacto en la sociedad, pero ningún título menciona algo relacionado con la música, esta es una de las razones por la cuales este proyecto es de gran importancia, ya que se está incursionando en un campo poco explorado, con este trabajo se podrían abrir nuevos horizontes en cuanto al tema del anime como de las partituras y documentos sonoros, para reafirmar esto me apoyo de la información de Yebenes:

La animación y la música han sufrido generalmente un alto grado de olvido por parte de muchos, representando ambas manifestaciones un papel en nuestra sociedad como artes infravaloradas y excluidas, y que normalmente incluimos en el amplio *big bang* del *hobby* personal, cuando algunos no encuentran la materia de estudio donde instalar dichas disciplinas. Sin embargo, estas “aficiones” para algunos inexpertos, sistemas de producción cultural, social, económico y artístico, para otros más hábiles, en definitiva, una profesión, son objetos de estudio y de investigación necesarios para la comunidad científica y evidentemente para el desarrollo óptimo de cualquier sociedad. Por ello, existe la necesidad urgente de unión de estos dos campos artísticos, recopilando una información dispersa y en muchos momentos ilusoria, que nos lleva a entender cómo se configura y estructura la banda sonora de una obra audiovisual animada. (2007, p.1).

3.4. Música

A la música de anime se le denomina “anison”, de acuerdo con Zeyla Luna (2017) el anison es un género musical, cuya palabra proviene de la contracción de las palabras “anime” y “song”, el cual quiere decir “canción de anime”, así se le denomina a la industria musical japonesa que se encarga de crear el opening (apertura) y ending (cierre) en los animes, se vincula estrechamente con el J-Pop y J-Rock. Este género musical se está volviendo popular entre niños y jóvenes del mundo. De acuerdo con una nota de International Press, (Portal de información sobre Japón en español) Akihabara Mogra organiza entre cuatro y seis eventos a la semana con música de anime, de J-pop y videojuegos. Sus principales clientes son veinteañeros y treintañeros.

No es raro ver extranjeros entre el público de la disco gracias a que el anime y la música pop nipona tienen cada vez más fans en el exterior. Por ello, este tipo de establecimientos podrían convertirse en fuentes de atracción turística.

Pese a que el mercado musical cayó el año pasado en Japón (las ventas se contrajeron un 10 % a 293.400 millones de yenes o 2.860 millones de dólares), el segmento del anison marchó a contracorriente (fue el único), creciendo un 7 %, gracias a la popularidad de animes como “Shingeki no Kyojin”.

Ken Hanano, alto ejecutivo de la cadena de tiendas de música Tower Records, atribuye la creciente popularidad del anison al número cada vez mayor de DJ e ídolos de música pop que tocan o interpretan canciones de anime; al mismo tiempo, resalta que los actores de voz de anime están lanzando CD de música. (ipcdigital). (International Press, 2014)

El anison es una gran oportunidad para entrar al medio para las bandas musicales, así como para los solistas e incluso los actores de voz (seiyū) del anime, estos pueden desarrollar una carrera musical importante si el raking del anime al cual interpretaron es muy alto. La mayoría de las empresas dedicadas a la animación en Japón están relacionadas con la industria musical de Japón “...no es de extrañar que una productora tenga su grupo de cantantes o bandas preferidas. Todo está relacionado en la industria del anime, desde el manga, la novela, la mercancía, los eventos y por su puesto la música”. (Retornoanime, 2016), después de todo la creación de un anime es el resultado de la alianza de varias compañías conformadas por productores, patrocinadores etc.

Este género es muy popular también de manera internacional, como prueba de ello están los diversos conciertos en lugares como Chile, España, México, Costa Rica, Estados Unidos, Perú etc., la mayoría de veces en eventos dedicados al mundo del anime, manga y videojuegos o festivales japoneses.

Existen estaciones de radio vía online las cuales administran fans exclusivamente dedicadas al anison, entre ellas tenemos: Wave Anime Radio, Anime Nexus, AnimeNfo Radio, Yggdrasil Radio, Extreme Anime Radio, Anison FM, Anime Obsesion,, Ronin Radio, BaKaRadio Anime Radio Online 24 HR, Radio-Anime, RadioAnimati, Radio Forever Anime, R/a/dio etc.

Por otra parte, las bandas sonoras juegan un papel muy importante en la música incidental, ya que se adaptan a la situación de las escenas y crean en los espectadores una reacción emocional, la cual puede dejar una fuerte impresión, todo depende de cómo se efectuó la banda sonora, sin duda los animes más populares se destacan por esta cuestión. “La música en el cine no es un añadido gratuito en la pantalla. Forma parte del todo final y es un elemento fundamental dentro de la

concepción de la obra. Como elemento irremplazable desempeña un papel que toca varios puntos de la creación artística, desde el mecanismo cinematográfico hasta la profundidad conceptual.” (Fraile Prieto, 2004, p. 6). La cita anterior refiere a la música en el cine pero, recordemos que el anime es la animación de Japón y la animación es una categoría del cine.

Sumado a esto, existen álbumes de música inspirados en ciertos animes, como es el caso de *Mirai Nikki*, donde el original soundtarck consta de 9 volúmenes más 2 vols., inspirados en la serie, pero estos suelen ser muy pocos y no se producen en todas las series.

En resumen, tenemos que la banda sonora suele ser llamada OST como abreviación de *Original Soundtrack*. Esta puede estar compuesta de:

- Opening (apertura)
- Ending (clausura)
- Soundtrack (Banda sonora)

A esta lista le podemos sumar:

- Anime-inspired

3.5. PARTITURAS EN EL CONTEXTO DEL ANIME

Actualmente existen 2 formas de obtener partituras de anime, por un lado tenemos las partituras originales que se venden en compendios de manera física en tiendas especializadas o más comúnmente, comprarlas en plataformas como ebay, amazon etc., también se obtienen de manera gratuita a través de páginas web que se dedican a compartir el trabajo original de los compositores sin ninguna clase de remuneración a estos, por supuesto que con esta clase de actos se violan los derechos de autor, para no cometer este tipo de delitos podemos encontrar partituras arregladas por otras personas, el sonido no será idéntico al original pero si muy parecido y es posible encontrarlas con un bagaje más amplio de instrumentos musicales, estas últimas pueden tener un costo o ser gratuitas.

Figura 12



Fuente: ebay

Figura 13



Fuente: ebay

4. Creación de una biblioteca digital de partituras de anime (BDP-ANIME)

Finalmente, en este último capítulo, se procede a la elaboración de una biblioteca digital de partituras de anime a través de la selección del software para su diseño tomando en cuenta las características de este proyecto, tales como son: una biblioteca digital, recursos de la web, economía, etc., posteriormente se procede la sistematización de datos obtenidos de blogs en la web de partituras de anime, los cuales dependerán del tipo de software elegido y de los datos proporcionados por las partituras en cuestión, finalmente se presenta el modelo de biblioteca digital de partituras de anime, mostrando el resultado final, el cual estaría disponible para el usuario.

4.1. Elección del software para el diseño de una BDP-ANIME

Para poder seleccionar el software más adecuado, es necesario saber primero las características de las partituras, donde, en la primera página muestra los datos que se pueden usar para su recuperación, tales como se pueden observar en las siguientes figuras (14,15 y 16):

Figura 14

Fairy Tale Main Theme

Adagio

The musical score is presented in three systems, each with two staves. The top staff of each system is for the Bb Clarinet, and the bottom staff is for the Piano. The tempo is marked 'Adagio'. The key signature has one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The piano part provides a harmonic accompaniment with chords in the bass line, while the clarinet part plays a melodic line.

Fuente: Anime Sheet Music+

Full Metal Alchemist - Bratja

www.PianoSquall.com

♩ = 150

Composed by Michiru Oshima
Arranged by Michael Gluck and Vic Mignogna

Piano

The image displays a piano score for the piece 'Full Metal Alchemist - Bratja'. It consists of four systems of music, each with a treble and bass clef staff. The tempo is marked as quarter note = 150. The score includes measure numbers 5, 11, and 17. A first ending bracket is present at the end of the fourth system. The music features a mix of chords and melodic lines in both hands.

Fuente: Piano Squall

Figura 16

InuYasha- Taijiya (Sango's Theme)

Kaoru Wada (Transcribed by Ilana-san)

The image displays a musical score for the theme 'InuYasha- Taijiya (Sango's Theme)'. The score is written in treble clef, with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 4/4. It consists of five staves of music. The first staff begins with a whole rest, followed by a half note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The second staff continues with a quarter note C5, a quarter note D5, and a quarter note E5. The third staff features a quarter note F#5, a quarter note G5, and a quarter note A5. The fourth staff shows a quarter note B5, a quarter note C6, and a quarter note D6. The fifth staff concludes with a quarter note E6, a quarter note F#6, and a quarter note G6. The score includes various musical notations such as beams, slurs, and rests.

Fuente: B Flat Heaven

Como podemos observar, las figuras 14,15 y 16 son las primeras páginas de partituras tomadas de diferentes blogs o páginas webs, en las cuales podemos recuperar la siguiente información: nombre del tema, del compositor del arreglista, paginación y en algunos otros casos, el nombre del anime del cual proviene el tema y tipo de partitura, esta última información también es posible visualizarla en la página web o blog. No todas las partituras contienen esta información, en caso de no tenerla se tendrá que buscar en la web para a completar dicha información.

Ahora, con respecto a los softwares que se pueden utilizar para configurar una biblioteca digital, a continuación se revisan tres en particular, cabe mencionar que en el apartado 2.6. Software para integración de bibliotecas digitales se hizo mención de una lista de softwares libres y propietarios; en este proyecto no se cuenta con recursos económicos por lo que se opta por usar un software libre, el cual también nos permitirá modificarlo de acuerdo con las necesidades. Entre los softwares libres para bibliotecas digitales que podrían ser aptos para este proyecto tenemos los siguientes: Greenstone, Omeka y Kalibre,

Greenstone

Figura 17



Fuente: Greenstone.org

De acuerdo con la guía del usuario del manual de greenstone (2006) Greenstone es un conjunto de programas y aplicaciones de software especialmente diseñados para la creación y difusión de colecciones documentales digitales, el cual le ofrece una nueva forma de organizar la información y publicarla en Internet o CD-ROM. Greenstone ha sido elaborado como parte del proyecto de Biblioteca Digital de Nueva Zelanda de la Universidad de Waikato y actualmente es desarrollado y

distribuido en colaboración con la UNESCO y la ONG Human. Es un software de código abierto disponible en <http://greenstone.org> bajo los términos y condiciones de la Licencia Pública General de GNU.

Las colecciones que uno puede crear en este software pueden ser de tipo pdf. doc. txt. etc., así como trabajar con imágenes, videos y sonidos e incluso agregar URLs para dirigirse a recursos que se encuentran disponibles en la web. Otra de sus características importantes es la importación y/o asignación de metadatos, de manera manual o automática. Como ejemplos de bibliotecas digitales desarrolladas con este software tenemos el cuadro no. 10,

Cuadro 10

Proyecto	URL
AREU Library Catalogue	http://puka.cs.waikato.ac.nz/cgi-bin/library?a=p&p=about&c=areu
Agricultural Technology Transfer Society (ATTS)	http://www.sudanatts.org/library.cgi
Bolsa de Cereales	http://bibliotecadigital.bolsadecereales.com.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi
WRLC Libraries Digital and Special Collections	https://www.aladin.wrlc.org/dl/
Local online history	http://www.localhistoryonline.org.nz/cgi-bin/PU
Bibliothèque Numérique Caraïbe Amazonie Plateau des Guyanes Patrimoine	http://www.manioc.org/
Digital Bodleian	https://digital.bodleian.ox.ac.uk/
Papers past	https://paperspast.natlib.govt.nz/
Sudan Open Archive	https://www.sudanarchive.net/
The Lincoln Archives Digital Project	http://www.lincolnarchives.org/
Universidad Católica Argentina	http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi

Fuente: *Grenstone Digital Software Library*, 2015

Omeka

Figura 18



Fuente: omeka.org

De acuerdo con Rubén Alcaraz Martínez (2012) Omeka es una plataforma de publicación web libre, flexible y de código abierto, pensada en mostrar colecciones y exposiciones de bibliotecas, archivos, museos y cualquier otro tipo de centro. Se trata de un proyecto del Roy Rosenzweig Center for History and New Media, responsables también del gestor bibliográfico Zotero.

Características generales de Omeka

Para sus administradores

- Software libre y de código abierto.
- Gratuito.
- Pensado para la publicación de colecciones y exposiciones digitales de bibliotecas, archivos, museos, escuelas (recursos didácticos), portales culturales, etc.
- Instalación en 5 minutos (entorno PHP-MySQL).
- Curva de aprendizaje baja.
- Pensado para usuarios no necesariamente expertos en el manejo de las TIC. Prioriza el contenido del sitio a largas horas de programación y configuración.
- Basado en estándares internacionalmente aceptados (Dublin Core, W3C, accesibilidad web...)
- Extensible, escalable y flexible (Zend Framework, APIs documentadas y módulos desarrollados por la comunidad).
- Personalizable. Sistema de plantillas como los de WordPress, Joomla! o Drupal.

- Permite gestionar repositorios con grandes cantidades de objetos digitales (más de 100.000). Las limitaciones las pone nuestro propio servidor.
- Interoperable (OAI-PMH).
- Importación y migración de datos: OAI-PMH, CSV, EAD y Zotero.
- Sistemas de difusión del contenido: Atom, DCMES-XML, JSON y RSS2.
- Aplicación web accesible desde cualquier ordenador o dispositivo móvil con conexión a Internet.
- Comunidad que va en aumento. Soporte técnico y documentación (videotutoriales, foros, listas de discusión para desarrolladores...).
- Capacidad para gestionar y almacenar todo tipo de archivos: PDF, .ppt, .doc, .xml, .html, .mp3, .mp4, .divx, .gif, .tif, .jpeg...
- Capacidad para asociar más de un archivo a cada objeto digital.
- Organización de objetos digitales en colecciones (categorización).
- Etiquetaje de objetos digitales y exposiciones (sin límite de etiquetas).
- Creación y uso de lenguajes controlados o uso de los Library of Congress Subject Headings.
- Creación y gestión de exposiciones virtuales combinando objetos digitales del repositorio con páginas estáticas que incluyen los textos de la exposición. Cada elemento puede ser utilizado en tantas exposiciones como sea necesario.

Para los visitantes

- Múltiples puntos de acceso para acceder a los contenidos del repositorio: mediante el motor de búsqueda, mediante la lista de objetos del repositorio, por colecciones, a través de las exposiciones, las nubes de etiquetas, Geolocalización.
- Búsquedas avanzadas en cualquiera de los campos del esquema de metadatos Dublin Core y en las etiquetas; con límites por colección, tipo de documento, etc.
- Posibilidad de contribuir en el repositorio con comentarios o subiendo archivos.
- Posibilidad de suscribirse a los contenidos mediante feeds RSS o Atom.

- Personalización mediante el plugin MyOmeka.
- Integración con Zotero.
- Compartir y marcar contenidos.

Calibre

Figura 19



Fuente: calibre-ebook.com

De acuerdo con el manual del usuario versión 3.39.1 de Kovid Goyal (2019) Calibre es un gestor de biblioteca de libros electrónicos. Con calibre puede leer, convertir y catalogar libros electrónicos en la mayoría de los principales formatos. También puede comunicarse con muchos dispositivos de lectura de libros electrónicos. Puede obtener metadatos para los libros de Internet. Puede descargar periódicos y convertirlos en libros electrónicos para una lectura más cómoda. Es multiplataforma, funciona en Linux, Windows y macOS.

Ventajas del programa:

Organización automática de la biblioteca digital: Cada vez que se incluye o importa un libro digital, es necesario especificar algunos datos del mismo como son: Título, Autor, Editorial, Etiqueta, (Esta última muy importante ya que nos permitirá clasificar los libros por tema: Teología dogmática, Liturgia, Apologética, Novela, etc.) y algunos otros como ISBN, Valoración, etc.. Ya con esta información el programa copia el libro a su base de datos, la cual no es sino un conjunto de carpetas bien ordenadas que gestiona de manera automática.

Posibilidad de añadir nuevas columnas: También permite añadir columnas adicionales para que podamos incluir por libro la información que queramos que no haya sido contemplada. (Yo hasta el momento no he necesitado agregarle nada).

Facilidad a la hora de hacer búsquedas: Ya una vez organizados los libros por autor, título, título o categoría se pueden hacer búsquedas por cualquiera de las distintas clasificaciones.

Posibilidad de instalarlo en idioma español: Lo cual lo hace mucho más amigable para los lectores de habla hispana.

Integración con los distintos lectores digitales: Si no se desea leer desde la computadora y se puede adquirir algún lector digital (iPod/iPad, Kindle, Archos, Sony Reader, etc.) el programa permite hacer la transferencia de forma inalámbrica desde la PC al dispositivo por medio de Wi-Fi.

Convertor entre formatos digitales: Añadido a lo anterior, también permite hacer la conversión entre distintos formatos digitales para adaptarlos al lector que tengamos. Así, si contamos con un conjunto de libros en formato PDF pero queremos convertirlos a EPUB (Formato para iPod/iPad) el programa permite hacer la conversión en lote, sin tener que hacerlo uno a uno. (Aunque generalmente estos lectores permiten leer varios formatos inclusive si se le instala la utilidad correspondiente)

Integrado visor de libros: Pero si no contamos con un lector sino que deseamos leer desde la PC, también tiene un completo visor de libros que soporta la mayoría de formatos disponibles en el mercado.

Descarga de RSS: El programa también permite gestionar la suscripción a distintos sistemas de noticias RSS en su mayoría también gratuitos, en el cual podremos tener actualizados en forma de libros digitales el contenido de los principales diarios de cualquier parte del mundo. También podemos por medio de Google Reader almacenar el contenido de nuestros blogs preferidos marcados para seguimiento.

Facilidad de respaldo: Basta copiar la carpeta donde está la base de datos, copiarla a algún dispositivo de respaldo, o incluso copiarla a otra computadora donde esté el programa. Allí solo se configura la ruta de la base de datos para acceder.

(Arraíz, J. M., 2010)

Para elegir un software, Lucy A. Tedd en su libro *Introducción a los sistemas automatizados de bibliotecas*, en el capítulo 3 Programas, menciona los siguientes puntos a considerar divididos en cuatro categorías: generales (cuadro 11). técnicas (cuadro 12), servicio (cuadro 13) y legales (cuadro 14).

Cuadro 11

PRINCIPIOS GENERALES			
	<i>Greenstone</i>	<i>Omeka</i>	<i>Calibre</i>
¿El programa es utilizado por otras bibliotecas y centros de documentación?	Si	Si	Si
¿Cuánto cuesta el programa?	Es 100% gratuito	Tiene 2 versiones, el software es gratuito pero en su página web tienen planes con diferentes costos.	Es 100% gratuito pero recibe donaciones.
¿Quién realizó los programas?	Ha sido producido por el Proyecto Biblioteca Digital de Nueva Zelanda con sede en la Universidad de Waikato y ha sido desarrollado y distribuido en colaboración con la UNESCO y la ONG de Información para el Desarrollo Humano con	Desarrollado por el Roy Rosenzweig Center for History and New Media de la Universidad George Mason responsables también del gestor bibliográfico Zotero.	Kovid Goyal

	sede en Amberes, Bélgica		
¿Quién distribuye el sistema?	Sus creadores a través de su página web	Sus creadores a través de su página web	Sus creadores a través de su página web
¿Puede el sistema llevar a cabo aplicaciones necesarias en un plazo razonable?	Si	Si	Si

Cuadro 12

PRINCIPIOS TÉCNICOS			
	Greenstone	Omeka	Calibre
Lenguajes. ¿Están disponibles los programas en el lenguaje o versión correspondiente al ordenador que se va a utilizar?	Si	Si	Si, está programado en los lenguajes Python y C, usa la biblioteca Qt de Nokia y es multiplataforma, siendo compatible con los tres principales sistemas operativos, GNU/Linux, Mac OS X y Microsoft Windows, además de una versión como aplicación portátil.
Sistema operativo. El sistema operativo que requiere el programa ¿Funciona en la computadora que se va a utilizar Mac y PC?	Si	Si	Si
Configuración del equipo. ¿Requieren los programas una configuración mínima del equipo, por ejemplo la capacidad mínima de memoria?	Si	Si	Si

Otro programa. ¿Los programas necesitan para poder ser utilizados de otros tales cómo programas de ordenación, de edición o de tratamiento de textos?	Si, incluye algunos en la instalación pero si podría necesitar de otros para efectos de su modificación	Si, incluye algunos en la instalación pero si podría necesitar de otros para efectos de su modificación	Si, incluye algunos en la instalación pero si podría necesitar de otros para efectos de su modificación
Límite de almacenamiento de datos ¿Cuáles son los límites en número de registros, tamaño de fichero, número de campos etc.?	Sólo limitado por la capacidad de nuestro Servidor	Sólo limitado por la capacidad de nuestro Servidor	Sólo limitado por la capacidad de nuestro Servidor
Facilidad de uso. ¿El programa está diseñado para poder ser utilizado por un no-programador o requiere conocimientos especializados?	El programa es fácil de usar para cualquier persona, pero es necesario tener algunos conocimientos de programador	Pensado para usuarios no necesariamente expertos en el manejo de las TIC.	El programa en si es fácil de usar para cualquier persona, pero para las modificaciones que pudieran surgir, es necesario tener algunos conocimientos de programador
Formato en el que se distribuye el paquete.	Dublin Core	Dublin Core	Dublin Core

Cuadro 13

PRINCIPIOS RELACIONADOS CON EL SERVICIO			
	<i>Greenstone</i>	<i>Omeka</i>	<i>Calibre</i>
¿Qué documentación se ofrece?	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guia del usuario ❖ Guia de la instalación ❖ Guia del desarrollador ❖ Del papel a la colección 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Manual de usuario ❖ Que hay de nuevo en Omeka ❖ Tutoriales ❖ Referencia ❖ Ayudando con la documentación 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Manual de usuario

	❖ Dentro de las colecciones de Greenstone		
¿El fabricante o distribuidor proporciona algún servicio en la puesta en marcha del sistema?	El responsable del mantenimiento es el propio usuario	El responsable del mantenimiento es el propio usuario	El responsable del mantenimiento es el propio usuario
c) ¿Se proporciona formación en el uso de los programas?	Si, a través de manuales en su página web	Si, a través de manuales y tutoriales en su página web	Si, a través de manuales y tutoriales en su página web
¿Cómo se consiguen modificaciones del sistema?	Las actualizaciones se hacen manualmente	Las actualizaciones del sistema, temas y plugins se han de hacer manualmente	Las actualizaciones se hacen manualmente
¿Cómo se consiguen las futuras versiones del programa?	A través de su página web, con nuevas versiones del software	A través de su página web, con nuevas versiones del software	A través de su página web, con nuevas versiones del software
¿Existe un club de usuarios?	Si, a través de una wiki	Si, a través de un foro	Si, a través de un foro

Cuadro 14

PRINCIPIOS LEGALES			
	<i>Greenstone</i>	<i>Omeka</i>	<i>Calibre</i>
¿Existe garantía?	No aplica	No aplica	No aplica
¿El asesor jurídico de su organismo aprueba el contrato?	No aplica	No aplica	No aplica

4.2. Sistematización de datos obtenidos de blogs en la web de partituras de anime

Para la sistematización se eligió usar el software libre llamado omeka classic, al ser de código abierto nos es conveniente para este proyecto.

Requerimientos mínimos:

Servidor HTTP Apache	PHP 5.2.4 o superior
Base de datos MySQL 5.0 o superior	ImageMagick

4.2.1 Descarga de softwares

Es necesario descargar 3 programas que nos ayudaran a la correcta instalación y uso del programa Omeka que son: Omeka Clasicc, XAMPP y ImageMagick

- 1) Por problemas de compatibilidad, se tuvo que usar omeka versión 2.1.4 y no la última versión (2.7), ya que no es compatible con la última versión de ImageMagick. Link: <https://www.dropbox.com/s/jpo30y8ilazzwt9/omeka-2.1.4.zip?dl=0>
- 2) Descargar XAMPP, este programa nos permitirá tener Apache y MySQL en la computadora. Link: <https://www.dropbox.com/s/tbo1ol6tg5qmkuq/xampp-1-8-3-es-en-fr-de-it-cn-jp-ru-pl-tr-win.exe?dl=0>
- 3) Descargar ImageMagick el cual es “un conjunto de utilidades de código abierto capaces de mostrar, manipular y convertir o transformar todo tipo de formatos de imagen. Omeka utiliza esta aplicación para la creación de los derivados de cada una de las imágenes que ingresamos en el repositorio. Es decir, para la generación de los diferentes tipos de miniaturas que podemos ver tanto en la administración del sistema, como en la parte pública.” (Alcaraz Rubén, 2014). Para poder usarlo en omeka, es necesario descargar un instalador y un complemento el cual dependerán del equipo que estemos usando.

Link del instalador: <https://www.dropbox.com/s/hmvuyv4z0qx9tkl/ImageMagick-6.7.5-5-Q16-windows-dll.exe?dl=0>

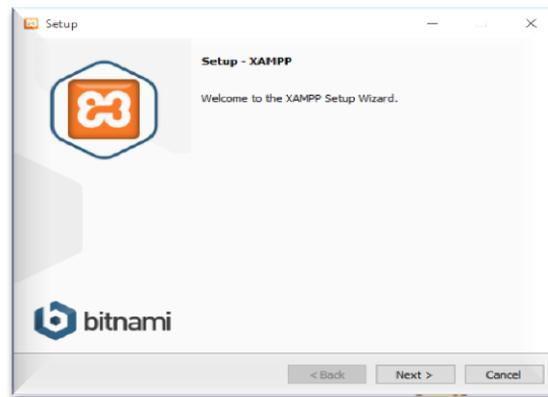
Link del complemento: https://www.dropbox.com/s/j5nf1f5z3tj1ltr/php_imagick-3.1.0-5.5-ts-vc11-x86.zip?dl=0

4.2.2 Instalación

A continuación, se muestran los pasos de la instalación, pero también los pueden ver en video en la siguiente liga: <https://www.youtube.com/watch?v=0qimh1Xr-pl>

Primero instalamos XAMPP:

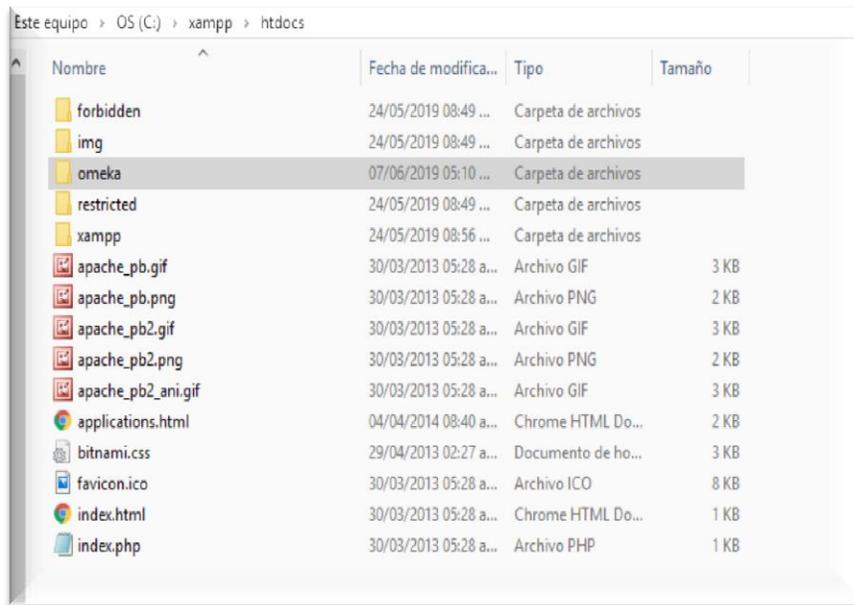
Figura 20



Fuente: Captura de pantalla

Posteriormente a la instalación, accedemos a la carpeta de XAMPP que se encuentra en el disco local C, buscamos la carpeta llamada “htdocs” y pegamos adentro de esa carpeta la carpeta de Omeka que descargamos previamente.

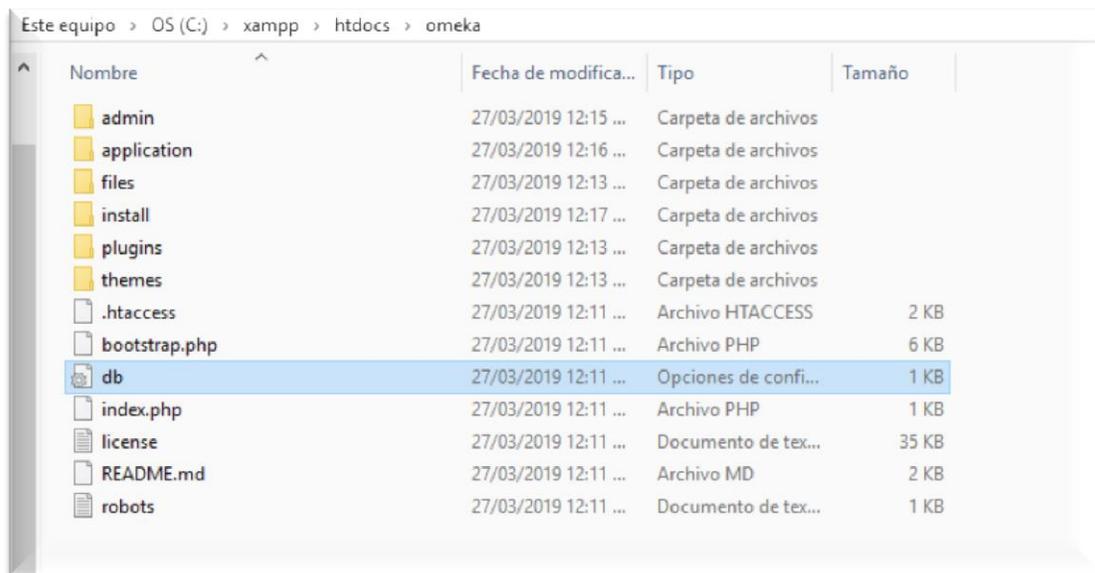
Figura 21



Fuente: Captura de pantalla

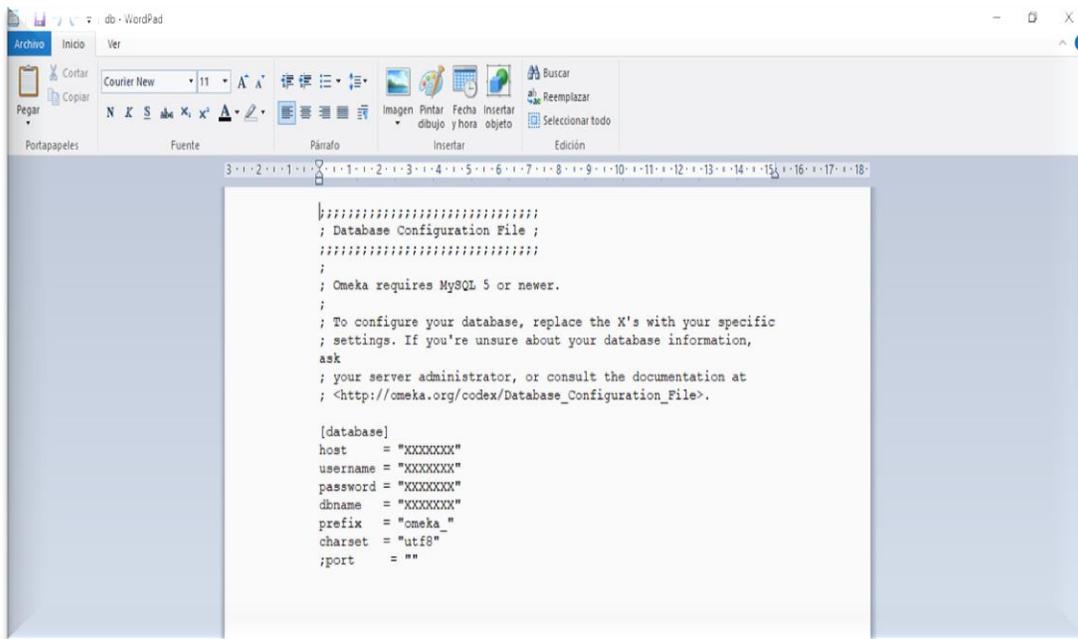
Entramos a la carpeta de Omeka que acabamos de copiar y abrimos el archivo “db” con WordPad

Figura 22



Fuente: Captura de pantalla

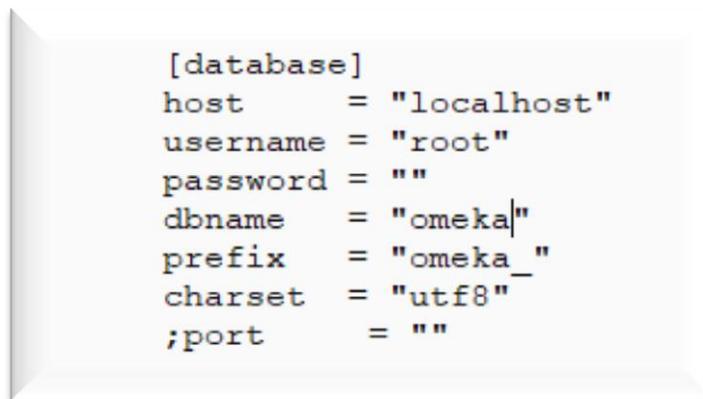
Figura 23



Fuente: Captura de pantalla

Debemos de reemplazar las “XXX” por lo siguiente:

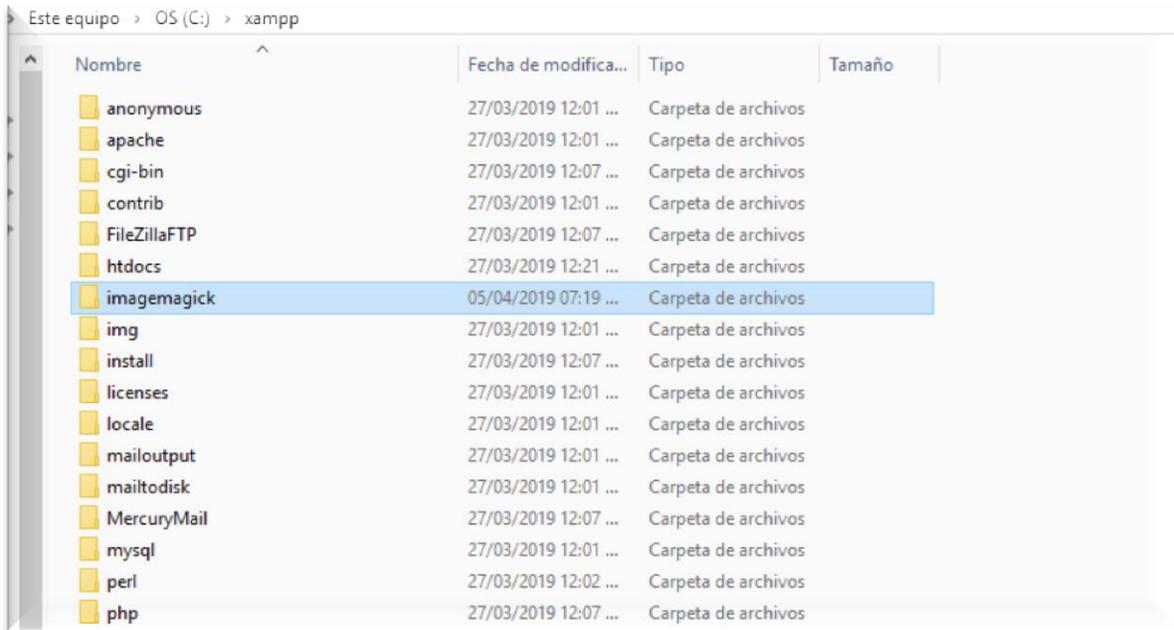
Figura 24



Fuente: Captura de pantalla

Y guardamos cambios. Después Instalamos Imagemagick, pero dentro de la carpeta de XAMPP, cuando se esté instalando dará una opción de donde guardar la instalación y escogemos la carpeta de XAMPP que se encuentra en el disco local C.

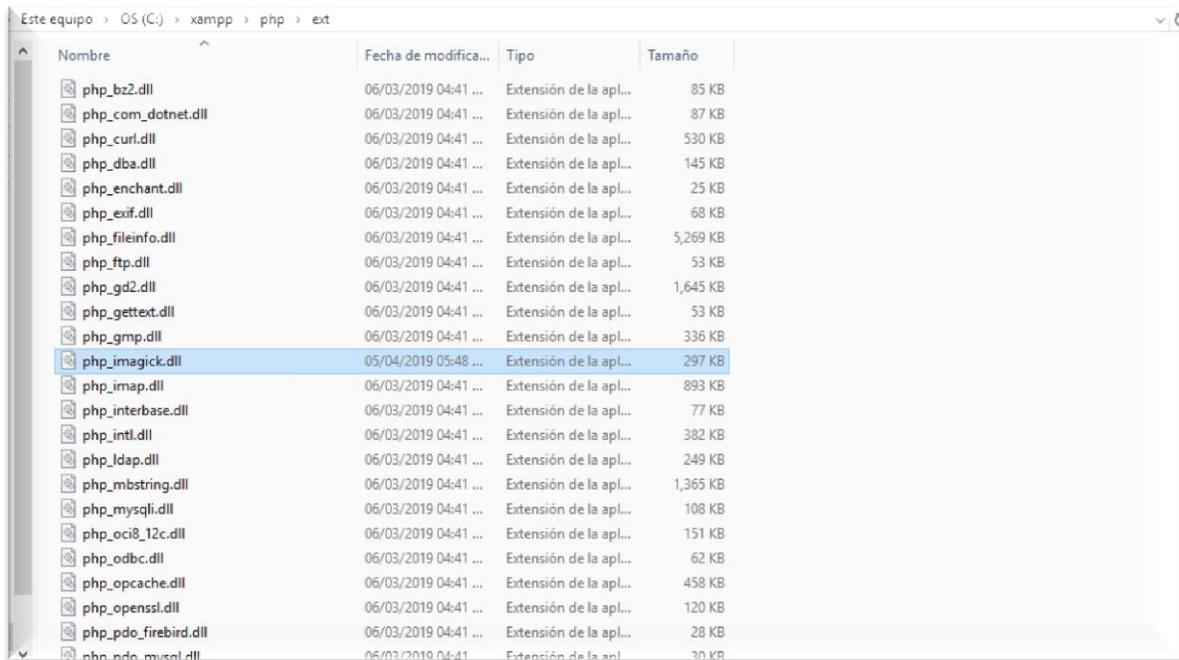
Figura 25



Fuente: Captura de pantalla

Al terminar de instalar el programa, copiamos y pegamos el complemento ya descomprimido de la carpeta en Disco local C/xampp/php/ext

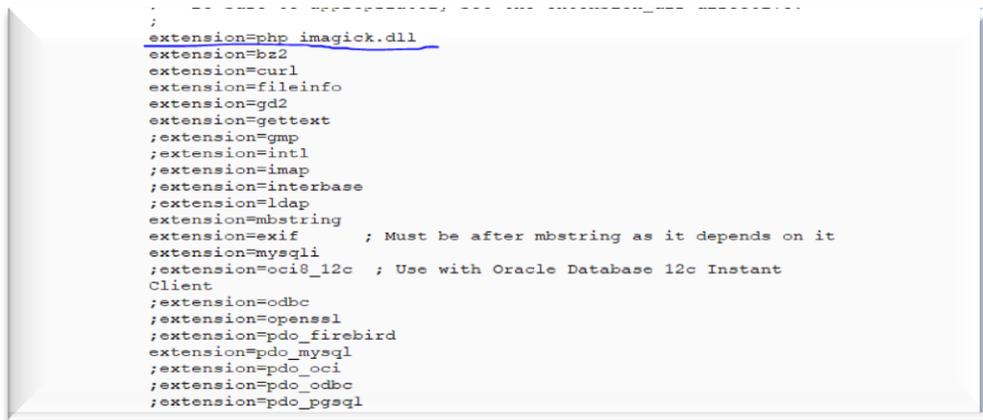
Figura 26



Fuente: Captura de pantalla

De este mismo complemento, copiamos el nombre y abrimos el archivo llamado “php.ini” que se encuentra en disco local C:\xampp\php y abrimos con WordPad, buscamos donde están todas las extensiones, escribimos “extensión= Nombre de nuestra extensión que copiamos previamente” y guardamos cambios.

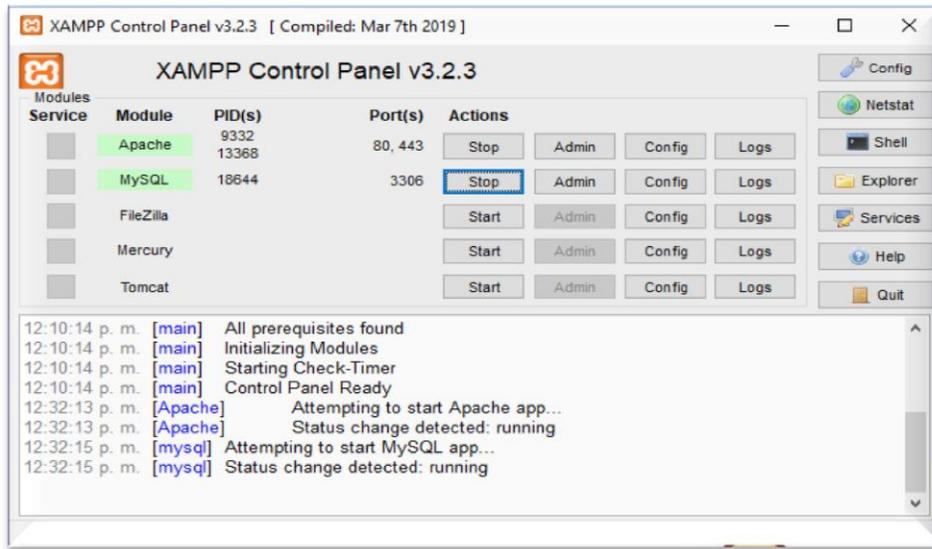
Figura 27



Fuente: Captura de pantalla

Regresamos con XAMPP y le damos inicial en Apache y MySQL. Cada vez que queramos usar omeka, es necesario realizar este paso.

Figura 28



Fuente: Captura de pantalla

Abriamos nuestro navegador y escribimos “localhost”, nos aparecerá la siguiente pantalla:

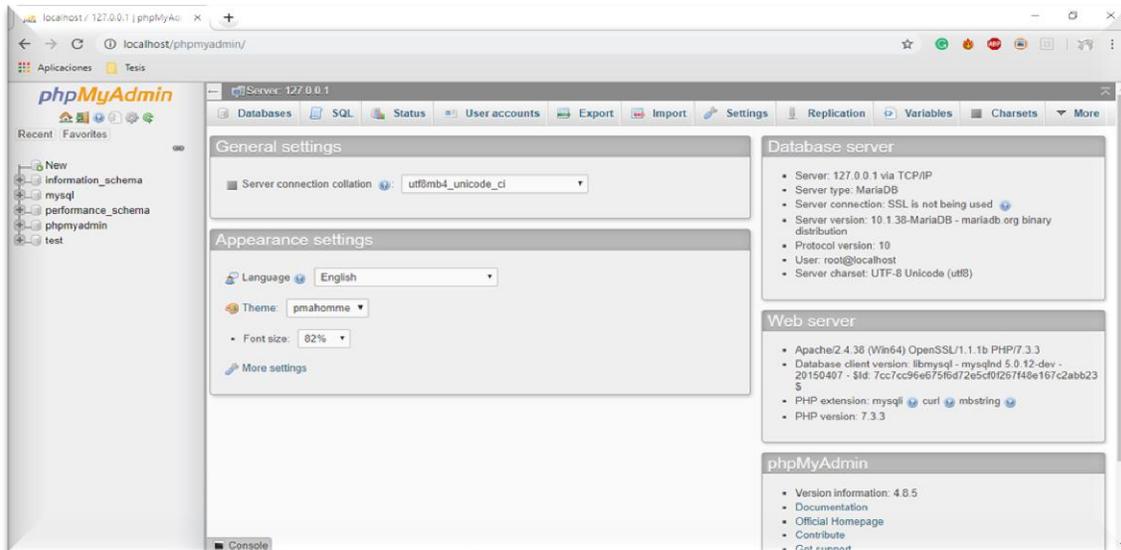
Figura 29



Fuente: Captura de pantalla

Damos click en “phpMyAdmin” que nos mostrara la siguiente pantalla:

Figura 30

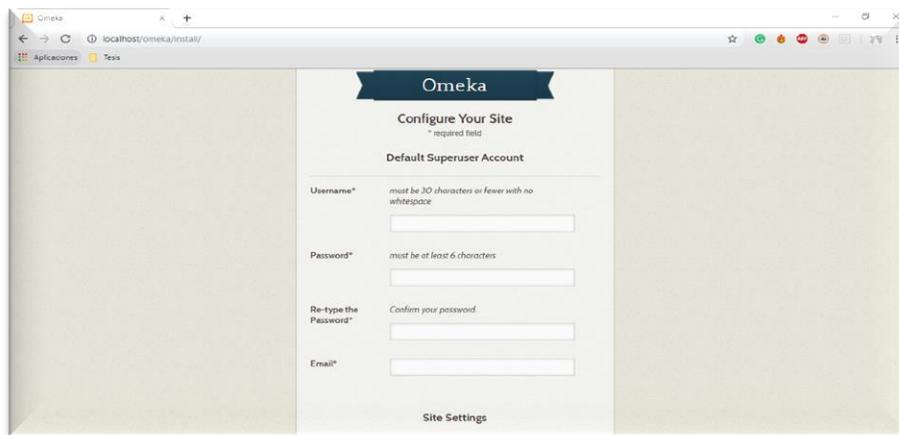


Fuente: Captura de pantalla

Seleccionamos “Databases”, escribimos “omeka” y seleccionamos “utf8_general_ci”, le damos click en crear y esta será nuestra primera base de datos.

Regresamos al navegador y escribimos “localhost/omeka”, nos aparecerá un formulario que debemos de llenar:

Figura 31



Fuente: Captura de pantalla

Algunos datos pueden ser modificados después, donde dice “Ruta del directorio de Imagemagick” escribimos la ruta en la cual se encuentra instalado nuestro programa, en este caso es C:\xampp\imagemagick. Al dar continuar nos aparecerán dos opciones “Public Site” y “Admin Dashboard”, seleccionamos esta última opción, a continuación, nos aparecerá la siguiente ventana que debemos de llenar con los datos anteriormente escritos:

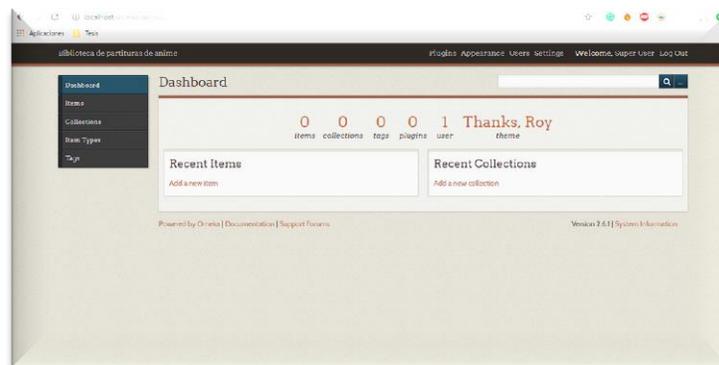
Figura 32



Fuente: Captura de pantalla

Al iniciar sesión nos mostrara la siguiente ventana:

Figura 33

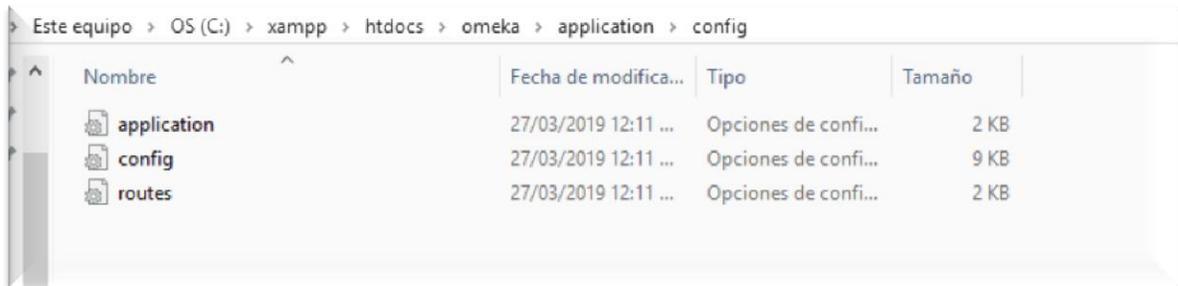


Fuente: Captura de pantalla

Por defecto esta página se encuentra en inglés, para cambiar el lenguaje a español debemos de entrar a la carpeta de XAMPP que se encuentra en el disco local C, entramos al archivo llamado

“htdocs”, entramos a la carpeta de “omeka”, entramos a la carpeta “application”, entramos a la carpeta de “config” y abriremos el archivo llamado “config” con WordPad.

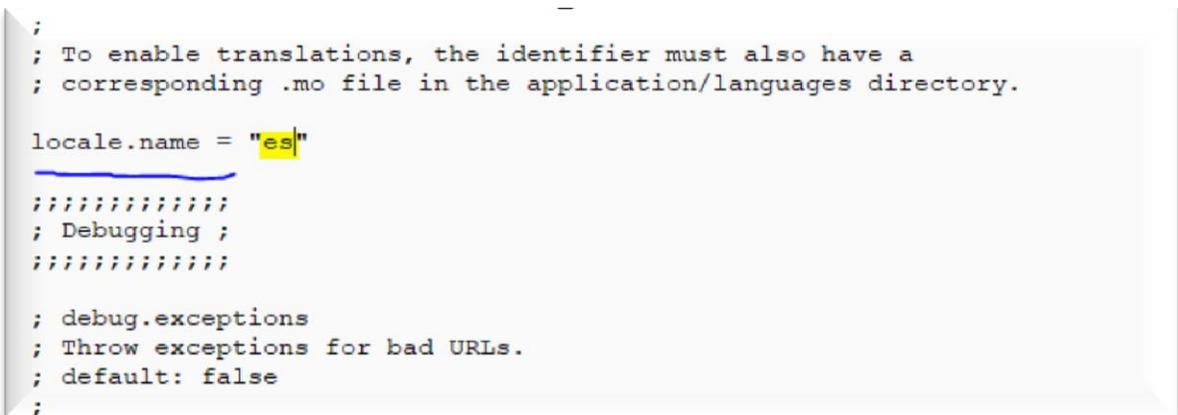
Figura 34



Fuente: Captura de pantalla

Buscamos la parte que diga `locale.name = ""` y dentro de las comillas escribimos “es” que son las iniciales de nuestro lenguaje, guardamos cambios y cerramos WordPad

Figura 35



Fuente: Captura de pantalla

Actualizamos nuestra página y ya nos aparecerá en español

Figura 36



Fuente: Captura de pantalla

Tal como podemos observar, en la página principal del administrador, en la parte superior hay una barra que dice plugins, apariencia, usuarios, bienvenido, super user y cerrar sesión.

Plugins

Por defecto nos da tres opciones que podemos instalar o no de acuerdo a nuestras necesidades, en nuestro caso usaremos la tercera, ya que permite crear páginas web donde podremos mostrar a los usuarios los documentos.

Figura 37



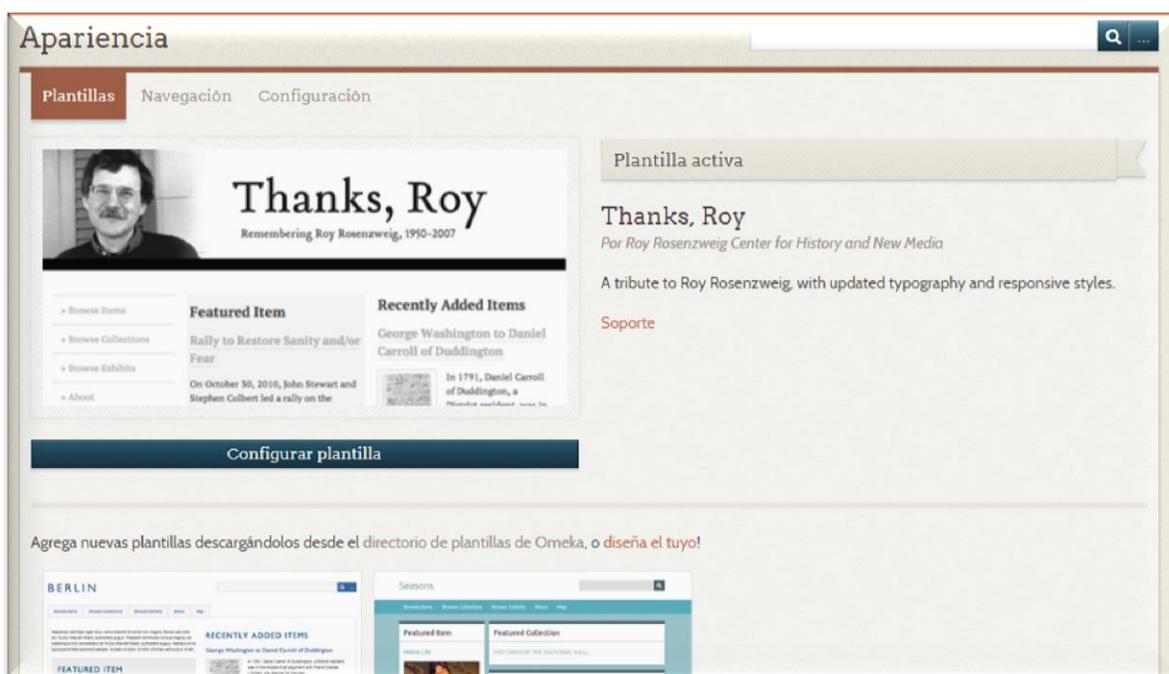
Fuente: Captura de pantalla

Apariencia

Se divide en tres apartados, plantillas, navegación y configuración. En las plantillas por defecto tenemos la plantilla llamada “Thanks, Roy” pero se nos muestran también otras opciones que podemos descargar ahí mismo o acceder a la siguiente liga donde encontraremos más opciones: <https://omeka.org/classic/themes/>.

Estas plantillas servirán para darle apariencia a la forma final de la biblioteca digital a la cual accederán los usuarios. Sobre este tema también se puede consultar la siguiente liga: <http://www.rubenalcaraz.es/manual-omeka/plantillas-omeka.html>

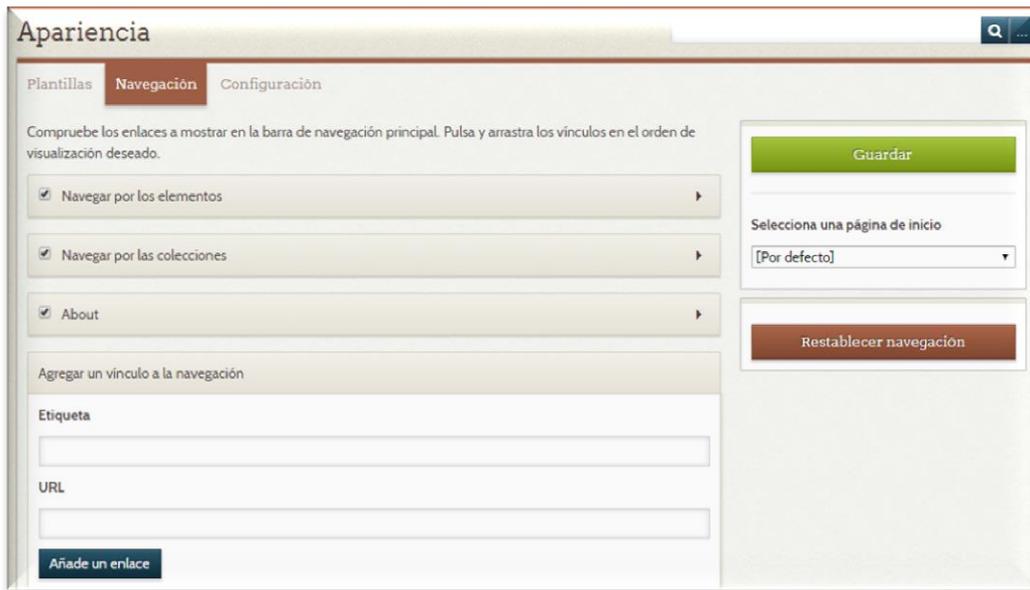
Figura 38



Fuente: Captura de pantalla

En la parte de navegación podemos elegir si queremos que la navegación sea por los elementos, por las etiquetas, o agregar otras opciones con el url que queramos.

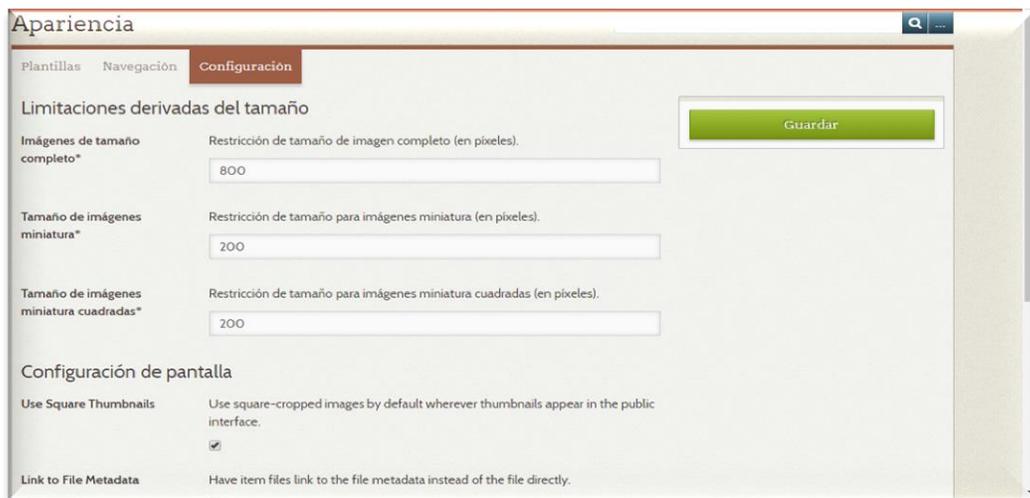
Figura 39



Fuente: Captura de pantalla

Por ultimo en el apartado de apariencia encontramos la configuración, en esta podemos configurar las restricciones derivadas del tamaño de las imágenes y la configuración de pantalla, estas se pueden dejar así o modificar, esto se podrá decidir más delante de acuerdo con las necesidades de cada proyecto.

Figura 40



Fuente: Propia

En el apartado de la barra superior que dice “usuarios” podemos agregar o quitar a más administradores.

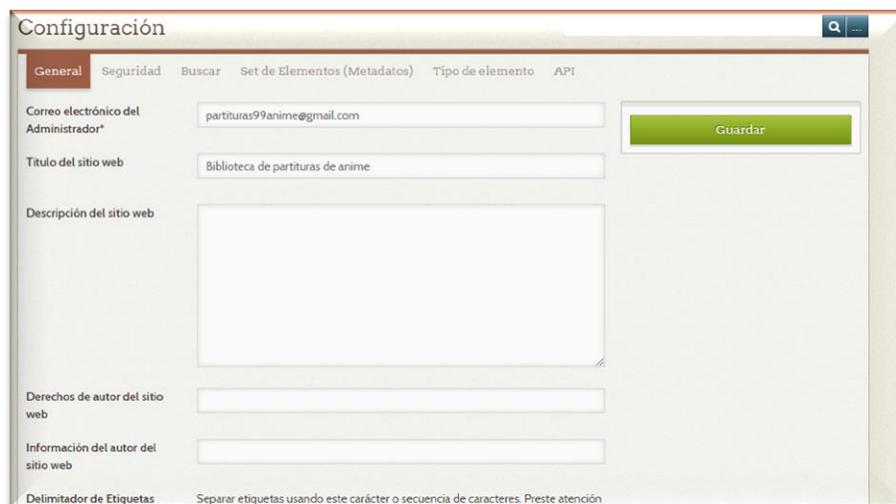
Figura 41



Fuente: Captura de pantalla

En el apartado de configuración, se subdivide en general, seguridad, buscar, set de elementos (metadatos), tipo de elementos, API. Se recomienda dejar algunos elementos tal y como están como es el caso de seguridad, pero también es posible modificar cualquiera de estos elementos.

Figura 42



Fuente: Captura de pantalla

En super user podemos editar y agregar a otros usuarios como administradores, los cuales podrán agregar o quitar contenido, también podemos asignarle una contraseña a cada uno, así como generar Claves API que son necesarias para acceder a todas las funciones de omeka

Figura 43



The screenshot shows the 'Editar usuario #1: "Marypaz"' page in Omeka. It features a navigation bar with 'General', 'Cambie la contraseña', and 'Claves API'. The 'General' tab is active. The form includes fields for 'Nombre de usuario*' (Marypaz), 'Nombre en pantalla.*' (Super User), and 'e-mail*' (partituras99anime@gmail.com). A 'Guardar' button is visible. The footer contains 'Implementado con Omeka | Documentación | Foros de ayuda' and 'Versión 2.6.1 | Información del sistema'.

Fuente: Captura de pantalla

Finalmente cerraremos sesión, en donde nos enviara de nuevo a esta página:

Figura 44

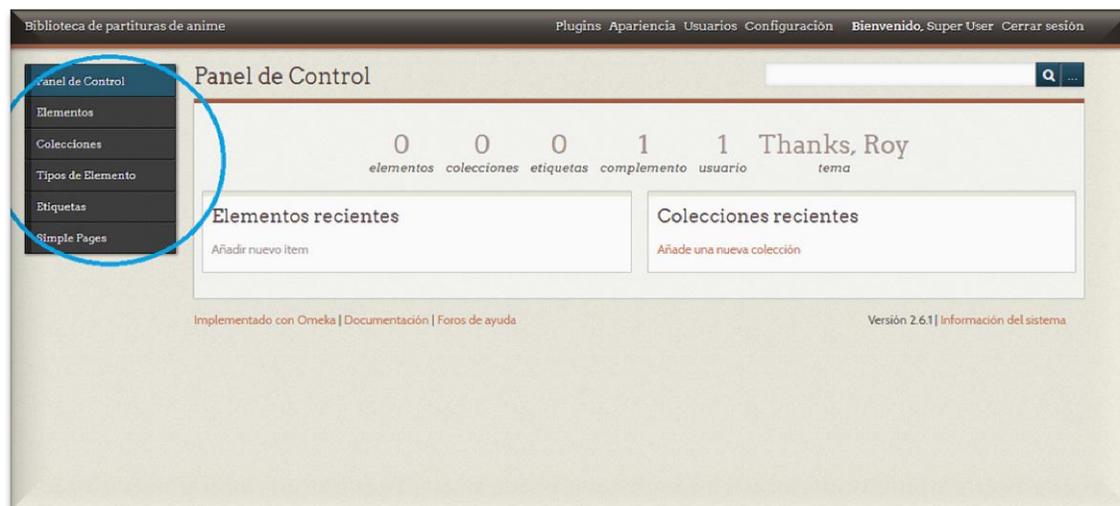


The screenshot shows the Omeka login page titled 'Biblioteca de partituras de anime'. It features the Omeka logo and a login form with fields for 'Nombre de usuario*' (Marypaz) and 'Contraseña*'. There is a checkbox for '¿Recordar mi contraseña?' and an 'Entrar al sistema' button. A link '(¿Perdiste tu contraseña?)' is located below the button. The footer contains 'Implementado con Omeka | Versión 2.6.1'.

Fuente: Captura de pantalla

En la página principal, también podemos observar una barra en la parte izquierda, En esta barra aparecen las opciones de panel de control, elementos, colecciones, tipos de elementos y paginas simples, en todos los casos podemos agregar o quitar.

Figura 45



Fuente: Captura de pantalla

4.2.3 Integración de información de las partituras

Recordemos que Omeka utiliza etiquetas Dublin Core, las cuales son:

- Título: El nombre dado al elemento.
- Materia: La materia del recurso.
- Descripción: Una presentación del contenido.
- Autor: Entidad responsable de su creación.
- Fuente: Un recurso relacionado del cual se deriva el elemento descrito.
- Editor: Entidad responsable de hacerlo disponible.
- Fecha: Un punto o período de tiempo asociado con un evento en el ciclo de del recurso.
- Colaborador: Entidad responsable de algún tipo de contribución.
- Derechos: Información sobre los derechos en y sobre el elemento.
- Relación: Un recurso relacionado.
- Formato: El formato de archivo, medio físico, o dimensiones.
- Idioma: Idioma del elemento.

- Tipo: Naturaleza o género.
- Identificador: Una referencia clara al recurso en un contexto determinado.
- Cobertura: Espacial y/o temporal del contenido intelectual del recurso o la jurisdicción bajo la cual es pertinente.

Mientras que los tipos de Items que permite agregar son:

- Document: Un recurso textual. Las digitalizaciones de libros también se incluirían en esta categoría a pesar de ser estrictamente imágenes.
- Moving image: Archivos de vídeo.
- Oral History: Recursos que contienen información histórica obtenida a partir de entrevistas con personas que poseen información de primera mano sobre un tema determinado.
- Sound: Archivos de audio
- Still image: Todo tipo de imágenes como fotografías, planos, mapas, dibujos, etc.
- Website: Recurso que consiste en una página o portal web.
- Event: Diferentes tipos de eventos como exposiciones, conferencias, congresos o incluso batallas o conmemoraciones.
- Email: Correos electrónicos enviados entre dos sujetos.
- Lesson Plan: Materiales de formación
- HiperlinksUn URL
- Person: Un individuo y su información biográfica.
- Interactive resource: Recursos que requieren de la interacción con el usuario para ser entendidos y ejecutados. Algunos ejemplos pueden ser páginas web, objetos de aprendizaje multimedia, servicios de chat, entornos de realidad virtual.
- Dataset: Conjunto de datos codificados en estructuras definidas. Algunos ejemplos pueden ser las listas, tablas y las bases de datos.
- Object: Cualquier objeto inanimado tridimensional.
- Service: Un sistema que proporciona una o más funciones. Algunos ejemplos pueden ser los servicios de banca online, servicios de autenticación, de préstamo interbibliotecario, el protocolo Z39.50 o un servidor web.

- Software: El código o forma compilada de un programa de ordenador. Por ejemplo: un script en Perl o un fichero .exe de Microsoft.

Estos últimos se pueden modificar, eliminar o agregar más según sea conveniente, desde la plataforma.

Las partituras relacionadas con el anime que se encuentran dispersas en diversas páginas, por lo general presentan las mismas características, no solo en la estructura de la web, si no en el modo de presentar la información. En la siguiente tabla se explica de manera más detallada las características que presenta cada una de estas páginas. Se tomaron en cuenta 17 apartados para compilar la información de las páginas web en cuestión y el número de partituras que contiene cada una, entre los datos que se consignan se tiene nombre de la página tipos de partitura, compositor, etc.

Cuadro 10

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Rachel's Flute- sheet music
Idioma	Inglés
Dirección web	http://www.angelfire.com/crazy/rachelsflute/animemusic.html
Tipos de partituras	Relacionadas con videojuegos, anime y otros
Total de partituras de anime identificadas	20
Actualización continua de partituras	No, ultima vez 2015
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si solo casos propios
Incluye archivos sonoros	Si, en formato MUS
Instrumentos que se toman en cuenta	Flauta, alto saxofón, viola, clarinete
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	No

Diseño propio con información de la página web: <http://www.angelfire.com/crazy/rachelsflute/animemusic.html>

Cuadro 11

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Piano Squall
Idioma	Inglés
Dirección web	http://pianosquall.com/sheet-music/
Tipos de partituras	Videojuegos y anime
Total de partituras de anime identificadas	15
Actualización continua de partituras	No se especifica
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonorous	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	Si
Nombre del arreglista	Si, bajo el nombre de la página
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Incluye el link de la página web

Diseño propio con información de la página web: <http://pianosquall.com/sheet-music/>

Cuadro 12

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Anime Sheet Music+
Idioma	Inglés
Dirección web	http://animesheetmusicplus.weebly.com/sheet-music.html
Tipos de partituras	Anime y videojuegos
Total de partituras de anime identificadas	13
Actualización continua de partituras	No, ultima vez 2014
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Clarinete, piano, violín, flauta,
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	No

Diseño propio con información de la página web: <http://animesheetmusicplus.weebly.com/sheet-music.html>

Cuadro 13

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Otaku Sheet Music
Idioma	Inglés
Dirección web	http://otakusheetmusic.blogspot.mx/
Tipos de partituras	Anime
Total de partituras de anime identificadas	4
Actualización continua de partituras	No, ultima vez 2012
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Flauta
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	Imagen JPEG
Nombre original de la canción	Si
Compositor	Si
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	No

Diseño propio con información de la página web: <http://otakusheetmusic.blogspot.mx/>

Cuadro 14

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Ninty Fresh
Idioma	Español
Dirección web	http://nintyfresh.com/
Tipos de partituras	Anime y videojuegos
Total de partituras de anime identificadas	1
Actualización continua de partituras	No, última vez 2011
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Violín
Restricciones de uso de partituras	Para consultar la partitura se debe dirigir al sitio web en la cual se aloja.
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	Si
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Menciona su propia página web

Diseño propio con información de la página web: <http://nintyfresh.com/>

Cuadro 15

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Panda Patrol
Idioma	Inglés
Dirección web	http://www.pandapatrol.com/home/sheetmusic
Tipos de partituras	Anime y otros
Total de partituras de anime identificadas	97
Actualización continua de partituras	No, última vez 2011
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No, pero están ordenadas por anime
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	Si, en formato MIDI
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Nombre del anime de procedencia

Diseño propio con información de la página web: <http://www.pandapatrol.com/home/sheetmusic>

Cuadro 16

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Anime Sheet Music
Idioma	Inglés-francés
Dirección web	http://jill-jenn.net/anime-sheet-music
Tipos de partituras	Anime
Total de partituras de anime identificadas	49
Actualización continua de partituras	No, pero su página web publica otro tipo de contenidos
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No, pero están ordenados alfabéticamente
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano solo o en dueto
Restricciones de uso de partituras	No se especifica
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	Si
Nombre del arreglista	Si
Otros datos(por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Nombre del anime de procedencia

Diseño propio con información de la página web: <http://jill-jenn.net/anime-sheet-music>

Cuadro 17

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Symphony Sheet Music
Idioma	Inglés
Dirección web	http://symphony.atspace.com/
Tipos de partituras	Anime y otras
Total de partituras de anime identificadas	28
Actualización continua de partituras	No
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No, pero los divide por autor, serie y titulo
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonoros	No
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano, Violín, Chelo
Restricciones de uso de partituras	Solo para uso privado
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	PDF
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos(por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Menciona su página web

Diseño propio con información de la página web: <http://symphony.atspace.com/>

Cuadro 18

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	Victor Seven's Music
Idioma	Inglés
Dirección web	http://victorsevenmusic.blogspot.mx/
Tipos de partituras	Anime y videojuegos
Total de partituras de anime identificadas	31
Actualización continua de partituras	Si
Acceso a los contenidos	Si
Buscador en la propia página	No, pero están ordenados por serie
Arreglos musicales propios y ajenos	Si
Incluye archivos sonorous	Si
Instrumentos que se toman en cuenta	Piano y violín
Restricciones de uso de partituras	Usa una licencia de CC, se permite el uso no comercial de las partituras, mención del autor y compartir la partitura a través de un link de donde se encuentra ubicada originalmente
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	Se encuentra en una carpeta zip que contiene la partitura en formato PDF, un archivo MIDI y uno en MP3
Nombre original de la canción	Si
Compositor	No
Nombre del arreglista	Si
Otros datos (por ejemplo enlaces a sus mismas páginas)	Nombre de la serie y mención de su página web

Diseño propio con información de la página web: <http://victorsevenmusic.blogspot.mx/>

Muestra. Con base en un diagnóstico se pudo identificar nueve plataformas (que se mencionan en cada uno de los cuadros), en las que la cantidad de partituras varía, en algunos casos hay hasta 93 partituras de anime en tanto en otros solo una. Una vez hecho el diagnóstico se identificaron en total 258 en un total de nueve plataformas.

Para realizar el ejercicio de codificación en Omeka se eligió una muestra convencional del 15% del total de las partituras identificadas, obteniendo como resultado 39 partituras a codificar; recordemos que las cantidades varían por lo que de ese total (39) solo se tomarán cinco casos de cada página web y se agregarán aquellas que tengan solo un elemento o hasta cuatro.

Para este último caso solo hay dos páginas que tienen la condición mencionada. por lo tanto, la muestra se compondrá de 39 unidades (partituras) más dos casos adicionales, uno de una partitura y otro de cuatro.

En conclusión: revisión de nueve páginas web y 39 casos de partituras a codificar las cuales una vez integradas al sistema (Omeka) servirán como medio de comprobación de la hipótesis formulada.

De las quince etiquetas de Dublin Core anteriormente mencionadas, solamente se usarán nueve, que son las siguientes:

Cuadro 19

Título	El nombre dado al recurso	Nombre del anime – Nombre de la canción
Materia	La materia del recurso	Música – Partitura digital
Autor	Entidad responsable de la creación del recurso.	Nombre del compositor, arreglista o transcriptor
Fuente	Un recurso relacionado del cual se deriva el recurso descrito	El recurso lo puedes encontrar en: <i>Link de la página web</i>
Fecha	Un punto o período de tiempo asociado con un evento en el ciclo de vida del recurso	Fecha en que fue publicado la partitura
Derechos	Información sobre los derechos en y sobre el recurso	(Según sea el caso) No se especifican Copyright Creative Commons
Relación	Un recurso relacionado	Puedes encontrar más música del anime

		en: <i>Link</i> La canción original la puedes escuchar en: <i>Link</i>
Formato	El formato de archivo, medio físico, o dimensiones del recurso	(Según sea el caso) Formato PDF (1 archivo de 3 páginas).
Tipo	La naturaleza o género del recurso	Instrumento

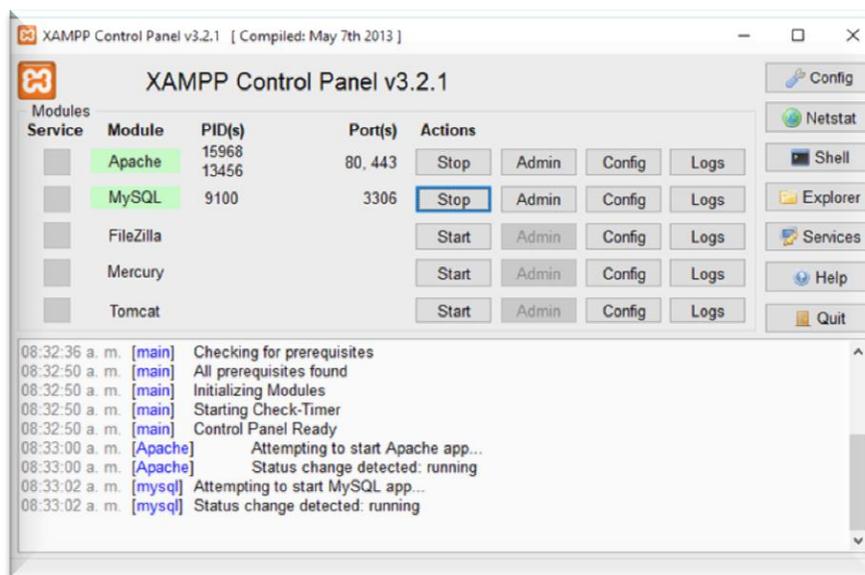
Fuente: Diseño propio

Los metadatos que se usan son de tipo website, donde se agrega el link a la página web que contiene diversos recursos relacionados con las partituras de anime, los archivos que se cargan son únicamente imágenes ilustrativas del anime en cuestión y en algunos casos archivos MIDI o MUS, estos pueden estar comprimidos o no, estos son audios que pueden ser leídos por editores de partituras y les permite escuchar la melodía que se produce con la partitura. Finalmente se agregan las etiquetas, que son el nombre del anime, nombre de la partitura, nombre del transcriptor o arreglista, tipo de instrumento y finalmente música de anime.

Resultados del uso del software en el diseño de la BDP - Anime

Para ingresar primero activamos Apache y MySQL en XAMPP

Figura 46



Fuente: Captura de pantalla

Ingresamos al localhost/omeka desde nuestro navegador y nos pedirá nuestro usuario y contraseña que configuramos previamente.

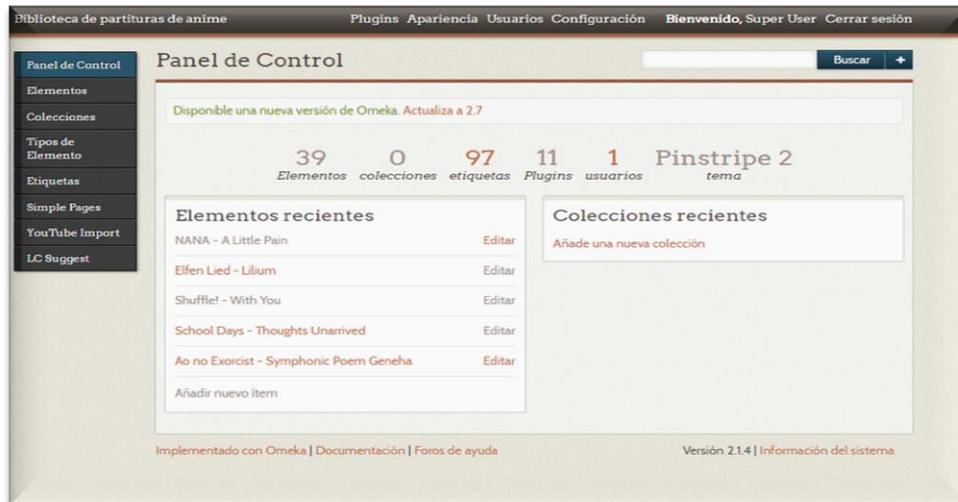
Figura 47



Fuente: Captura de pantalla

En el panel de control, podemos ver los elementos, colecciones, etiquetas, plugins, usuarios, el tema usado, elementos recientes y colecciones recientes. Esta parte es para acceder como administrador y únicamente la puede ver éste.

Figura 48



Fuente: Captura de pantalla

Los plugins usados son:

HTML5 Media: Habilita HTML5 para archivos multimedia usando MediaElement.js.

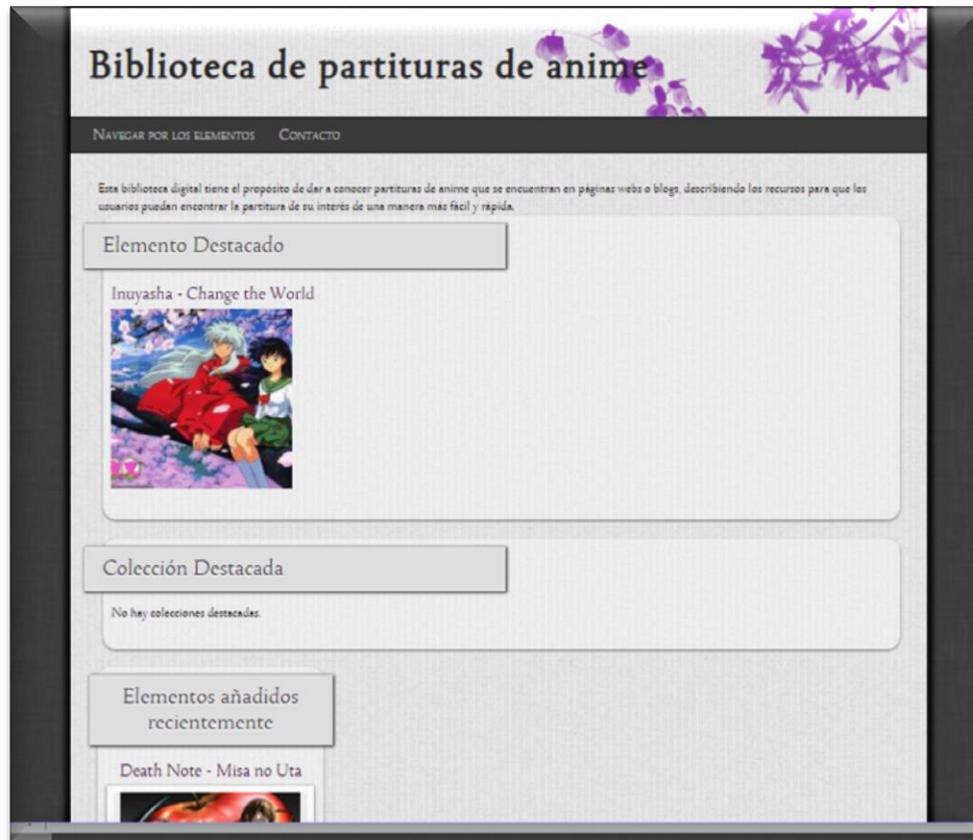
PDF Embed: Permite visualizar documentos en formato PDF

Simple Contact Form: Agrega un formulario de contacto simple para que los usuarios contacten al administrador.

Simple Pages: Permite a los administradores crear páginas web simples para su sitio público.

El modelo de la página web (La parte que vera el usuario) se visualiza de la siguiente manera:

Figura 49



Fuente: Captura de pantalla

Entre la navegación por elementos y elemento destacado, hay una pequeña presentación sobre la página en cuestión que dice: "Esta biblioteca digital tiene el propósito de dar a conocer partituras de

anime que se encuentran en páginas webs o blogs, describiendo los recursos para que los usuarios puedan encontrar la partitura de su interés de una manera más fácil y rápida.”

En esta misma página hay únicamente 2 secciones, navegar por elementos y contacto. La primera sección se ve de esta manera:

Figura 50



Fuente: Captura de pantalla

La navegación puede ser por todos los elementos, etiquetas, buscar elementos, buscar por título, fecha, autor y fecha de agregación.

Figura 51



Fuente: Captura de pantalla

Al buscar por elementos tenemos la opción de búsqueda de palabras clave, reducir por un campo específico, agregar un campo, buscar por: intervalo de números de ID (ejemplo: 1-4, 156, 79), colección, tipo, usuario, etiquetas, público/No-público, destacados/no-destacados.

Finalmente, la sección de contacto se visualiza de la siguiente forma:

Figura 52



Fuente: Captura de pantalla

En esta sección el usuario escribe un nombre, un email y el mensaje que quiere enviar.

Dentro de cada partitura la información se encuentra de la siguiente manera:

Figura 53



Fuente: Captura de pantalla

Figura 54

RL feat Cyua
Guilty Crown

Transc. / Arrang
Victor Buendia Ruiz-Azuaga

Piano

00:00 04:10

Dublin Core

Título
Guilty Crown - RL feat Cyua

Materia
Música - Partitura digital

Autor
Arreglo y transcripción por Victor Buendia Ruiz-Azuaga

Fecha

Fuente: Captura de pantalla

Figura 55

Dublin Core

Título
Guilty Crown - RL feat Cyua

Materia
Música - Partitura digital

Autor
Arreglo y transcripción por Victor Buendia Ruiz-Azuaga

Fecha
2012

Derechos
Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike

Relación
Puedes encontrar más música del anime en: <https://musicasanime.info/Anime/Guilty-Crown/>
La canción original la puedes escuchar en: <https://www.youtube.com/watch?v=cQTnsEz2Gt4>

Formato
Formato PDF (1 archivo de 7 páginas).

Tipo
Piano

Website Item Type Metadata

Local URL
<http://victorsevenmusic.blogspot.com/p/sheet-music.html>

Etiquetas
Guilty Crown, Música de anime, Piano, Real, RL feat Cyua, Victor Buendia Ruiz-Azuaga

Citación
Arreglo y transcripción por Victor Buendia Ruiz-Azuaga. "Guilty Crown - RL feat Cyua." *Biblioteca de partituras de anime*. consulta 24 de agosto de 2019.
<http://local.host/omeka/omeka-2.1.4/items/show/33>.

← Elemento Anterior Próximo elemento →

Fuente: Captura de pantalla

En este caso se pueden visualizar no solo los elementos de identificación de las partituras, sino también el documento y el audio, este último puede servir de guía, la imagen del anime es únicamente como referencia, para que el usuario pueda hacer una búsqueda visual del anime de su interés y así también pueda llegar al documento. No todas las entradas tienen los mismos documentos, estos pueden variar de acuerdo con las páginas web o blogs de donde se tomó dicha información.

Conclusiones

La creación de una biblioteca digital de partituras anime es posible porque existen los elementos necesarios para su creación, la elección del software es muy importante, ya que de esto dependerá las posibilidades o impedimentos que se tendrán con los documentos, en el caso del software omeka classic que se usó en este proyecto, la instalación y configuración al principio son un gran problema, ya que, se usan 3 programas a la par (omeka classic, imagemagick y XAMPP), y estos deben de ser compatibles entre ellos y la computadora usada; existen una gran cantidad de versiones de estos para diferentes equipos, en mi caso tuve problemas con la última versión de Omeka, ya que no era compatible con imagemagick, así que tuve que instalar una versión anterior, esta versión me permitió crear la biblioteca digital, de acuerdo con las características que se habían establecido, sin embargo, la más reciente actualización de omeka permitía instalar plugins que las antiguas versiones no soportan, estas resultaban interesantes, ya que lograban enlazar diferentes tipos de documentos que se relacionaran, como un mismo título en diferentes formatos (música, video, etc.), e de aquí, la importancia de evaluar los documentos antes, con la evaluación es posible determinar exactamente qué se necesita para la creación de proyectos.

A pesar de que se nos proporcionan plantillas gratuitas que ofrece omeka, existen más plantillas que se pueden encontrar en la web, mismas que fueron usadas para otros proyectos que también utilizaron este mismo software, éstas resultaban más interesantes, pero de nuevo se repetía el problema incompatibilidad, aun siendo para la misma versión de omeka, no aseguraba que existiera una completa compatibilidad, en ocasiones la pantalla se quedaba en negro totalmente o marcaba error.

Ya configurado este software, era muy sencillo subir los archivos y describirlos, la interfaz del usuario resulta atractiva y puede ser cambiada teniendo los mismos elementos mostrados, o agregar otros.

De acuerdo con nuestra hipótesis, a mayor dispersión mayor distanciamiento de la información y a menor dispersión por la unificación de la información en un sistema de información documental, mayor efectividad en la localización de la información de partituras de anime. Esto se puede ver reflejado en la Biblioteca Digital de partituras de anime, ya que funge como sistema unificador de información, además de que los documentos cuentan con puntos de acceso que le permiten al usuario poder llegar a la información que necesitan de manera más eficiente, no solo por la

descripción de estos mismos, sino también por las imágenes que aparecen al momento de hacer la búsqueda, así los usuarios pueden identificar la música de la serie de su interés a partir de las imágenes de estos mismos, proporcionando así, otro punto de acceso a la información.

En un futuro esta biblioteca digital podría cambiar y no ser únicamente de partituras, se agregarían otras colecciones como pueden ser video, ponencias, etc., todo relacionado con el anime, incluso se podrían anexar el material recabado de las ponencias del coloquio de anime que se lleva a cabo cada año en la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma del Estado de México, para esto mismo sería necesario volver a reevaluar el proyecto, y de ser necesario tal vez se requiera instalar una versión más reciente de omeka classic que nos permita tener funciones más acordes con lo que se quiere lograr.

ANEXO

DATOS DE LA PÁGINA WEB	
Nombre de la página	
Lenguaje	
Link	
Tipos de partituras	
Total de partituras	
Generación continua de partituras	
Acceso a los contenidos	
Motor de búsqueda	
Arreglos propios	
Incluye archivos sonoros	
Instrumentos	
Restricciones de uso de partituras	
DATOS DE LA PARTITURA	
Formato	
Nombre original de la canción	
Compositor	
Nombre del arreglista	
Otros datos	

OBRAS CONSULTADAS

A. Papalini, V. (2006). *Anime: Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La cruzía ediciones.

Anaya Martínez, J.S. (2016). *Comunicando visiones: La crítica al poder mediante las imágenes y las narrativas míticas en el animé japonés*. (Tesis de doctorado). D.F.

Anime Sheet Music +. (2012). Fairy Tale Main Theme. Recuperado de: http://animsheetmusicplus.weebly.com/uploads/9/8/8/0/9880124/fairy_tale_main_theme.pdf. [Consulta: 25 de Septiembre de 2019]

Alcaraz Martínez, R. (2012). Omeka. Recuperado de: <http://eprints.rclis.org/18145/1/Omeka.pdf>. [Consulta: 20 de Julio de 2018]

Aquino Cruz, Manuel Alberto. (2009). *Anime y manga en la diversidad cultural*. México. Universidad Veracruzana. Recuperado de https://www.uv.mx/blogs/uvi/files/2009/12/anime_y_manga.pdf. [Consulta: 18 de Septiembre de 2018]

Arráiz, J.M. (2010) Calibre - Una completa y gratuita herramienta para gestionar nuestra Biblioteca Digital. Recuperado de: <http://www.infocatolica.com/blog/apologeticamundo.php/1012070451-calibre-una-completa-y-gratui>. [Consulta: 6 de octubre de 2018]

Arriola Navarrete, Oscar, Tecuatl Quechol, Graciela, & González Herrera, Guadalupe. (2011). Software propietario vs software libre: una evaluación de sistemas integrales para la automatización de bibliotecas. *Investigación bibliotecológica*, 25(54), 37-70, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2011000200003&lng=es&tling=es. [Consulta: 25 de Octubre de 2018]

B Flat Heaven (2010) InuYasha- Tajjiya (Sango's Theme) (En línea) Recuperado de: <https://www.noteflight.com/scores/view/d975c8f8df1a6dfbe8eddb3d82d6e074022105b4>. [Consulta: 7 Marzo de 2019]

Bean, C. (2010). Comparing Digital Library Systems (En línea). Recuperado de: <https://beanworks.clbean.com/2010/04/30/comparing-digital-library-systems/>. [Consulta: 17 de Febrero de 2019]

Biblioteca virtual de partituras digitales de la biblioteca música Jove. (2017). (En línea). Recuperado de <http://biblioteca.musicajove.net/index.php/la-biblioteca/concurso-musica-jove/orquesta-joven-2017/103-the-beginning-2-premio>. [Consulta: 25 de Septiembre de 2019]

Cabral Vargas, B. Ramírez R. y Figueroa H. (2007). *La biblioteca Digital*. Recuperado de: <http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/949/Brenda%20Cabral%20-%20Reyna%20Ram%C3%ADrez%20-%20Hugo%20Figueroa%20-%20La%20biblioteca%20digital.pdf?sequence=1>. [Consulta: 27 de Octubre de 2018]

Cabrera Facundo Ana Margarita, Coutín Domínguez, Adrián. (2005). "Las bibliotecas digitales. Parte III". En *Acimed*, vol. 13 núm. 5. Recuperado de http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol13_5_05/aci04505.htm.. [Consulta: 2 de agosto de 2018]

Catálogo de EUTERPE-Facultad de Música, UNAM. (2012). México: UNAM. Recuperado de http://athenas.enmusica.unam.mx:8991/F/HG6AGD8D4UNC4H9QJ2XGXYB5K4AI9MR25TNCLMTX3THNKI7UFD-01650?func=find-b-0&local_base=c9f01. [Consulta: 12 de Julio de 2018]

Catálogo de la Biblioteca Nacional de Perú. (2017). Recuperado de <http://bdigital.bnp.gob.pe/Bvirtual/Catalogo?Busqueda=partituras>. [Consulta: 14 de Julio de 2018]

Cañedo Andalia, R. & Small Chapman, M. C. (2011). Elementos sobre indización y búsqueda de la información por medio de vocabularios controlados en bases de datos biomédicas. *Revista Cubana de ACIMED*. 22(2), 142-154. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v22n2/aci05211.pdf>. [Consulta: 19 de Marzo de 2019]

Centro de Ciencias Humanas y Sociales. (s.f.). VOCINDARIO Vocabulario de indización ISOC Humanidades - Patrimonio cultural. Recuperado de: <http://archivos.cchs.csic.es/vocabularioisoc/vocab/?tema=6068>. [Consulta: 14 de Marzo de 2019]

Cleveland, G. (2001). Bibliotecas digitales: definiciones, aspectos por considerar y retos. *Biblioteca Universitaria Nueva Época*. 4 (2). 110. Recuperado de: http://dgb.unam.mx/servicios/dgb/publicdgb/bole/fulltext/vollV22001/pgs_108-117.pdf. [Consulta: 16 de Octubre de 2018]

Cobos, T.L. (2010). Animación Japonesa y globalización: La latinización y la subcultura Otaku en América. *Razón y Palabra*. (72) Recuperado de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf. [1 de Mayo de 2019]

CPDL. (2018). Choral Public Domain Library. Recuperado de: <http://www.cpd.org/wiki/>. [Consulta: 15 de Febrero de 2019]

Culebro Juárez; Gómez Herrera & Torres Sánchez. (2006). Software libre vs software propietario: Ventajas y desventajas. (En línea). México. Recuperado de: <http://www.rebelion.org/docs/32693.pdf>. [Consulta: 22 de Febrero de 2019]

Choral Public Domain Library. (2005). Recuperado de: <http://www.cpd.org/wiki/>. [Consulta: 11 de Enero de 2019]

Díaz Jatuf, Julio. (2013). Key Issues For E-Resource Collection Development: A Guide For Libraries. *Información, cultura y sociedad*. (28), 113-115., Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17402013000100008&lng=es&tlng=es. [Consulta: 20 de Mayo de 2019]

Ecured. (2018). Software propietario. Cuba. Ecured: conocimiento con todos y para todos. Recuperado de: http://www.ecured.cu/Software_propietario. [Consulta: 17 de Enero de 2019]

Ebay. (2018). Yuri on Ice Piano Solo Collection Sheet Music Official Score Book Japanese Anime. Recuperado de: <https://www.ebay.com/p/Yuri-on-Ice-Piano-Solo-Collection-Sheet-Music-Official-Score-Book-Japanese-Anime/576046108>. [Consulta: 7 de Agosto de 2019]

Ebay. (2018). Popular Anime Songs (anison) Selection Piano Solo Sheet Music Book. Recuperado de: https://www.ebay.com/itm/BrandNew-Popular-Anime-Songs-Anison-Selection-Piano-Solo-Sheet-Music-Book-Japan-/362245595886?_ul=BO. [Consulta: 7 de Agosto de 2019]

Everyone piano. (2016). Guren no Yumiya-Attack on Titan OP Stave Preview 1. Recuperado de: <http://www.everyonepiano.com/Stave-1890-1-Guren-no-Yumiya-Attack-on-Titan-OP-Stave-Preview-1.html>. [Consulta: 7 de Julio de 2019]

Fraile Prieto, T. (2004). Funciones de la música en el cine. Universidad de Salamanca. Recuperado de: <https://musicaudiovisual.files.wordpress.com/2011/10/funciones-de-la-mc3basica-en-el-cine-teresa-fraile1.pdf>. [Consulta: 14 de Abril de 2019]

Ferreira Silva, E. (2016). Codificación, preservación y difusión de imágenes digitales del patrimonio cultural arquitectónico de la ciudad de Toluca, utilizando el software libre Campi la plataforma Wix y el editor de código fuente Sublime Text. Visión desde las Ciencias de la Información Documental (tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca.

Galvan, L.F. (2017). CINE Y ARTE. 'Hokusai', documental sobre el artista japonés, dirigido por Hiroshi Teshigahara.. Recuperado de: <http://enfilme.com/notas-del-dia/cine-y-arte-hokusai-documental-sobre-el-artista-japones-dirigido-por-hiroshi-teshigahara>. [Consulta: 20 de Febrero de 2019]

Gobierno de Chaparral. (2015). Hardware y software: Definiciones y conceptos básicos. Recuperado de: <http://www.chaparraltolima.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/PublishingImages/Paginas/autocapacitaciones-talento-humano-tic-gel-alcaldia-chaparral-tolima/material%20%20Hardware%20y%20Software.pdf>. [Consulta: 13 de Diciembre de 2018]

González Moreno, Fernando E. (2012). "La bibliotecología y sus leyes" en: *Anuario de Bibliotecología*. México. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, Colegio de Bibliotecología. 1(1), 53-59. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10391/4266>. [Consulta: 7 de Agosto de 2018]

Goyal, K. (2019) Manual de usuario de calibre: Versión 3.39.1 (En línea). Recuperado de: <https://manual.calibre-ebook.com/es/calibre.pdf>. [Consulta: 25 de Agosto de 2019]

Greenstone Digital Software Library (2015).New Zealand: University of Waikato, New Zealand Digital Library Project. Disponible: http://www.greenstone.org/index_es. [Consulta: 30 de Agosto de 2019]

Ichigo's Sheet Music. (2001-2018).Recuperado de <http://ichigos.com/>. [Consulta: 7 de Agosto de 2018]

IFLA (2011), Manifiesto de las IFLA/UNESCO Sobre las Bibliotecas Digitales. (En línea) Recuperado de: <https://www.ifla.org/ES/publications/manifiesto-de-las-ifla-unesco-sobre-las-bibliotecas-digitales>. [Consulta: 2 de Agosto de 2018]

Iglesias Martínez, N. (2005). Catalogación de música Impresa. En Díez Carrera, C. (Coord.). La Catalogación de los materiales especiales. (pp.404-482). España: Trea.

IMSLP: Petrucci Music Library. (2006). Recuperado de: https://imslp.org/wiki/Main_Page. [Consulta: 8 de Marzo de 2019]

Imagemagick. (2019). Recuperado de: <http://www.imagemagick.org/script/download.php>. [Consulta: 4 de Junio de 2019]

International press. (2014). El anison, cada vez más popular en Japón. Recuperado de: <https://internationalpress.jp/2014/02/25/el-anison-cada-vez-mas-popular-en-japon/>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Jiménez García, C. A. (2011). Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación. (Tesis de licenciatura) D.F.

McCarthy, H. (1994). Una introducción al anime: dibujo animado japonés. Barcelona: Tándemgraf.

Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), pp. 51-62. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>. [Consulta: 22 de Mayo de 2019]

Meneses Tello, Felipe. (2013). "El legado bibliográfico de Alicia Perales Ojeda". En *Boletín del IIB*, México. UNAM. Vol. XVIII, núm. 1 y 2, México, primer y segundo semestres.

Merchán Sánchez-Jara, J. (2014). Lector de partituras electrónicas. Recuperado de: <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Lector%20de%20partituras%20electr%C3%B3nicas>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Noguez Ortiz, Araceli. (2010). "Evaluación de las bibliotecas digitales: su teoría y modelo". En: *Investigación Bibliotecológica*. Vol. 24, núm. 52 septiembre-diciembre. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v24n52/v24n52a5.pdf>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Omeka. (2019). Recuperado de: <https://omeka.org/classic>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Alcaraz, R. (2014). Instalar ImageMagick para Omeka. Recuperado de: <http://www.rubenalcaraz.es/pinakes/software-libre/instalar-imagemagick-para-omeka/>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Open Music Library. (2015). Recuperado de: <https://openmusiclibrary.org/>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Perales de Mercado, Alicia. (1981). *La cultura biblioinformática septentrional*. México: UNAM. Centro de Estudios sobre la Universidad, 195 pp.

Piano Squall. (2012) Full Metal Alchemist – Bratja. Recuperado de: <http://pianosquall.com/wp-content/uploads/2012/11/Full-Metal-Alchemist-Bratja1.pdf>. [Consulta: 17 de Mayo de 2019]

Pi, S. (2013). Los referentes culturales y su tratamiento en la traducción del manga: Los casos de La espada del inmortal, GALS!, Vidas éticas y Ranma ½. Universitat Autònoma de Barcelona. (en línea) Recuperado de: <https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/227488/Trabajo-investigacion.silvia.ruiz.pi.pdf?sequence=>. [Consulta: 8 de Marzo de 2019]

Porcel Iturralde, María Laura, & Rodríguez Mederos, Mabel. (2005). Software libre: una alternativa para las bibliotecas. *ACIMED*, 13(6). Recuperado en 18 de octubre de 2018, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352005000600009&lng=es&tlng=es. [Consulta: 26 de Junio de 2019]

Rachel's Flute-sheet music. (2015). Recuperado de <http://www.angelfire.com/crazy/rachelsflute/>. [Consulta: 3 de Septiembre de 2018]

Red de educadores. Para qué sirve la animación sociocultural. (2012). Recuperado de <http://reddeeducadores.blogspot.mx/2012/05/para-que-sirve-la-animacion.html>. [Consulta: 8 de Agosto de 2018]

Ramírez Céspedes, Zulia. (2006). "Criterios e indicadores para evaluar las bibliotecas digitales". (En línea). En ACIMED. Vol. 14, núm. 6. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/9264/>. [Consulta: 12 de Julio de 2019]

RCAA. Reglas de Catalogación Angloamericanas. Preparadas bajo la dirección del Joint Steering Committee for Revision of AACR, un comité de la American Library Association... [et al.] ; tr. y revisión general por Margarita Amaya de Heredia. — 2a ed., revisión de 2002, actualización de 2003. — Bogotá, D.C.: Rojas Eberhard Editores Ltda., 2004.

Retorno anime. (2016). La industria del anime en Japón parte 1: La producción de anime. (En línea) Recuperado de: <http://www.retornoanime.com/otaku101-la-industria-del-anime-en-japon-parte-1-la-produccion-de-anime/>. [Consulta: 19 de Febrero de 2019]

Rodríguez Fernández, I. (2014). *El realismo en el anime* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid: Facultad de Ciencias de la Información Documental. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/29562/1/T35952.pdf>. [Consulta: 24 de Abril de 2019]

Sanabria López, F.J. (2012). Propuesta pedagógica: El anime como material didáctico en la educación Secundaria. (Tesis de licenciatura)

Sánchez Blanco & Molina Olguín, B.P. & R. (2016). El anime como una alternativa en la información de valores en la población del D.F. entre los 15 a 17 años. (Tesis de licenciatura) Nezahualcóyotl.

Torres Vargas, Georgina Araceli. (2008). El estudio de la biblioteca digital académica en México mediante el uso de redes sociales. *Investigación bibliotecológica*, 22(46), 41-57. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2008000300003&lng=es&tlng=es. [Consulta: 20 de Mayo de 2019]

UAEM: Facultad de Humanidades (2015). Ciencias de la Información Documental. Recuperado de: <http://humanidades.uaemex.mx/ciencias-de-la-informacion-documental/>. [Consulta: 14 de Julio de 2018]

Vidal Pérez, L.A. (2010). El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto. (Tesis de licenciatura) Universidad César Vallejo. Lima- Perú

Voutssás Márquez, J. (2006). Bibliotecas *Digitales y publicaciones digitales*. México: UNAM. (En línea) Recuperado de: <http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/345/4/970-32-3962-5.pdf>. [Consulta: 11 de Enero de 2019]

WordReference. (2018). Recuperado <https://www.wordreference.com/definicion/partitura>. [Consulta: 22 de Septiembre de 2018]

Yébenes, P. (2007). La música en el mundo de la animación. *Contratexto*. (15), 141-161. Recuperado de: <http://www3.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/Art%EDculos/PDF/La%20m%FAsica%20en%20el%20mundo%20de%20a%20animaci%F3n.pdf>. [Consulta: 17 de Marzo de 2019]

Zeyla, L. (2017). ¿Anison? Género musical de las canciones de anime. Recuperado de: <https://mylunasmusic.wordpress.com/2017/07/20/anison-genero-musical-de-las-canciones-de-anime/>. [Consulta: 20 de Abril de 2019]