

La imagen de la mujer japonesa en el manga y el animé: diseño de un servicio de recursos electrónicos e identificación de estereotipos

Mónica GIMÉNEZ LOPEZ (Universidad de Zaragoza, becaria del grupo de investigación GRIO: Gestión de Recursos de Información en las Organizaciones)
monicalittrell@terra.es

Miguel Ángel ESTEBAN NAVARRO (Universidad de Zaragoza, Profesor Titular del Departamento de Ciencias de la Documentación, grupo de investigación GRIO)
mesteban@unizar.es

Introducción

Manga y anime son las denominaciones que el cómic y la animación fílmica de dibujos reciben, respectivamente, en japonés. Como la mayoría de las historietas de dibujos japonesas mantienen desde mediados del siglo XX unas peculiares convenciones técnicas y narrativas, manganime sirve también para denominar, por extensión, un nuevo género de cómic y animación que, con independencia de la procedencia del creador y el editor, se adecua a esas convenciones. Pero como buena parte del manganime se continúa creando y produciendo en Japón -donde goza de gran popularidad, y no sólo entre niños y jóvenes-, esta pujante industria del ocio se ha convertido en un magnífico escaparate para conocer algunos de los elementos que conforman la sociedad y la cultura popular japonesas de nuestro tiempo. Los diversos subgéneros (*shojo*, *shonen*, *hentai*, *yaoi*, *mecha* y sus más de veinte variantes) transmiten mediante una serie de estereotipos, unos determinados valores e imágenes de la sociedad y de la forma de vida niponas, que no sólo influyen en el proceso de socialización y el moldeamiento de la conciencia de la actual infancia y juventud nipona, sino que también ayudan a configurar en el mundo occidental una peculiar imagen de lo japonés y del Japón actual.

Sin embargo, cuando el estudioso se aproxima al manganime no encuentra, a diferencia de lo que sucede con otros hechos culturales, ni un completo archivo de sus obras ni un servicio de información sobre sus diversas manifestaciones estéticas y efectos sociales, que le permita concentrarse en su análisis y su estudio. En este sentido, el manganime no es, por desgracia, una excepción en el mundo del cómic, ya que, en

general, las bibliotecas y los centros de documentación prestan poca o ninguna atención a esta expresión artística y cultural.

Objetivo, fin y marco teórico

El objetivo de esta comunicación es presentar un proyecto de portal web en español de recursos electrónicos sobre el manganime japonés destinado a la localización, la identificación, el almacenamiento y el análisis de documentos, imágenes y cualquier otro tipo de recurso de información disponible en Internet que permita el estudio de este fenómeno cultural.

Este proyecto se enmarca dentro de las actividades del grupo de investigación GRIO (Gestión de Recursos de Información en las Organizaciones), reconocido como grupo de investigación emergente por la Diputación General de Aragón el año 2004. En concreto, su nacimiento obedece a la necesidad de testar la adecuación y la viabilidad de una metodología creada para la planificación, el diseño y el desarrollo de servicios de información digital ¹. La razón de ser de esta metodología es doble. Por una parte, se pretende adecuar el método tradicional de creación de servicios de información a las necesidades impuestas por la nueva realidad informacional configurada por Internet. Y, por otra parte, se persigue elaborar un modo sencillo y viable de transformar las numerosas experiencias de construcción de portales y sedes web emprendidas por aficionados o incluso por empresas de diseño web, en unos eficaces servicios de información mediante la adaptación de las técnicas, los instrumentos y los procedimientos de gestión de la información elaborados por la Documentación a lo largo de las tres últimas décadas.

¿Por qué se ha elegido el manganime como campo de prueba de esta metodología? Una serie de factores han influido en esta decisión.

En primer lugar, ha pesado la existencia de una comunidad de usuarios muy numerosa y variada. El manganime es un fenómeno de la cultura de masas muy extendido en Japón y Occidente, hasta el punto de que más allá de una opción de diversión se ha convertido para los adolescentes y los jóvenes en una intensa afición, que guarda, a su vez, una estrecha relación con la afición por los videojuegos. Y, precisamente, para los jóvenes es también Internet el gran medio, sino en muchas ocasiones el único, para acceder a la información. Por tanto, un servicio de información digital sobre manganime tendrá como público potencial a uno de los principales colectivos de usuarios de Internet y creadores de información electrónica cuando

realizan uno de los usos más habituales de la red de redes: los jóvenes durante el ejercicio de actividades de ocio. Asimismo, hay que tener en cuenta que detrás de esta forma de ocio existen importantes intereses económicos centrados en la creación, la edición y la comercialización de su materia prima: el manga y el animé. Pero, además, también puede ser objeto de un servicio capaz de interesar y servir como fuente de información a dos comunidades científicas: los estudiosos del Japón y los investigadores sociales. Acceso a un medio de ocio, desarrollo de una industria de contenidos digitales y posibilidad de transmisión de conocimiento científico son tres importantes aplicaciones de Internet, que curiosamente coinciden en torno al manganime; de modo que un servicio de información que lo tenga como objeto será muy adecuado para testar una metodología universal de creación de servicios de información.

En segundo lugar, en la elección del manganime ha contado también un factor vinculado con los intereses disciplinares de la Documentación para adoptar estrategias capaces de responder a algunos retos que plantean las actuales tecnologías de la información y las comunicaciones. En concreto, urge encontrar respuesta a los retos de organizar un enorme volumen de recursos electrónicos en crecimiento exponencial, de mejorar los procedimientos de control y descripción de documentos gráficos, de desarrollar un método eficaz de analizar el contenido de las imágenes y de organizar un género como el cómic que hasta la fecha no ha suscitado excesivo interés para la Documentación, pese a su continuo crecimiento en alza. Y todos estos elementos caracterizan al manganime, ya que se trata de un tipo de documento en expansión gracias a las tecnologías pero que no cuenta con una tradición consolidada de procedimientos de gestión documental.

Y, en tercer lugar, ha influido también en la opción por el manganime el alto conocimiento que sobre el género posee la autora de este trabajo, como resultado de una afición personal. Afición que le ha llevado a formar parte de la asociación de manga y animé de Zaragoza: Tatakae (<http://www.tatakae.com>), dedicada a promover el contacto entre sus aficionados, realizar el montaje de espectáculos de teatro musical inspirados en el manganime y organizar actividades sobre este género en particular y sobre la cultura japonesa en general.

Pero, debemos advertir que más allá de servir para validar un método de creación de servicios de información o un terreno para idear nuevas estrategias documentales, el

proyecto que se presenta ya se ha convertido, por su propio atractivo, en una empresa autónoma con vida propia, que ya está en vías de desarrollo.

El servicio de información digital ²

El servicio de información digital es un nuevo tipo de sistema de información documental que ha aparecido con la irrupción de la world wide web. Su fin es satisfacer las necesidades de información de un colectivo potencial de usuarios, haciendo un uso intensivo de las aplicaciones informáticas para la captura, el almacenamiento, el tratamiento y la recuperación de información y para el diseño de arquitecturas de información y de espacios de comunicación en las redes telemáticas y en Internet en particular. Aunque la misión principal de un servicio de información digital se identifica con el suministro de información para la generación de nuevo conocimiento, se observa que numerosos servicios muestran una tendencia a traspasar esta frontera, para congregar de modo simultáneo prestaciones de comunicación con y entre los usuarios, de transacciones comerciales y de entretenimiento.

Los servicios de información digital se caracterizan por el predominio de uso de información digital, que en la mayoría de los casos no existe como información no electrónica. También destaca la necesaria presencia de la electrónica en las tres fases de la cadena documental: entrada, tratamiento y salida. Para la formación y el mantenimiento de la colección de recursos de información se atiende por igual a la adquisición y puesta en disposición de documentos almacenados en el propio sistema, que a facilitar el acceso a recursos exteriores. A diferencia de lo que sucede en otros sistemas de información documentales, existe una gran flexibilidad en el uso de las técnicas de representación y organización, propiciando un tratamiento heterogéneo de las diversas partes de la colección. Predominan los productos vinculados con el acceso y la difusión de información, en detrimento de actividades como la conservación. La recuperación de la información se descarga totalmente en el usuario y, además, esta suele ser en muchos casos una actividad posterior a la difusión. También existe un acceso directo y transparente a los documentos con independencia de su almacén de conservación. Y, sobre todo, hay un riguroso control de los usuarios en lo referente a los permisos de acceso, lo que permite conocer que hacen y cómo interactúan con el sistema y, por tanto, conocer con mayor precisión sus necesidades de información y sus conductas y habilidades informacionales. Asimismo, destaca que ya no es necesaria la coincidencia en el espacio del usuario y del sistema para hacer uso de éste, así como la

posibilidad de crear espacios de comunicación sincrónica y asíncrona para los usuarios con los responsables del sistema y entre los mismos usuarios.

La planificación y el diseño de un servicio de información digital no se debe confundir con saber crear una base de datos, una sede web, un foro electrónico, una revista electrónica o cualquier otro producto presente en un servicio de este tipo. Consiste en ocuparse de todos los elementos que componen un servicio. Estos elementos son la colección de recursos de información digitales, los procedimientos de formación, almacenamiento, organización, análisis y mantenimiento de esa colección, la comunidad de usuarios a la que se dirige, la estructura y el modo de presentación del sistema y de la información, la interfaz de contacto entre los usuarios y el sistema, los medios de acceso y recuperación de la información, los productos y servicios específicos que ofrece, el espacio digital donde se produce la comunicación y el encuentro, la tecnología (hardware, software y comunicaciones) que soporta el servicio, el equipo humano que desarrolla y mantiene operativo el servicio y, por último, los recursos materiales y financieros de que se disponen o se han de captar para su creación y mantenimiento.

Y estos elementos se deben conjugar de tal modo que el servicio de información adquiera cinco propiedades necesarias para tener éxito. La primera propiedad es que sea fácilmente comprensible y abarcable por los usuarios; para ello el diseñador debe tener claras las necesidades de información que ha de satisfacer con el servicio, ser consciente de los recursos y esfuerzos necesarios para su creación y mantenimiento y ajustar la interfaz del usuario al contenido y a la idea del servicio. La segunda característica es que sea dinámico en su contenido y forma, intentando que el usuario además de satisfacer una necesidad de información tenga una experiencia activa y grata con su uso. El tercer rasgo es que emita respuestas rápidas, ya que el usuario de Internet exige rapidez, de modo que si la respuesta no va a ser inmediata, por ejemplo en el caso de un servicio de referencia, hay que indicar el tiempo previsto para responder, con objeto de no decepcionar al usuario. La cuarta propiedad es que el diseño del servicio transmita muestras de profesionalidad y alta calidad, ya que esto generará una valoración y una actitud positiva por parte del usuario. El quinto carácter es que posea sentido estético, ya que cuidar la imagen del servicio también ayuda a atraer y ganar el favor del usuario ³.

Todos los elementos de un servicio de información no tienen la misma importancia, aunque sea necesario tenerlos en cuenta sin excepción. Por ejemplo, los aspectos visuales y tecnológicos se deben subordinar al fin del servicio. El diseñador no debe

intentar demostrar que está a la última en tecnología o su habilidad para el diseño gráfico. Esto no supone que se deban olvidar las cuestiones gráficas. El aspecto sí que importa, ya que los elementos visuales influyen en la percepción inicial del interés del servicio por parte del usuario, por lo que un diseño gráfico adecuado y atractivo y una navegación eficaz dan confianza al usuario. Los servicios de información se fidelizan por sus contenidos y los resultados que se obtienen pero lo visual atrae usuarios y ayuda a mantenerlos. En definitiva, el valor de un servicio depende de la riqueza y la calidad de sus productos y prestaciones para los usuarios a los que se dirige, sin olvidar la necesidad de implantar la tecnología más adecuada para servir sus contenidos y dotarlo de una presentación eficaz, adecuada y agradable para los usuarios. Se trata de lograr un equilibrio entre forma y función, donde los aspectos visuales y tecnológicos se subordinan al fin del servicios y las demandas y características de los usuarios, al tiempo que son elementos imprescindibles para lograr la máxima eficacia en el funcionamiento del servicio.

Como conclusión, se puede afirmar que la fórmula del éxito de un servicio de información digital se halla en la presencia de unos objetivos claros y precisos sobre la comunidad de usuarios a la que se dirige, los productos y servicios que ofrece y la cobertura y especificidad de la información que suministra; la adecuación de esos objetivos a los recursos existentes; y la capacidad de transmitir confianza a los usuarios.

Proyecto *proyectojapon.com*

La planificación y el diseño del servicio de información digital *proyectojapon.com* se ha realizado asumiendo esos presupuestos. Su fin es, como se ha apuntado más arriba, identificar, organizar, analizar y difundir recursos de información disponibles en Internet sobre el manganime japonés, con una atención específica a la presencia de la mujer en este fenómeno cultural. Los usuarios potenciales a los que va dirigido este servicio de información son los aficionados al manganime, los profesionales (dibujantes, guionistas, productores, editores, distribuidores...) del manganime, los amantes y estudiosos de lo japonés e investigadores como sociólogos, antropólogos e historiadores del arte. Se plantea ofrecer, inicialmente, tres tipos de servicios: acceso a una colección de recursos de información seleccionados, descritos y evaluado; difusión mediante la publicación de boletines de novedades y la emisión de alertas personalizadas indicando la aparición de información relevante para un usuario; y servicio de referencia compuesto por una selección de preguntas habituales con

respuestas (FAQ *Frequently Asked Questions*) sobre el manganime y la posibilidad de establecer contactos con un experto mediante la consulta de un directorio específico (Fig. 1). Más adelante, una vez consolidado el servicio de información, se pretende aumentar la cartera de servicios con otros dos: organización de una comunidad virtual de usuarios con la promoción y animación de una lista de distribución de mensajes, un foro electrónico de discusión y el hospedaje de blogs y fotologs; y un foro de venta e intercambio de productos de manganime y relacionados.

En la actualidad se está llevando a cabo el necesario estudio de viabilidad previo al diseño definitivo y desarrollo de cualquier servicio. El estudio de viabilidad consiste en determinar si es posible conseguir las metas y los objetivos en el sentido proyectado con los recursos de que se dispone. Para ello se realizan las siguientes tareas: determinación de las ventajas y desventajas del proyecto, observación de si el entorno presenta las condiciones adecuadas para la puesta en marcha del proyecto, estudio de si el plan de acción propuesto es acertado y descubrimiento de si se cuenta con medios y recursos para llevar a cabo el proyecto y mantener el servicio en el tiempo. Se atiende, principalmente, a los siguientes elementos del entorno más mediato: la existencia de recursos económicos, materiales, humanos y tecnológicos adecuados y suficientes; los rasgos de los usuarios, en concreto sus necesidades, sus aptitudes y sus actitudes para aceptar y hacer uso de los productos y servicios proyectados; la presencia de datos en cantidad y calidad suficientes para alimentar el servicio de información; la adecuación de la propuesta a la misión, los valores, las metas, los objetivos y el modo de funcionar de la organización a la que pertenecerá el servicio de información digital; y la localización y observación de posibles competidores y colaboradores. Se trata de contrastar las condiciones que el proyecto exige para poder realizarlo en los términos planificados, con lo que se posee y con las características del entorno. El análisis de viabilidad se suele acompañar de recomendaciones. La realización de este estudio se basa en la filosofía recogida en la expresión “*start small, think big, and execute fast*”.

El estudio de viabilidad del proyecto *proyectojapon.com* se centra en dos áreas, para lo cual ya se han acometido las correspondientes acciones. La primera área de trabajo consiste en la elaboración de una prueba de la colección de recursos de información digitales clasificados y valorados acerca de la industria editorial, los géneros, las series, los autores, las actividades de grupos de fans, los lugares de compra de productos e información en general sobre el manganime. Se selecciona todo tipo de recursos de información en formato electrónico: páginas web, sedes web, cómics, vídeos, artículos...

Todo recurso seleccionado es representado de acuerdo con una ficha de descripción compuesta de los siguientes campos: número de orden del registro, responsabilidad o autoría, título, tipo de recurso, dirección electrónica (url), fecha de acceso, tipo de acceso (libre o restringido), formato, imagen del recurso, idioma, país, correo electrónico de contacto, fecha de actualización o revisión, materia, palabras claves y valoración por un experto. Las descripciones se organizan como una base de datos, donde se puede buscar información interrogando cada campo por separado o mediante una consulta combinada de dos o más campos (Fig. 2). Los recursos de información también se asignan, de acuerdo con sus materias principales, a una o varias categorías temáticas, que se organizan bajo la forma de directorio jerárquico que permite recuperar información mediante la técnica de navegación (Fig. 3).

Tesaurus Manganime

Los campos de la base de datos denominados materia y descriptores tienen como fin recoger el contenido de los recursos de información descritos. El campo materia se reserva para una palabra o palabras que designen el asunto principal de un modo genérico; por lo cual servirá también para introducir el recurso en la categoría o las categorías más apropiadas del directorio temático. El campo descriptores se destina para contener términos que remitan a conceptos o nombres propios con el fin de conocer con mayor profundidad y especificidad sobre que trata el recurso. La terminología usada en estos campos se controlará mediante un tesaurus especializado en manganime, que indicará que términos están autorizados para representar el contenido de los documentos durante la indización, así como para formular las consultas a la base de datos durante la búsqueda y la recuperación de información. Los usuarios podrán consultar en línea el tesaurus, que tendrá la capacidad de reenviar a los registros de la base de datos o las entradas del directorio indizadas con el descriptor seleccionados.

El tesaurus Manganime se encuentra en una fase muy avanzada de elaboración, por lo que ya se puede mostrar la estructura jerárquica de sus términos de cabecera. Esta estructura es la siguiente:

1. Obras.
 - 1.1. Revistas.
 - 1.1.1. Shojo.
 - 1.1.2. Shonen.
 - 1.1.3. Hentai.
 - 1.1.4. Yaoi.
 - 1.1.5. Mecha.

- 1.1.6. Fantasía heroica.
- 1.2. Series de televisión.
 - 1.2.1. Shoji.
 - 1.2.2. Shonen.
 - 1.2.3. Hentai.
 - 1.2.4. Yaoi.
 - 1.2.5. Mecha.
 - 1.2.6. Fantasía heroica.
- 1.3. Películas de cine.
- 2. Autores.
 - 2.1. Autores masculinos.
 - 2.2. Autores femeninos.
- 3. Géneros.
 - 3.1. Infantiles.
 - 3.2. Juveniles.
 - 3.3. Adultos.
- 4. Industria.
 - 4.1. Editoriales.
 - 4.2. Productoras.
 - 4.3. Distribución y doblaje.
- 5. Técnicas artísticas.
 - 5.1. Técnicas del manga.
 - 5.2. Técnicas del animé.
- 6. Afición.
 - 6.1. Coleccionismo.
 - 6.2. Merchandising.
- 7. Sociedad japonesa.
 - 7.1. La familia.
 - 7.2. La educación.
 - 7.3. El trabajo.
 - 7.4. El ocio.
 - 7.5. La ciudad.
 - 7.6. Los roles sociales.
- 8. Cultura japonesa.
 - 8.1. Costumbres y tradiciones.
 - 8.2. Fiestas y eventos.
 - 8.3. Religión y Mitología.
 - 8.4. La alimentación.
 - 8.5. El vestido.
 - 8.6. Artes marciales.
- 9. Arte japonés.
 - 9.1. Arquitectura y Paisajismo.
 - 9.2. Artes pictóricas y figurativas.
 - 9.3. Artes gráficas.
 - 9.4. Artes escénicas.
 - 9.5. Música.
 - 9.6. Literatura.

Los términos cabecera Sociedad, Cultura y Arte japonés son campos periféricos, es decir, recogen términos que suelen estar presentes en documentos de manganime o que

tratan sobre esta manifestación cultural pero no componen el fin principal del tesoro, por lo que el nivel de especificidad que se alcanzará en sus términos será menor que el que se obtenga en los seis campos restantes.

A continuación, se muestra el ejemplo de tres descriptores, donde NA significa nota de aplicación, UP usado por (término equivalente), TC término cabecera, TG término genérico o superior, TE término específico o inferior, TR término relacionado o asociado al que evoca el descriptor. Los descriptores del tesoro llevan asociados una imagen, para facilitar la comprensión del concepto (Fig. 4).

Magical Girls

- NA Manga en el que las protagonistas son heroínas con superpoderes
- UP Mahokka
- TC Obras
- TG Revistas
- TG Shojō
- TR Sailor Moon
- TR Superpoderes
- TR Heroínas

Sailor Moon

- UP Bishoujo Senshi Sailor Moon
- UP Guerrero Luna
- TC Obras
- TG Shojō
- TG Serie de televisión
- TE Tsukino, Usagi
- TE Mizuno, Ami TR Magical Girls
- TR Naoko Takeuchi
- TR Superpoderes
- TR Amor

Takeuchi, Naoko

- TG Autores
- TR Sailor Moon
- TR Sailor V
- TR Lover Witch
- TR PQ Angels

Base de datos de imágenes sobre la mujer japonesa

La segunda área de intervención que se ha seleccionado para la realización del estudio de viabilidad consiste en la búsqueda, el almacenamiento, la descripción y el análisis del contenido de imágenes de la mujer presentes en el manganimé, con el fin de descubrir la condición y los valores de lo femenino que transmite la actual industria del cómic y la animación nipona (Fig. 5). Para ello se identifican, a través del análisis de las

series más conocidas, los principales elementos asociados a la mujer en los principales géneros del manganime: fantasía heroica (se caracteriza por la presencia de seres mitológicos como elfos, orcos...), *shojo* (historias románticas de chicas), *shonen* (mangas de aventura, lucha, deportes y humor para chicos), *hentai* (de contenido erótico o pornográfico), *mecha* (historias de robots) y sus más de veinte subgéneros como *gakuen* (historias de instituto), *yuri* (historias de amor entre mujeres), *yaoi* (historias de amor entre hombres)...

El objetivo de esta parte de *proyectojapon.com* no es realizar un estudio iconográfico, cultural y social de la mujer japonesa. Su objetivo es exclusivamente documental: construir una fuente de información destinada al estudio de lo femenino a través del manganime. Esto exige atender durante la construcción de la base de datos a la descripción tanto a los elementos técnicos de creación como a los elementos sociales, culturales y simbólicos que aparecen asociados con las imágenes femeninas.

La ficha de descripción de cada imagen contiene los siguientes elementos de información ordenados en una serie de áreas para facilitar su realización y comprensión, que se convierten en otros tantos campos de la base de datos. No se proponen todos los campos como obligatorios, ya que el uso de algunos elementos dependen de la profundidad de análisis que se desee.

- Área de datos identificativos:

- Autor.
- Título de la imagen (facticio).
- Tipo documental (viñeta, tira, animación...).
- Título de la obra.
- Publicación (revista o serie).
- Número.
- Editor o Productor.
- Fecha (año).
- Localización en la obra (página o minuto).
- Copia electrónica (url).
- Fecha de acceso.

- Área de datos de contenido:

- Género.
- Descriptores onomásticos (personajes).

- Descriptores topográficos (lugares).
 - Descriptores de contenido denotativos (lo que se ve).
 - Descriptores de contenido connotativos (lo que sugiere).
- Área de datos técnicos.
- Técnica gráfica.
 - Plano.
 - Colores.
 - Iluminación.
 - Texto (filacterias-bocadillos, didascalias-cartuchos...)
 - Sonido asociado.
 - Elementos narrativos. Convenciones gráficas.
- Área de datos para el estudio de la mujer.
- Asunto o situación.
 - Escenario.
 - Contexto histórico y social.
 - Rol de la mujer en la narración.
 - Edad.
 - Vestimenta.
 - Profesión.
 - Expresiones verbales.
 - Posición social.
 - Relación con el entorno.
 - Relación con el sexo femenino.
 - Relación con el sexo masculino.
 - Comportamiento.
 - Sentimientos presentes.
 - Valores transmitidos.

La adecuación de la estructura de información de esta base de datos se ha testado con el análisis de varias imágenes de cada uno de los géneros del manganime. Para terminar se ofrecen tres ejemplos, seleccionados entre los realizados para valorar la viabilidad de la propuesta.

Ejemplo 1: análisis completo (Fig. 6)

- Datos identificativos.
 - Autoras: CLAMP
 - Título de la imagen: Chii con viento
 - Tipo documental: Ilustración
 - Título de la obra: Chobits
 - Publicación: Chobits
 - Url:
http://www.pixelsurgeon.com/admin/shared/images/chobits_big.jpg1111997695
 - Fecha de acceso: 28-11-05
- Datos sobre el contenido.
 - Género: Shojo
 - Descriptores onomásticos: Chii
 - Descriptores de contenido denotativos: nubes, viento.
 - Descriptores de contenido connotativos: tristeza, fragilidad, melancolía, timidez.
- Datos técnicos.
 - Técnica gráfica: Dibujo al pastel.
 - Plano: Primer plano. Tres cuartos.
 - Colores: Azul celeste, blanco, hueso.
 - Iluminación: Indirecta desde ángulo inferior izquierdo.
- Datos sobre la imagen mujer.
 - Asunto o situación: Búsqueda de amistad.
 - Escenario: Cielo.
 - Contexto histórico y social: Futurista
 - Rol de la mujer en la narración: Pasivo.
 - Vestimenta: Vestido de tirantes.
 - Profesión: ordenador personal (persocon)
 - Expresiones verbales: Sin texto.
 - Posición social: Robot
 - Relación con el entorno: Soledad.
 - Relación con el sexo femenino: No hay.

- Relación con el sexo masculino: Dependiente (objeto personal).
- Comportamiento: Espera.
- Sentimientos presentes: tristeza, melancolía, timidez
- Valores transmitidos: dependencia.

Ejemplo 2 (Fig. 7): análisis de profundidad media.

- Datos identificativos
 - Autor: Gainax
 - Título de la imagen: Rei Ayanami apoyada en la pared
 - Tipo documental: ilustración
 - Publicación (serie): Evangelion
 - Copia electrónica (url)
 - Fecha de acceso: 28-11-05
- Datos sobre el contenido:
 - Género: Mecha
 - Descriptores onomásticos (personajes): Rei Ayanami
 - Descriptores de contenido denotativos: pared, muro destruído
 - Descriptores de contenido connotativos: entrega, sumisión, acorralamiento, miedo.
- Datos técnicos.
 - Técnica gráfica: acuarelas
 - Plano: medio plano
 - Colores: rojo, azul, blanco
 - Iluminación: izquierda superior
 - Sonido asociado: no hay
- Datos sobre la imagen mujer.
 - Asunto o situación: Piloto de un robot (EVA00)
 - Escenario: pared, muro destruido.
 - Contexto histórico y social: futurista.
 - Rol de la mujer en la narración: (es un personaje muy importante para el desarrollo de la trama, es un personaje mas bien soso y sin personalidad, pero poco a poco se descubre que es un “clon” de la mujer del científico

que lleva a cabo del proyecto del robot. Por ello, nunca puede desaparecer, aunque muera siempre vuelve a la vida.)

- Edad: 14
- Vestimenta: Plugsuit (traje de piloto)
- Profesión: Estudiante y piloto del robot EVA00
- Expresiones verbales: normalmente permanece en silencio, sólo obedece órdenes.
- Posición social: ¿?
- Relación con el entorno: apenas se relaciona
- Relación con el sexo femenino: ignorancia
- Relación con el sexo masculino: ignorancia, excepto con el protagonista
- Comportamiento: soledad
- Sentimientos presentes: tristeza, espera
- Valores transmitidos: sumisión

Ejemplo 3: análisis básico (Fig. 8)

- Datos identificativos.
 - Autor: Watsuki Nobuhiro
 - Título de la imagen: Kaoru (manga) en kimono caminando rápido.
 - Tipo documental: Viñeta
 - Título de la obra: Rurouni Kenshin (El Guerrero Samurai, Samurai X)
 - Publicación (revista o serie): Rurouni Kenshin
 - Número: 3
 - Editor: Shueisha
 - Fecha (año): 1994
 - Localización en la obra (página): 36
 - Copia electrónica (url)
 - Fecha de acceso: 28-11-05
- Datos sobre el contenido:
 - Género: Shonen
 - Descriptores onomásticos: Kaoru Kamiya
 - Descriptores de contenido denotativos: kimono, cielo, dojo.
 - Descriptores de contenido connotativos: prisa, inquietud....
- Datos técnicos.

- Técnica gráfica: Pluma, tinta china, tramas
- Plano. Primer plano. Figura completa. Cuerpo entero.
- Colores: Blanco y negro
- Datos sobre la imagen mujer.
 - Asunto o situación: Era Meiji (1867-1912)
 - Escenario: Kioto
 - Contexto histórico y social: Kaoru es la heredera de un dojo de artes marciales situado en Kioto en la Era Meiji.
 - Rol de la mujer en la narración: activo (acogedor).
 - Edad: 16
 - Vestimenta: Kimono.
 - Profesión: encargada de un dojo de kendo.
 - Posición social: normal, un poco sumisa al hombre por el hecho de ser mujer.
 - Relación con el entorno: Fuerte
 - Relación con el sexo femenino: amigable, ligeramente celosa
 - Relación con el sexo masculino: amigable, un poco violenta, bromista, confianza.
 - Comportamiento: positivo, activo, abierto y algo avanzado para su época
 - Sentimientos presentes: lucha, amor, amistad
 - Valores transmitidos: fidelidad, amistad

LISTADO DE FIGURAS

Fig. 1: Portada de la sede web del proyecto *proyectojapon.com*

Fig. 2: Ficha de descripción de recursos de información electrónicos.

Fig. 3: Portada del directorio de recursos electrónicos sobre manganime.

Fig. 4: Imagen de descriptor del Tesoro Manganime: Sailor Moon.

Fig. 5: Portada de la colección de imágenes femeninas en el manganime.

Fig. 6: Imagen de manga shojo.

Fig. 7: Imagen de manga mecha.

Fig. 7: Imagen de manga shonen

¹ ESTEBAN NAVARRO, M. A. *Planificación, diseño y desarrollo de servicios de información digital*. En: Tramullas Saz, J., coord. *Servicios de información con software libre*. Madrid: Prentice Hall, 2006.

² Ibid.

³ GIAPPICONI, Thierry; PIRSICH, Volker y HAPEL, Rolf. *Servicios de futuro basados en Internet en las bibliotecas pública*. Barcelona: Fundación Bertelmann, 2001, pp. 61-67.