

Diseño de un modelo de análisis semiótico y multimodal del manga en contextos educativos formales

Design of a Semiotic and Multimodal Analysis Model for Manga in Formal Educational Contexts

Kevin Baldrich Rodríguez

Universidad de Almería

kbr955@ual.es

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2243-3638>

Carmen Pérez-García

Universidad de Almería

cpg516@ual.es

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5995-4111>

Juana Celia Domínguez-Oller

Universidad de Almería

jdo357@ual.es

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1052-2497>

Anastasio García-Roca

Universidad de Almería

agr638@ual.es

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2277-3034>

DOI: 10.17398/1988-8430.43.31

Fecha de recepción: 28/05/2025
Fecha de aceptación: 21/10/2025



OPEN  ACCESS

Baldrich, K.; Pérez-García, C.; Domínguez-Oller, J. C., y García-Roca, A. (2026). Diseño de un modelo de análisis semiótico y multimodal del manga en contextos educativos formales. *Tejuelo*, 43, 31-68.

Doi: <https://doi.org/10.17398/1988-8430.43.31>

Resumen: El manga, como narrativa gráfica multimodal, ha ganado relevancia cultural y educativa al integrar texto e imagen en una única unidad narrativa, adaptándose a las demandas de una sociedad digitalizada. A pesar de su creciente popularidad, su incorporación en contextos educativos formales sigue siendo limitada debido a prejuicios hacia los formatos no tradicionales y la falta de formación docente específica. Este estudio propone un modelo de análisis semiótico y multimodal del manga para su aplicación pedagógica, explorando su potencial para enriquecer el aprendizaje. La metodología incluyó una revisión crítica de modelos de análisis existentes, la selección de criterios que evalúan la interacción entre lenguajes visuales y textuales, y un análisis comparativo que considera las especificidades narrativas y culturales del manga. Los resultados destacan elementos como viñetas, globos, expresiones visuales, estructuras narrativas, entre otros. Este modelo también evidencia cómo las referencias culturales y las estrategias narrativas del manga contribuyen a su capacidad para generar significados complejos, conectar con los intereses del alumnado y fomentar la alfabetización multimodal. En conclusión, el modelo propuesto respalda la integración del manga como recurso didáctico en la formación lectora y cultural, destacando su utilidad para adaptar las prácticas educativas a las dinámicas contemporáneas, legitimando su uso en entornos formales y ampliando las posibilidades de innovación pedagógica.

Palabras clave: manga; alfabetización multimodal; análisis semiótico; narrativa gráfica; educación.

Abstract: Manga, as a multimodal graphic narrative, has gained cultural and educational relevance by integrating text and image into a single narrative unit, adapting to the demands of a digitized society. Despite its growing popularity, its incorporation into formal educational contexts remains limited due to prejudices against non-traditional formats and the lack of specific teacher training. This study proposes a semiotic and multimodal analysis model for manga, aimed at its pedagogical application and exploring its potential to enrich learning. The methodology included a critical review of existing analysis models, the selection of criteria to evaluate the interaction between visual and textual languages, and a comparative analysis considering the narrative and cultural specificities of manga. The results highlight elements such as panels, speech balloons, visual expressions, narrative structures, among others. This model also demonstrates how cultural references and narrative strategies in manga contribute to its ability to generate complex meanings, connect with students' interests, and promote multimodal literacy. In conclusion, the proposed model supports the integration of manga as a didactic resource in reading and cultural education, emphasizing its utility in adapting educational practices to contemporary dynamics, legitimizing its use in formal settings, and expanding possibilities for pedagogical innovation.

Keywords: Manga; multimodal literacy; semiotic analysis; graphic narrative; education.

Introducción

1.1. *Textos multimodales y su influencia en jóvenes lectores*

En los últimos años, los audiolibros, textos multimodales y literatura digital han experimentado un aumento considerable entre la población juvenil (Librandia, 2024). Estas propuestas narrativas hibridan diferentes lenguajes (texto, imagen, sonido y, en ocasiones, interactividad), permitiendo explotar las posibilidades narrativas que ofrecen los dispositivos digitales conectados a Internet. Esta evolución no solo ha transformado la experiencia lectora, haciéndola más dinámica y accesible, sino que también ha dado lugar a un consumo cultural más diversificado y personalizado. Este incremento también se percibe en la cantidad de cómics publicados en España (Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2018), consolidando su presencia tanto en el mercado editorial como en las prácticas culturales cotidianas.

A pesar de su creciente popularidad, desde las instituciones educativas y académicas se ha considerado el cómic, manga y otras narrativas gráficas como expresiones culturales marginales, relegadas a una posición secundaria frente a los textos pertenecientes al canon literario tradicional. Esta percepción está arraigada en varios factores: la

resistencia a la innovación educativa, la escasa actualización del canon escolar, la falta de formación específica del profesorado y la infravaloración generalizada del texto multimodal. Además, la limitada investigación académica en torno al cómic, especialmente en el contexto europeo, ha perpetuado esta visión restrictiva, alejando estas manifestaciones culturales de las aulas y privando a los estudiantes de explorar su potencial educativo y expresivo.

Sin embargo, el sector editorial de la narrativa gráfica ha experimentado un crecimiento sostenido, respaldado por el entusiasmo de lectores, artistas y pequeñas editoriales que han sabido responder a las demandas de un público cada vez más diverso (Sectorial del Cómic, 2024). Este proceso de legitimación cultural también ha sido impulsado por iniciativas como la creación del Premio Nacional de Cómic en España, la inclusión de cómics en instituciones emblemáticas como el Musée du Louvre o el Museo del Prado, y su creciente protagonismo en las colecciones de bibliotecas públicas. Tales avances han consolidado el prestigio cultural de la narrativa gráfica, situándola como un arte de pleno derecho (Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2018).

La narrativa gráfica, históricamente percibida como una forma de lectura marginal asociada a públicos específicos, ha contribuido significativamente a la creación de comunidades de pertenencia. Estas comunidades, como los otakus o los marvelitas, han desarrollado prácticas culturales y letradas de notable riqueza y diversidad. Entre estas destacan actividades como la creación de narrativas derivadas (*fanfics*), la traducción no oficial (*fansubs*), la edición de revistas autogestionadas (*fanzines*) y la producción de contenidos audiovisuales derivados (*fanvids*), entre otros (Vázquez-Calvo, 2018). Estas prácticas no solo evidencian la capacidad de la narrativa gráfica para generar un sentido de identidad colectiva, sino también su marcada naturaleza transmediática, definida por la interconexión de diferentes medios y lenguajes (Jenkins, 2006).

1.2. *Potencial e implementación del manga en contextos educativos formales*

La investigación académica sobre el manga en la disciplina de educación ha crecido en las últimas décadas. McCloud (1993) ya señaló la capacidad del cómic y el manga para integrar texto e imagen como una única unidad de lectura. Según Cohn (2013), esta asociación desarrolla habilidades de procesamiento visual y lingüístico de manera simultánea, favoreciendo el aprendizaje en diversos contextos. Por su parte, Mayer (2010) expone que las representaciones icónicas integradas con texto optimizan la comprensión y la memoria gráfica del lector al activar las capacidades metacognitivas y verbales de forma simultánea.

Una gran variedad de estudios sobre la enseñanza visual pone en valor la introducción del lenguaje icónico en combinación con el lenguaje gráfico para favorecer la motivación y la atención, mejorar la adquisición de contenidos y potenciar el aprendizaje relevante (Cohn, 2013). Estos aspectos son imprescindibles durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de una sociedad digitalizada e hiperconectada (Scolari, 2013) con el fin de fomentar la comprensión lectora crítica (Allen y Ingulsrud, 2005).

Este género ofrece una gran diversidad temática de forma accesible y atractiva que capta la atención de un público de diversas edades (Lent, 2015; Cohn, 2010). Siguiendo a Bitz (2009), la introducción del manga como herramienta educativa puede enriquecer el aprendizaje contextualizado y social del alumnado.

Son numerosas las propuestas didácticas vinculadas a la implementación del cómic y el manga en el aula (Ballester y Méndez, 2024; Ibarra, 2021; Rovira-Collado et al., 2024; Ibarra y Pons, 2024; Martínez-Carratalá, 2024). Los trabajos académicos reflejan su potencial formativo en distintos campos de estudio; desde propuestas para la formación lectora o la educación literaria hasta la comprensión lectora de idiomas o la diversidad cultural (Martín-Blázquez, 2014; Valero-Porras, 2018; Torres, 2019; Delgado-Algarra, 2018; Rovira-

Collado y Baile-López, 2021; Méndez-Cabrera y Rodrigo-Segura, 2023).

En España, se han llevado a cabo talleres didácticos de lectura y escritura creativa donde se ha trabajado el manga como herramienta pedagógica eficaz para desarrollar la lectura crítica, la comprensión lectora y la expresión oral y escrita (Mendoza, 2010). Por otro lado, en Francia, una de las propuestas de la Fédération Wallonie-Bruxelles es un Plan de lectura, enmarcado en el programa Langues, Lettres & Livre, con treinta medidas para fomentar la lectura en adolescentes promoviendo el uso del manga, entre otros géneros, en centros educativos y bibliotecas.

Asimismo, su uso ha sido estudiado en la enseñanza y aprendizaje de idiomas debido a la estructuración de la narrativa visual y gráfica y su amplio repertorio de tópicos desarrollados (Berendt, 2000). Los hallazgos de Johnson-Woods (2010) demuestran que las prácticas lectoras del manga adaptadas a distintos públicos y edades proporcionan beneficios en la adquisición de léxico, en la elaboración de estructuras sintácticas y en el aprendizaje de conocimientos multiculturales. Se trata de un género que representa una integración innovadora entre narrativas visuales y contenidos académicos de distinta complejidad (Valero-Porras, 2018). Según Gee (2007) y Hernández-Ortega et al. (2021), el aprendizaje basado en narrativas facilita la interiorización de contenidos curriculares mediante su estrecha vinculación con situaciones cotidianas y experiencias significativas.

1.3. *Importancia del análisis semiótico y multimodal en la formación*

La integración de elementos visuales, textuales y digitales ha transformado los formatos narrativos contemporáneos, lo que requiere un análisis detallado de las interacciones entre los sistemas de significación en contextos sociales, culturales y tecnológicos (Durand, 2022). Halliday (1978) señaló que el lenguaje no solo comunica, sino que también refleja y construye las estructuras culturales y sociales en

las que se desarrolla. Kress y Van Leeuwen (2006) ampliaron esta perspectiva con una gramática visual que examina cómo texto, imagen y diseño construyen significados complejos. Jewitt (2009) añadió aportes al estudio de la multimodalidad al analizar cómo los modos de comunicación se integran para crear discursos alineados con las dinámicas socioculturales del siglo XXI. Estas contribuciones han sido fundamentales para investigaciones posteriores que utilizan el análisis semiótico y multimodal como herramienta clave para interpretar textos que combinan elementos visuales, verbales, espaciales y narrativos, y que trascienden los límites tradicionales del lenguaje escrito (Londoño, 2024).

Si bien formatos como el cómic y los álbumes ilustrados han recibido atención en estudios previos, en los últimos años la narrativa gráfica, particularmente el manga, ha adquirido un interés creciente en el ámbito del análisis semiótico. El cómic, tradicionalmente estudiado por su capacidad de integrar códigos visuales y textuales para construir narrativas secuenciales, ha servido como punto de partida para comprender la interacción dinámica entre texto e imagen. Según Muro (2022), elementos como la iconicidad, las estructuras narrativas y el ritmo visual generan discursos interdependientes que favorecen la articulación entre lo visual y lo literario. Otros autores analizan cómo la disposición de las viñetas y las transiciones entre paneles enriquecen la interpretación narrativa (Cuñarro y Finol, 2013). En el caso de los álbumes ilustrados, estudios como los de Moya y Pinar (2007) y Cañamares-Torrijos y Moya-Guijarro (2019) subrayan su capacidad para generar narrativas complementarias y cuestionar estereotipos mediante estrategias visuales inclusivas.

No obstante, la investigación sobre el manga sigue siendo escasa en comparación con otros formatos. Este medio, que combina elementos narrativos y estilísticos característicos de las tradiciones orientales y occidentales, plantea un potencial significativo para el análisis semiótico (Gil, 2019). García (2021), por ejemplo, destaca cómo obras como *Akira* emplean recursos, como transiciones cinéticas, composiciones espaciales y narrativas visuales, para construir discursos que trascienden las fronteras culturales. Al interactuar con públicos

globales, el manga redefine sus códigos adaptándolos a contextos multiculturales, lo que lo convierte en un objeto de estudio valioso para explorar la interacción entre tradición y modernidad. Pese a su relevancia cultural y comunicativa, ha sido poco explorado desde una perspectiva académica, particularmente en el análisis semiótico de sus obras.

1.4. Antecedentes de análisis del cómic occidental y oriental

El análisis semiótico y multimodal contribuye a la interpretación de las múltiples capas de significación presentes en los textos donde confluyen distintos lenguajes. Desde la semiótica hasta la gramática del diseño visual de Kress y van Leeuwen (2006), se exploran los significados que emergen de la interacción entre signos lingüísticos, visuales y espaciales. El análisis multimodal estudia cómo distintos modos de comunicación (texto, imagen, color, diseño, etc.) interactúan en un texto para producir significados. En el caso del cómic, han de considerarse elementos como la disposición de las viñetas, la tipografía, las líneas cinéticas y la gama de color. Bateman y Wildfeuer (2014) destacan que el cómic no solo depende de sus componentes individuales, sino de la manera en que convergen para construir narrativas visuales complejas.

Diversos estudios se han centrado en el análisis del contenido (Cohen et al., 2007) o en el análisis crítico del discurso (Fairclough, 2003), pero no han focalizado su interés en las estrategias visuales y verbales. En este sentido, autores como Moya-Guijarro y Martínez (2022) plantean que también es necesario analizar el significado que emerge de la interacción palabra-imagen en el nivel representacional para determinar si la contribución semántica de cada modo ayuda a enriquecer el mensaje global de la obra.

En el ámbito occidental, el cómic ha sido objeto de análisis en trabajos pioneros como *Comics and Sequential Art* (1985) de Will Eisner y *Understanding Comics* (1993) de Scott McCloud. Este último introduce conceptos clave como el *closure*, referido al proceso mental mediante el cual el lector rellena los huecos de interpretación y conecta

las viñetas. Groensteen (2007) en su análisis semiótico profundiza en el sistema icónico-verbal, incidiendo en la interdependencia existente entre los elementos gráficos y narrativos. Por su parte, Hatfield (2005) se centra en la dimensión cultural y sociopolítica del cómic occidental, explorando su evolución hasta las novelas gráficas contemporáneas de autores como Art Spiegelman (*Maus*, 1991) y Alison Bechdel (*Fun Home*, 2006).

En el contexto oriental, el manga ha sido objeto de estudio por su influencia cultural y su complejidad narrativa (Schodt, 1983), así como por su tratamiento de temas filosóficos, políticos y sociales (Gravett, 2004; Napier, 2007). Con respecto a la multimodalidad, se ha destacado su estética minimalista y sus técnicas de narración visual. Desde esta perspectiva, Cohn (2013) introduce su *Visual Language Theory* (VLT) y destaca cómo el manga utiliza una gramática visual distinta a la del cómic occidental, en la que enfatiza aspectos como la representación estilizada de emociones o el uso de las pausas o silencios (“ma” en japonés).

A diferencia del enfoque estructural y cognitivista que proponen autores como Cohn (2013), el modelo que se propone en este trabajo parte de una comprensión situada de los procesos de significación en la que se atiende a la materialidad de la página, al ritmo de lectura y a las convenciones culturales que dan forma al sentido. En este punto, se coincide con Bateman y Wildfeuer (2014) en considerar que la construcción del significado es un proceso dinámico de coherencia discursiva entre los planos material, semántico y pragmático. Desde esta perspectiva, el lector no es un descodificador pasivo de estructuras, sino un agente que colabora activamente en la construcción del significado y cuya competencia depende de su pertenencia a una determinada comunidad de prácticas interpretativas.

La revisión de los modelos previos de análisis del cómic y la narrativa gráfica ha puesto de relieve tanto la riqueza conceptual del campo como sus limitaciones para abordar el manga desde una perspectiva educativa. Ante esta situación, se hace necesario un modelo que integre la atención a la materialidad, la estructura narrativa y el

contexto cultural con una proyección educativa clara, capaz de articular la comprensión crítica y la alfabetización multimodal en el aula. En este sentido, la investigación plantea la siguiente pregunta: ¿qué dimensiones y categorías de análisis resultan necesarias para describir de forma rigurosa la especificidad semiótica y multimodal del manga y, a su vez, hacer posible su aplicación en contextos educativos formales?

2. Objetivos

El objetivo general de esta investigación es diseñar un modelo de análisis semiótico específico para el manga que permita abordar sus dimensiones narrativas, visuales y discursivas desde una perspectiva multimodal, con atención a su potencial aplicabilidad en contextos educativos.

Este propósito se concreta en los siguientes objetivos específicos:

1. Revisar y sistematizar modelos de análisis semióticos de narrativas gráficas y multimodales que fundamenten un conjunto de categorías ajustadas al manga
2. Explorar, a través de ejemplos del corpus, las estrategias discursivas que caracterizan este tipo de narrativas, prestando especial atención a los recursos icónicos, textuales y narrativos que las distinguen, así como a los modos en que estos interactúan para generar significados complejos.
3. Identificar las potencialidades del manga como producto multimodal susceptible de aplicarse en entornos de aprendizaje formal, especialmente en relación con el desarrollo de la alfabetización académica y cultural del alumnado.

3. Metodología

La investigación se enmarca en un enfoque cualitativo de carácter documental y analítico orientado al diseño de un modelo semiótico aplicable al manga. El procedimiento metodológico se estructura en tres fases interrelacionadas que garantizan un desarrollo progresivo y sistemático: revisión teórica, selección de instrumentos y categorías, y análisis comparativo del corpus.

3.1. Fases del estudio

3.1.1. Primera fase

La primera fase consistió en una revisión exhaustiva de la bibliografía especializada sobre semiótica, narrativas gráficas y multimodalidad. Se recurrió a las fuentes académicas y editoriales más utilizadas en los estudios sobre manga, que se mencionan posteriormente, con el propósito de identificar los modelos de análisis sólidos y coherentes con la naturaleza multimodal de este medio.

3.1.2. Segunda fase

La segunda fase implicó la selección crítica y la validación interna de las categorías que conforman el modelo. En la dimensión icónica se atendió a los recursos visuales que articulan el ritmo y la expresividad del relato, como la línea cinética, el claroscuro, el encuadre y la disposición de las viñetas. En la dimensión textual se consideraron los elementos verbales del discurso, didascalias, globos, onomatopeyas y variaciones tipográficas, entendidos como componentes que aportan información enunciativa y emocional. En la dimensión narrativa se incluyeron las transiciones entre viñetas, los saltos temporales, la organización del cronotopo, el uso del *cliffhanger* y las estrategias de focalización.

El término didascalia se adopta como denominación principal para los cuadros de narración o cartelas, siguiendo la tradición semiótica y la terminología empleada en estudios especializados (Cohn, 2013; Muro, 2022). Esta categoría resulta especialmente útil para

describir la función enunciativa de la voz narrativa y su relación con la imagen.

Las categorías de análisis (véase tabla 1) se sometieron a un proceso de validación mediante revisión cruzada entre los investigadores del equipo. Cada miembro aplicó las categorías a fragmentos de obras seleccionadas y se compararon los resultados en sesiones conjuntas. Este procedimiento permitió ajustar las definiciones, garantizar la coherencia interna y consolidar la fiabilidad del modelo.

Cada obra fue analizada mediante fichas específicas que recogían los datos editoriales, la descripción del fragmento, las categorías activadas y comentarios interpretativos. Posteriormente, los resultados fueron discutidos de manera colectiva en reuniones del equipo investigador, lo que facilitó la triangulación de los hallazgos y la validación conjunta de las interpretaciones. Este proceso contribuyó a afinar la aplicabilidad del modelo y a garantizar la consistencia metodológica del estudio.

3.1.3. Tercera fase

La tercera fase consistió en la delimitación del corpus de análisis, integrado por doce obras de manga que representan distintas corrientes estéticas, demográficas y temáticas. La selección se realizó atendiendo a criterios de relevancia editorial, difusión internacional, reconocimiento crítico y presencia sostenida en el mercado español. Todas las obras fueron publicadas por editoriales de amplia implantación como Norma Editorial, Planeta Cómic, Panini España y Salamandra Graphic, responsables de gran parte de las ediciones que configuran el panorama actual del manga en España. Este criterio editorial asegura la disponibilidad del material y facilita su consulta en librerías y bibliotecas, aspecto necesario para la continuidad del análisis y su posible aplicación didáctica.

El corpus se concibió como un conjunto de referencia destinado a ejemplificar el modelo semiótico-multimodal propuesto. La selección responde a la intención de incluir obras que, por sus rasgos gráficos, textuales y narrativos, permitan observar con nitidez los fenómenos analizados en las tres dimensiones del modelo. Series de larga trayectoria, como *One Piece* o *Naruto*, permiten estudiar la estructura secuencial, la serialización y los mecanismos de continuidad propios del relato de aventura. Otras obras de impacto cultural, como *Ataque a los Titanes* y *Death Note*, sirven para analizar la relación entre texto e imagen, la tensión narrativa y la construcción de atmósferas visuales. Títulos de autor, como *Reiraku* o *El almanaque de mi padre*, ofrecen ejemplos de elipsis, silencios expresivos y temporalidades interiores, fundamentales para examinar los recursos narrativos del manga de carácter introspectivo.

La selección incorpora además obras que amplían el espectro genérico, como *El viaje de Shuna*, que combina elementos de fantasía ecológica e isekai; *EDENS ZERO*, representativo de la ciencia ficción contemporánea; o *Called Game*, perteneciente al ámbito del shōjo de intriga política. Esta diversidad de demografías (shōnen, seinen y shōjo) y de subgéneros garantiza la observación de distintos modos de articulación entre imagen, texto y narración. El equilibrio entre obras de amplia difusión y otras de orientación más artística o experimental ofrece una visión completa de las estrategias semióticas del manga contemporáneo y permite aplicar el modelo en un marco analítico coherente y contrastado.

3.2. Procedimiento de análisis

El análisis se desarrolló en dos niveles complementarios. En el nivel micro se examinaron fragmentos de páginas y secuencias representativas de cada obra para identificar la interacción entre los modos visual, textual y sonoro. Se prestó especial atención a los mecanismos de elipsis, a la transición entre viñetas, a la modulación tipográfica de las onomatopeyas y al papel de la composición en la construcción de la tensión narrativa. Este nivel permitió observar cómo

los diferentes recursos semióticos contribuyen a la creación de ritmo, atmósfera y significado.

En el nivel macro se analizaron las estructuras narrativas globales y los patrones de organización interna de las obras, atendiendo a su progresión argumental, cronotopos, arquetipos y recurrencias simbólicas. El modelo de análisis permitió así identificar la relación entre el diseño gráfico y la estructura narrativa, y cómo el montaje visual incide en la percepción del tiempo y del espacio por parte del lector.

4. Resultados

4.1. Primera fase

La revisión sistemática ha permitido fundamentar el modelo propuesto en aportaciones de referencia como las de Eisner (1985), quien analiza la secuencialidad visual y la relación entre palabra e imagen; McCloud (1993), que describe la estructura narrativa del cómic y sus mecanismos de elipsis; Kress y van Leeuwen (2006), centrados en la gramática visual; Cohn (2013), que ofrece una teoría del lenguaje visual aplicada al cómic; y Bateman y Wildfeuer (2014), que formulan un marco sistemático para el análisis multimodal. También se han considerado estudios aplicados que amplían la comprensión de los textos visuales, como los de Muro (2022), Napier (2007) y Cuñarro y Finol (2013), que integran dimensiones culturales y discursivas del manga y de la narrativa gráfica. Esta revisión ha permitido estructurar un conjunto de categorías distribuidas en tres dimensiones principales, icónica, textual y narrativa, que sirvieron de base para el diseño del modelo. Estas dimensiones, interdependientes entre sí, fueron concebidas para describir la interacción entre los modos visual y verbal, atendiendo a la especificidad del lenguaje del manga y a la generación de significados a través de su naturaleza multimodal.

4.2. Segunda fase

Los resultados obtenidos en la fase previa establecieron el punto de partida para que los investigadores de este estudio pudieran desarrollar el modelo de análisis. Para mostrar la estructura de este, se presenta a continuación la tabla de categorías y subcategorías resultante del proceso de validación descrito en la segunda fase:

Tabla 1

Categorías y subcategorías

Dimensión	Categorías principales	Subcategorías	Descripción
Icónica	Recursos visuales y composición	Línea cinética, claroscuro, encuadre, disposición de viñetas, ruptura de cuadrícula	Permite analizar la expresividad, el ritmo visual y la construcción del movimiento
	Diseño gráfico y expresividad corporal	Rasgos faciales, lenguaje corporal, planos, perspectiva, código cromático	Ayuda a identificar la carga emocional y simbólica del relato visual
Textual	Elementos verbales integrados	Globos, didascalías, narración en off	Describen la función enunciativa y la organización del discurso verbal
	Recursos tipográficos y sonoros	Onomatopeyas, variaciones tipográficas, metáforas visuales	Exploran la dimensión expresiva y sonora del texto gráfico
Narrativa	Estructura temporal y espacial	Transiciones, cronotopo, analepsis, prolepsis	Organización del tiempo y el espacio narrativo
	Estrategias discursivas y culturales	<i>Cliffhinger</i> , focalización, arquetipos, referencias culturales	Se interpreta la coherencia interna y el trasfondo simbólico a partir del conocimiento de la cultura
	Desarrollo de personaje	Evolución psicológica, paralelismos, ciclos narrativos	Progresión en la narración y vinculación con temas centrales de la historia

Fuente: elaboración propia

Como se ha mencionado anteriormente, este fue el resultado de un proceso holístico de discusión en el que se ampliaron, reforzaron y suprimieron las categorías previas establecidas en la primera fase.

4.3. Resultados de la tercera fase

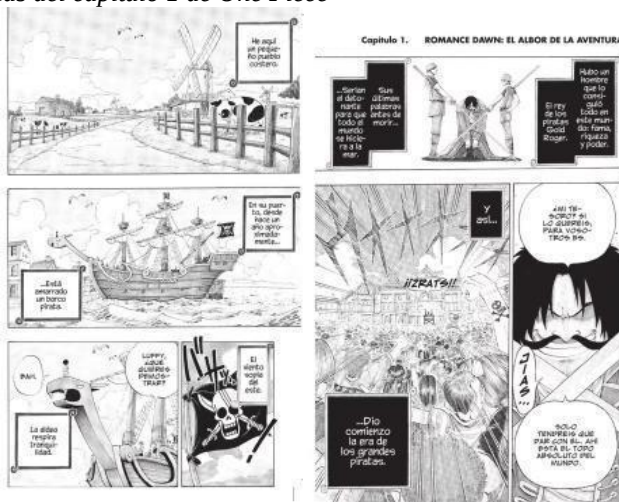
4.3.1. Características iconográficas

Entre las características iconográficas destacan:

- **Globos y didascalias:** Los globos sirven para representar los diálogos o los pensamientos de los personajes y pueden estar integrados en la estructura icónica de las viñetas. Normalmente tienen forma ovalada y apuntan al personaje que emite el mensaje. Por su parte, las didascalias, también llamadas cartuchos, son unos espacios rectangulares que pueden situarse fuera de la viñeta para introducir incisos o información adicional sobre la historia.

Figura 1

Globos y didascalias del capítulo 1 de One Piece

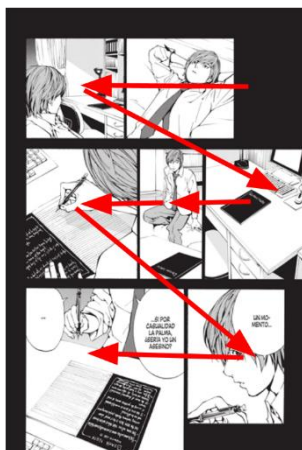


Fuente: Oda (2004)

- Paneles o viñetas: Las viñetas son los recuadros limitados por líneas negras que representan las escenas o acciones de la historia.
 - Secuencialidad. En el cómic occidental, la secuencia de los globos y las viñetas es de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Sin embargo, en el manga se hace de derecha a izquierda.

Figura 2

Dirección de lectura del primer tomo de Death Note de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata

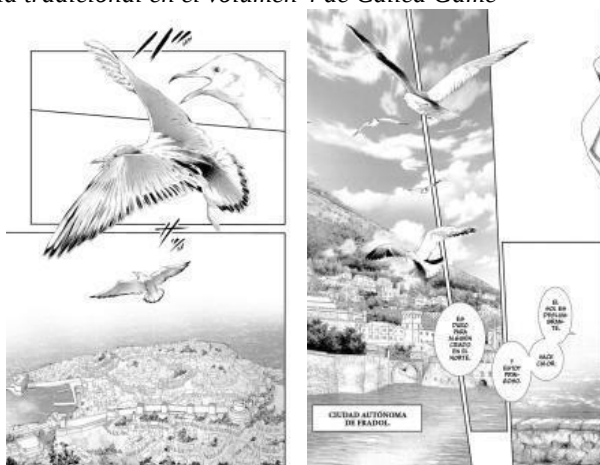


Fuente: Ohba y Obata (2010)

- Espacios en blanco. Estos espacios entre las viñetas permiten al lector interpretar lo que sucede entre las imágenes, funcionando como un "silencio" que otorga ritmo y tiempo de reflexión.
- Estructura de la página. La estructura de la página suele organizarse de manera no lineal, rompiendo la cuadrícula tradicional para enfatizar emociones o acciones, así como el tamaño y ubicación de las viñetas establecen el ritmo narrativo del manga.

Figura 3

Ruptura de la cuadrícula tradicional en el volumen 4 de *Called Game*



Nota. Las gaviotas salen de los límites de las viñetas y guían hacia un plano general de la ciudad en ambas páginas. Fuente: Izumi (2020)

- Imágenes y dibujos:
 - o El diseño de personajes es una herramienta narrativa que comunica de forma visual la personalidad, el rol y la evolución de cada figura. Rasgos físicos, proporciones y vestuario están cuidadosamente diseñados para transmitir emociones y dinámicas, como ocurre en *One Piece*, donde el diseño redondeado y expresivo de Luffy refleja su optimismo, mientras que los rasgos angulosos de antagonistas como Crocodile proyectan autoridad. Además, este diseño evoluciona junto al personaje, como en *Naruto*, donde los trazos iniciales infantiles dan paso a un estilo más maduro que refleja su crecimiento emocional, haciendo del diseño una extensión de la narrativa.
 - o Expresiones faciales y corporales: Las expresiones faciales y corporales en el manga son esenciales para transmitir emociones y profundizar en la narrativa visual. Los rostros detallados permiten al lector captar matices emocionales, desde la rabia hasta el desconcierto más sutil. En *Attack on Titan*, un primer plano de los ojos de

Eren Jaeger tras descubrir una verdad devastadora refleja su mezcla de ira, desesperación y determinación, impactando profundamente al lector. A esto se suma el lenguaje corporal, donde posturas tensas o gestos exagerados amplifican las emociones. En *My Hero Academia*, por ejemplo, los movimientos de Deku, ya sea en batalla o en momentos de duda, muestran su fragilidad y su esfuerzo por superarse. Estas expresiones, combinadas con las líneas cinéticas y el claroscuro, conectan al lector con los personajes, permitiendo vivir sus emociones como si fueran propias.

- o Líneas cinéticas (generación de movimiento): Las líneas cinéticas son fundamentales para representar movimiento, velocidad y emociones con dinamismo. En *Almanaque de mi padre*, estas líneas transmiten la velocidad, la desorientación y preocupación, guiando la mirada del lector y generando una sensación de estrés y ansiedad que parece fluir más allá del papel.

Figura 4

Líneas cinéticas utilizadas para generar movimiento



Fuente: Taniguchi (2020)

- o Código cromático (blanco y negro): El código cromático del manga, basado en el blanco y negro, utiliza el contraste y el claroscuro para transmitir emociones y reforzar la atmósfera. En obras como *Tokyo Ghoul*, las sombras profundas reflejan peligro y conflicto interno, mientras los espacios blancos sugieren calma. Los tonos grises añaden matices en situaciones ambiguas, creando una narrativa visual rica y simbólica que amplifica el dramatismo sin necesidad de color.
- o Plano y perspectiva: El plano y la perspectiva son herramientas clave para construir la narrativa visual, ya que permiten dirigir la atención del lector, crear dinamismo y transmitir emociones. Los planos generales, por ejemplo, son utilizados para establecer el contexto o mostrar la magnitud de una escena, como en *Attack on Titan*, donde un plano general de la ciudad invadida por titanes resalta su vulnerabilidad. En contraste, los primeros planos o planos detalles se centran en los rostros de los personajes para capturar emociones intensas, como el miedo o la determinación. La perspectiva, por su parte, añade profundidad y dramatismo. Los contrapicados hacen que los personajes o elementos parezcan imponentes, como los titanes vistos desde el suelo, mientras que los picados disminuyen a los personajes, enfatizando su fragilidad o sometimiento. Este juego entre plano y perspectiva no solo enriquece la narrativa, sino que también involucra al lector emocionalmente, guiándolo a través de la acción y los conflictos de la historia.

Figura 5
Planos detalle en Reiraku



Fuente: Asano (2024)

4.3.2. Características textuales

Las características textuales son recursos vinculados a la narrativa gráfica que favorecen la comprensión y la comunicación icónica y textual entre el escritor y el ilustrador y su público lector. Estos son considerados elementos artísticos y literarios estrechamente integrados en la semiótica del manga y que generan un gran impacto visual.

- **Metáforas visuales:** los autores de mangas recurren a este tipo de elementos para representar gráficamente estados de ánimo, sentimientos, emociones o aspectos abstractos. Su uso logra comunicar toda la información que no se transmite mediante el lenguaje escrito y garantiza la comprensión emocional y narrativa del lector debido a que son signos y símbolos fundamentados en la cultura convencional universal (McCloud, 1993). Por ejemplo, cuando se usan signos de interrogación o de exclamación de manera gráfica.

Figura 6

Metáforas visuales en GACHIAKUTA (n.º 7) de Kei Urana



Fuente. Urana (2024)

- Onomatopeyas. Se corresponden con uno de los rasgos más representativos de este tipo de obras y se integran en los globos y las viñetas adaptando su tamaño y forma para reforzar el mensaje. Son un código visual que tiene un fuerte componente semiótico, aportando tanto significado sonoro como emocional. Por un lado, existen las onomatopeyas fónicas, empleadas para representar sonidos ambientales (*giongo*) que se producen en una situación espaciotemporal concreta (Muro, 2022). Por otro lado, se usan las onomatopeyas descriptivas o simbólicas (*gitaigo*) para expresar acciones abstractas o sensaciones y estados de los personajes (Napier, 2007). En la figura 7, la onomatopeya “TONC” es empleada para representar el sonido del impacto del personaje sobre el suelo. Por ejemplo, “dokidoki” expresa un corazón latiendo rápidamente, evocando nerviosismo o emoción.

Figura 7

Onomatopeyas en EDENS ZERO (n.º 23) de Hiro Mashima



Fuente: Mashima (2023)

- Variación tipográfica. Entre las funciones que cumple la tipografía en el manga destaca: ser el medio del lenguaje escrito y servir como recursos expresivo y narrativo. Se considera otro código semiótico que refuerza las emociones o la intensidad de los diálogos. Sus variaciones pueden ser de tamaño, de estilo y de orientación y ayudan al ritmo de lectura, a la creación del ambiente e incluso a la caracterización gráfica de los personajes (McCloud, 1993).
 - o Grosor y tamaño: el aumento o disminución del grosor y del tamaño del trazo se corresponde con emociones o estados de furia, asombro o sobresalto y sugiere mayor fuerza o urgencia en las palabras.
 - o Fuente: el uso de cierta irregularidad en la elaboración de la fuente se emplea para expresar inseguridad o miedo en contraposición con trazos regulares que representan situaciones o acciones tranquilas y equilibradas.
 - o Orientación: la tipografía que cambia su orientación comunica acontecimientos que provocarán desequilibrio o desorientación.

Figura 9

Cliffhangers de Kuroro en Hunter x Hunter



Fuente: Togashi (1998)

- Diálogos y monólogos: La narrativa del manga se apoya en el uso de textos escritos dentro de los globos de diálogo, monólogos y narración indirecta, que varían en función del propósito narrativo:
 - Diálogos dinámicos: Reflejan la interacción entre personajes y revelan relaciones, conflictos y evolución. Estos suelen ser breves, en concordancia con el formato visual.
 - Monólogos interiores: Expresan los pensamientos y emociones íntimas de los personajes y permiten entender su mente. En obras como *Death Note*, el monólogo interior de Light Yagami es clave para comprender su razonamiento estratégico.

Figura 10

Monólogo interior mediante textos fuera de globos

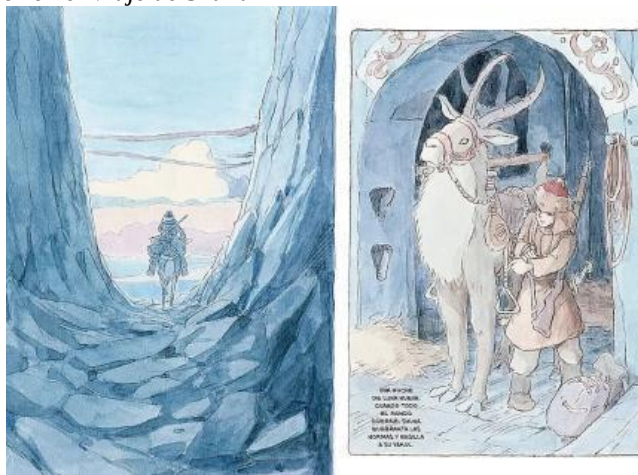


Nota. Light Yagami manipula a Naomi Misora en el Capítulo 8 del manga *Death Note*. Fuente: Ohba y Obata (2010)

- o Narración en off: Aunque menos común, algunos mangas utilizan un narrador omnisciente o en tercera persona para establecer contexto o guiar al lector a través de los eventos.

Figura 11

Voz en off del narrador en el Viaje de Shuna



Fuente: Miyazaki (2022)

- **Cronotopo:** La interacción entre tiempo y espacio narrativo, en el que los escenarios (urbanos, fantásticos, históricos...) no solo enmarcan la trama, sino que afectan directamente su desarrollo y el de los personajes. El manejo del tiempo varía entre escenas rápidas que transmiten acción y momentos pausados. También establece una conexión cultural, como en *Rurouni Kenshin*, donde el Japón del periodo Meiji refleja cambios históricos que impactan a los personajes y la sociedad. Otro ejemplo es *Ataque a los titanes* (*Shingeki no Kyojin*), donde los espacios claustrofóbicos de los muros y la constante amenaza de los titanes refuerzan la tensión y la desesperanza.

Figura 12

Representación del cronotopo en *Ataque a los titanes*: combinación de espacio opresivo y tiempo de urgencia



Fuente: Isayama (2021)

- **Referencias y arquetipos culturales:** El manga siempre está vinculado a la cultura japonesa, aunque muchas obras trascienden estas raíces para conectar con audiencias internacionales:
 - o **Arquetipos narrativos:** Figuras recurrentes como el "héroe solitario", la "chica mágica" (Mahou Shoujo) o el "antihéroe trágico" muestran expectativas culturales mientras aportan información sobre los personajes. Un ejemplo es *El lobo solitario* y su cachorro, donde el

"héroe solitario" simboliza el ideal de honor y sacrificio profundamente arraigado en el bushido.

- o Cultura, simbología y mitología: Se integran elementos que reflejan tanto tradiciones como aspectos mitológicos y culturales de Japón. Obras como *Naruto* son un ejemplo emblemático, al incorporar no solo referencias directas al folklore japonés, como la figura de los *yokai* o los conceptos filosóficos del bushido o el ninja, sino también elementos culturales representados en festividades y vestimentas tradicionales, como los kimonos, que aparecen en momentos clave de la narrativa.

Figura 13

Ejemplo de cultura en el manga de *Naruto*



Fuente: Kishimoto (2002)

- Desarrollo de personajes: Este apartado abarca no solo los aspectos psicológicos y emocionales de los personajes, sino también cómo sus vivencias individuales se entrelazan con los temas centrales de la obra y los eventos que la componen.
 - o Analepsis y prolepsis: Las narraciones retrospectivas (analepsis) y anticipaciones (prolepsis) son herramientas necesarias para explorar los antecedentes y las motivaciones de los personajes. En *El almanaque de mi padre*, las analepsis revelan la historia familiar y el proceso de autodescubrimiento del protagonista.
 - o Presagios narrativos (*foreshadowing*): Detalles que parecen insignificantes al inicio adquieren importancia a medida que avanza la historia. En *Fullmetal Alchemist*:

Brotherhood, las primeras menciones a la Puerta de la Verdad y los símbolos alquímicos sirven como presagios de las revelaciones más impactantes relacionadas con el sacrificio y el propósito de los protagonistas.

- o Paralelismos y ciclos narrativos: Los paralelismos consisten en mostrar similitudes o contrastes entre las trayectorias de los personajes, sus decisiones o los conflictos que enfrentan, mientras que los ciclos narrativos revelan cómo ciertos patrones se repiten a lo largo de la historia para reforzar los mensajes principales. En el manga de *One Piece*, Luffy, el protagonista, refleja paralelismos con figuras como Shanks o Gol D. Roger, quienes representan ideales similares de libertad y aventura, pero en diferentes momentos históricos. Al mismo tiempo, los ciclos narrativos en la obra se evidencian en las constantes pruebas de lealtad y superación que Luffy y su tripulación, enfrentan en su aventura.

Figura 14

La analepsis para recuerdos de la infancia como hilo narrativo



Fuente: Taniguchi (2020)

Discusión y conclusiones

Los textos multimodales han emergido en un contexto marcado por los cambios culturales y tecnológicos recientes. Su capacidad para combinar texto, imagen y sonido responde a las demandas de una generación digitalizada, ofreciendo experiencias lectoras más dinámicas y accesibles (Cohn, 2010). Sin embargo, su integración en el ámbito educativo sigue siendo limitada, obstaculizada por prejuicios hacia estos formatos y la falta de formación docente (Rovira-Collado y Baile-López, 2021). A pesar de estos desafíos, los textos multimodales han generado prácticas culturales creativas, promoviendo la participación activa y el desarrollo de habilidades críticas en los jóvenes (García-Roca, 2019).

La presente investigación tenía como objetivo general el diseño de un modelo de análisis semiótico y multimodal específico para el manga con proyección didáctica. Se presenta un modelo operativo y fundamental para leer el manga desde la semiótica y la multimodalidad, con un puente explícito hacia la práctica docente. Además, se ha puesto en práctica con el análisis de 12 obras representativas con un especial énfasis en una comprensión situada del sentido y la colaboración activa del lector, ofreciendo una herramienta que reconoce las especificidades culturales y materiales del manga sin perder la viabilidad didáctica.

Posee un gran potencial como recurso educativo gracias a su capacidad para integrar narrativas visuales y textuales de forma accesible y atractiva (García, 2021). Su uso en contextos formales de aprendizaje y el interés creciente por el alumnado resaltan la importancia de analizar de manera estructurada su influencia en el aprendizaje (Delgado-Algarra, 2018; Méndez-Cabrera y Rodrigo-Segura, 2023; Torres, 2019). Estas propuestas no solo enriquecen los métodos de enseñanza y aprendizaje, sino que también fomentan el desarrollo de nuevas investigaciones en el ámbito de la narrativa gráfica.

Cada vez es mayor la elaboración de trabajos académicos - Trabajos Fin de Grado, Trabajos Fin de Máster y tesis doctorales- cuya temática se enmarca en el uso del manga como recurso didáctico, especialmente en disciplinas como educación, literatura, comunicación y estudios culturales. Estos trabajos suelen explorar este recurso como un medio de expresión artística y narrativa, analizar su impacto en la formación de valores y conocimientos culturales e indagar en la representación de temas sociales y su utilidad como herramienta educativa.

Asimismo, tal y como se ha comprobado en el marco teórico y revisión exhaustiva, la comunidad científica realiza numerosas aportaciones -informes de investigación, artículos de revista, capítulos de libro y libros- en las que examinan aspectos como el simbolismo visual, la semiótica, la interacción entre el lenguaje visual y gráfico y la influencia de estas obras en los procesos educativos, entre otros aspectos. Además, se destacan las potencialidades del manga para desarrollar o enriquecer la alfabetización académica y cultural del alumnado, favoreciendo la conexión entre contenidos curriculares y el interés de los estudiantes (Flores, 2020; Ibarra, 2021; Martín-Blázquez, 2014).

Para finalizar, resulta crucial destacar que el potencial de esta investigación abre nuevas líneas de investigación para futuros estudios y trabajos vinculados al análisis del manga en contextos educativos. Tal como se señalaba en el marco teórico, la riqueza narrativa y estética del manga, con su capacidad para integrar códigos visuales y textuales de manera compleja, ofrece oportunidades para explorar su impacto en la alfabetización multimodal y en la formación lectora crítica. Esta herramienta contribuirá al reconocimiento del manga como un recurso literario válido en contextos educativos. Además, su aplicación permitirá seguir profundizando en las interacciones semióticas y culturales que caracterizan este formato, fomentando su integración en un sistema educativo que demanda enfoques adaptados a las dinámicas culturales contemporáneas.

Referencias bibliográficas

Allen, K., y Ingulsrud, J. E. (2005). Reading Manga: Patterns of Personal Literacies Among Adolescents. *Language and Education*, 19(4), 265–280. <https://doi.org/10.1080/09500780508668681>

Asano, I. (2024) *Reiraku*. Norma Editorial. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/inio-asano/reiraku>

Ballester J., y Méndez, J. (2024). El cómic como ensayo: la obra de Liv Strömquist desde la educación lectora y literaria / Comics as essay: the work of Liv Strömquist in the reading and literary education. *Tejuelo*, 40, 175-200. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.40.175>

Bateman, J. A., y Wildfeuer, J. (2014). A multimodal discourse theory of visual narrative. *Journal of Pragmatics*, 74, 180-208. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.10.001>

Bechdel, A. (2006). *Fun Home*. Reservoir Books.

Berendt, E. A. (2000). Learning to Read in China: Sociolinguistic Perspectives on the Acquisition of Literacy. *Asian Englishes*, 3(1), 104–107. <https://doi.org/10.1080/13488678.2000.10801047>

Bitz, M. (2009). *Manga High. Literacy, Identity and Coming of Age in an Urban High School*. Harvard Education Press. <https://hep.gse.harvard.edu/9781934742181/manga-high/>

Cañamares-Torrijos, C., y Moya-Guijarro, A. J. (2019). Análisis semiótico y multimodal de los escenarios de libros álbumes que retan estereotipos de género. *Ocnos*, 18(3), 59-70. https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.3.2127

Cohen, L., Manion, L., y Morrison, K. (2007) (Eds.). *Research Methods in Education*. Routledge. <https://www.routledge.com/Research-Methods-in-Education/Cohen-Manion-Morrison/p/book/9781138209886>

Cohn, N. (2010). Japanese Visual Language: The Structure of Manga. En T. Johnson-Woods (ed.), *Manga: An anthology of global and cultural perspectives* (pp. 187-203). Continuum.

Cohn, N. (2013). *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. Bloomsbury

Academic. <https://www.bloomsbury.com/uk/visual-language-of-comics-9781441183248/>

Cuñarro L., y Finol J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Revista Signa*, 22, 267-290. <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>

Delgado-Algarra, E. J. (2018). Educación y ciudadanía y competencia emocional en la enseñanza de las ciencias sociales: el manga como recurso educativo. En J. A. Gracia Lana, A. Asión Suñer (coords.), *Nuevas visiones sobre el cómic: un enfoque interdisciplinar* (pp. 287-292). Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6711391>

Durand, T. (2022). Análisis de la semiótica narrativa de la novela gráfica de la metamorfosis de Peter Kuper. *Calmécac*, (24), 7-12. <https://revistas.uvp.mx/index.php/calmecac/article/view/200>

Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press.

Fairclough, N. (2003). *Analysing Discourse: Text Analysis for Social Research*. Routledge.

Flores, S. C. (2020). Introducción a la semiótica social multimodal y sus aplicaciones para el análisis de contextos escolares. *Revista Educación*, 45(1), 562-577. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42732>

Fundación Germán Sánchez Ruipérez (2018). *Nuevos lectores y empresas emergentes*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez. https://fundaciongsr.org/wp-content/uploads/2018/03/Nuevos_lectores_y_empresas_emergentes.pdf

García, R. (2021). *Del manga a lo manga. Una mirada semiótica a los desarrollos del cómic japonés*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Burgos]. Repositorio institucional. <https://riubu.ubu.es/handle/10259/7798>

García-Roca, A. (2019). La lectura digital como actividad social y creativa: los fanfictions de Harry Potter. En J. M. de Amo (Ed.), *Nuevos modos de lectura en era digital* (pp. 75-96). Síntesis. <https://www.sintesis.com/libro/nuevos-modos-de-lectura-en-la-era-digital>

Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

<https://us.macmillan.com/books/9781466886421/whatvideogameshavetoteachusaboutlearningandliteracysecondedition/>

Gil, E. (2019). El manga: de la tradición a la cultura de masas. En A. M. Santa Cruz (coord.), *Meiji. El nacimiento del Japón Universal* (pp. 96-107). Universidad de Cádiz.

Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design.

Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. University Press of Mississippi.

Halliday, M. A. K. (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. Edward Arnold.

Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics: An Emerging Literature*. University Press of Mississippi.

Hernández-Ortega, J., Rovira-Collado, J., y Álvarez-Herrero, J. F. (2021). Metodologías activas para un aprendizaje transmedia de la Lengua y la Literatura. *Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación. El Guiniguada*, (30), 122–134. <https://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/article/view/1325>

Ibarra, N. (2021). Voces gráficas en torno a la diversidad funcional: hacia la educación inclusiva desde el cómic contemporáneo / Graphic voices around functional diversity: towards inclusive education from contemporary comics. *Tejuelo*, 34, 171-194. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.171>

Ibarra, N., y Pons, A. M. (2024). Bases para una genealogía de la no-ficción en el cómic / Bases for a Genealogy of Non-Fiction in Comics. *Tejuelo*, 40, 201-230. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.40.201>

Isayama, H. (2021). *Ataque a los Titanes*, Vol. 34. Norma Editorial. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/ataque-a-los-titanes/ataque-a-los-titanes-34>

Ishiyama, R. (2024). *EL DRAGÓN Y EL CAMALEÓN*, N.º 1. Norma editorial. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/el-dragon-y-el-camaleon/el-dragon-y-el-camaleon-1>

Izumi, K. (2020). *Called Game*, Vol. 4. Norma Editorial. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/called-game/called-game-4>

Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York University Press.

Jewitt, C. (2009). *The routledge Handbook of Multimodal Analysis*. Routledge.

Johnson-Woods, T. (2010). *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. Continuum International Publishing Group. <https://www.bloomsbury.com/uk/manga-9780826429384/>

Kishimoto, M. (2002). *Naruto*, Vol. 1. Planeta DeAgostini Cómic. <https://www.planetadelibros.com/libro-naruto-n-01/367693>

Kress, G., y Van-Leeuwen, T. (2006). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. Routledge.

Lent, J. A. (2015). *Asian comics*. University Press of Mississippi. <https://www.iberlibro.com/9781628461589/Asian-Comics-Lent-John-A-1628461586/plp>

Libranda, (2024). *Informe anual del libro digital 2023*. De Marque Iberia & LATAM. <https://libranda.com/informe-anual-del-libro-digital-2023/>

Londoño, Z. O. (2024). Descifrando el rompecabezas: sistemas, modos, recursos y medios en la multimodalidad. *Refracción*, 1, 45-96.

Martín-Blázquez, F. M. (2014). *El manga como recurso didáctico en las lecciones de Ciencias Sociales de 4º de ESO y 1º de Bachillerato*. [Trabajo Fin de Máster]. Facultad de Educación de la Universidad Internacional de La Rioja, España. https://www.academia.edu/download/57535675/TFM_FranciscoMMartinBlazquez.pdf

Martínez-Carratalá, F. A., Miras, S., y Rovira-Collado, J. (2024). Desarrollo de la alfabetización multimodal mediante álbumes sin palabras en el alumnado en formación docente de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 42(2). DOI: <https://doi.org/10.6018/rie.563971>

Mashima, H. (2023). *EDENS ZERO*, N.º 23. Norma editorial. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/edens-zero/edens-zero-23>

Mayer, R. E. (2010). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial.

Méndez-Cabrera, J., y Rodrigo-Segura, F. (2023). Educación literaria, diversidad cultural y manga: Una propuesta para la formación de lectores. *Ocnos*, 22(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.335

Mendoza, A. (2010). La competencia literaria entre las competencias. *Lenguaje y Textos*, 32, 21-33. https://www.sidll.org/sites/default/files/journal/la_competencia_literaria_entre_las_competencias._mendoza_a.pdf

Miyazaki, H. (2022). *El viaje de Shuna*. Editorial Salamandra <https://www.penguinlibros.com/es/novela-grafica/320001-el-viaje-de-shuna.html>

Moya, A. J., y Pinar, M. J. (2007). La interacción texto / imagen en el cuento ilustrado. Un análisis multimodal. *Ocnos*, 3, 21-38. https://doi.org/10.18239/ocnos_2007.03.02

Moya, A. J., y Martínez, R. (2022). Challenging Masculine Gender Stereotypes in Children's Picture Books: A Social Semiotic and Multimodal Analysis. *Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies*, 44(1), 164-185. <https://doi.org/10.28914/Atlantis-2022-44.1.10>

Muro, M. Á. (2022). *Análisis e interpretación del cómic: Ensayo de metodología semiótica*. Universidad de La Rioja. <https://publicaciones.unirioja.es/catalogo/monografias/inv35.shtml>

Napier, S. J. (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Culture in the Mind of the West*. Palgrave Macmillan.

Oda, E. (2004). *One Piece*, Vol. 1. Planeta Cómic. <https://www.planetadelibros.com/libro-one-piece-n-01-3-en-1/367693>

Ohba, T., y Obata, T. (2010). *Death Note*, Vol. 1. Norma Editorial. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/death-note/death-note/death-note-01>

Rovira-Collado, J., y Baile-López, E. (2021). Un cànon de còmic com a proposta de lectures per al'aula de secundària. *Articles: Revista de didàctica de la llengua i de la literatura*, (90), 29-35. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/117304>

Rovira-Collado, J., Miras, S., Ruiz-Bañuls, M., y Baile-López, E. (2024). Enseñanza de la literatura hispanoamericana a través de

biografías literarias gráficas / Teaching Spanish-American literature through graphic literary biographies. *Tejuelo*, 40, 45-76. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.40.45>

Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto. <https://www.planetadelibros.com/libro-narrativas-transmedia/87482>

Sectorial del Cómic (2024). *Libro blanco del cómic en España*. Sectorial del Cómic. <https://sectorialcomic.com/libro-blanco/>

Spiegelman, A. (1991). *Maus. Relato de un superviviente*. Norma Editorial.

Taniguchi, J. (2020). *El Almanaque de mi padre*. Planeta Cómic. <https://www.planetadelibros.com/libro-el-almanaque-de-mi-padre-trazado/320792>

Togashi, Y. (2024). *Hunter x Hunter*, Vol. 38. Panini Cómics. https://comics.panini.es/store/pub_esp_es/sxhun038-es-hunter-x-hunter-n38.html

Torres, C. (2019). El manga de fantasía como herramienta de motivación lectora en Educación Primaria. En M. P. Martínez Fabre, F. Mateu, M. Herrero Herrero (coords.), *De lo fantástico y lo inadmisible* (pp. 363-381). Cinestesia. <https://cinestesia.es/producto/de-lo-fantastico-y-lo-inadmisible/>

Urana, K. (2024). *GACHIAKUTA*, N.º 7. Norma editorial. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/gachiakuta/gachiakuta-7>

Valero-Porras, M. J. (2018). *La construcción discursiva de la identidad en el FANDOM: estudio de caso de una aficionada al manga*. [Tesis doctoral]. Universitat Pompeu Fabra, España. <http://hdl.handle.net/10803/459254>

Vázquez-Calvo, B. (2018). The online ecology of literacy and language practices of a gamer. *Journal of Educational Technology & Society*, 3(21), 199-212. <https://www.jstor.org/stable/26458518>

