

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

La narrativa gráfica de Okazaki Kyoko en *River's Edge*

Agustín Sergio Villafranco López

Recibido: 5 de Febrero de 2026
Aceptado: 5 de Septiembre de 2026

entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

LA NARRATIVA GRÁFICA DE OKAZAKI KYOKO EN *RIVER´S EDGE*

AGUSTÍN SERGIO VILLAFRANCO LÓPEZ

RESUMEN

A partir de los aportes teóricos de Will Eisner, Scott McCloud, David Kunzle y Santiago García, se plantea que la narrativa gráfica no debe entenderse como un simple derivado de otras artes, sino como un lenguaje visual autónomo y específico. En este sistema de comunicación, la secuencia de imágenes, el montaje y la fragmentación del espacio en la página no son simples recursos técnicos, sino mecanismos semióticos que participan activamente en la construcción de un sentido. Bajo esta premisa, la interacción entre el lector y la viñeta permite una decodificación donde el tiempo y el espacio se fusionan para dar lugar a una experiencia narrativa única.

Sobre esta base teórica, es posible examinar el nacimiento del *josei* manga como una respuesta a la maduración de las lectoras del shōjo manga, y a las transformaciones socioculturales que siguieron al colapso de la economía de burbuja en Japón. En este proceso de transición, las revistas de moda y cultura urbana desempeñaron un papel determinante al articular nuevas sensibilidades estéticas basadas en el consumo consciente, la autoexpresión y la construcción performativa del cuerpo femenino, desafiando las representaciones tradicionales de la mujer en los medios masivos.

En este escenario, la obra de Okazaki Kyoko se distingue por un estilo gráfico deliberadamente áspero, inmediato y antagónico, cercano tanto a la estética como al diseño editorial de la época. *River's Edge* funciona como una representación de la juventud desencantada de la década de 1990: sus personajes se mueven en un entorno urbano saturado de signos, violencia cotidiana y vacío emocional. A través de su trazo irregular, sus composiciones fragmentadas y el uso expresivo del silencio, Okazaki convierte la experiencia urbana en un diálogo entre cuerpos, espacios y tensiones afectivas.

PALABRAS CLAVE
Narrativa gráfica, Okazaki Kyoko, *josei* manga, *River´s Edge*, estética posmoderna.

Okazaki's Kyoko graphic narrative in River's Edge

ABSTRACT

Drawing on the theoretical contributions of Will Eisner, Scott McCloud, David Kunzle, and Santiago García, the main proposal of this article is that graphic narrative should not be understood as a mere derivative of other arts, but as an autonomous and specific visual language. Within this communication system, the sequence of images, montage, and the fragmentation of space on the page are not simple technical resources, but semiotic mechanisms that actively contribute to the construction of meaning. Under this premise, the interaction between the reader and the panel allows for a decoding process where time and space fuse to give rise to a unique narrative experience.

Based on this theoretical foundation, the emergence of josei manga is examined as a response to the maturation of shōjo manga readers and the sociocultural transformations that followed the collapse of the bubble economy in Japan. During this transitional process, fashion and urban culture magazines played a decisive role by articulating new aesthetic sensibilities based on conscious consumption, self-expression, and the performative construction of the female body, challenging traditional representations of women in mass media.

In this context, the work of Okazaki Kyoko stands out for a deliberately raw, immediate, and confrontational graphic style, closely aligned with both the aesthetics and the editorial design of the era. River's Edge serves as a representation of the disenchanted youth of the 1990s: its characters navigate an urban environment saturated with signs, everyday violence, and an emotional emptiness. Through her irregular linework, fragmented compositions, and the expressive use of silence, Okazaki transforms the urban experience into a dialogue between bodies, spaces, and affective tensions.

KEYWORDS
Graphic narrative, Okazaki Kyoko, josei manga, River´s Edge, Postmodern aesthetics.

Ne jña'a ko ñet'se nge Okazaki Kyoko kja River's Edge*

T'SIPEPJI

Ko mama kja skuama ne Will Eisner, Skott MacCloud, David Kunzle ñe Santiago García, nugyo manji me jña'a lo ñet'se dya nge ka na t'sipepji, xi mi nge ka na t'rapepji kja pepji dät'se. Nujna in jña'a, nu ko ñet'se, ko t'sja ñe ko pārā janjo kārādya ngextro t'sipepjitsja, nugyo nge t'rajña'a ko mboxku ra ātrā na mbeñe. Ko ri mamá a xoñi ra pjosü nu xoru ñe yo mama ngeko nu pa ñe nu jango kārā t'sja daja akanu ra soya na jña'a me na jo'o.

Ko mama nujna skuama ra mbeñe in musü kjo joseiskuama o pjurü por ye xorü ko shōjo skuama nziakja porpü janzi akanü o soya ne jñiñi nugyo o pjurü ma o nugü tsopjü kja Japón. Ma o tsogu nugyo ye skuama ko pjotrü jña'a ñe ko jichi ye nte'e, o ātrāji me na jo'o pepji o bürü dyadyo jñanra ko na jo'o, jña'a ku mi ne'e, ñe ku mi äträ ku mi ne kuni nzero ye xitrï, o chuji ngeko rgo porpü in jñanra ye nte'e.

Nujna janjo ri kāraji, ni pepji ne Okazaki Kyoko, esti ñetse ponu jñanra me na jo'o, dabadiji ñe dya ga jo'o bexto ne jñanra ñe yo dyopju, ko mi kjaji a mexe. River's Edge pjosü janzi akanu jñanraji ye trï ko dya mi mäjä ma mi 1990s; ni ne'e nxodu kja jñiñi jango pama mpama bübü chuji ñe we'e in mübü. Ku ni pepji, ñe ni chedë t'sja ñe kja jango dya ko ërë, Okazaki porpü ko ri soya kja jñiñi ngeko ra jñanraji ye nte'e, jango käräji ñe ko in ne'e.

JÑA'A NA JOO
Ko ñet'se, joseiskuama, Okazaki Kyoko, River's Edge, ko jñanra axoñi nudya.

*Traducción en mazahua



INTRODUCCIÓN

La narrativa gráfica ha adquirido, en las últimas décadas, un lugar central dentro del estudio de las artes visuales y los medios contemporáneos. Aunque históricamente se le asoció con formas populares como la historieta, hoy se reconoce su complejidad formal, su capacidad expresiva y su relevancia cultural. Autores como Will Eisner y Scott McCloud han reflexionado sobre el cómic como un "arte secuencial" o un "arte invisible", cuyas posibilidades narrativas surgen de la interacción entre imagen, texto, ritmo y diseño. Este conjunto de recursos constituye un lenguaje propio que desafía las categorías tradicionales de la literatura o el cine, permitiendo al medio operar desde su especificidad.

En este sentido, comprender la narrativa gráfica implica observar cómo distintas culturas la han adoptado y transformado. El caso de Japón resulta especialmente significativo debido a su sistema editorial, organizado por demografías y revistas especializadas, que ha dado lugar a una diversidad de formatos y géneros que moldearon la sensibilidad de generaciones completas. Entre ellos, el manga dirigido a mujeres jóvenes adultas conocido como josei, emerge como un espacio donde las tensiones de la vida urbana, el consumo, la feminidad y la subjetividad contemporánea encontraron formas de representación inéditas. Durante los años 1990, en un momento de crisis económica y redefinición social, este género se convirtió en un laboratorio estético que exploró los límites de la identidad femenina.

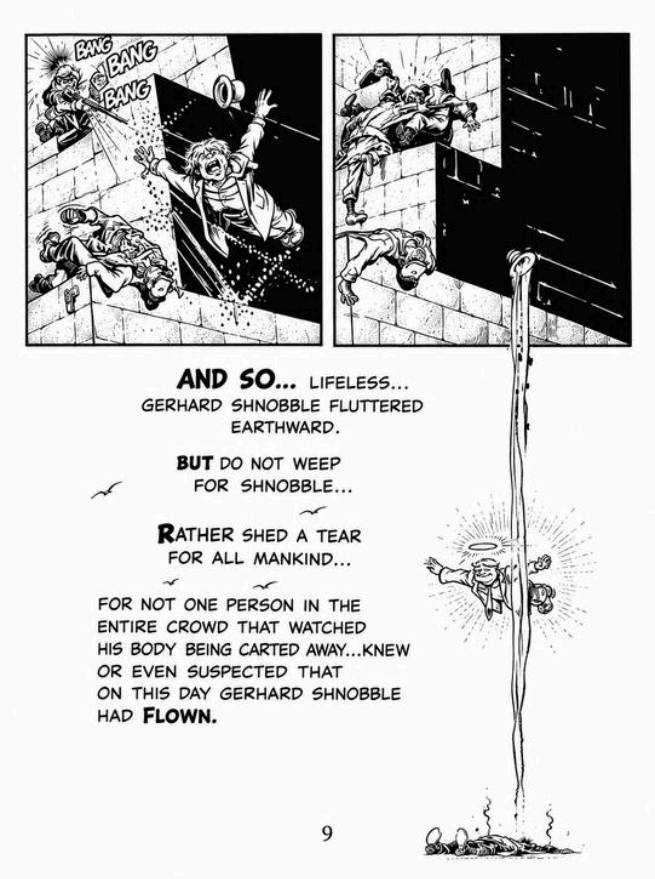
En este panorama destaca Okazaki Kyoko, autora clave del manga alternativo y del *josei*, cuyo trabajo dialoga directamente con la moda, la publicidad y la cultura pop de su tiempo. Su estilo visual y narrativo atípico hacen de su obra un terreno apropiado para analizar la relación entre narrativa gráfica y cultura urbana. Este artículo examina, por tanto, los fundamentos de la narrativa gráfica y su desarrollo en el manga japonés de los noventa, con especial atención al aporte estético y discursivo de Okazaki, mostrando cómo su obra no solo refleja su contexto, sino que lo transforma a través de recursos visuales y simbólicos.

1. La narrativa gráfica

En el contexto de este artículo, la narrativa gráfica puede entenderse como la sucesión de imágenes consecutivas, que en conjunto envían un mensaje determinado al lector utilizando diversos símbolos y elementos visuales, tales como: tramas, viñetas, onomatopeyas[1], color, etc.

> El cómic emplea una serie de imágenes repetitivas y símbolos reconocibles. Cuando estos son usados una y otra vez para transmitir ideas similares, se convierten en un lenguaje, una forma literaria, por así decirlo. Y esta aplicación disciplinada es la que crea la 'gramática' del Arte Secuencial (Eisner 8).

En el libro *Cómics y Arte Secuencial*, Will Eisner[2] utiliza como ejemplo la última página de su historieta "Gerhard Shnobble: El hombre que podía volar", un relato sobre un hombre que soñaba con mostrarle al mundo su habilidad para volar, solo para ser derribado por una bala perdida, llevándose su secreto a la tumba.



"The Story of Gerhard Shnobble", *Comics and Sequential Art*. Eisner (9).

El primer panel, como si se tratara de un enunciado, contiene un sujeto (el ladrón) y un objeto directo (Gerard). Los modificadores como adverbios son las onomatopeyas "BANG BANG" y, los adjetivos son el lenguaje visual (posturas, gestos y expresiones faciales).

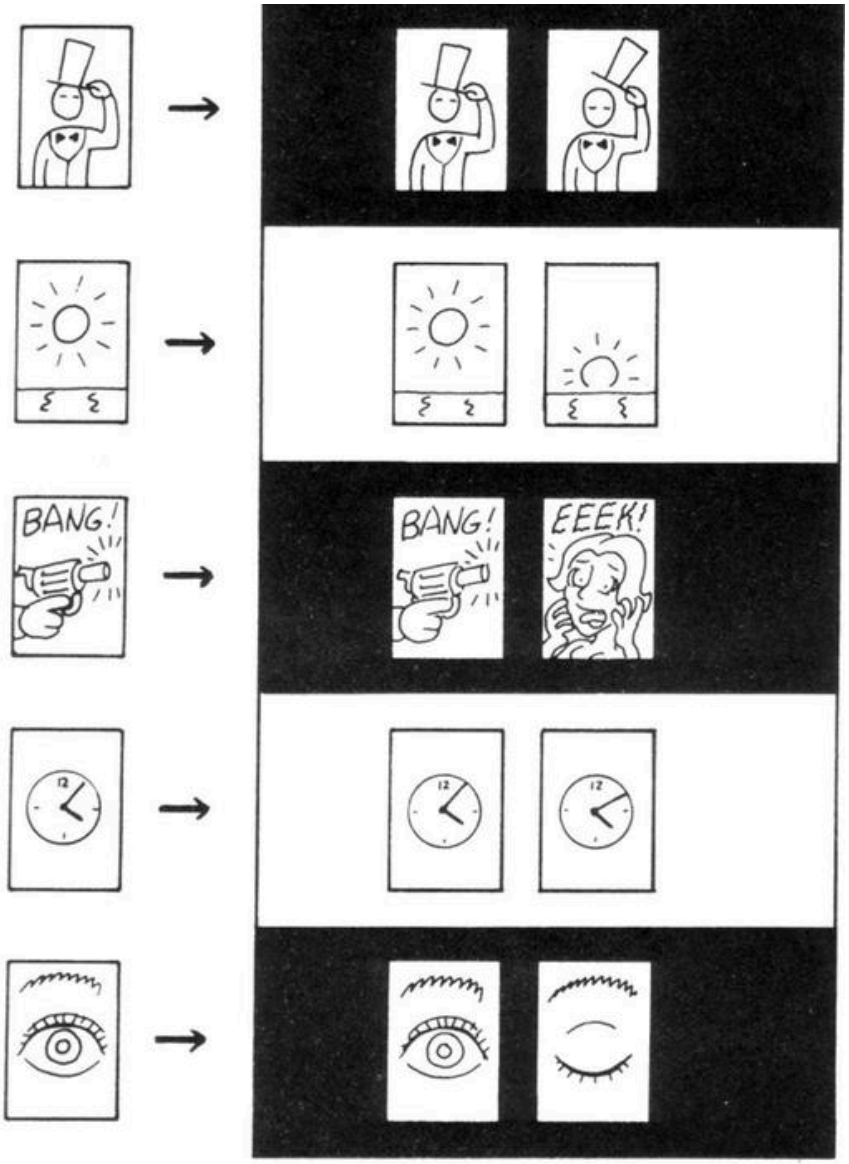
El segundo panel cierra la subtrama y usa nuevamente los lenguajes corporales y las convenciones del diseño gráfico para describir la escena.

La historia termina con una transición, donde se requiere que el lector rompa la costumbre occidental de leer de izquierda a derecha, y se guíe por los elementos de la escena. Se utiliza una tubería de agua en el segundo panel, para guiar al ojo hacia el cadáver de Gerard, para luego rebotar a su alma ascendiendo, mientras le acompaña un texto, cuya tipografía acompaña y asemeja la atmósfera de la historia.

[1] De acuerdo a la Real Academia Española, es la imitación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo o vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada (RAE).

[2] Reconocido historietista estadounidense, precursor del término "novela gráfica" y autor del libro *Comics and Sequential Art*. El premio más importante en cuanto a la industria del cómic lleva su nombre.

El autor, ensayista y teórico de cómics, Scott McCloud[3], retoma lo dicho por Eisner sobre el arte secuencial, y en un primer momento en su libro *Entender el cómic: el arte invisible*, da una primera definición a la narrativa gráfica: ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir y obtener una respuesta estética del lector. (McCloud 9).



El arte secuencial, según Scott McCloud (5).

Para entender el concepto de narrativa gráfica, es importante tener en consideración a Scott McCloud y su definición de esta como un arte invisible. McCloud utiliza el término "arte invisible" para describir la naturaleza única y la esencia del medio del cómic, argumentando que el cómic es un arte que se caracteriza por su capacidad de combinar imágenes y texto para transmitir historias o ideas de una manera única y poderosa (McCloud 207).

[3] Escritor e investigador de cómics estadounidense. Autor del libro *Understanding Comics*.



Al utilizar el término “arte invisible”, McCloud destaca que el cómic va más allá de lo que se ve a simple vista. Aunque los elementos que conforman un cómic son visibles, su verdadero impacto y potencial artístico pueden no ser inmediatamente evidentes para aquellos que no están familiarizados con el medio. El cómic puede comunicar emociones, contar historias complejas y transmitir ideas de una manera que desafía las expectativas convencionales, y para lograrlo, McCloud menciona que no solo el cómic, si no cualquier tipo de arte está ligado a los seis siguientes pasos:

- **Idea / Propósito**: Los impulsos, emociones, filosofías. El contenido de la obra.
- **Forma**: ¿Qué va a ser?
- **Estilo**: La escuela a la que pertenece. Género.
- **Estructura**: Composición del trabajo.
- **Destreza**: La construcción de la obra.
- **Superficie**: Valores del producto terminado. (McCloud 170)

En el caso del cómic, la implementación de los seis pasos comienza desde el primer acercamiento que tiene el lector con el cómic, quien toma el papel de intermediario entre narrador y lector, transmitiendo emociones, sentimientos y acontecimientos a través de los personajes e ideas plasmadas. De esta manera, el lector concibe al cómic como algo más que tinta sobre papel y convirtiéndose en algo que puede aspirar a aprender.

Hasta este punto el lector ya puede tener noción de la idea y de la forma, por lo que el siguiente paso es la expresión y elegir el tipo de cómic que quiere hacer. En este punto, lo más probable es que el neófito salte directamente a la superficie, dejándose guiar por el trabajo de otros profesionales y dejando de lado sus propias ideas. A partir de este paso, cada creador va por una vertiente distinta, algunos perfeccionando la destreza pero careciendo de estructura, entre otras variantes.

Que un creador esté satisfecho con el resultado de su trabajo es cosa de cada uno; sin embargo, para algunos llega el momento de hacerse la pregunta: ¿Para qué hago esto? A partir de aquí el creador puede decidir enfocarse en dar forma o dar propósito a sus obras.

En caso de elegir la primera, el creador se convertirá en un investigador y sus obras no carecerán de ideas ni propósito, pudiendo convertirse en autores que revolucionen y conmocionen la forma de pensar del lector, aprovechando todo lo que el medio es capaz de hacer.

Si elige dominar el propósito, entonces el creador hará del medio una herramienta para transmitir su mensaje al lector, convirtiendo al cómic en un catalizador para contar grandes historias.

Por otro lado, el escritor español Santiago García[4], en su libro *La Novela Gráfica*, analiza los orígenes de la narrativa gráfica alrededor del mundo, defendiendo que el cómic tiene su propia forma de expresión artística y literaria, por lo tanto, debe ser analizada como tal.

> Podríamos decir que el bienintencionado empeño en considerar al cómic como literatura por parte de autores como Eisner no ha hecho, sino perjudicar la consideración en que se tiene el cómic, ya que ha facilitado que se le juzgue utilizando criterios propios de la literatura, en lugar de criterios específicos del cómic. El cómic se lee, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión. (García 27)

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores, se puede intuir entonces que, cualquier sucesión de imágenes es una narrativa gráfica. Sin embargo, las necesidades económicas de los autores y las grandes editoriales, llevaron a separarla en distintas connotaciones. Por tanto, y para fines de este artículo, al mencionar cómic, historieta, manga y/o novela gráfica, se da por entendido que se hace referencia a una narrativa gráfica y viceversa, siendo la única diferencia el modo de publicación, propósito y cultura de origen de la misma.

Ahora bien, complementando a las definiciones anteriores, David Kunzle[5], en su libro *History of the Comic Strip Volume 1: The Early Comic Strip*, dota al cómic de cuatro condiciones que sirven para definirlo en «cualquier periodo y cualquier país»:

- Tiene que haber una secuencia de imágenes separadas.
- Debe existir una preponderancia de imágenes sobre el texto.
- El medio en que aparece el cómic debe ser reproductivo, ya que es un medio de masas.
- La narrativa debe ser moral y tópica. (Kunzle 2)

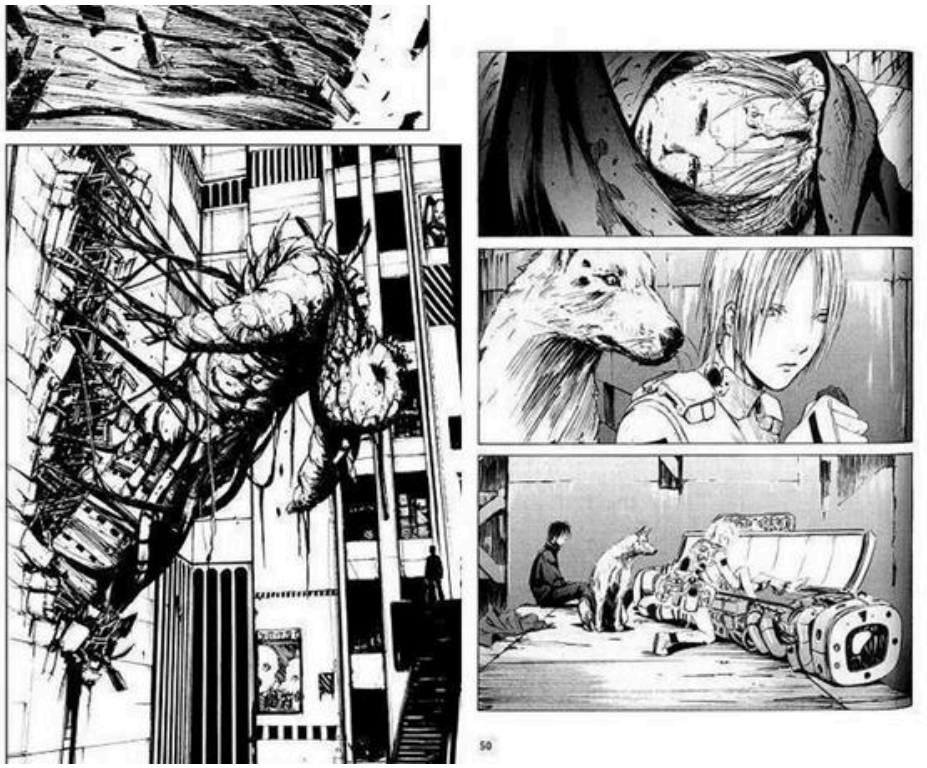


Hay que tener en cuenta, que las definiciones anteriormente mencionados, son un producto de su época, donde uno de los mayores medios en los que era expuesta la narrativa gráfica, eran los periódicos, en los cuales era presentada a las masas a través de tiras cómicas. Aun así, vale la pena analizar y cuestionar los puntos anteriores en cuanto a la actualidad del cómic se refiere, siendo menos cuestionables él primero y el segundo, mientras que el tercero y el cuarto son los más cuestionables en relación con la actualidad.

El primer punto choca incluso con la definición que otorga McCLoud a la narrativa gráfica, ya que a pesar de mencionar a los grabados de las culturas antiguas como el origen de la narrativa gráfica (10), la necesidad de que se encuentre formada únicamente por imágenes secuenciales, resta impacto hacia dicha expresión artística.

En el segundo punto, casi que se puede asegurar, que el grueso de narrativas gráficas existentes incluyen texto para acompañar a la imagen, quien realmente es la protagonista del producto.

[4] Guionista, crítico e historietista español. Autor del libro "La Novela Gráfica".
[5] Historiador del arte especializado en el nacimiento y la evolución de la historieta anterior al siglo XX. Es originario del Reino Unido y autor del libro *History of the Comic Strip Volume I: The Early Comic Strip Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet*.



Viñetas de *Blame!* (1997). Nihei Tsutomu. Autor reconocido por su poco uso de texto a través de la obra.

No obstante, hay obras que hacen uso nulo o casi nulo del texto para contar una historia. Por ejemplo, *Blame!*, creado por Nihei Tsutomu, es un manga en el que la historia es contada a través de la ilustración y requiere que el lector use su imaginación para complementarla, ya que el autor en ningún momento indica al lector como sentirse con los personajes y el mundo que se presenta. (García).

Para el tercer aspecto, se debe considerar que actualmente vivimos una era digital donde la distribución a las masas se puede realizar a través de distintos medios, dando incluso a la narrativa gráfica la oportunidad de convertirse en un producto transmediático.

El punto cuatro choca con publicaciones realizadas durante el siglo XIX, donde ya existían las historias inmorales y que no pretendían dejar un mensaje positivo al lector.

Tal es el ejemplo de *Max and Moritz*, escrita por Wilhelm Busch. Se cuenta la historia de dos chicos, que mientras hacían travesuras, terminan siendo triturados en un molino, finalizando la historia con su muerte, privando a los niños de la moraleja y solo recibiendo un castigo. Actualmente, este tipo de historias, sin moraleja, son exploradas en las narrativas alternativas, en las cuales el autor tiene oportunidad de desarrollar a su gusto los acontecimientos de la historia, sin las limitaciones que las grandes editoriales han establecido para vender a un público más amplio.

Entonces, retomando la premisa de esta parte, podemos vislumbrar que la narrativa gráfica es una sucesión de imágenes consecutivas, que envían un mensaje determinado al lector, apoyándose en diversos elementos gráficos que complementan a la lectura.

Bajo esta comprensión del medio, resulta posible observar cómo distintas culturas han desarrollado sus propias formas de narrativa gráfica. En el caso de Japón, el manga se consolida como uno de los espacios más fértiles para la experimentación estética y temática, articulando nuevas miradas sobre la vida cotidiana, el cuerpo y la identidad.

Dentro de este panorama, el manga femenino de los años noventa emergió como un reflejo de las transformaciones sociales y urbanas del Japón contemporáneo, dando lugar a autoras que, como Okazaki Kyoko, exploraron los vínculos entre juventud y desencanto en una cultura marcada por los medios y el consumo.

2. El manga femenino y la cultura urbana japonesa de 1990

Una de las principales características de la narrativa gráfica es la diversidad de géneros y demografías que surgen dentro de ella. Si bien en Occidente existe una clasificación general para estos productos, en Japón adquiere un peso mayor, pues el sistema editorial se estructura a partir de revistas dirigidas a públicos específicos, cada una orientada a un rango de edades o a un tipo particular de lector. Ejemplo de ello son publicaciones como *Coro Coro*, destinada al público infantil; *Weekly Shonen Jump*, dirigida a varones adolescentes; o, revistas como *Hana to Yume* o *Feel Young*, dirigidas a mujeres jóvenes y adultas respectivamente. Es a partir de estas demografías que la narrativa se enfoca en uno o varios géneros, cada uno con sus propias características y recursos narrativos.

2.1. Breve historia del *josei manga*

El *josei manga* surge a raíz del cambio radical al que se vio sujeto el *shōjo manga* durante los setenta, cuando las mujeres japonesas comenzaron a cuestionar la forma en que el sistema les había estado proponiendo vivir hasta entonces. De esta manera, el josei manga se posiciona como una forma de apelar a un público femenino de entre 25 y 30 años, que deja de lado lo que significa ser una niña, y ofrece una entrada al mundo de las mujeres adultas. (Ogi 780)

En contraste con el *shōjo manga*, donde se representaba una idea idealizada y fantasiosa del romance, el josei manga no siempre incluye romance ni vincula las relaciones sexuales con lo romántico, prefiriendo representar la vida diaria de las mujeres adultas y las complejidades que supone en una cultura de consumismo (Jing 7). Para atender a este nuevo público, las editoriales comenzaron a lanzar revistas destinadas a mujeres jóvenes adultas, como *You*, *Young You*, *Feel Young* o *Kiss*, en las que la representación de la feminidad se alejaba del idealismo romántico y adopta una mirada más crítica, desencantada o incluso irónica frente a las estructuras patriarcales y de consumo.

Uno de los eventos que impulsa el *josei* es durante la década de los noventa, cuando Japón atravesó una profunda transformación sociocultural marcada por el estallido de la burbuja económica, la pérdida de confianza en las instituciones y la expansión de una cultura mediática centrada en la moda, el consumo y la imagen (Saito).



Portadas de la revista *Feel Young*: agosto de 1991, ilustración de Mochizuki Reiko; junio de 1996, ilustración de Sakurazawa Erika; julio de 2019, ilustración de Tamekou.

En este contexto, el *josei manga* se consolidó como un espacio discursivo en el que autoras como Okazaki Kyoko, Moyoco Anno[6] o Mari Okazaki[7] plasmaron las tensiones de una generación femenina que transitaba entre el deseo de libertad y las imposiciones de una sociedad fuertemente jerarquizada. Obras como *Pink* (1989), *Helter Skelter* (1995) o *Happy Mania* (1996) evidencian cómo el manga femenino adulto absorbió los códigos visuales de la publicidad, la música y la moda, reinterpretándose desde una perspectiva crítica y muchas veces nihilista (LowercaseJai).

Así, el *josei* de los años noventa no solo funcionó como un reflejo del desencanto posmoderno, sino también como una forma de resistencia estética ante el discurso hegemónico de la feminidad mediática. En él se desdibujan los límites entre arte, cultura pop y vida cotidiana, proponiendo un lenguaje visual híbrido que mezcla el realismo emocional con la fragmentación narrativa y el uso del vacío como espacio de tensión y significado.

2.2. Relación entre manga, moda y cultura pop urbana

La estrecha relación entre el manga y la moda japonesa se intensificó durante los noventa, cuando las revistas de estilo y cultura urbana comenzaron a incorporar historietas y ensayos gráficos dirigidos a mujeres jóvenes. Publicaciones como *CUTiE*, *Olive* y *Zipper* funcionaron como plataformas de difusión estética, donde el consumo de ropa, accesorios y actitudes se vinculaba con una identidad femenina flexible y autoafirmativa. En ese sentido, el manga se convirtió en un dispositivo de mediación entre el cuerpo, la imagen y la subjetividad, un espacio donde las lectoras podían explorar distintas formas de ser mujer dentro de la creciente economía de la visibilidad (Skov).



Ilustración de *Girl's Life on the Battlefield* (2006).Okazaki Kyoko.

El trabajo de Okazaki Kyoko dialoga directamente con este entorno. Su trazo irregular, figuras alargadas y aparente falta de pulido en la línea evocan tanto la inmediatez del boceto de moda como la crudeza de la experiencia urbana. Okazaki fue colaboradora habitual en revistas de moda y estilo como *CUTiE* y *Olive*, donde también publicaba ilustraciones y columnas breves, lo que explica la integración visual entre el lenguaje del cómic y el diseño editorial propio de las revistas juveniles. En *Pink* y más tarde en *River's Edge* (1993–1994), la autora reinterpreta los códigos de la estética "*street*" de Harajuku y de la cultura mediática de la época, introduciendo personajes que se visten, actúan y se relacionan conforme a las lógicas de consumo y alienación propias del capitalismo tardío.

El vínculo entre manga y moda no se reduce a la representación de vestimentas o estilos, sino que se extiende a la estructura narrativa misma. En el caso de Okazaki, la fragmentación de los cuerpos, el uso del espacio blanco y la falta de jerarquía entre objetos y personas reflejan la lógica visual de la publicidad y el diseño gráfico de los noventa. Los personajes, casi siempre jóvenes desencantados, se mueven en un paisaje mediático saturado de signos, donde la identidad se vuelve un proceso performativo antes que una esencia estable.

[6] *Mangaka* especializada en el *josei*, reconocida por su estética vanguardista y su aguda exploración de la psicología femenina contemporánea. Entre su obra destacan *Sugar Sugar Rune* (ganadora del *Kodansha Manga Award* en 2005), *Hataraki Man* y *Happy Mania*.

[7] *Mangaka* e ilustradora reconocida por su estética poética y fragmentada. Su experiencia previa en la agencia publicitaria Hakuhodo define su narrativa visual en obras como *Suppli y & (And)*, donde explora la alienación laboral y la intimidad de la mujer urbana contemporánea con un estilo influenciado por el diseño gráfico comercial. (Wikiwix)

3. Okazaki Kyoko: estilo y discurso

3.1. Trayectoria

Okazaki Kyoko (1963, Tokio) es una de las autoras más influyentes y transgresoras del manga japonés contemporáneo. Su carrera se desarrolla a finales de los ochenta y durante los noventa, en un periodo marcado por la transformación de la industria editorial y la redefinición de la figura femenina dentro de la cultura popular. Desde sus primeras publicaciones Okazaki destacó por un estilo gráfico que desafiaba los cánones de belleza del *shōjo* tradicional: líneas rápidas, expresivas y a menudo, similares a bocetos; personajes de anatomías angulosas; y un tono narrativo que oscilaba entre el cinismo, la ternura y el nihilismo (LowercaseJai).



Izquierda, *Magic Point*. Okazaki Kyoko (1993). Derecha, *Sakura Card Captor*. CLAMP (1996).

Okazaki inició su trayectoria en la escena alternativa del manga, vinculándose con publicaciones orientadas a un público femenino joven y adulto, como *Feel Young*, *CUTiE* y *Olive*. Estas revistas, que combinaban historietas, moda y ensayos culturales, funcionan como plataformas de difusión estética y crítica, dirigidas a una generación de mujeres urbanas que comenzaban a cuestionar los modelos de feminidad impuestos por la sociedad japonesa de la posguerra (Takeshi 2021). En ellas, Okazaki desarrolló un lenguaje visual que se alimentaba tanto del cómic como del diseño gráfico, la fotografía de moda y la publicidad.

Su primer gran éxito fue *Pink* (1989), una historia sobre una joven oficinista que mantiene un trabajo sexual nocturno para mantener a su cocodrilo mascota. A través de su protagonista, Yumi, Okazaki explora la precariedad económica, la autonomía afectiva y la banalización del deseo en una sociedad que mide el valor de las personas a partir del consumo. Posteriormente, con *River's Edge* (1993–1994), consolidó su reputación como cronista de la juventud desencantada, retratando la apatía, el aislamiento y la violencia emocional de los adolescentes japoneses de la era post burbuja.



Paneles de *River´s Edge* (152) dando énfasis a la expresión de los personajes y el espacio en que existen.

El impacto de Okazaki en la industria fue significativo: su obra abrió espacio a una nueva generación de autoras que exploraron temas de desequilibrio emocional, cuerpo y deseo desde una perspectiva crítica. Artistas como Anno Moyoco, Sakurazawa Erika[8] o Yazawa Ai[9] recuerdan a Okazaki al construir protagonistas femeninas imperfectas, irónicas y profundamente conscientes del artificio de la feminidad mediática (Alana). En este sentido, Okazaki puede entenderse como una figura de transición entre el *josei* experimental y el manga feminista contemporáneo.

[8] *Mangaka* especializada en retratar el estilo de vida de la mujer urbana, el romance contemporáneo y la independencia emocional. Con títulos como *Make Love* y *Angel*, su narrativa fue clave en los años 1990 para desvincular el manga femenino de los tropos sentimentales del *shōjo* clásico, acercándolo al realismo cotidiano y la estética de la moda. (Lineblog)
[9] *Mangaka* cuya formación en diseño de moda es el pilar de su identidad visual. Es mundialmente reconocida por obras como *Paradise Kiss* y *Nana*, donde fusiona el realismo urbano con estéticas punk y de alta costura (especialmente la de Vivienne Westwood). Sus narrativas son fundamentales para entender la transición del *shōjo* al *josei*, explorando con una sensibilidad melancólica la búsqueda de la independencia, la ambición profesional y la fragilidad de las relaciones afectivas en la juventud moderna. (Noriega)

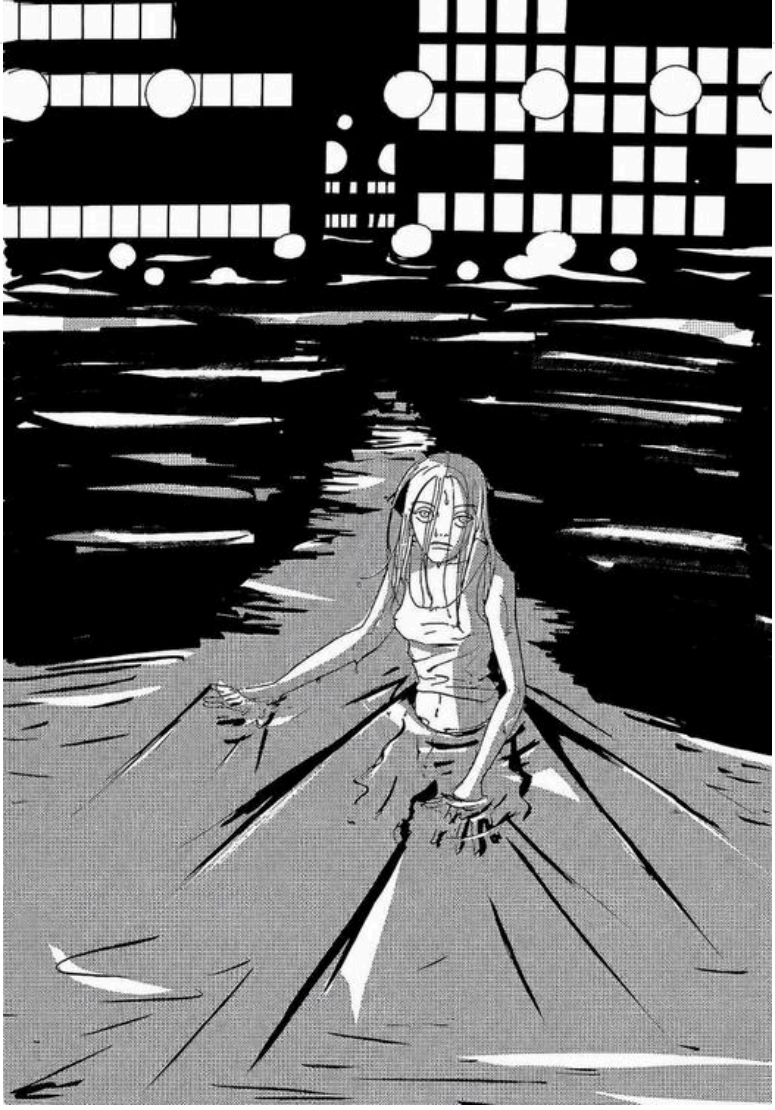


3.2. Ruptura estilística: líneas inestables, espacios vacíos, personajes desencantados

El trazo de Okazaki constituye una ruptura frontal con la estética pulida del *shōjo* tradicional. Su línea, temblorosa y desigual, introduce una tensión visual que refleja el desconcierto emocional de sus personajes. Más que embellecer, el dibujo expone una crudeza que desarma la expectativa del lector acostumbrado a la estilización. Los personajes parecen construidos a partir de gestos más que de formas, y el espacio que los rodea (frecuentemente vacío o apenas delineado) enfatiza la sensación de aislamiento emocional. Esta economía de recursos visuales no responde a una falta de técnica, sino a una decisión estética consciente: la de representar la fragilidad de la existencia urbana y la superficialidad de las relaciones humanas en la era del consumo masivo.

El uso del vacío en sus páginas funciona como una metáfora visual de la soledad contemporánea. Las viñetas, amplias y silenciosas, rompen con el ritmo habitual del manga comercial, generando pausas que obligan al lector a enfrentarse a la falta de sentido que experimentan los personajes. Las miradas perdidas, los gestos suspendidos y los cuerpos que parecen disolverse en el espacio actúan como signos del desencanto posmoderno.

En sus historias, los personajes femeninos no son heroínas ni víctimas, sino sujetos complejos atravesados por el deseo, la ansiedad y la autodestrucción. La feminidad aparece como una performance en constante tensión entre lo público y lo privado, lo íntimo y lo mediático. Okazaki introduce así un discurso visual que subvierte las representaciones normativas del cuerpo femenino en el manga, utilizando la imperfección de la línea como gesto político.

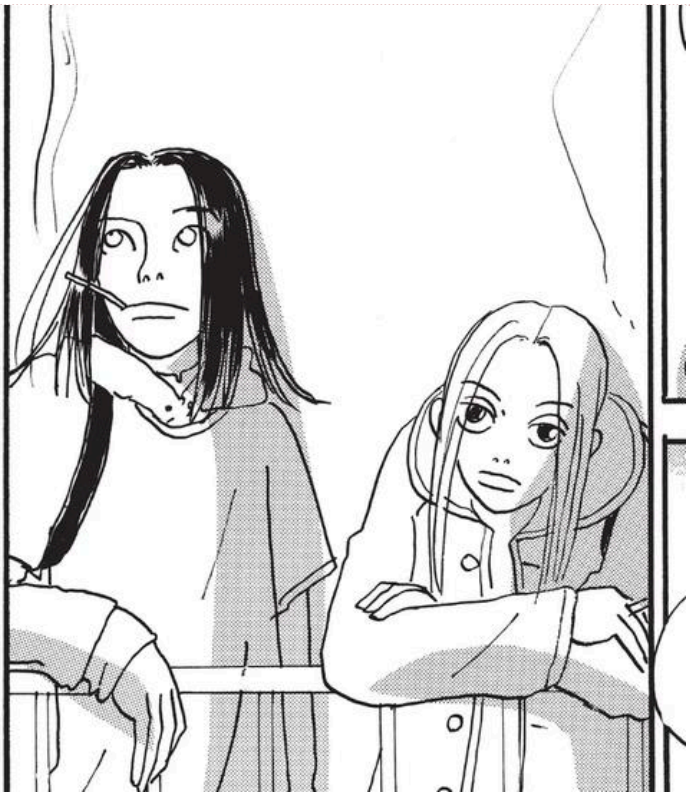


3.3. *Pink* y *River's Edge*: del desencanto a la crítica generacional

Con *Pink* (1989) y *River's Edge* (1993–1994), la autora desarrolló una mirada incisiva sobre la juventud japonesa posterior al auge económico. Ambas obras comparten un enfoque que combina humor negro, crítica social y una representación descarnada de la vida urbana. En su obra *Pink*, la protagonista, Yumi, encarna la contradicción entre deseo y supervivencia: trabaja como oficinista de día y como escort de noche, no por romanticismo, sino por una necesidad pragmática que ironiza sobre la dependencia económica del cuerpo femenino en una sociedad patriarcal.

Por su parte, *River's Edge* funciona como una síntesis del desencanto generacional de los noventa. Ambientada en los márgenes de una ciudad sin nombre, la historia sigue a un grupo de adolescentes que encuentran el cadáver de un joven cerca del río. A partir de ese hallazgo, la narración explora temas como la soledad, el acoso escolar, la identidad sexual y el vacío afectivo, presentando a una juventud atrapada entre la saturación mediática y la imposibilidad de comunicación.

Okazaki retrata una sociedad donde los vínculos humanos están mediatizados por la imagen y el consumo. Sus personajes buscan autenticidad, pero se enfrentan a un entorno donde la sinceridad es un lujo emocional. El cuerpo, en sus obras, aparece tanto como objeto de deseo como de violencia simbólica: es el territorio donde se inscriben las tensiones entre libertad y control, visibilidad y desaparición. En este sentido, Okazaki trasciende el marco del josei para articular una crítica más amplia a la alienación contemporánea, en la que la juventud se convierte en el síntoma de un malestar social generalizado.



3.4. *River's Edge* como radiografía de la cultura juvenil postmoderna y mediática

Además, en *River's Edge*, el entorno urbano opera como un personaje más. La ciudad no es un simple escenario, sino un entramado de significantes que refleja la fragmentación de la experiencia contemporánea. Las calles vacías, los muros grafiteados, los espacios industriales y los ríos contaminados son metáforas visuales de una generación que vive entre los residuos del progreso económico.

La narrativa de la obra se nutre de la estética postmoderna: la inter textualidad, la fragmentación temporal, la ausencia de clímax y la repetición de gestos cotidianos construyen una experiencia de lectura similar a la de consumir una serie de imágenes mediáticas. En ese sentido, *River's Edge* dialoga con el cine independiente japonés de finales de los noventa y principios de los dos mil, particularmente con el trabajo de Iwai Shunji[9], donde la juventud se representa como una mezcla de deseo, violencia y tedio.

Más allá de su argumento, *River's Edge* funciona como un espejo cultural de la sociedad japonesa post burbuja. Los personajes se mueven entre la apatía y el voyeurismo, atrapados en una cultura saturada de imágenes donde la autenticidad parece imposible. Okazaki no busca ofrecer redención ni moraleja; su mirada es documental, incluso clínica, pero profundamente empática. La autora observa a sus personajes con la misma curiosidad con que la cultura de masas observa a sus consumidores.

El legado de *River's Edge* radica en su capacidad para convertir la alienación juvenil en un discurso visual. Su influencia se extiende más allá del manga femenino, alcanzando la moda, el cine y la ilustración contemporánea. En su aparente simplicidad formal, la obra condensa los síntomas de una época: la pérdida de fe en el futuro, la estetización del vacío y la imposibilidad de escapar de la mirada mediática.

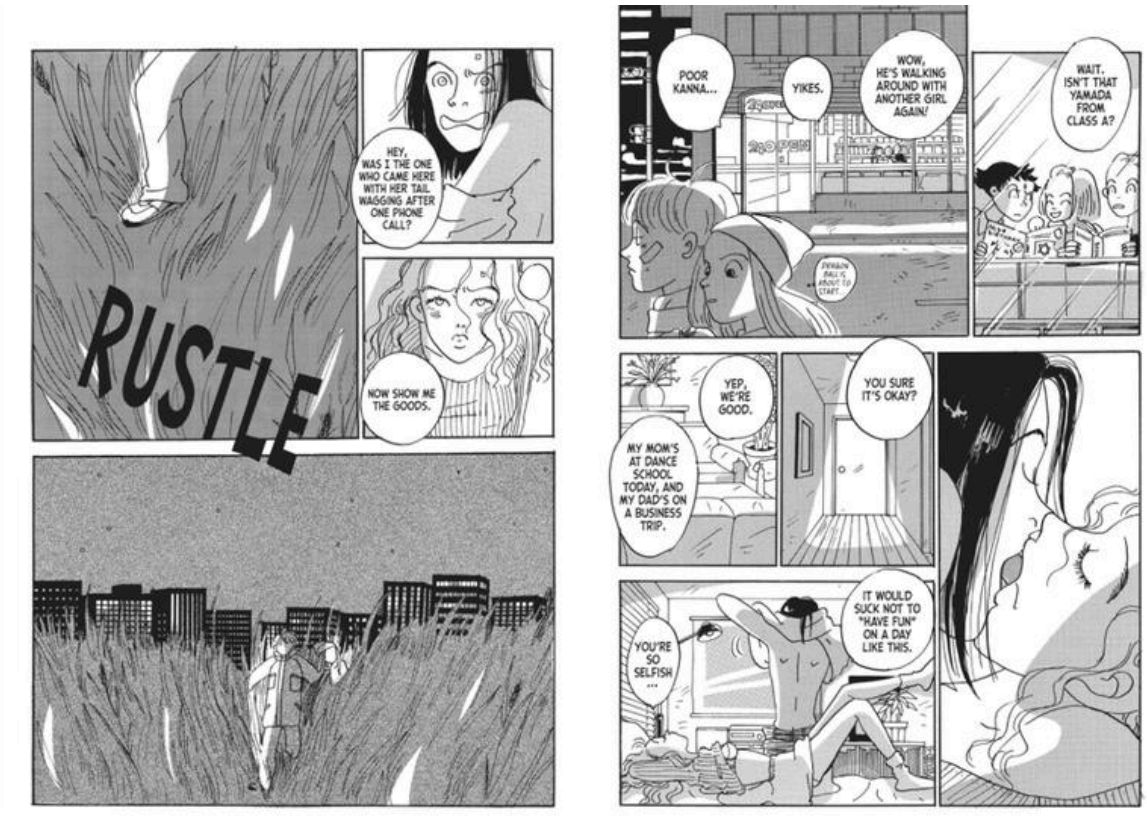
[9] Director de cine, escritor y polifacético creador visual. Sus obras, como *Swallowtail Butterfly* (1996) y *All About Lily Chou-Chou* (2001), exploran la alienación juvenil, la hibridación cultural y la pérdida de la inocencia bajo una atmósfera de ensueño y crudeza, influyendo profundamente en la narrativa visual y el tono introspectivo de la cultura pop de la era. (Qiu)

4. Análisis de una escena de *River's Edge*

En esta sección se examina el capítulo cuatro del manga, secuencia en que Yamada guía a Haruna hacia un cadáver en descomposición, dando pie al elemento central de la obra. El análisis se realiza atendiendo a la relación entre forma y contenido: cómo el trazo, la composición, el ritmo de lectura y el uso del espacio en blanco construyen el sentido emocional de la escena. Para ello, se retoman las nociones de arte secuencial propuestas por Scott McCloud y David Kunzle, junto con las ideas de composición visual planteadas por Marcos Mateu-Mestre[10] en *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. El objetivo es revelar cómo la estructura gráfica de la página no solo transmite la historia, sino que traduce visualmente las tensiones internas de los personajes y la atmósfera de vacío que definen el estilo narrativo de Okazaki.

4.1. Descripción de la escena

La escena se desarrolla a lo largo de 15 páginas, de las cuales dos se conforman por un *double spread*[11]. La secuencia presenta una progresión que oscila entre el exterior (Yamada y Haruna en movimiento hacia el río) y el interior (Kannonzaki y Rumi en una habitación cerrada). La primera línea (el trayecto de Yamada y Haruna) hace énfasis en mostrar la progresión que hay entre ciudad y campo conforme los personajes se acercan al río, mientras que la segunda (el encuentro sexual y el consumo de drogas) se concentra en planos cerrados donde los cuerpos son protagonistas, donde el fondo a un espacio casi inexistente.

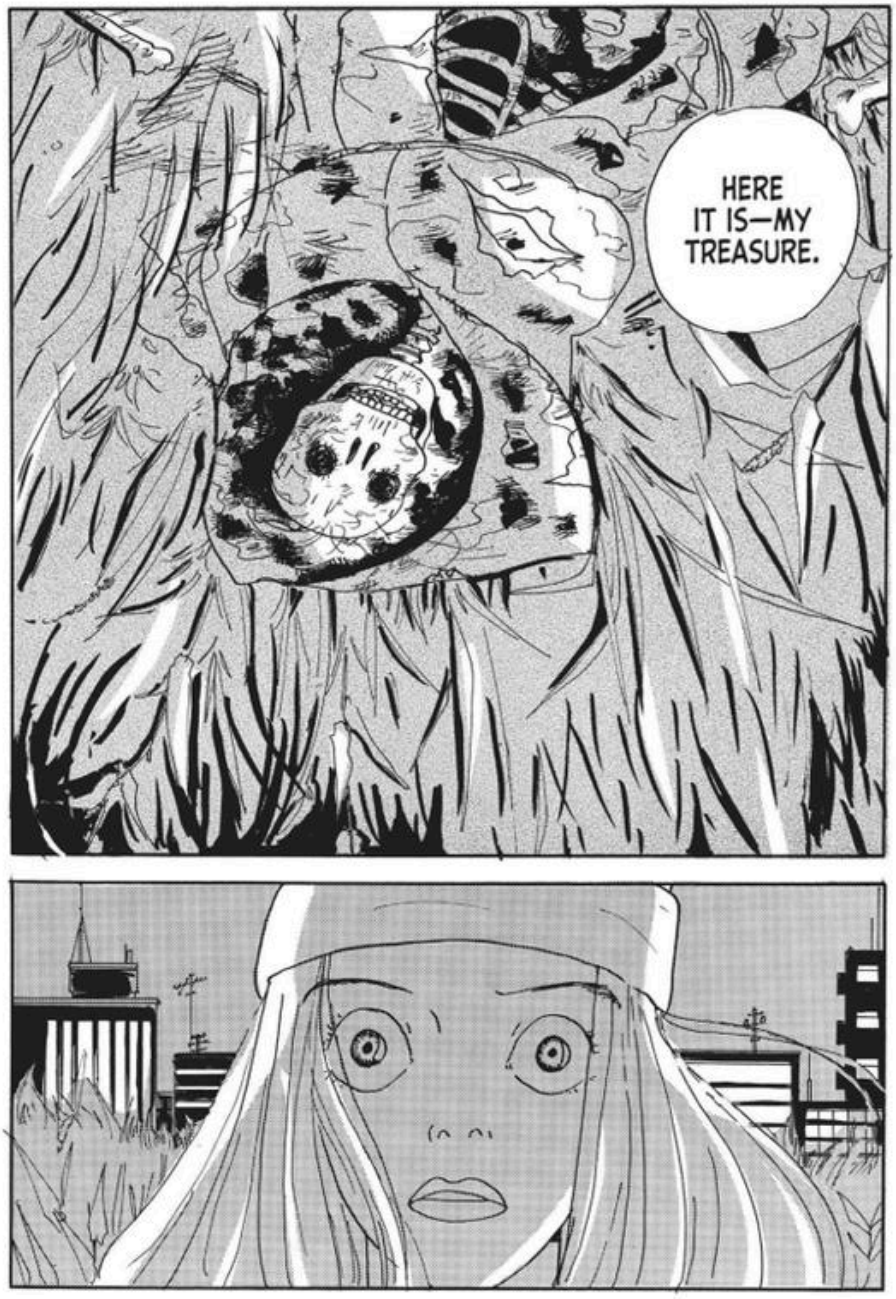


Paneles de *River´s Edge* (54-55). Dos situaciones suceden al mismo tiempo, similares en objetivo pero diferentes en ejecución.

[10] Artista visual con más de 25 años de experiencia en animación y narrativa gráfica. Autor de las guías de espacio de diseño Técnicas de dibujo: dominio del bolígrafo, lápiz de grafito y herramientas digitales y Tinta: dibujo y composición para narradores visuales.
[11] Un "*double spread*" se refiere a dos páginas contiguas en una publicación como un libro o revista que se ven juntas al abrirla. Estas dos páginas, una de la izquierda (par) y otra de la derecha (impar), a menudo se utilizan para crear una imagen continua, un diseño o una narrativa que abarque ambas páginas.

4.2. Relación entre forma y contenido

El dibujo de Okazaki se caracteriza por su trazo nervioso, inestable, y por la constante presencia del espacio en blanco. Estas cualidades, lejos de ser meros rasgos estéticos, expresan la fragilidad emocional de sus personajes. Como señala Scott McCloud, "la forma del trazo puede expresar una emoción más allá de las palabras" (McCloud 132). Las líneas discontinuas, el sombreado irregular y las composiciones abiertas en estas páginas transmiten una sensación de incomodidad y de exposición ante un entorno indiferente.



Paneles de *River´s Edge* (57). Haruna ve el cadáver por primera vez.

El ritmo narrativo de la escena es construido a través del silencio. Aunque hay abundante diálogo durante toda parte de la secuencia, la lectura no se ralentiza, sino que el llegar a un silencio permite al lector experimentar el paso del tiempo a través del vacío entre paneles. Para McCloud, este tipo de elipsis genera un espacio donde "la mente del lector se convierte en el escenario de la acción" (67). Aquí, ese espacio mental se llena con la tensión emocional contenida: el silencio sustituye a la palabra como vehículo de violencia emocional.

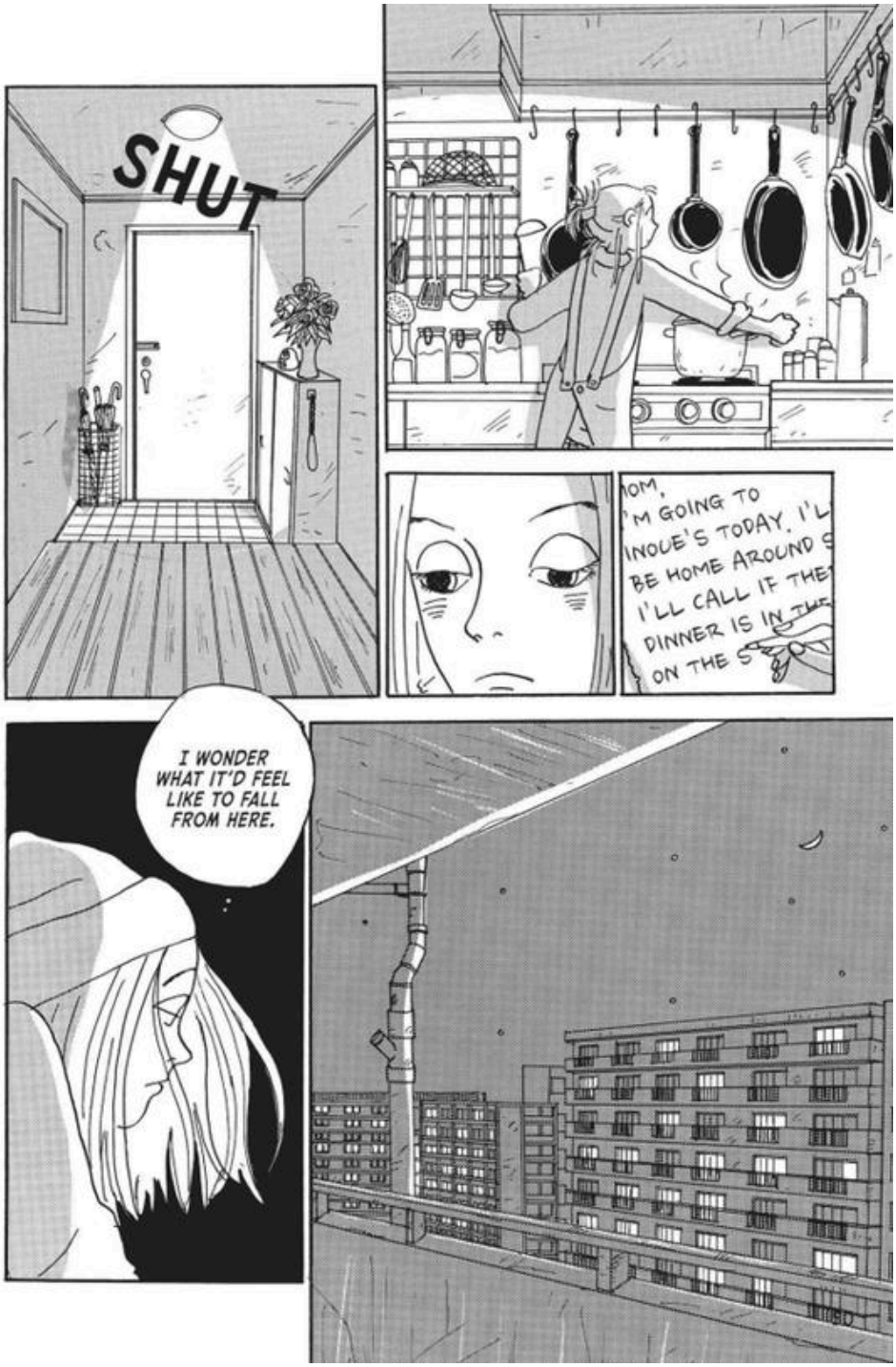


Paneles de *River´s Edge* (59). Dos situaciones suceden al mismo tiempo, similares en objetivo pero diferentes en ejecución.

Desde una perspectiva compositiva, Okazaki articula las páginas mediante contrastes de escala y dirección visual. Siguiendo las nociones de Mateu-Mestre, el uso de diagonales ascendentes y horizontales define la energía emocional de la escena (*Framed Ink* 44). En *River's Edge*, la composición guía la mirada hacia el horizonte, pero el movimiento nunca culmina, siendo el encuadre quien los fragmenta o los reduce frente a su entorno, acentuando su condición de seres desplazados.

4.3. Construcción de sentido a través del espacio y el cuerpo

La relación entre espacio y cuerpo es uno de los ejes más significativos de esta secuencia. La autora utiliza a lo largo de la obra el entorno urbano como extensión de la alienación juvenil: postes eléctricos, grandes fábricas y cables cruzando el cielo forman una jaula que encierra a los personajes. A medida que Haruna y Yamada se alejan del centro, la arquitectura cede ante la vegetación: el espacio natural no representa libertad, sino un vacío que amenaza con absorberlos.



En la página 64, la maleza cubre parcialmente los cuerpos; el trazo se vuelve más suelto y la composición abandona la rigidez geométrica presente en las páginas anteriores. Este cambio de textura visual representa la realidad a la que Haruna se verá inmersa a partir de ahora. En términos de David Kunzle, la página se convierte en una unidad semántica donde forma y contenido se funden en una sola estructura narrativa (Kunzle 19).



Paneles de *River´s Edge* (64). Reflexión de Haruna sobre el cadáver.

Así, la secuencia opera como una microestructura del discurso de *River's Edge*: la alienación emocional, el deseo reprimido y el vacío existencial se manifiestan visualmente a través del ritmo, la composición y la materialidad del trazo. La lectura no se apoya en el texto, sino en la interacción entre espacio y cuerpo, en la forma en que los personajes se desplazan, callan y se desdibujan dentro del mundo que habitan.



Conclusión

Lejos de ser un medio menor o un simple entretenimiento visual, la narrativa gráfica constituye un lenguaje complejo cuyas posibilidades expresivas se han expandido y diversificado a través de culturas, sistemas editoriales y contextos históricos distintos. Queda claro que el cómic debe pensarse como una forma autónoma de creación artística y discursiva, dotada de recursos propios y estrategias narrativas únicas.

Bajo esta premisa, el análisis del manga femenino japonés de los años 1990 revela cómo la narrativa gráfica puede funcionar como un espacio de negociación simbólica entre identidad, cuerpo, cultura y deseo. El *josei* de esta época, surgido en un periodo de crisis económica y reconfiguración social, abrió un territorio estético donde las experiencias de las mujeres jóvenes fueron articuladas con un realismo emocional y una sensibilidad crítica que cuestionaban las imágenes hegemónicas de la feminidad. En este contexto, el trabajo de Okazaki Kyoko se vuelve fundamental: su estilo atípico y su mirada hacia la juventud urbana no solo representan el espíritu de su tiempo, sino que lo interpelan, lo analizan y lo problematizan desde dentro.

En conjunto, la narrativa gráfica japonesa de la década de 1990, particularmente la obra de Okazaki demuestra que el cómic puede operar como un dispositivo intermedial donde convergen la moda, la cultura pop, la crítica social y la exploración íntima de la subjetividad. Comprenderlo así implica reconocer el potencial del medio para dialogar con la cultura contemporánea, expandiendo los límites de lo visual, lo narrativo y lo simbólico en formas que continúan transformando la percepción del lector. De esta manera, la narrativa gráfica, no solo cuenta historias: produce significados, articula sensibilidades y abre nuevos modos de mirar el mundo.

Fuentes de consulta

Alana. “Beautiful Disaster: The Artistic Legacy of Kyoko Okazaki” Hakutaku, 2018. https://hakutaku.us/2018/04/09/beautiful-disaster-kyoko-okazaki/

Clammer, John. “Consuming Bodies: Constructing and Representing the Female Body in Contemporary Japanese Print Media”, *Women, Media and Consumption in Japan*, Routledge, 2013, pp. 197–219.

Eisner, Will. “Comics as a Form of Reading”, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985, pp. 8–9.

Garcia, Santiago. *La Novela Gráfica*, Astiberri, 2014.

Jing, Yuanxue. *Post-Shōjo: Women in Josei Manga after 2010,* Faculty of the Graduate School, Cornell University, 2022. https://ecommons.cornell.edu/entities/publication/27aa21aa-8f0d-49d4-a140-a679e18af5bf

Kunzle, David. *History of the Comic Strip Volume I: The Early Comic Strip Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*, University of California Press, 1973.

LowecaseJai. “The 90s manga artist that created a new genre”, Youtube, 2024. https://www.youtube.com/watch?v=ZsKJjfAZNZo

Mateu-Mestre, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*, Design Studio Press, 2015.

McCloud, Scott. *Cómo se Hace Un Cómic: El Arte Invisible*, Ediciones B, 1995.

Ogi, Fusami. “Female Subjectivity and Shoujo (Girls) Manga (Japanese Comics): Shoujo in Ladies’ Comics and Young Ladies’ Comics”, *The Journal of Popular Culture*, 2003.

Okazaki, Kyōko y Alexa Frank. *River’s Edge*, Kodansha USA Publishing, 2023.

Saito, Rei. "Japan's Bubble-Burst: The Party That Wasn't Supposed to End", KonichiValue, 2023. https://www.konichivalue.com/p/japans-bubble-burst-the-party-that

Takeshi, Hamano. “They Might Have Been Their Own, but Also Ours Today: An Introduction to the Works of Okazaki Kyoko”, Youtube, 2021. https://www.youtube.com/watch?v=RpQEZlwgjxc

TerribleWonder. "The Troubled Genre That Impacted the Manga Industry", Youtube, 2024. https://www.youtube.com/watch?v=R46J8f0yNqE

Semblanza

Agustín Sergio Villafranco López

Formación académica: Licenciado en Comunicación Digital por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Diplomado en Narrativa Gráfica por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México. Diplomado en Locución y Doblaje por parte de La Cuarta Pared.

Actividad laboral: Diseñador gráfico en la Coordinación de Comunicación Social de la Facultad de Medicina de la UNAM.

Correo: agussvl41@gmail.com

Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 13, volumen 1, No. 21, Octubre 2026 - Marzo 2027, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06040 en la Ciudad de México. Tel. 55 57 09 34 77, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.

El objetivo de esta publicación es compartir los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de este espacio digital, orientado a difundir aportaciones de investigación relacionadas con la transdisciplinariedad, las epistemología del pensamiento complejo y reflexiones en torno a la cultura, así como producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diversos campos de indagación y a través de artículos originales, textos de divulgación, revisiones críticas, estudios de caso, trayectorias históricas, actualizaciones y reseñas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se otorgue el crédito respectivo a los autores y se licencien las nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y sin fines comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual (CC BY-NC-SA)

Aparición: Octubre 2026-Marzo 2027: año 13, Vol. 1 Número: 21-2026 ISSN: 2395-8154

Comité Editorial
Dr. Julio César Schara (UAQ)
Dra. Teresa Carbó (CIESAS)
Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)
Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)
Dra. Graciela Sánchez (UACM)
Dra. Flor de Líz Pérez (UJAT)
Dra. Bárbara Gamiño Alvarado (UG)
Dr. Alfonso Pérez Sánchez (UG)
Mtra. Rebeca Leonor Aguilar (EDINBAL)

Comité Editorial Internacional
Dra. Maria Papenfuss (Universidad de Leipzig)

Equipo Editorial
Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.
Editora de programación: Mtra. Roselena Vargas.
Diseño Web: Iconos Diseño.
Asistente editorial: Mtro. Christian Emmanuel Hernández Esquivel.
Redes sociales: Lic. Ignacio de Jesús Rivera Pacheco.
Corrección de estilo: Dra Adriana Barragán Nájera.
Traducción: Dra. Maria Papenfuss.
Traducción a lenguas mexicanas: Araceli Ramírez López, Dra. Verónica Trujillo Mendoza, Dr. Carlos Edwin Morón García, Universidad Intercultural del Estado de México.
Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre.

No. 21, Año 13, Vol.1, Octubre 2026-Marzo 2027.