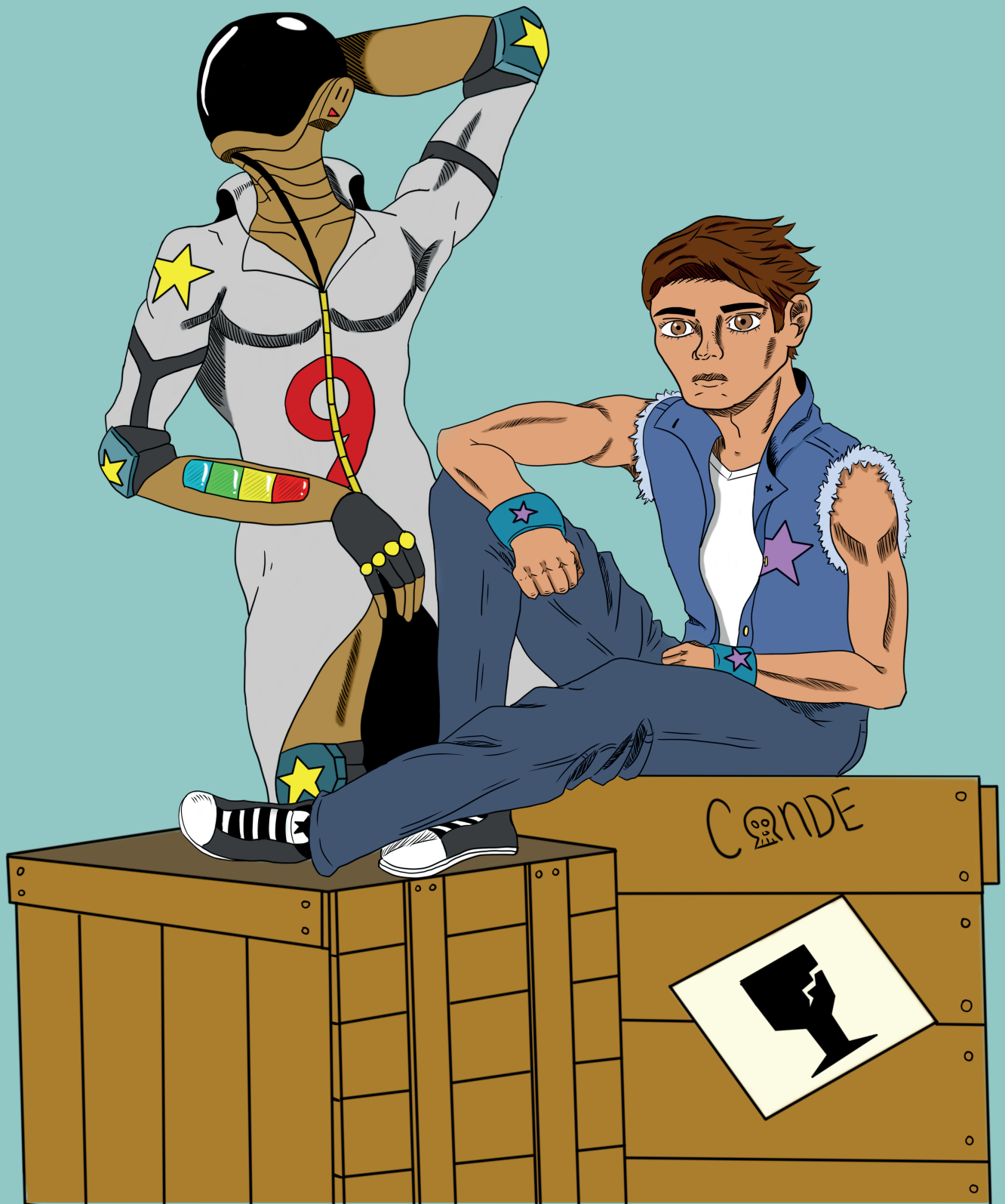
El Arte en Jojo's Bizarre Adventure

por Carlos Conde Diaz





El Arte en Jojo’s Bizarre Adventure

por Carlos Conde Diaz

Indice



1- Introducción

3- ¿Qué es el manga?

4- La definición de Frederick L. Schodt

5- La teoría de Fusanosuke Natsume

6- Normalizando el término

7- Marco conceptual “elementos”



12- ¿Qué es Jojo’s Bizarre Adventure?

14- ¿Quién es Hirohiko Araki?

15- Sinopsis de cada parte

18- ¿Cómo y el porqué de difundir Jojo’s?

19- Propuesta de Diseño

24- Sitios Cpmplementarios



25- ¿Por qué Steel Ball Run es el capítulo que demuestra mejor a Jojo’s Bizarre Adventure?

26- Historia

27- ¿Qué son los Stands?

28- ¿Qué es el Spin?

30- ¿Qué es el cadáver del santo?

31- Conclusión

32- fuentes de consulta



Introducción

Este proyecto fue creado con el fin de ampliar el conocimiento de las personas acerca del manga de Jojo's Bizarre Adventure y su estilo de dibujo, con el fin de hacer esto explicaremos los puntos principales de la obra, definiciones mismas de esta y tambien se enfocará en uno de los capitulos que demuestra más el punto de su estilo de dibujo.



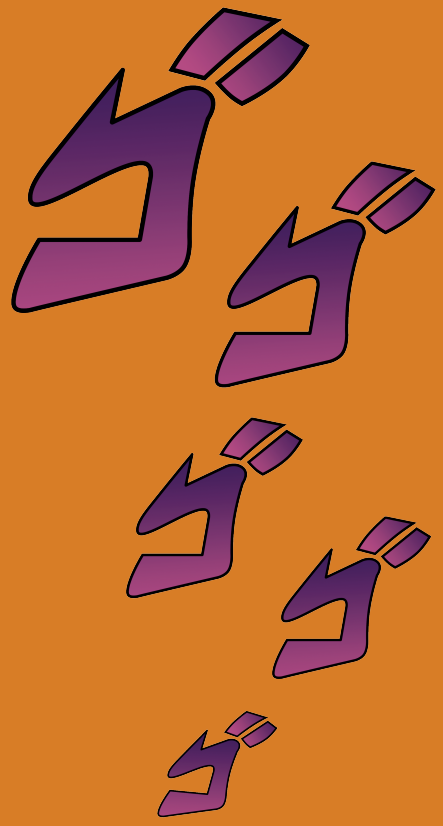


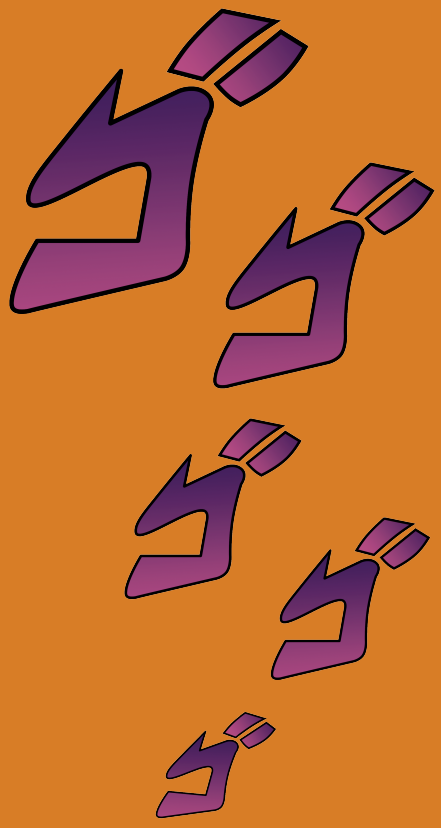
Para difundir este proyecto se creo una pagina web.

La pagina web utilizara la tipografia Roboto misma que se usara en la tesis, en la pagina se podra ver La evolucion de dibujo de personajes, Los Stands y sus fondos.

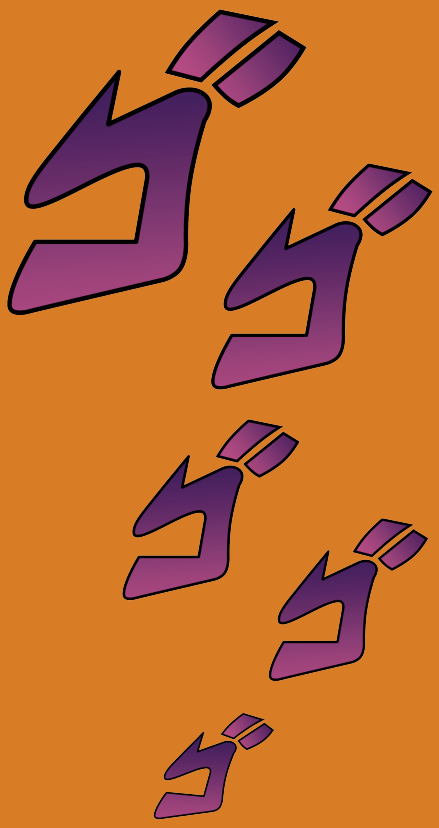
Ademas de una seccion que te llevara a sitios complementarios de este proyecto.

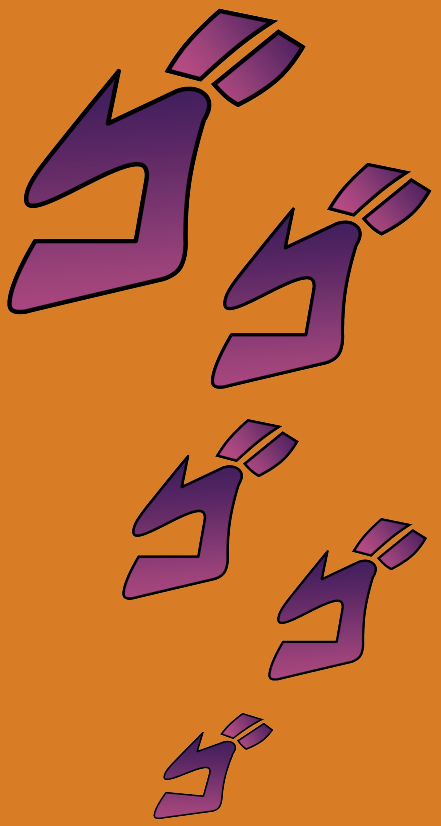






Inicio de la parte 1





¿Qué es el manga?

El género del manga surge en Japón en la segunda mitad del siglo diecinueve. Con la expansión política y abertura económica durante el imperio de emperador Mutsuhito, empezaron a llegar las primeras personas y tendencias occidentales al país. El Manga surge como un producto híbrido de la tradición del arte gráfico japonés y de la historieta occidental.

"Manga" en realidad no es más que la palabra japonesa para "historieta". Pero debido a que cuenta con un buen número de peculiaridades propias, el mismo término se aplica en occidente a todo el cómic japonés, así como a su particular estilo narrativo y de dibujo.
El manga, por lo general, es en blanco y negro, y tiene un estilo narrativo –al igual que su producción- mucho más rápido que otros cómics. Por lo general la composición es más dinámica y hace un mayor uso de transiciones. En cuanto a su estilo de dibujo, suele presentar figuras estilizadas y con rasgos faciales imposibles fisiológicamente, si bien hay también estilos algo más realistas. Los entornos, por el contrario, si suelen contar con un gran nivel de detalle.

A los autores se los conoce como mangakas, y debido al enorme ritmo de producción que tiene la industria cultural de este género, éstos suelen formar sus propios estudios con uno o más asistentes, algunos de los cuáles llegan a autores propios una vez alcanzada su madurez artística.

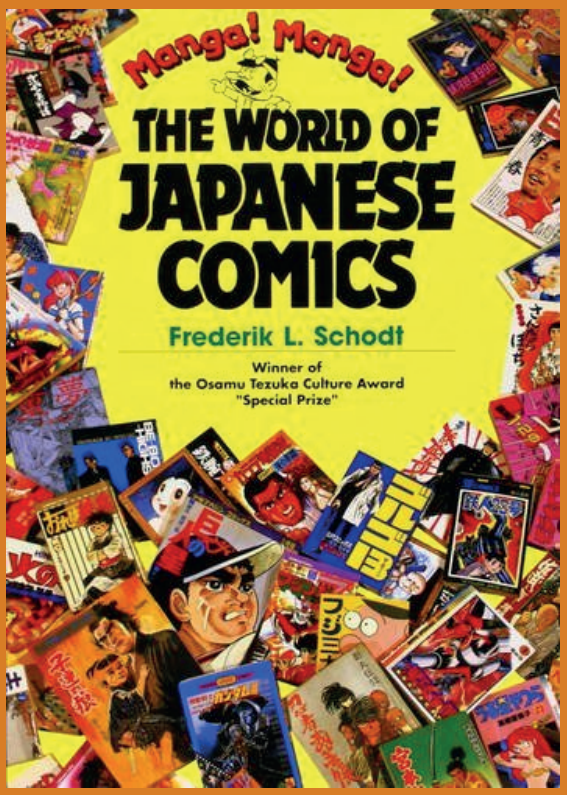
Ejemplos del manga
JoJo's Bizarre Adventure*



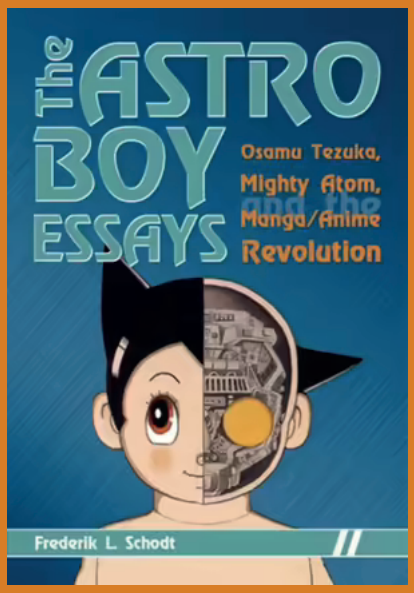
La definición de Frederick L. Schodt

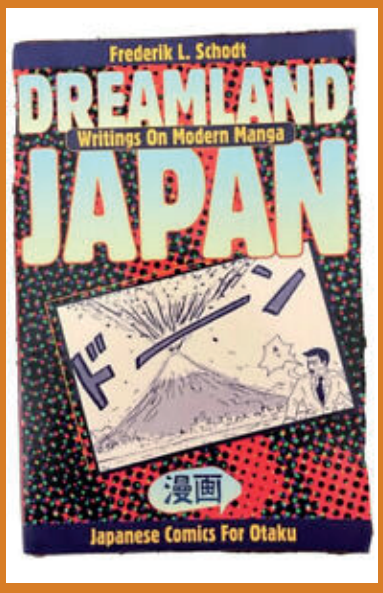
Frederik L. Schodt (nacido el 22 de enero de 1950) es un traductor, intérprete y escritor estadounidense. Schodt es notable en el manga y el anime Fandom por sus traducciones de obras como Phoenix Osamu Tezuka y Astro Boy de Tezuka ¡La primera teoría académica que llegó a occidente fue la que en 1983 realizó Frederick L. Schodt en su libro "Manga!, Manga!". Según la cual Frederick relata: "La palabra manga (pronunciada "mahngah") puede significar caricatura, cartoon, tira cómica, comic book, o animación. Acuñada por el artista japonés Hokusai en 1814, está formada por los ideogramas "man" ("involuntario" o "a pesar de uno mismo") y "ga" ("dibujo"). Era evidente que Hokusai estaba tratando de describir algo como "dibujos caprichosos." Pero es interesante notar que el primer ideograma tiene una segunda acepción como "moralmente corrupto". Esta última aclaración de Schodt propició que en occidente la palabra manga se interpretase como "dibujos irresponsables".





Ejemplos de libros creados por Frederick L. Schodt *



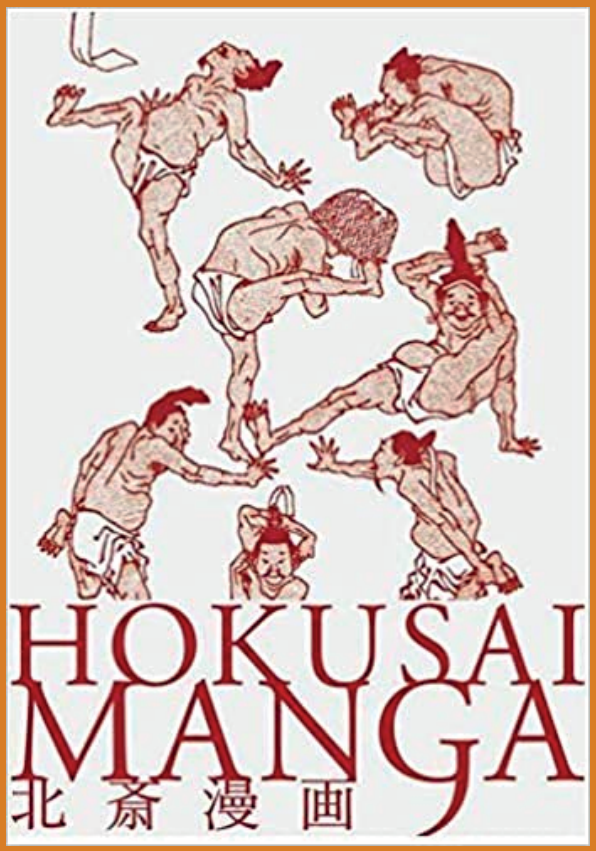


La teoría de Fusanosuke Natsume

Aunque la teoría de Schodt es la más popular a nivel internacional, en Japón la más aceptada es la que reza en el Museo de Kawasaki en Tokio. Expuesta por el crítico especializado M. Fusanosuke Natsume, cuyas investigaciones certifican que el término “manga” significa “recoger”, y su origen lo encontramos en el mundo animal, pues se usaba para describir la conservación de las presas de los pelícanos en la bolsa de su pico inferior. Se cuenta que durante el período Edo, durante el S.XIX, el pintor Hokusai Katsuhika (1760-1849) publicó en 1814 un libro titulado “Hokusai no Manga” que debe interpretarse como “La recopilación de Hokusai”.





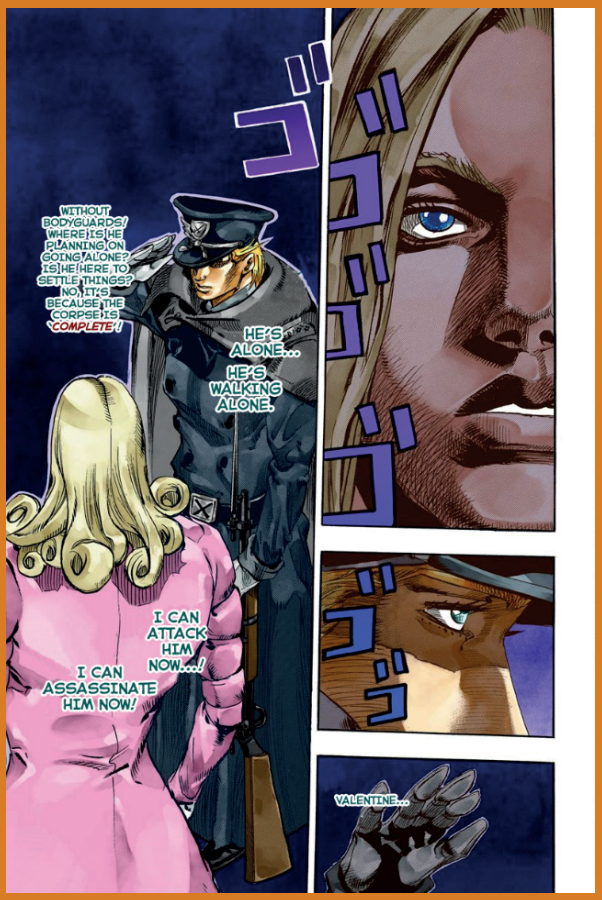


Ejemplos ilustraciones creadas por Fusanosuke Natsume*

Normalizando el término

Aunque no fue hasta el S.XX que el término “manga” comenzó a utilizarse para designar a lo que hoy día conocemos como cómics. Empezó a usarse para referirse a las recopilaciones de tiras cómicas de los periódicos y la palabra se popularizó tanto que se usaba a libre albedrío, por ello, el gobierno japonés se propuso reformar su escritura con el fin de homogeneizarla, era necesario determinar la ortografía y definición de la palabra de moda. Partiendo de su fonética se admitió que estaba formada por dos kanjis. El “ma” que podría traducirse por “humorístico, divertido, no serio…”, mientras que el kanji “ga” significa “dibujo o imagen”, ambos conectados con el fonema “n”. De esta forma se puede entender la definición literal que se usa con connotaciones negativas de “dibujos irresponsables” que en su día popularizó Frederick L. Schodt. Aunque también se puede entender que esta desafortunada traducción servía en bandeja la estigmatización del manga en occidente dando alas y legitimando a ciertos prejuicios morales muy despectivos. Sin embargo, hay que entender el origen real de la palabra para no caer en el error de aceptar las connotaciones negativas que se le ha dado en Europa y América y que no corresponden a la realidad.

Ejemplos del manga JoJo’s Bizarre Adventure*





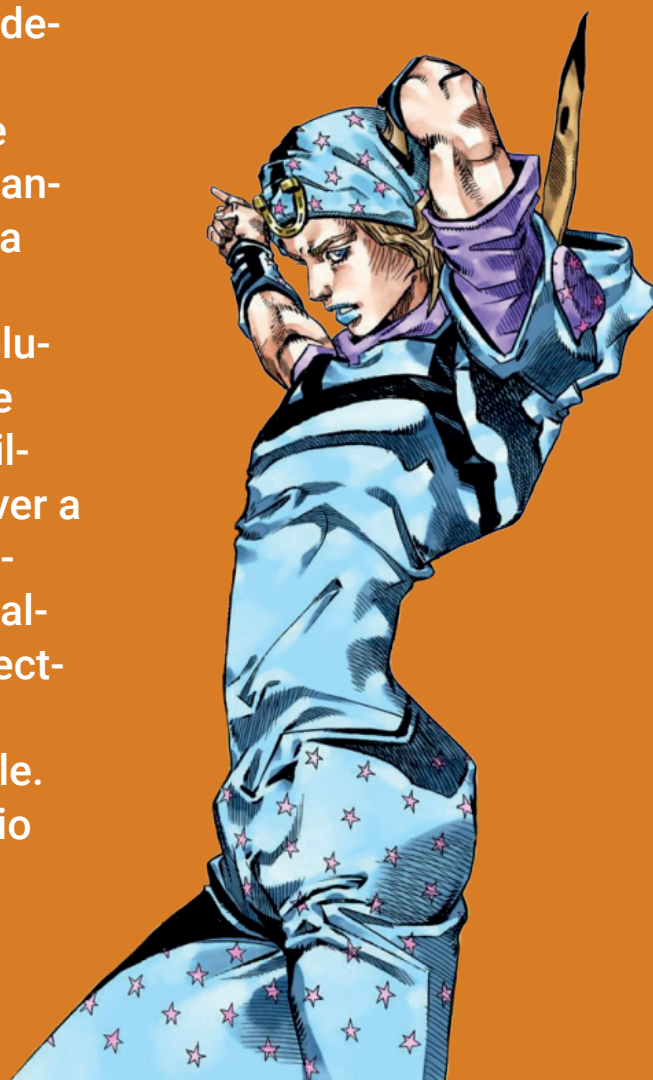
Ejemplo del comic Invincible*

Marco conceptual “Elementos”

Personajes



Uno de los elementos esenciales de toda historia, de acuerdo con la definición de Joseph Campbell, es la evolución del personaje, el cambio final que se produce en el protagonista como resultado de las decisiones que haya tomado el héroe al enfrentarse con las fuerzas adversas en su viaje en busca del objeto que restaurará su equilibrio perdido.
De hecho, toda narración está compuesta de múltiples cambios, de tal forma que, si analizamos la situación inicial de un personaje al principio de la historia y la comparamos con la situación final, deberíamos encontrar el arco de la historia, el gran abanico de cambios que lo han llevado gradualmente desde una a otra sitvvvuación.
El escritor parte de una idea inspiradora y, para desarrollarla, recrea una detervminada situación, coloca en ella a los personajes que ha elegido e imagina cuál sería su reacción en esas circunstancias, lo que le conduce a una nueva situación y a otra reacción, y así sucesivamente.
En este proceso, es fundamental trabajar la evolución del personaje: al principio, los cambios que sufre son pequeños, casi sin importancia, y fácilmente el protagonista podría arrepentirse y volver a ser el que era, pero, a medida que avanza la narración, la transformación va aumentando gradualmente en intensidad y calidad, hasta que, indefectiblemente, llega un momento en que ya no hay vuelta atrás: el cambio es completo e irreversible.
Ese cambio, más allá del cual no cabe un cambio ulterior, es el momento crucial de la historia: el desenlace o clímax narrativo.

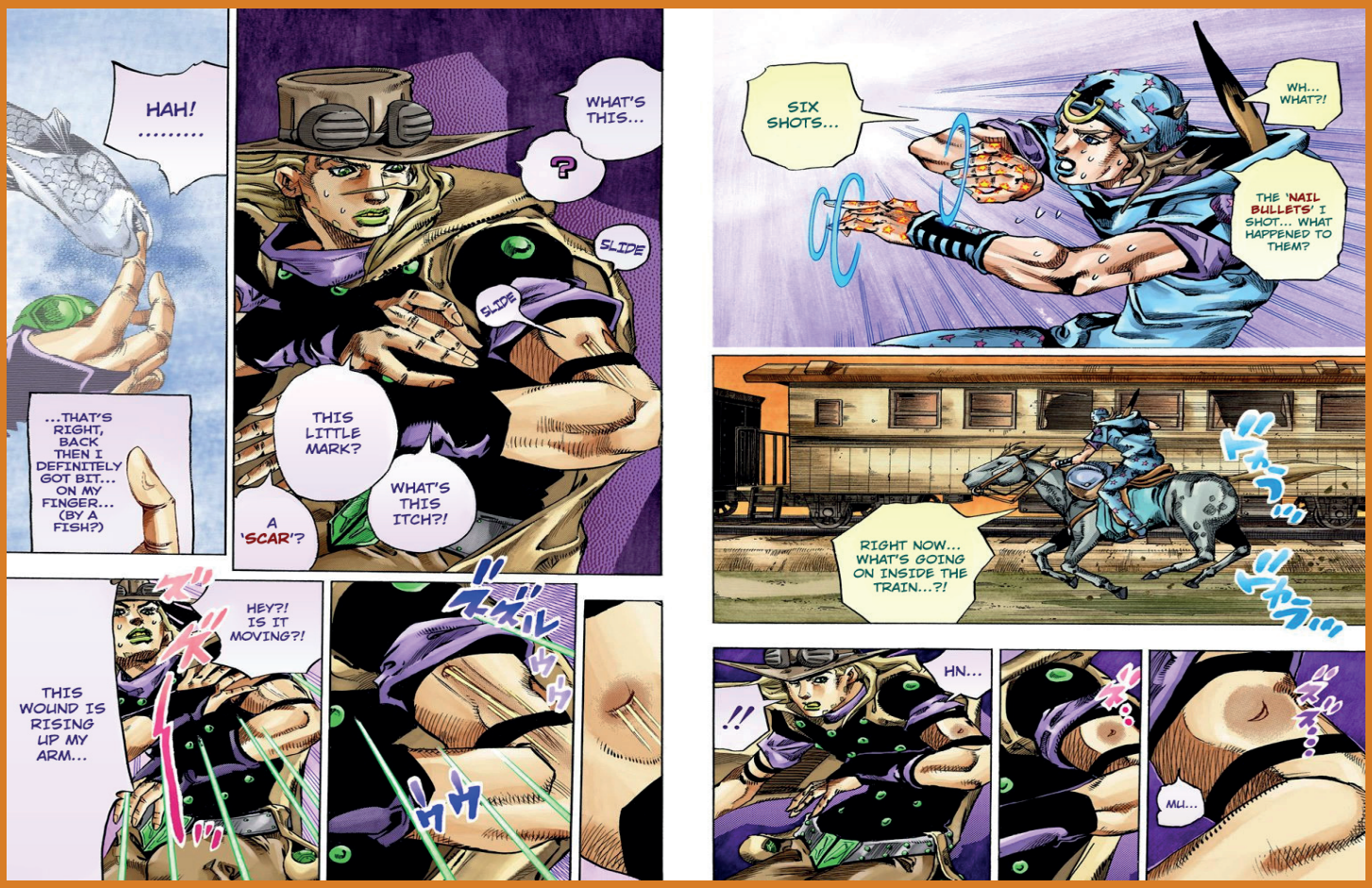


Ilustraciones

La ilustración es la acción de dibujar o adornar en cualquier soporte suele acompañar a un texto para enriquecerlo y complementarlo, haciendo que la comunicación sea más sencilla para el usuario. La ilustración según (Vados, 2016) “Es un lenguaje visual, es pensamiento en imágenes que apoya y enriquece el mensaje que queremos transmitir, y a veces, incluso lo amplia”. Este término se relaciona con la forma de dibujar, el fin de la ilustración no es dibujar por dibujar si no va más allá de la imaginación personal que plásmanos en cualquier soporte.

• Ilustración de manga & anime

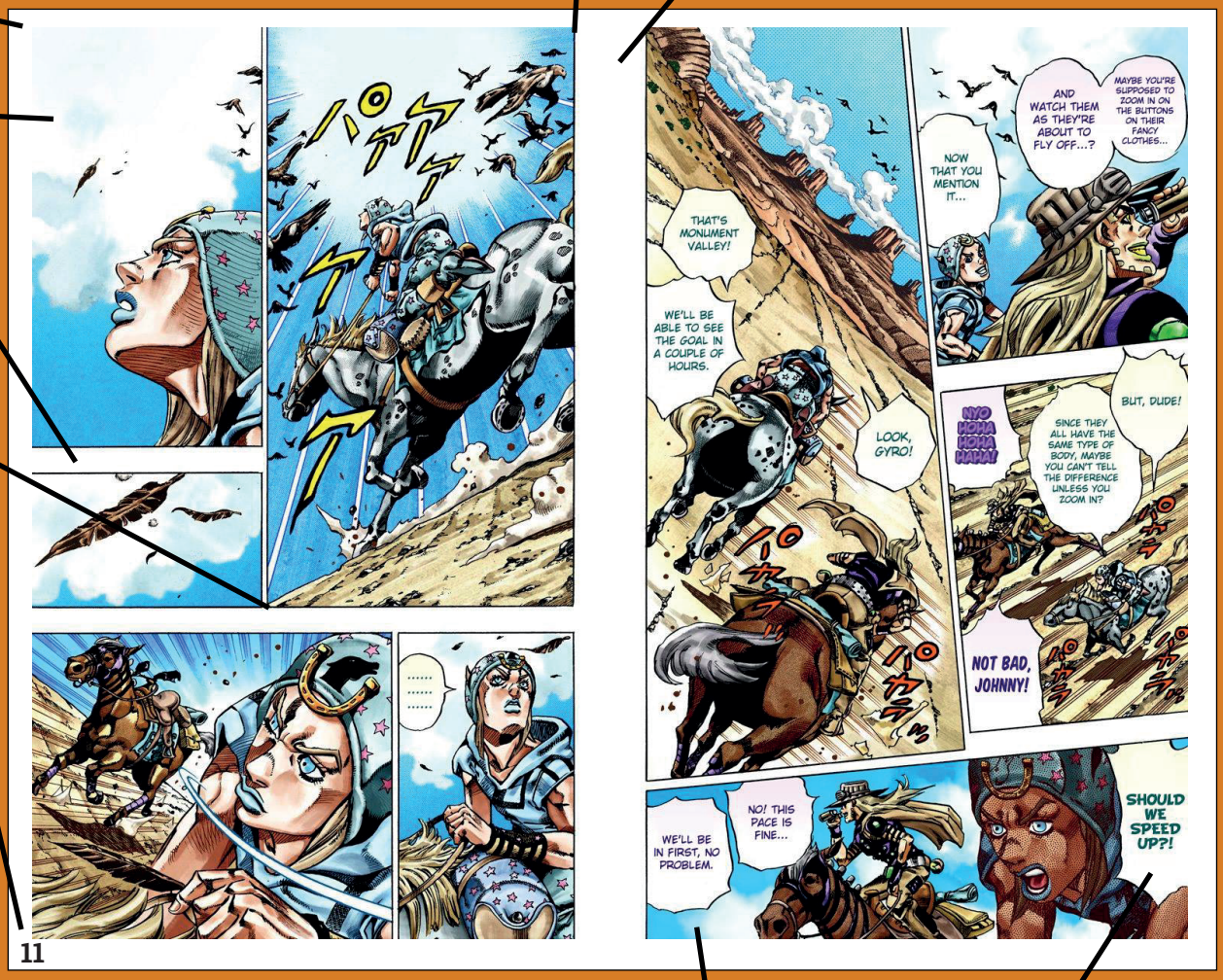
El manga es un producto impreso, del mismo modo que las historietas, tiras cómicas o cómics. Y aunque generalmente se utiliza la palabra para referirse a las creaciones propias de Japón, dentro de dicho país se califica con el mismo término tanto a los cómics orientales como los occidentales. El anime, por su parte, es la forma animada de representar una historia. Así como las caricaturas o los cortometrajes animados, es frecuente destacar además del contenido narrativo o gráfico el aspecto musical.



Ejemplos del manga JoJo's Bizarre Adventure*

Manga

Como dice la página LETRA BLANCA para poder crear un cómic, como para poder cocinar, necesitamos conocer la terminología que se usa en el sector para referirse a cada elemento con los que vamos a trabajar. ¿Te imaginas que un cocinero de renombre no sepa qué es el filet mignon?
Los elementos son:



Con esto en cuenta lo único que faltaría es tener una historia interesante que contar.

1. Es la unidad básica. Es el lienzo del dibujante de cómic.

2. Es la unidad gráfica que contiene un único momento o imagen de la secuencia de nuestra historia.

3. Es el elemento que define el borde de las viñetas.

4. Es como se denomina al espacio que separa las viñetas entre sí.

5. Esta es fácil: es el espacio que separa la ilustración del borde de la página.

6. Se dice que una ilustración está «a sangre» cuando se extiende hasta el borde de la página y no respeta los márgenes.

7. Es el contenedor de texto donde se coloca lo que dicen los personajes o lo que piensan.

8. Es el contenedor de texto donde se coloca la narración o un texto distinto del discurso. Aunque es bastante común referirse a ellos también como cuadros de texto.

9. Esta es obvia. Es un elemento que no siempre aparece en las páginas de un cómic. Sobre todo, cuando en el diseño se incluyen viñetas a sangre en la parte inferior de la página. Pero hay que tenerlo presente para recordar al lector cuánto ha avanzado en la lectura y por dónde debe continuar leyendo si ha tenido que interrumpir la lectura.



Ejemplos del manga JoJo's Bizarre Adventure*

Anime

Tomando de Referencia lo encontrado en Wikipedia el anime es un término que engloba a la animación tradicional o por computadora de procedencia japonesa.
La animación japonesa comercial data desde 1917 con una serie de cortometrajes similares a las producciones americanas, y desde entonces la producción de obras de anime en Japón ha seguido aumentando de manera constante.
El estilo de arte propio y característico del anime surgió en 1960 con las obras de Osamu Tezuka y se extendió a nivel internacional a finales del siglo XX, junto con el desarrollo de una audiencia nacional e internacional.
El anime en Japón ahora se distribuye en cines, en emisiones televisivas directamente a los hogares, por canales de cable, DVD, Blu-ray y masivamente a través de Internet para el resto del mundo; clasificándose en numerosos géneros dirigidos a diversas audiencias generales y especializados.





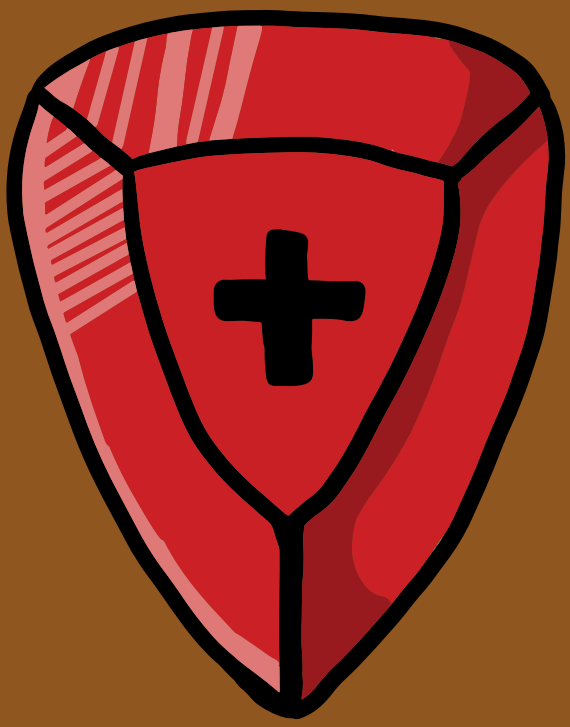




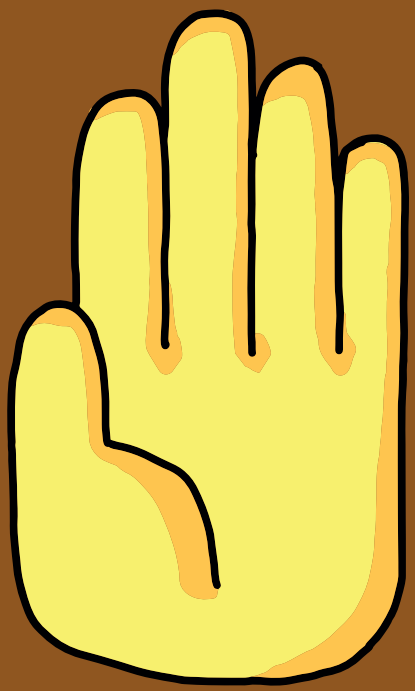


Ejemplos del Anime
JoJo's Bizarre Adventure*

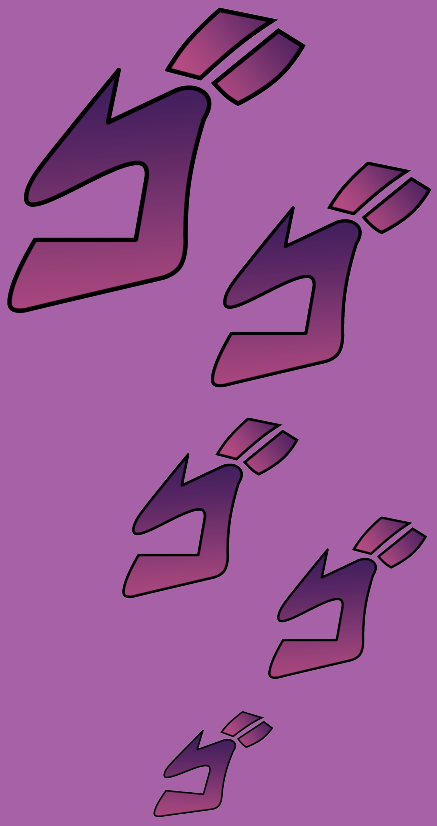


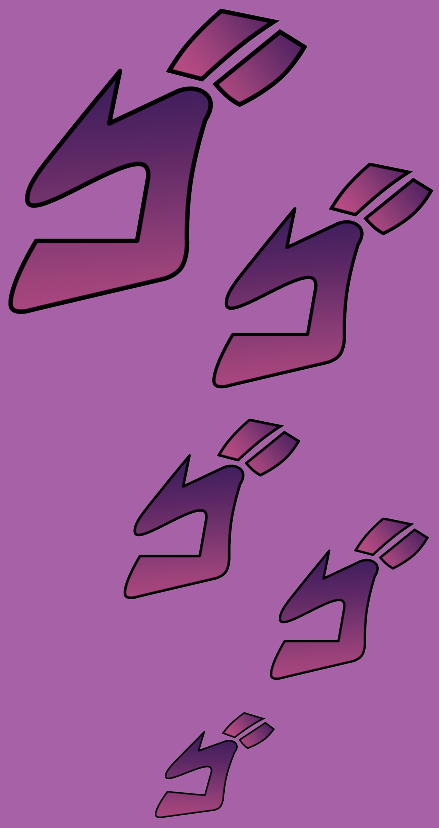


Fin de la parte 1

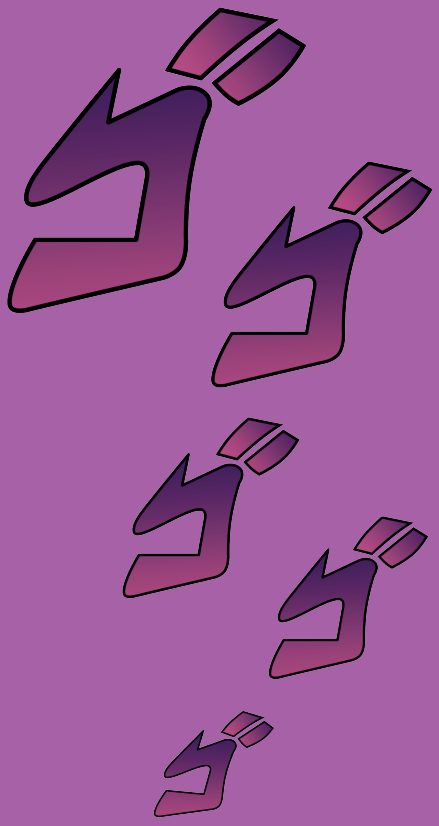


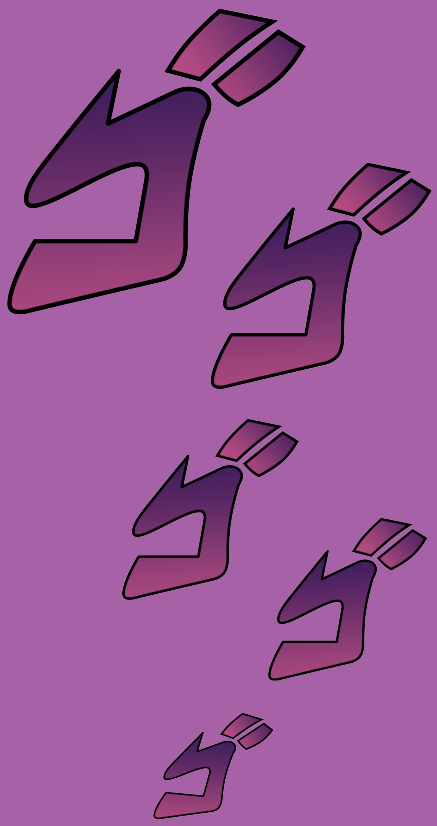






Inicio de la parte 2





¿Qué es?
Jojo’s Bizarre Adventure

La historia en JoJo's Bizarre Adventure se divide entre dos continuidades. La primera incluye desde la Parte 1 hasta la Parte 6, que se detallan en la revista Shūkan Shōnen Jump desde 1987 hasta 2003, mientras que la segunda incluye la Parte 7 y Parte 8 por ahora, detallados en la revista Seinen Ultra Jump desde 2004 hasta el presente. La trama a través de estas historias se suministra en arcos argumentales de múltiples capítulos que detallan los conflictos precarios y melodramáticos entre grupos definidos tanto por sus poderes sobrenaturales únicos, principalmente por el fenómeno versátil de los Stand, y ambiciones, actitudes o criterios morales exclusivos. Estos arcos argumentales varían en el tono, alternando aventura, suspenso, misterio y terror; siempre a través de la acción, a menudo con algo de comedia incrustada. Por lo general, una carrera surge entre los héroes de la historia para interceptar a un poderoso antagonista central.



Ilustraciones creadas por Hirohiko Araki *

Muchas referencias a películas, televisión, moda, bellas artes, y (en particular) la música popular de la época post-moderna es fácilmente identificable a través de JoJo's Bizarre Adventure en muchos entornos y en ambos caracterización y nomenclatura del elenco. Los ejemplos de teoría física, matemática y psicológica, además de biología, tecnología, mitología, fenómenos naturales, acontecimientos históricos, y segmentos de otros trabajos artísticos informan el diseño y la funcionalidad de la multitud de Stands únicos de JoJo's Bizarre Adventure. La serie de vez en cuando hace desarrollos imaginarios sobre la teoría científica contemporánea en la creación de las rutas por las cuales ciertos Stands y otros poderes ejercen su influencia en la naturaleza.

Morioh, ciudad japonesa ficticia y la base de Diamond Is Unbreakable y como una encarnación distinta en la actual parte JoJolion todavía en curso en el presente, comparte sus coordenadas con el pueblo natal de Araki, Sendai, asumiendo una descripción más culturalmente detallada y haciendo referencia hacia asuntos más contemporáneos (como el terremoto de Tohoku 2011) que en las otras partes. Además, el mangaka usuario-de-Stand Rohan Kishibe, un residente de Morioh introducido en Diamond Is Unbreakable, regresa como guía en algunos spin-off de JoJo's Bizarre Adventure.

Hirohiko Araki, consultado en 2006 para describir el objetivo de Jojo's Bizarre Adventure en una sola frase, respondió "el enigma de los seres humanos" y "un elogio a los humanos"; y como su actitud hacia la serie manga, "la salvación del corazón". Los asuntos en el texto de la serie manga se pueden condensar bajo tematicas de Destino, Suerte, Justicia y Redención, como se afirma por varios de los personajes centrales.



Ilustraciones creadas por Hirohiko Araki *

¿Quién es Hirohiko Araki?



Hirohiko Araki es un mangaka japonés, principalmente conocido por su longevo manga JoJo's Bizarre Adventure, el cual empezó a ser publicado en la revista Shōnen Jump de Shūeisha en 1987 y aún continúa en la revista Ultra Jump de la misma editorial. Araki recibió el Premio Tezuka en 1980 por su manga Busō Póker. En España, se han publicado algunas de sus obras.

Araki abandonó la Universidad de Educación de Miyagi antes de graduarse e hizo su debut en 1980 con el one-shot ambientado en el salvaje oeste Póker Under Arms, que fue un "Trabajo Seleccionado" en el Premio Tezuka de ese año. Su primera serialización fue Cool Shock B.T. en 1983, sobre un joven mago que resuelve misterios. Pero la primera serie en mostrar su gore fue Baoh de 1984. Cuenta la historia de un hombre que está implantado con un parásito por una organización malvada, que le da poderes sobrehumanos, y lo sigue mientras lucha contra ellos. Fue adaptado en una OVA en 1989, el manga fue lanzado en los Estados Unidos por Viz Media en 1990 (en forma de tankōbon en 1995), pero la OVA no obtuvo un lanzamiento en Estados Unidos hasta 2002. No fue hasta The Gorgeous Irene en 1985, que realmente desarrolló su estilo de arte característico de personajes musculosos (que más tarde se volvería más extravagante). De acuerdo a Wikipedia su próxima serie se convertiría en su obra maestra, JoJo's Bizarre Adventure de 1987.



Ejemplos de mangas creados por Hirohiko Araki *

Sinopsis de cada parte

Ejemplos del manga JoJo's Bizarre Adventure*



• 1.4.1 Phantom Blood (De enero a octubre de 1987)
La historia sigue a Jonathan Joestar a medida que madura junto, y eventualmente combate, a su hermano adoptivo: el astuto y despiadado Dio Brando.



• 1.4.2 Battle Tendency (De noviembre de 1987 a marzo de 1989)
La historia tiene lugar en 1938-1939 y sigue las desventuras de Joseph Joestar, nieto de Jonathan, mientras domina sus habilidades innatas de Hamon para combatir a los hostiles y antiguos súper-seres llamados los Hombres Pilar, creadores de la Máscara de Piedra que conspiran para convertirse en las formas de vida definitivas.



• 1.4.3 Stardust Crusaders (De marzo de 1989 a abril de 1992)
la historia sigue a Kujo Jotaro y sus amigos mientras viajan de Tokio a El Cairo para salvar la vida de su madre derrotando al archienemigo resucitado de su familia, DIO.



• 1.4.4 Diamond is Unbreakable (De mayo de 1992 a diciembre de 1995)
En 1999, la Flecha que manifiesta "Stands" vista en Stardust Crusaders viaja por todo Morioh, Japón. Mientras tanto, el estudiante de secundaria Josuke Higashikata, el hijo ilegítimo de Joseph Joestar, busca a los culpables de una serie de homicidios junto con sus amigos y Kujo Jotaro.

• 1.4.5 Vento Aureo (De diciembre de 1995 a abril de 1999)
Ambientada en la Italia de 2001, la historia sigue a Giorno Giovanna y su sueño de ascender dentro de la mafia napolitana y derrotar al jefe de Passione, la banda más poderosa e influyente, para convertirse en un "Gang-Star". Con la ayuda de un capo y sus hombres, y alimentado por su propia determinación, Giorno se propone cumplir su objetivo de absolver a la mafia de su corrupción.

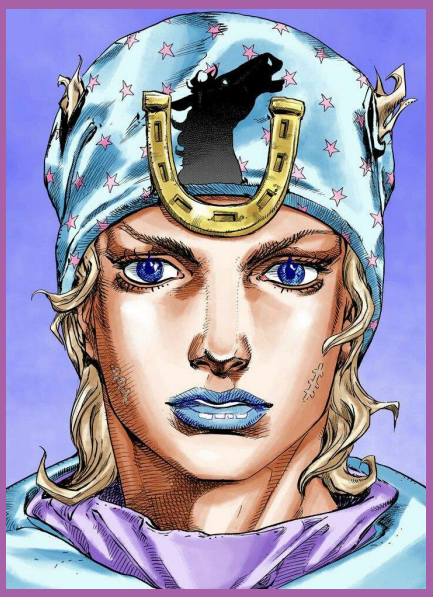


• 1.4.6 Stone Ocean (De enero de 2000 a abril de 2003)
Ambientada en 2011, Florida, Jolyne Cujoh, hija de Jotaro, es acusada injustamente de un crimen que no cometió y enviada a una prisión de máxima seguridad. Mientras está encarcelada, ella lucha dentro de una larga trama acordada entre el villano muerto DIO y el ideólogo Enrico Pucci.



Stone Ocean es la última parte de la primera línea de tiempo de Jojo's, desde Steel Ball Run en adelante, la historia tiene lugar en un universo separado.

• 1.4.7 Steel Ball Run (Del 2004 al 2011)
Ambientada en los Estados Unidos en 1890, la historia sigue a Johnny Joestar, un ex-jockey parapléjico, y a Gyro Zeppeli, maestro en una Disciplina mística llamado "el Spin", mientras compiten con un gran número de otros en la carrera Steel Ball Run: una carrera alocada a través de los Estados Unidos de América por un gran premio de 50 millones de dólares.



Ejemplos del manga JoJo's Bizarre Adventure*

Steel Ball Run describe una nueva continuidad aparte de la que se detalla en la Parte 1-6 de la serie. Además de las características principales de Jojo's como Stands, la historia está marcada por muchas referencias a la serie original.

• 1.4.8 JoJolion (Desde mayo de 2011 al presente)
La historia comienza en 2011 y sigue a Josuke Higashikata, un joven afligido por la amnesia retrógrada, en su búsqueda por descubrir su identidad en la ciudad de Morioh, una ciudad costera japonesa afectada por el terremoto de Tohoku. Sin embargo, su excavación lo arrastra a él y a su familia adoptiva a un asunto inacabado entre su vida anterior y una amenaza inhumana inminente.

JoJolion representa la segunda parte de la serie ambientada en el universo de Steel Ball Run.



Ejemplos del manga JoJo's Bizarre Adventure*

¿Como y el porqué de difundir Jojo's?

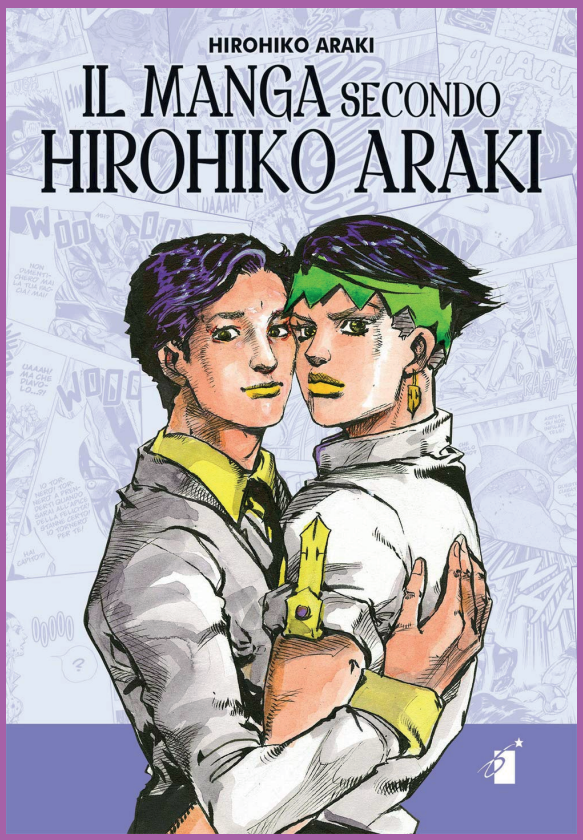
Para este Proyecto de tesis se planteó esta pregunta para que el lector entienda porque me intereso a mi como persona hablar sobre este tema.

Hablando del porque es una pregunta muy sencilla de responder, Jojo's no es solo un manga al cual soy muy fan, es el estilo de dibujo que más me ha asombrado desde que soy lector de este estilo de comic oriental.

Su estilo de usar expresiones faciales, las poses y el cambio evolutivo que ha tenido su estilo de dibujar la anatomía de los personajes es una de las cualidades por las cuales me base para crear mi estilo de dibujo.

En pocas palabras quiero que más personas puedan apreciar su estilo de dibujo, ya que, aunque la historia como tal es muy popular, la mayoría de las personas solo conocen el anime y ahí no se aprecia tanto como en el manga su estilo de dibujo.

Ahora hablando de cómo se tiene planeado difundir Jojo's Bizarre Adventure se tiene planeado una página Web y 2 sitios complementarios.





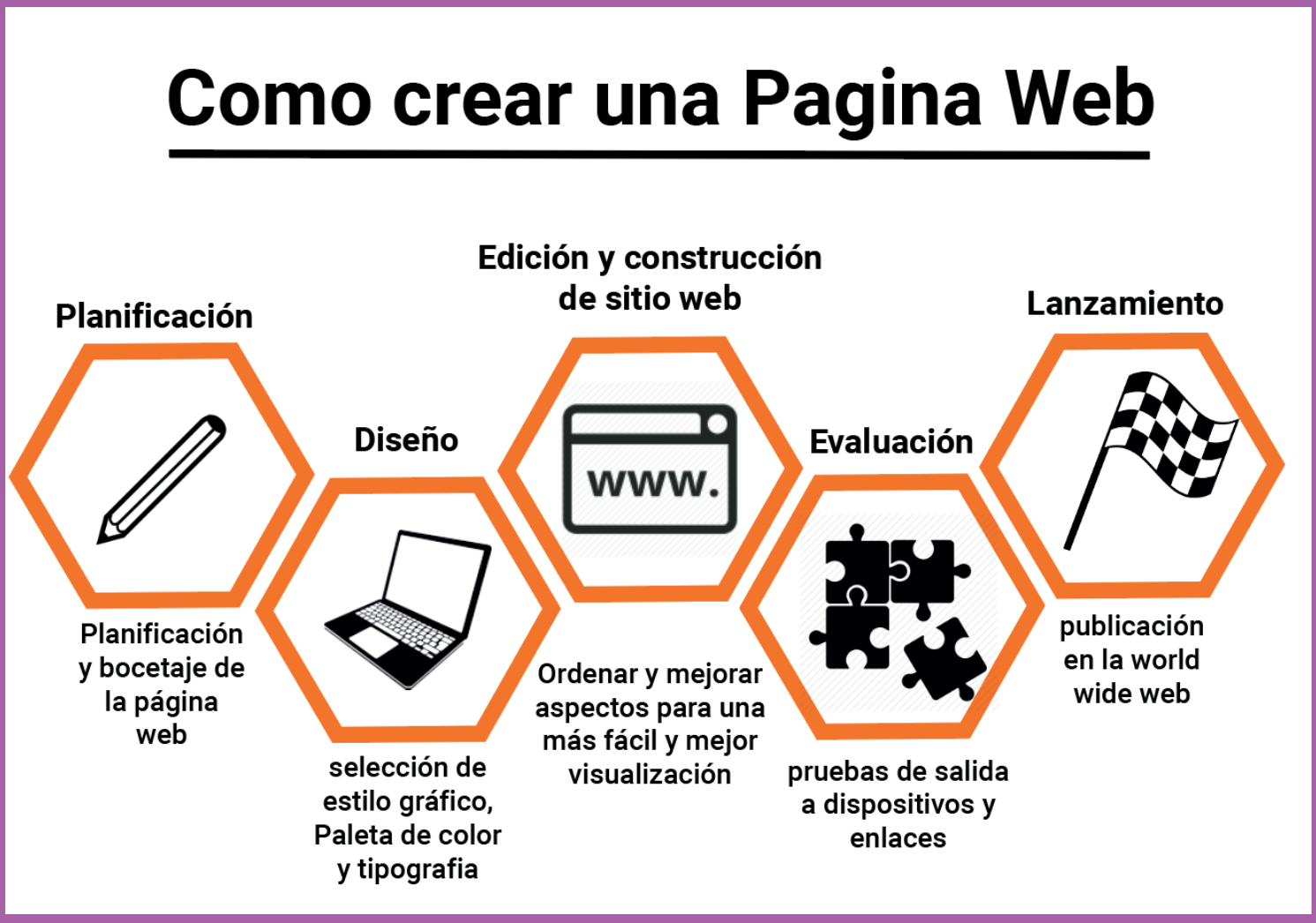
Ilustraciones creadas por Hirohiko Araki *

Propuesta de Diseño

Ahora hablando de cómo se tiene planeado difundir Jojo's Bizarre Adventure se tiene planeado una página Web y 2 sitios complementarios.

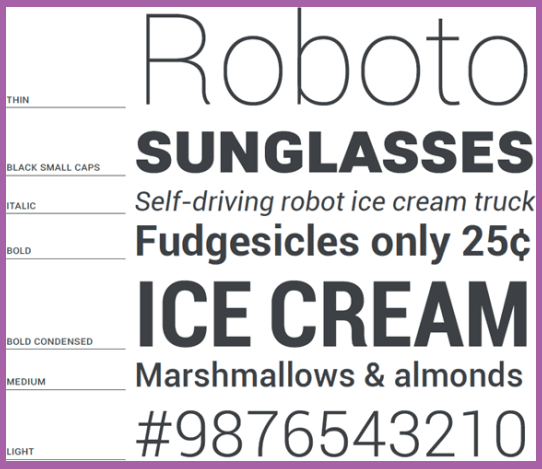
• Pagina Web

Se creó una Pagina Web en donde se habla sobre los 3 puntos esenciales de su manga, se utilizo Roboto como tipografia, de fondo asi como las imagenes muestran fueron ocupadas ilustraciones creadas por Hirohiko Araki y el boton de cambio de pestaña fue diseñado con 4 diversas ilustraciones creadas por mi que tambien estan siendo usadas en esta tesis.



Referentes y Elementos

Para la pagina Web se ocupo la tipografia Roboto y Roboto Bold para asegurar una buena visualizacion en dispositivos electronicos.

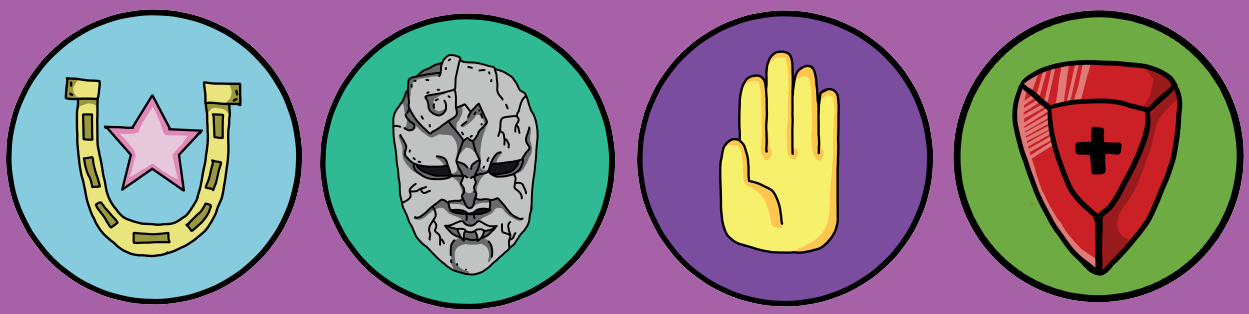


Las imagenes de fondo son ilustraciones de Hirohiko Araki con una opacidad al 50%, se usaron estas dos ilustraciones con el proposito de mostrar a los protagonistas en el inicio y los antagonistas en la pestaña secundaria, para darle una composicion estetica a la pagina.



Ilustraciones creadas por Hirohiko Araki *

De igual manera las imagenes en el boton que cambia la pestaña tienen una correlacion en donde al mover el cursor se muestra una imagen que cambia a una diferente con relacion a partes correlatorias en Jojo's.



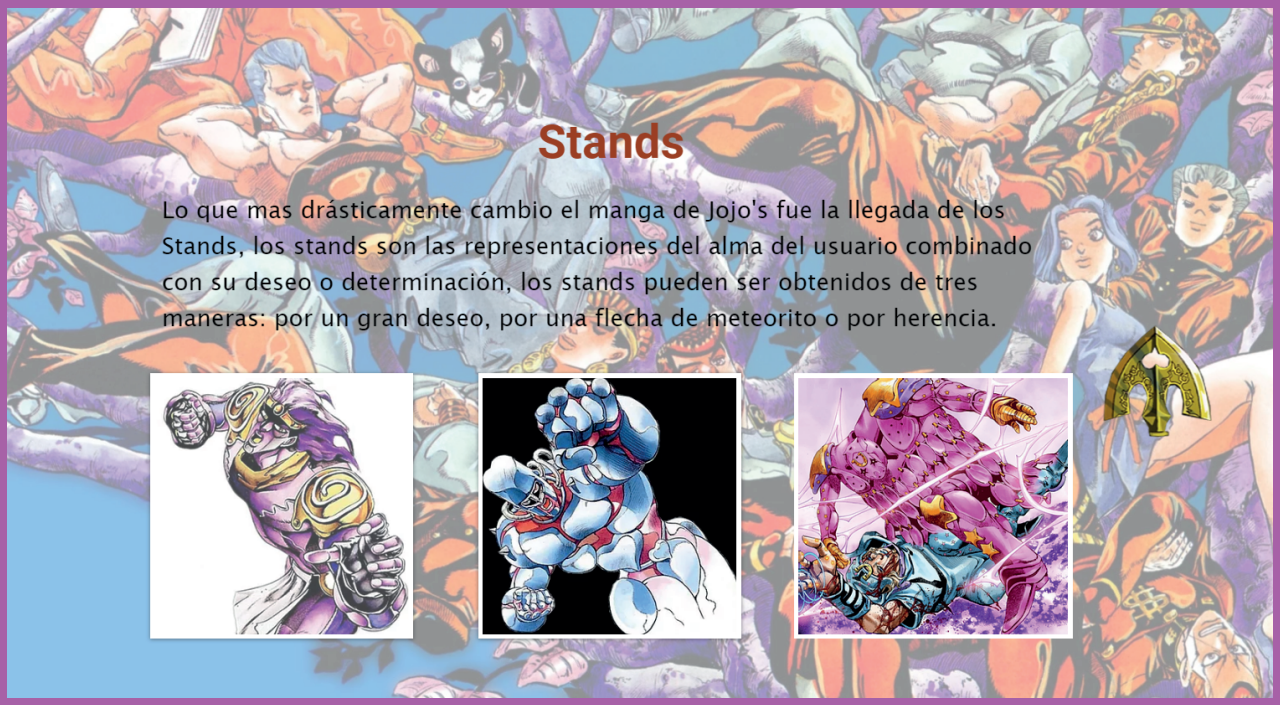
Pagina Web



Personajes



Stands



Fondos



además de una pestaña extra en donde se encontrará botones que llevaran a la tesis, la tesis completa y los sitios complementarios como la página de FBI, el Blog de curiosidades y mi Portafolio profesional.



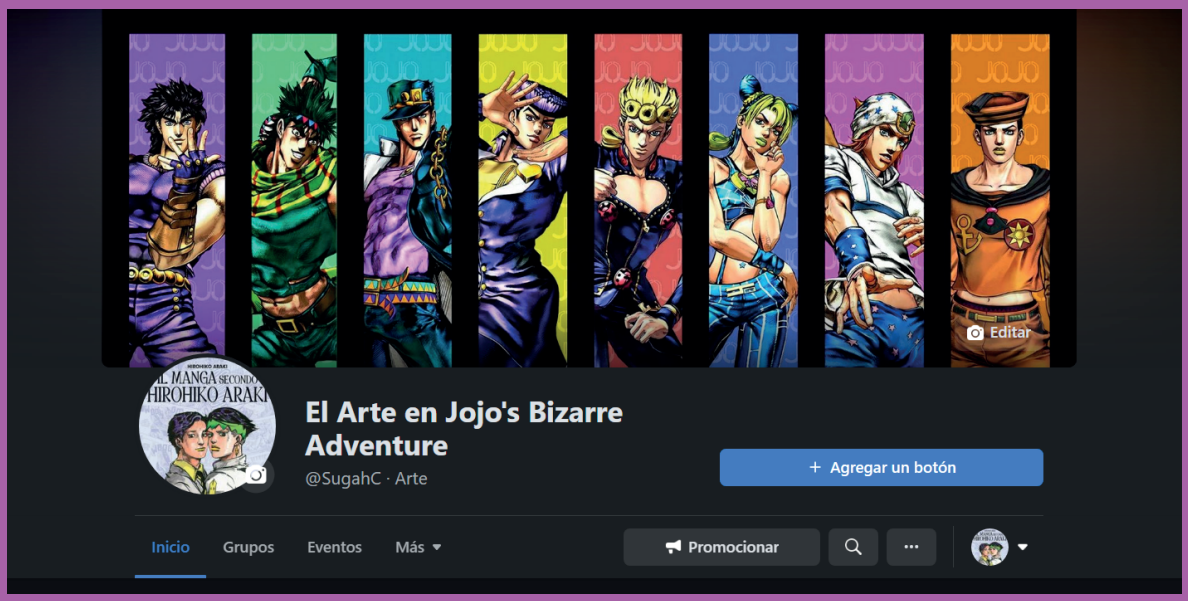
•Vizualisacion fisica de la Pagina



Sitios Complementarios

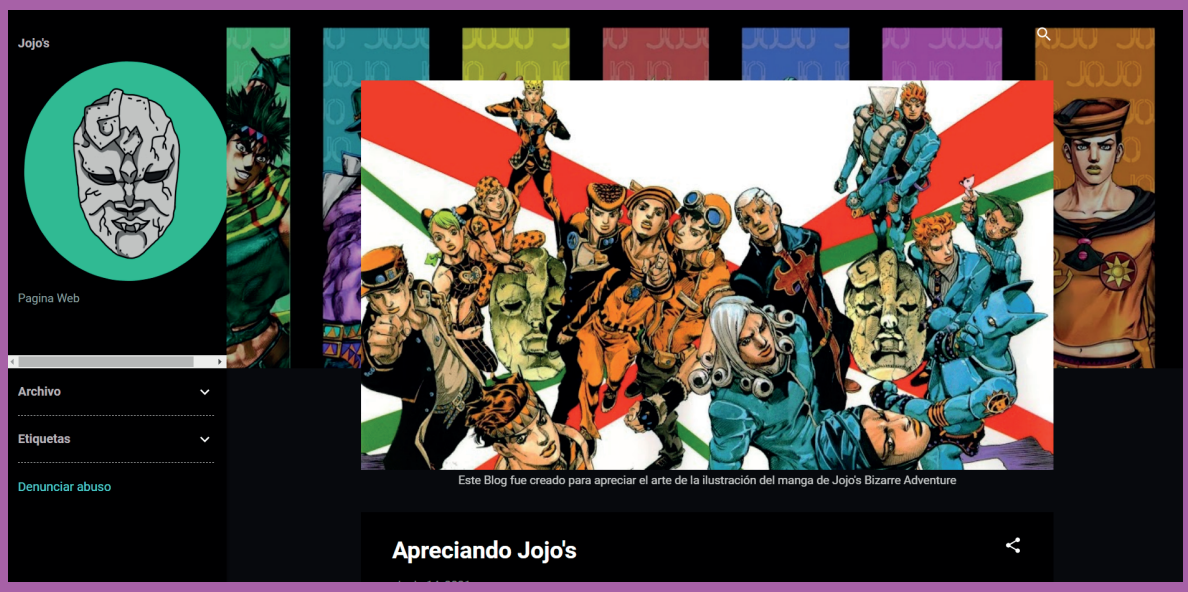
• Pagina de Facebook

En esta Página se pondrá semanalmente un recopilado de imágenes sobre personajes, ilustraciones creadas por Araki, Viñetas del mismo Manga y Fan-arts. creados por la comunidad. (con la respectiva acreditación al autor)



• Blog de curiosidades

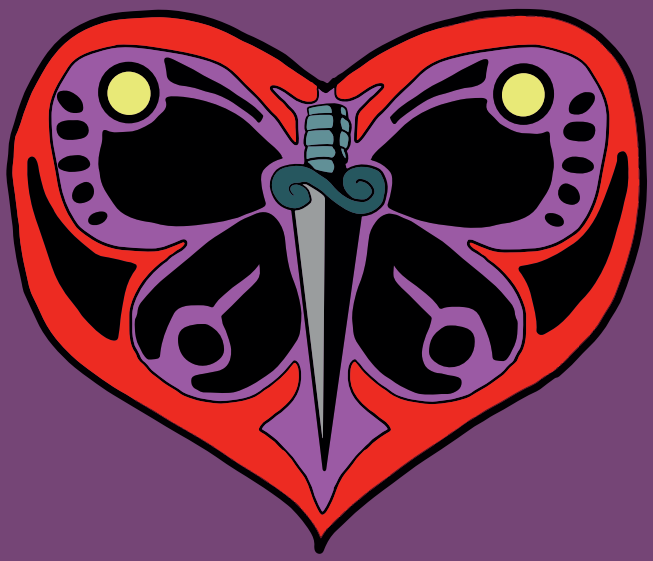
Al Blog se le pondrán datos sobre colaboraciones del Autor del manga, así como pláticas sobre el uso de los colores en ilustraciones suyas o ejemplos de escenas dinámicas en el manga.



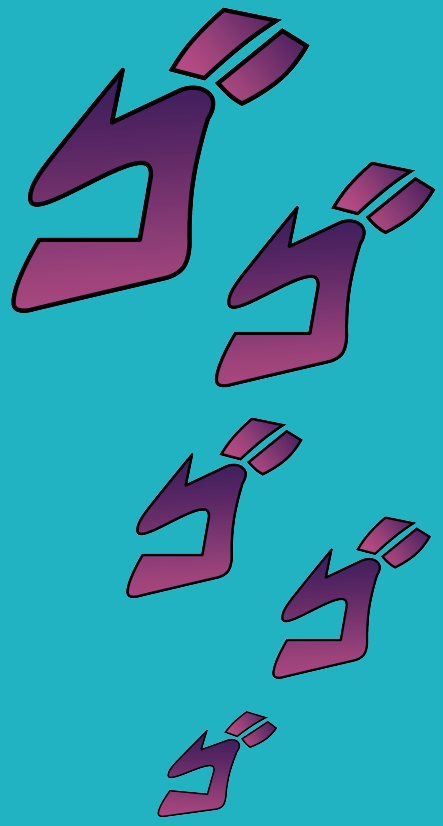


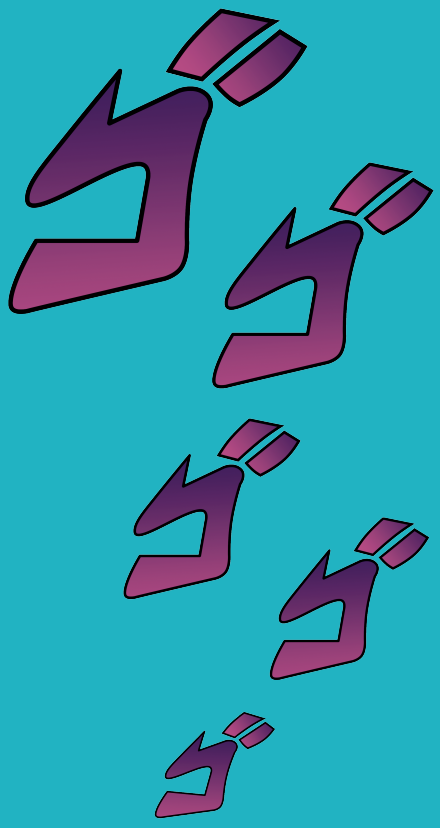


Fin de la parte 2

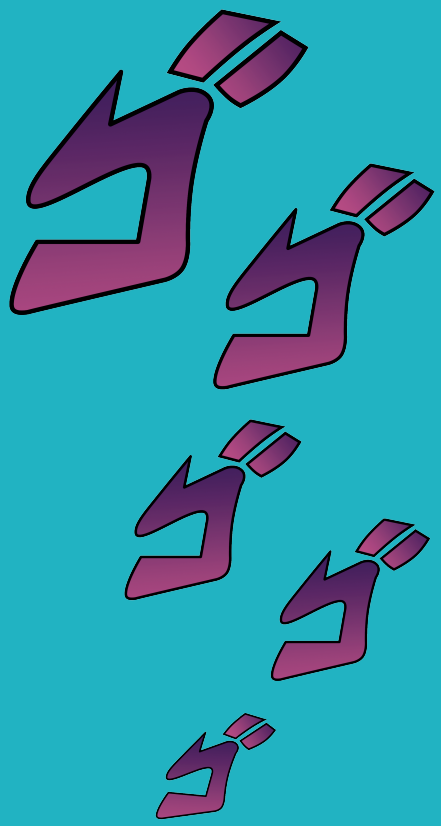


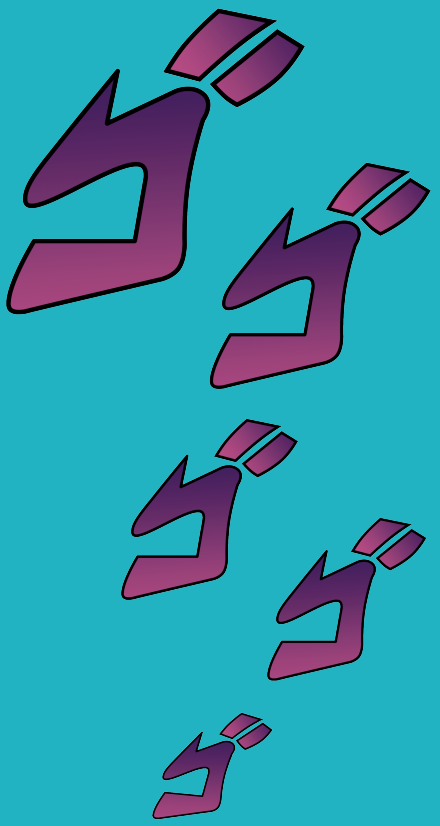






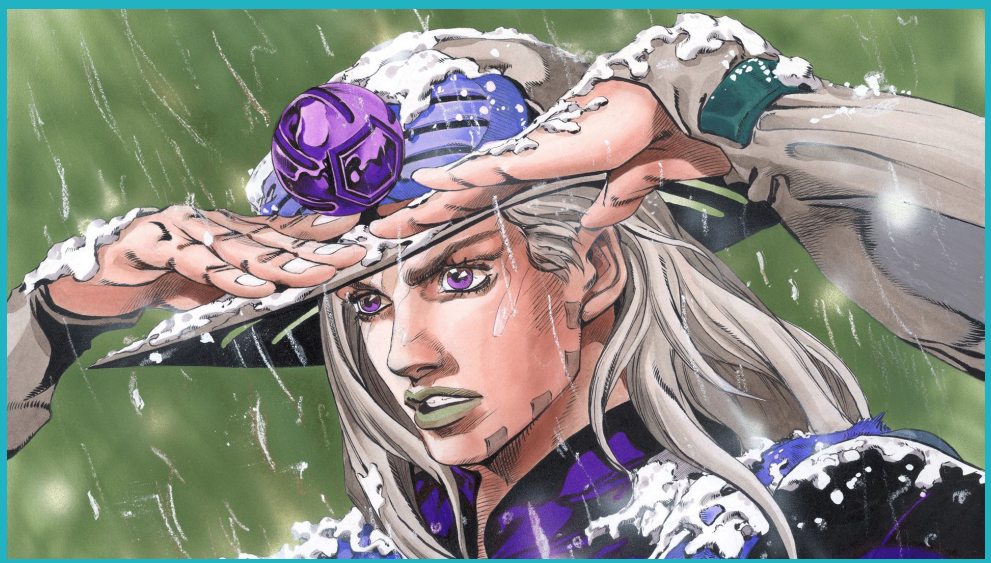
Inicio de la parte 3





¿Por qué Steel Ball Run es el capítulo que demuestra mejor a Jojo's Bizarre Adventure?

Este proyecto de investigación se divulgará la evolución del estilo de Dibujo de Hirohiko Araki.
Para este Trabajo de Investigación se hablará sobre el 7mo capítulo de la saga del manga Jojo's Bizarre Adventure la cual es Steel Ball Run, en donde se abarcará por qué esta saga es de las que más representa lo "Bizarro" en Jojo's Bizarre Adventure y dar a conocer la evolución del estilo que por 33 años Hirohiko Araki ha estado perfeccionando.
Para dar a conocer más a fondo la evolución visual de la historia del manga Jojo's Bizarre Adventure colocare una línea del tiempo en donde se vea de manera más fácil en que año inicio la historia el estilo de dibujo que tenía en ese entonces y como ha ido evolucionando hasta el día de hoy;
Obviamente dando más importancia al capítulo 7 de la saga "Steel Ball Run".
Igualmente se pondrán Ejemplos visuales de la saga como tal, colocare respectivamente ejemplos de esta saga con su respectiva información.
Además de Datos del estilo de dibujo, Como un punto fuerte agregare datos que pude obtener de entrevistas que se le hicieron al autor Hirohiko Araki en donde el comenta como es que decidió cambiar su estilo de dibujo a uno completamente diferente, además de agregar por qué y el cómo de una de las cosas más populares de su historia las "Jojo Poses" y que las hace tan atractivas visualmente.
Además de lo visual hablare de los personajes principales y su evolución en la serie, además del uso del "Spin" como parte de la evolución de los personajes a través de los capítulos.



Ejemplos del manga
JoJo's Bizarre Adventure*

Historia

Ambientada en los Estados Unidos en 1890, la historia sigue a Johnny Joestar, un ex-jockey parapléjico, y a Gyro Zeppeli, maestro en un arte místico llamado Spin, mientras compiten con un gran número de otros en la carrera Steel Ball Run: una carrera alocada a través de los Estados Unidos de América por un gran premio de 50 millones de dólares.

En donde encontraran Enemigos en cada esquina, por un tesoro oculto a lo largo de los Estados Unidos, El cuerpo de Jesucristo capaz de alterar el terreno y el cuerpo de las personas, gracias a esto nuestros protagonistas se enfrentaran al presidente de los Estados Unidos Funny Valentine y sus secuazes en la busqueda de ganar la carrera y encontrar el cadaver del Santo.

Para ver una sinopsis de cada parte de Steel Ball Run, sus personajes y stands lea la tesis completa que puede encontrar en la pagina web que complementa esta tesis.



Ilustraciones creadas por Hirohiko Araki *

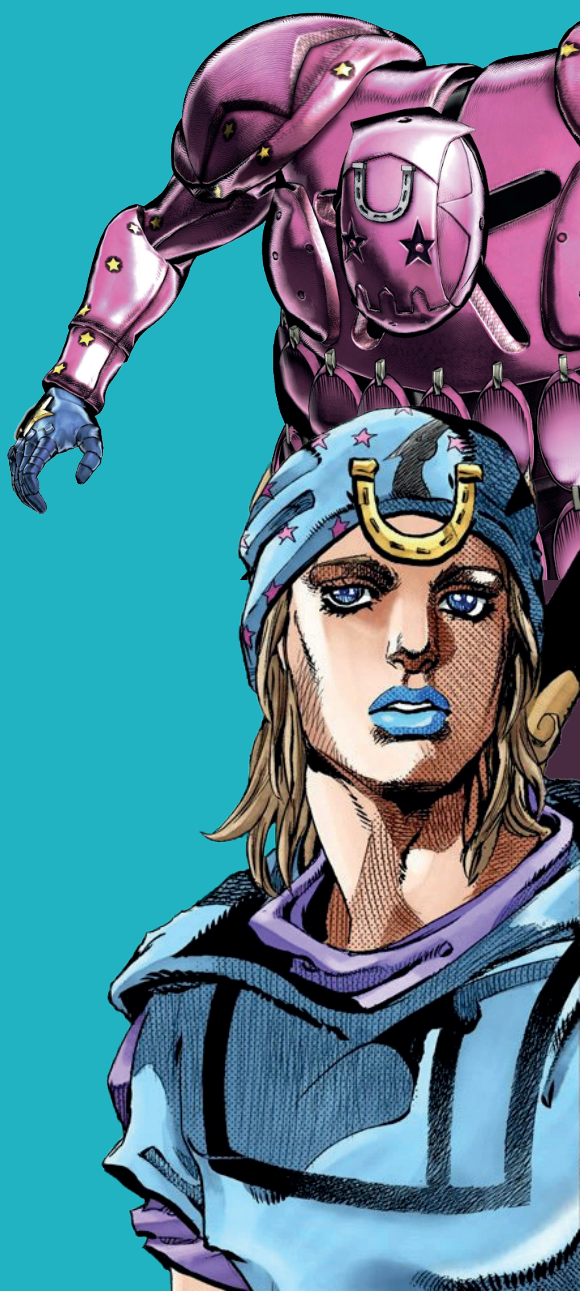
¿Qué es un Stand?

Los Stands se definen como personificaciones de la "energía vital" cuyas habilidades adquieren forma visual. Cuando se presenta por primera vez, el término se escribe como "Stand" (幽波紋スタンド Sutando), con furigana para cambiar la pronunciación de lo que literalmente significa "Onda Fantasmal" (幽波紋 Yūhamon) en kanji. Según Joseph Joestar, el nombre "Stand" proviene del hecho de que la gran mayoría de los Stands suelen manifestarse de pie junto al usuario: listos para actuar a su orden.

Los Stands se utilizan normalmente en la batalla Un Stand también puede representar la manifestación del "espíritu de lucha" innato de un individuo y encarna, hasta cierto punto, su psique. Sin embargo, las Stands también pueden derivar a través de la exploración de las posibilidades y la expresión de la mente, en cuyo caso, sólo se requiere una gran cantidad de fuerza mental. Más allá de esta definición, las Arenas se presentan en una gran variedad de formas y con diferentes comportamientos, si es que son sensibles. Siguen un conjunto de reglas poco precisas, sin un estándar definido por el que se puedan clasificar completamente. Como encarnación de la psique de alguien, las Arenas son tan variadas como lo pueden ser las mentes humanas.

Debido a su diversidad, los Stands no son iguales. Algunas pueden ser increíblemente poderosas debido a la extraordinaria valentía de su usuario, otras pueden ser muy situadas debido a una peculiaridad definitoria del carácter, o incluso perjudiciales para su usuario si no tienen el espíritu de lucha necesario.

Ilustraciones creadas por Hirohiko Araki *



¿Qué es el Spin?

El Spin (回転 Kaiten, literalmente "rotación") es un fenómeno sobrenatural ejercido por múltiples personajes clave en Steel Ball Run y JoJolion.
Es un estado de rotación perfecta o casi perfecta que produce una forma única de energía que puede ser aplicada para una multitud de usos. Es posible que el Giro sea una contrapartida del poder de Onda que aparece en la línea de tiempo original.
La Espina es un estado de rotación definido por su cercanía a la perfección, siendo esa perfección el Rectángulo Dorado (黄金長方形 Ōgon Chōhōkei), más específicamente la Espiral Dorada que se deriva del Rectángulo, una espiral matemáticamente interminable, y un rasgo que se dice es omnipresente en la naturaleza circundante y a fortiori en las obras de arte.
A diferencia de la rotación promedio, el Spin es persistente y produce más energía de rotación de la que se necesita para crear. Esa energía de rotación se transfiere a los objetos cercanos en forma de vibraciones y puede ser utilizada para una amplia gama de propósitos.
El Spin es una especialidad del Reino de Nápoles. Se utiliza intensamente allí, ya sea para la medicina o para la batalla. Todos los personajes capaces de realizar técnicas avanzadas de Spin son napolitanos o han sido enseñados por un napolitano.





Ejemplos del manga JoJo's Bizarre Adventure*

Debido a su milagrosa propiedad, el Spin ha sido utilizado como técnica por unos pocos elegidos, al menos desde la Edad Media, de la cual se han derivado varias habilidades especializadas.
Los usuarios del Spin típicamente tratan de girar los objetos para seguir lo mejor que pueden el Rectángulo Dorado, creando una rotación casi interminable que puede entonces crear una cantidad infinita de energía rotacional, antes de lanzar dichos objetos a un objetivo. Para ello, aplican una pequeña fuerza que hace que el objeto gire casi perfectamente, dándole un impulso de energía para iniciar la rotación, y luego dejar que la rotación se perpetúe. Un consejo que se da a los neófitos es visualizar la rotación perfecta y luego tratar de emularla.
El Spin es engañoso y relativamente fácil de aprender en lo básico, ya que el novato Johnny Joestar logra producir un Spin concluyente con un corcho en un día de aprendizaje sobre la existencia del poder; sin embargo, es extremadamente difícil de dominar. El Spin debe ser imbuido en un medio que siga girando y debe ser lanzado para que el objeto pueda transferir la energía a través del contacto. Por lo tanto, un usuario del Spin debe ser capaz de apuntar y lanzar objetos de forma experta para esperar un resultado. También hay que conocer muy bien el cuerpo humano para aprovechar al máximo los efectos del Spin en las personas. Por ejemplo, la familia Zeppeli está entrenada como cirujanos para usar el Spin en criminales en el corredor de la muerte, de lo contrario, el Spin sólo puede resultar en una simple mejora de la energía destructiva. Otros, como los miembros de la guardia real de Nápoles, sólo usan una aplicación altamente especializada del Spin en el cuerpo humano.



Ejemplos del manga JoJo's Bizarre Adventure*

¿Qué es el cadáver del santo?

Aparentemente restos humanos antiguos; las partes del cadáver se describen primero como pertenecientes a un Santo, milagrosamente auto-conservado, y dispuesto a impartir poderes milagrosos (Stand) (al estilo de ciertas reliquias religiosas). Aunque nunca fueron confirmadas como tales, están fuertemente implicadas en pertenecer a Jesús.





Ejemplos del manga JoJo's Bizarre Adventure*

Conclusión

Crear esta tesis fue una relacion amor y odio conmigo mismo, pues el crear este documento no solo me trajo una forma de expresar mi gusto por este estilo de dibujo poco apreciado en el arte, si no que tambien me puso en perspectiva muchas cosas que yo en su momento tome como innecesarias.

Desde buscar en miles de sitios web informacion veridica para poder argumentar mi tesis de manera correcta hasta ilustrar y ordenarla para que no se viera como una tesis mas del monton si no que cause un impacto a todo el que lo lea sea esta persona fan del manga Jojo's Bizarre Adventure o solo alguien que por mera casualidad le llamo la atencion.

Agradezco al profesor Octavio Vietnam Garcia Leon por intruirnos a lo largo de estos dos semestres donde nos intruyo a crear una tesis que deseemos hacer y no solo un documento mas del monton.



CONDE

Fuentes de Consulta

•https://jojowiki.com/JoJo_Wiki

•https://jojo.fandom.com/es/wiki/Wiki_Jojopedia

•https://es.wikipedia.org/wiki/Hirohiko_Araki

•https://blogs.herdereditorial.com-la-otra-h/2017/07/12/que-es-el-manga/

•http://misiontokyo.com/noticias/que-es-el-manga#:~:text=La%20definici%C3%B3n%20de%20Frederick%20L.&text=Acu%C3%B1ada%20por%20el%20artista%20japon%C3%A9s,%E2%80%9D%20(%E2%80%9Cdibujo%E2%80%9D).&text=Esta%20%C3%BAltima%20aclaraci%C3%B3n%20de%20Schodt,interpretase%20como%20%E2%80%9Cdibujos%20irresponsables%E2%80%9D

•https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/ique-es-el-manga

•https://www.imperioanime.com/comic-manga/manga-evolucion/

•http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5962/1/UNACH-EC-FCEHT-DS%C3%91-GRF-2019-000012.pdf

•https://letrablankaeditorial.es/9-elementos-esenciales-de-una-pagina-de-comic/



Fin de la parte 3



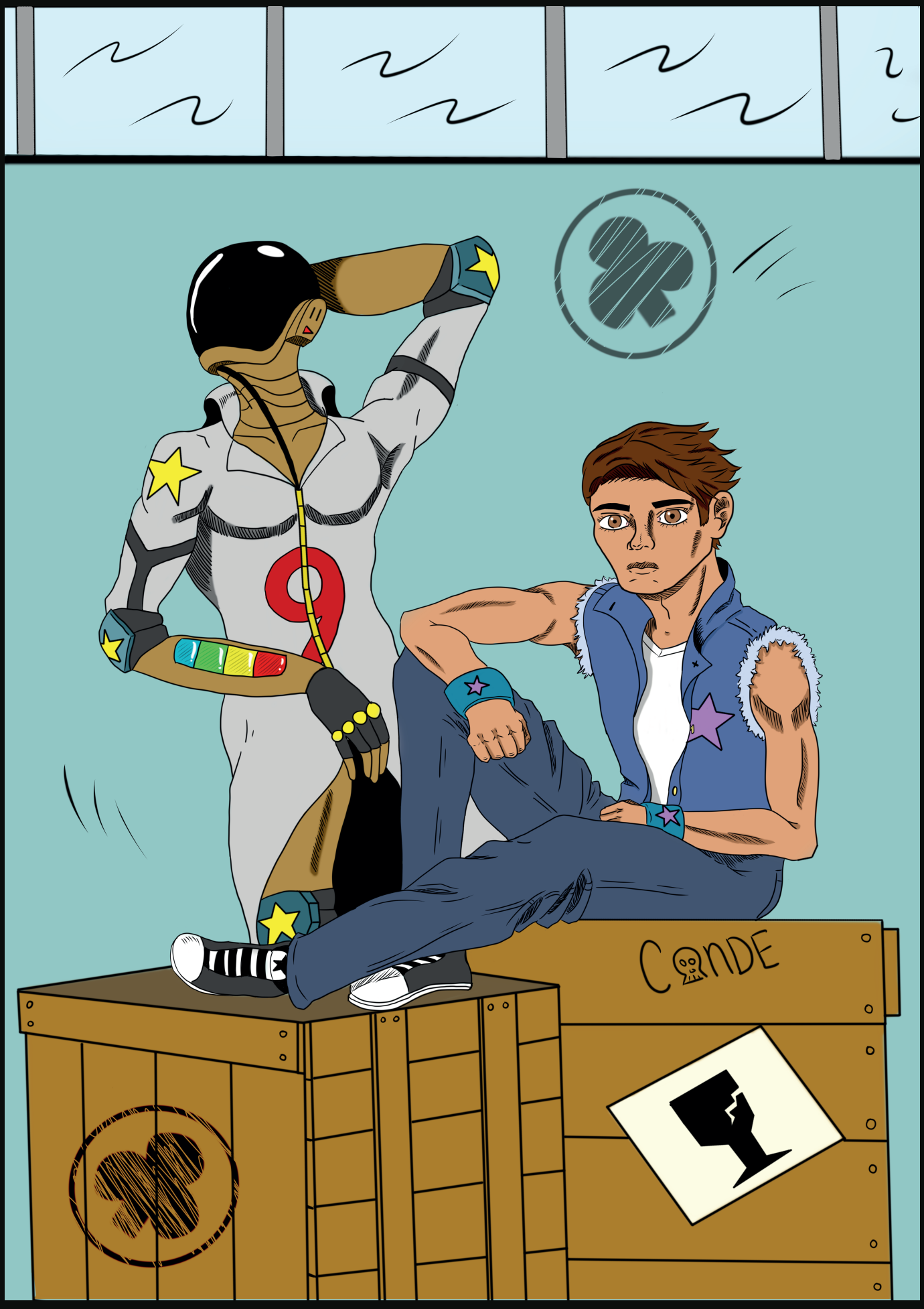





Ilustraciones y
Proyectos

Ilustraciones Digitales

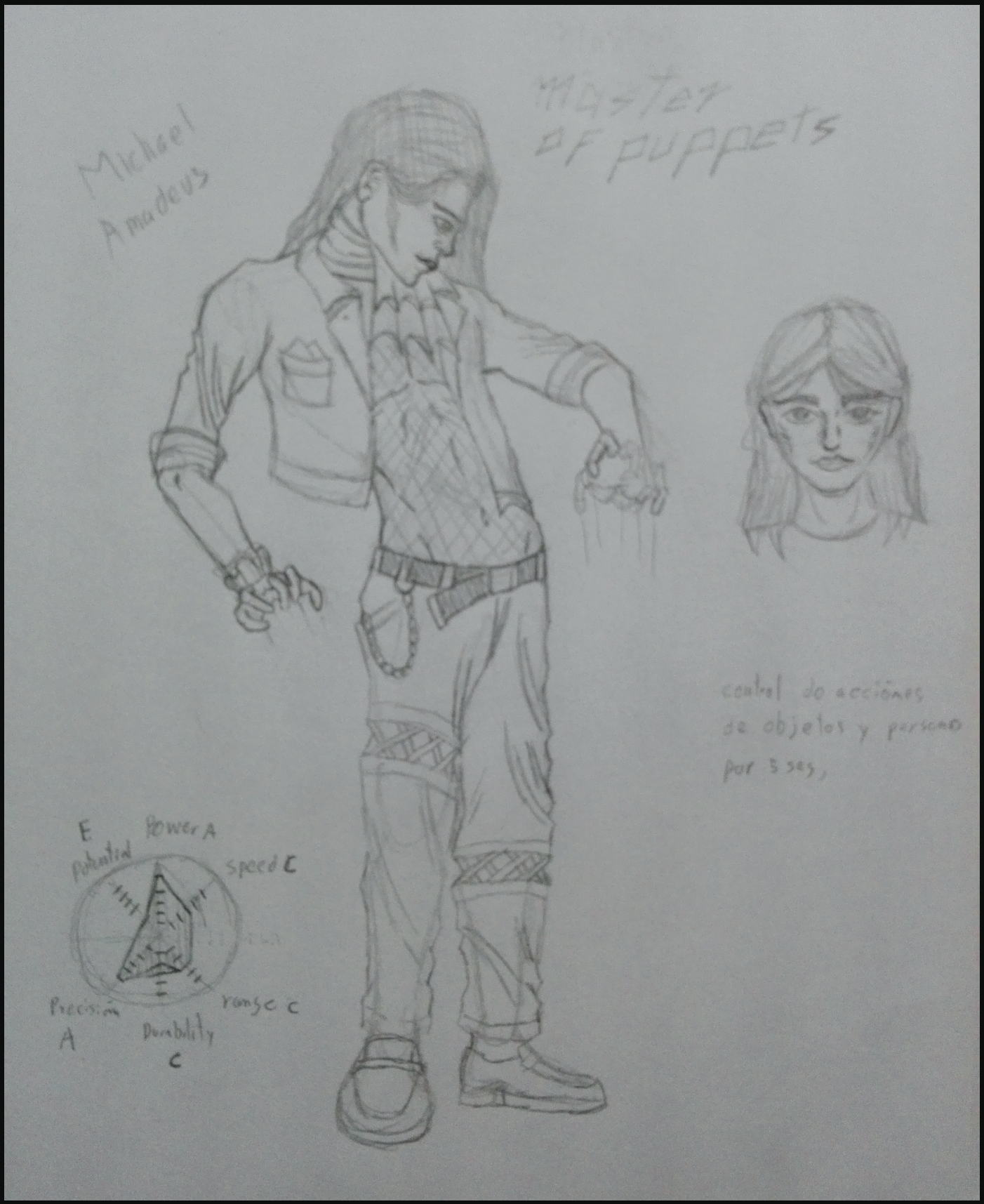



CONDE

Dibujo clasico




Panjabi
Dean
CONDE
Boom!!
Boom!!!
Boom!!!
Scream
&
Shout
Potencial
Poder
Precisión


Michael Amadeus
Master of puppets
control de acciones de objetos y personas por 3 segs,
E
Power A
Potential
speed C
range c
Durability C
Precision A

Proyectos





Fin



CONDE