

El Arte en “Jojo’s Bizarre Adventure”

Por

Carlos Conde Diaz

INSTITUCION

Universidad Gestalt de Diseño

CARRERA

Diseño Web y Arte Digital

AUTOR

Carlos Conde Díaz

ASCESOR DE ANTE PROYECTO

Octavio Vietnam García León

Índice

1. Introducción
 - 1.1. ¿Qué es el manga?
 - 1.2. ¿Qué es Jojo's Bizarre Adventure?
 - 1.3. ¿Quién es Hirohiko Araki?
 - 1.4. Sinopsis de cada parte / (Línea de tiempo)
 - 1.4.1. Phantom Blood
 - 1.4.2. Battle Tendency
 - 1.4.3. Stardust Crusaders
 - 1.4.4. Diamond is Unbreakable
 - 1.4.5. Vento Aureo
 - 1.4.6. Stone Ocean
 - 1.4.7. Stell Ball Run
 - 1.4.8. Jojolion
 - 1.5. ¿Por qué Steel Ball Run es el capítulo que demuestra mejor a Jojo's Bizarre Adventure?
 - 1.5.1. Historia
 - 1.5.2. Personajes principales
 - 1.5.3. Personajes Secundarios
 - 1.5.4. ¿Qué es el Spin?
 - 1.5.5. Stands
 - 1.5.6. ¿Qué es el cadáver del santo?
 - 1.6. Análisis FODA
 - 1.7. Alcances y límites
 - 1.8. Análisis de viabilidad
2. Metodología
 - 2.1. Objetivo General
 - 2.2. Objetivos Particulares
 - 2.3. Concepto en Metodología
 - 2.4. Análisis de implementación y análisis de recursos
 - 2.5. Como y el porqué de difundir Jojo's
 - 2.5.1. ¿Cómo se puede difundir la cultura del manga con Jojo's Bizarre Adventure?
 - 2.5.2. ¿Porque la gente le interesaría leer mi tema de investigación?
3. Marcos referenciales
 - 3.1. Marco teórico
 - 3.1.1. La definición de Frederick L. Schodt
 - 3.1.2. La teoría de Fusanosuke Natsume
 - 3.1.3. ¿Quién es M. Fusanosuke Natsume?
 - 3.1.4. Normalizando el término
 - 3.2. Definición teórica
 - 3.3. Marco histórico
 - 3.4. Marco conceptual "elementos"
 - 3.4.1. personajes
 - 3.4.2. Ilustraciones
 - 3.4.2.1. ¿Qué es un estilo de ilustración?
 - 3.4.2.2. Tipos de ilustración
 - 3.4.3. manga
 - 3.4.4. anime
 - 3.4.5. referencias

INTRODUCCION

1.1 ¿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 cuales llegan a autores propios una vez alcanzada su madurez artística.

La otra H. (12/07/2017). ¿Qué es el manga? 20/10/2020, de La otra H-oh! Sitio web:
<https://blogs.herdereditorial.com/la-otra-h/2017/07/12/que-es-el-manga/>

1.2 ¿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, suspense, 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.

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 temáticas de Destino, Suerte, Justicia y Redención, como se afirma por varios de los personajes centrales.

Anon. (15/08/2020). JoJo's Bizarre Adventure. 11/11/2020, de Fandom.com Sitio web: https://jojo.fandom.com/es/wiki/JoJo%27s_Bizarre_Adventure#Logo_occidental

1.3 ¿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.

Anon. (15/09/2019). Hirohiko Araki. 10/11/2020, de Wikipedia Sitio web: https://es.wikipedia.org/wiki/Hirohiko_Araki

1.4 Sinopsis de cada parte / (Línea de tiempo)

- **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 un arte místico 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.

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.

Anon. (2018). JoJo's Bizarre Adventure. 2020, de jojowiki.com Sitio web:

https://jojowiki.com/JoJo%27s_Bizarre_Adventure

EARLY
PART 1

LATE
PART 1

EARLY
PART 2

LATE
PART 2

EARLY
PART 3

LATE
PART 3

EARLY
PART 4



LATE
PART 4

EARLY
PART 5

LATE
PART 5

EARLY
PART 6

LATE
PART 6

EARLY
PART 7

LATE
PART 7

EARLY
PART 8



1.5 ¿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 agregar 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.

1.5.1. 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 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.

- (Primera Etapa):

Primera etapa: 15,000 metros; El río seco: Diego Brando; Pocoloco y Sandman; Cruzando el bosque; Long, Long Downhill; 2,000 metros a la izquierda; 1,000 metros a la izquierda:

El Steel Ball Run comienza. Steven y un invitado especial abordan un tren para seguir la primera etapa. A medida que los corredores comienzan a moverse, Steel explica que la carrera está dividida en nueve etapas separadas por ciudades de puntos de control.

Gyro rápidamente va por delante de los corredores y sorprendentemente vence a dos de los favoritos, Urmd Avdol y Diego, gracias al poder de sus Steel Balls. Mientras tanto, Pocoloco, a pesar de despertarse tarde, se las arregla para ponerse al día. Después de lograr cruzar un denso bosque a través de la suerte, Pocoloco desafía a los giroscopios mientras descienden por una cuerda. Contra toda precaución, Pocoloco acelera, confiado en su suerte y comenzando a ver su Stand ¡Hey Ya! Gyro intenta detenerlo, pero solo logra poner en peligro levemente a Sandman cuando el indio aparece repentinamente descendiendo por un acantilado.

Usando una técnica de ejecución única, Sandman se convierte en el favorito. Pero Gyro, Pocoloco, Johnny y Diego logran ponerse al día. La carrera ahora es una carrera loca en la que solo el poder del caballo cuenta. Utilizando su capa como vela para atrapar el viento de Santa Ana como viento trasero, Gyro se agarra inexorablemente y se apodera del primer lugar.

- Cómo comenzó la carrera:

Se explora el colorido pasado de Steven Steel. Se revela que la carrera de Steel Ball Run fue imaginada por primera vez por Lucy Steel, y luego una niña que sugirió la idea a Steven, que no podía jugar. Despertando de un estupor ebrio, Steven fue contactado por un grupo de patrocinadores que estaban interesados en el evento y propusieron financiarlo, volviendo a Steven rico. Agradecido por Lucy, y al darse cuenta de que se parecía a su primer amor, posteriormente se casó con ella.

- Descalificado de la victoria; Solicitud del Sheriff a Mountain Tim:

La primera etapa terminó, Gyro de repente recibe una penalización debido a haber puesto en peligro la vida de Sandman al principio de la carrera. Él es relegado al 21 ° lugar. Después de exigir una mezquina venganza al arruinar la fiesta de Steven, Gyro acepta que Johnny lo siga y le enseña la primera lección del Spin: lo que importa es el Steel Balls Spin.

Mientras tanto, Steven y su esposa Lucy son llevados a la escena de un crimen, aparentemente causados por codiciosos concursantes que asesinan a la competencia. El Sheriff local llama a Mountain Tim para ayudar. Una breve investigación lleva a Tim a sospechar que el asesino no es un hombre común e identifica sus herraduras.

Comienza la segunda etapa del Steel Ball Run, esta vez, los corredores tienen que cruzar 1.200 km de desierto. Gyro se desvía del camino esperado, en lugar de elegir pasar por alto la primera de las fuentes de agua indicadas. Johnny no tiene más remedio que seguirlo. El dúo es seguido por su compañero corredor, Mrs. Robinson.

- Cruzando el desierto de Arizona:

En el medio del Desierto de Arizona, Gyro y Johnny son acosados por la Sra. Robinson. De repente, Gyro y Johnny son atacados por chollas, cactus explosivos que pueden impulsar sus espinas a gran velocidad. Lentamente arrinconado por el ataque, Johnny es desmontado y Gyro confronta a Mrs. Robinson, derrotándolo rápidamente con las mismas chollas.

Después de encontrar el caballo de Mrs. Robinson, Tim ve que él no es el asesino ya que las herraduras no coinciden.

- El Desierto Nace Fuera de la Ley:

Se revela la historia de Marco, quien era un humilde servidor atrapado cuando su señor fue arrestado y debe ser ejecutado por falsas acusaciones de traición.

Por la noche, Johnny y Gyro acampan. Johnny logra reproducir la rotación con un corcho. Ellos se acercan a André Boom Boom, quien afirma que ha sido mordido por un lagarto venenoso y necesita ayuda. Cuando André aparentemente muere, Gyro patea su cuchillo. Pronto se les unirán el padre y hermano de André, Benjamín y L. A., y Gyro se dio cuenta de que su pierna estaba magnetizada por la Tumba del Boom. Después de una breve pelea, Gyro y Johnny huyen, pero son rociados con la sangre de André.

Benjamín se disfraza de Johnny Joestar, enfrentando a Mountain Tim que revela su Stand Oh! Lonesome Me. Benjamín planta exitosamente parte de su sangre en Tim y lo empuja a pensar que Johnny es el asesino.

- La Palma del Diablo:

Mountain Tim alcanza a Johnny y Gyro, y los tres se dan cuenta de que están afectados por el magnetismo. Tim presenta su poder que llama Stand, que adquirió al pisar Devil's Palm, un fenómeno conmovedor que otorga Stands a la gente. Benjamín Boom Boom usa su Stand para inmovilizarlos y matarlos. Pero Johnny luego despierta su propio Stand, Tusk, como estaban en la palma del diablo sin darse cuenta. Johnny mata a Benjamín e incapacita a L.A., quien revela que fueron contratados para matar a Gyro y quedó rápidamente en el desierto.

Ante la insistencia de Johnny, Gyro revela su pasado. Es ciudadano de Nápoles, que aprendió el Spin de su padre y ha trabajado como verdugo.

- La Misión de Gyro Zeppeli:

Gyro se opuso a la ejecución de Marco porque no estaba relacionado con el crimen, pero no podía hacer nada. Uno de los consejeros que conocía le propuso participar en la carrera de Steel Ball Run, ya que ganar podría darle a Nápoles suficiente gloria para que el Rey proclamara una amnistía general, de lo contrario, el dinero del premio fue suficiente para pagar la apelación de Marco. Gyro acepta.

Oyecomova llega a un pueblo de relevos donde se supone que los corredores deben registrarse. Se entera de que Gyro, Johnny y Mountain Tim llegaron antes que él y entraron a la habitación. Mountain Tim confronta a Oyecomova, pero está incapacitado por su poder explosivo de Stand Boku no Rhythmic who Kiitekure. Oyecomova revela entonces que él está detrás de la cabeza de Gyro.

- El terrorista de un país lejano:

Se discute el pasado de Oyecomova: él era un terrorista del país de Gyro y logró escapar a América. Al enterarse de que Gyro entraría en la carrera para representar a Nápoles, comenzó a perseguirlo. La pelea se convierte en una carrera hacia el Zombi Horse, un objeto sanador enviado para Gyro. Después de una larga persecución río arriba, un ataque combinado de Johnny y Gyro logra derribar a Oyecomova, y el dúo continúa la carrera.

- Interludio:

Se revelan las circunstancias exactas que llevaron a Gyro a querer apelar a la ejecución de Marco. Después de que un prisionero se rebela y Gyro fue forzado a contenerla, Marco tomó su bolsa e intentó arreglarlo, ante la ira del otro verdugo, pero Gyro se dio cuenta de que Marco no merecía su sentencia, lo que lo llevó a participar en la carrera de Steel Ball Run.

En el presente, Gyro y Johnny recuperan el Zombie Horse y curan la lesión en la pierna de Gyro.

- Tusk:

Un flashback presenta a José de Arimatea, un hombre que descendió de la cruz a Jesucristo. José de Arimatea dibujó un mapa que representa una tierra desconocida y varios puntos de interés.

Johnny y Gyro son atacados por Fritz von Stroheim, quien es eliminado. Johnny, horrorizado por la frecuencia de los ataques ya que el premio del dinero no puede justificar estos, de repente se da cuenta de que su brazo izquierdo contiene un brazo momificado.

Mientras tanto, Steven Steel discute con Fanny Valentine, presidente de los Estados Unidos. El mapa de José de Arimatea en su posesión, Valentine codicia la reliquia conocida como el Cuerpo Santo.

A punto de llegar a Monument Valley, el dúo es atacado nuevamente por Pork Pie Hat Kid, uno de los secuaces de Valentine. Captura a Gyro y aísla a Johnny al aire libre. Tusk parece ayudar a su usuario a escapar de los anzuelos una vez antes de desaparecer. Johnny se da cuenta del verdadero propósito de Steel Ball Run.

Johnny logra arrastrarse cerca de Pork Pie Hat y dispara sus uñas giratorias a través de algunas plumas, hiriendo al enemigo. Sin embargo, Pork Pie Hat engancha a Johnny a través de Gyro, incapacitando a ambos. Johnny se ve obligado a darle a Pork Pie Hat el brazo izquierdo, pero este último se da cuenta demasiado tarde de que Gyro hizo que las uñas del brazo también giraran, matándolo para siempre.

Johnny posteriormente desvía su atención en Cuerpo Santo y convence a Gyro para que lo ayude.

- Scary Monsters:

Durante el último tramo de la segunda etapa entre los mejores pilotos, Johnny descubre la ubicación de la siguiente parte de cadáver. Gyro se distrae con él, lo que lleva a Diego a tomar el primer lugar, Johnny el segundo lugar, Sandman el 3er lugar y Gyro el 4to. Gyro está enojado, pero la carrera pasa inmediatamente a la tercera etapa: 517 km a través de las Montañas Rocosas.

Mientras tanto, Lucy Steel descubre la trama de Valentine y ve el Corazón en su poder.

Gyro y Johnny se encuentran con Diego que está actuando de manera extraña desde una caída anterior. Cuando cae la noche, se refugian en un pueblo. Pero pronto, Diego se transforma en Velociraptor y ataca a Gyro y Johnny. Su visión cinética le da una ventaja contra los ataques basados en proyectiles de Gyro y Johnny, y solo pueden huir, solo para descubrir que toda la aldea también se ha transformado.

La historia de Diego se revela. Diego pasó su juventud trabajando en una granja con su madre, pero el mal trato que recibieron, especialmente el personal que le permitió a su madre morir de una infección, hizo que Diego se sintiera resentido con la humanidad y ambicioso. Su talento lo llevó a buscar la gloria en el Steel Ball Run.

Gyro se transforma en un dinosaurio y Diego les arrebata los Ojos. Johnny es el único humano que enfrenta al Dr. Ferdinand, quien explica que su Scary Monster controlaba cada dinosaurio hasta el momento. Inesperadamente, Johnny abandona su brazo izquierdo y se transforma parcialmente para lanzar uno de los ojos al giróscopo, que luego se cura y adquiere la nueva capacidad de exploración. Ambos logran incapacitar al Dr. Ferdinand, que es comido por pumas que transformó en aves rapaces. Sin embargo, Diego escapa con el Ojo Izquierdo y mantiene sus habilidades de dinosaurio.

- La Historia de Funny Valentine:

Un flashback revela algo del pasado de Funny Valentine. Después de sobrevivir a un viaje al desierto, Valentine se convirtió en un político y descubrió el mapa de José de Arimatea. Indicó el paradero de las nueve partes del cadáver: el torso, el corazón, el brazo izquierdo, el brazo derecho, la columna vertebral, ambos ojos, ambas orejas, ambas piernas y la cabeza. Al convertirse en presidente de los Estados Unidos, patrocinó la carrera de Steven Steel para apoderarse secretamente de cada parte del cadáver.

- Tercera Fase: La Ciudad Cañón:

Durante la carrera final, se presentan tres caminos, el último nadando a través de un lago, el camino más corto pero que agotará a los caballos. Gyro elige cruzarlo con Diego en su rastro.

Después de haber conocido a Gyro por un tiempo determinado, declara que Gyro carece de un impulso adecuado para la carrera y que perderá aquí. Gyro enojado reprende a Johnny, pero a pesar de sus mejores esfuerzos, Diego se mantiene al frente. Sin embargo, otro corredor, Hot Pants, ya ha cruzado la línea. Derrotado, Gyro admite que le falta el impulso para ganar.

- Un Mundo De Hombres:

A 650 km de Kansas City, Gyro y Johnny se encuentran con Hot Pants en un bosque. Brevemente pelean por una vaca supuestamente robada; Hot Pants revela su Cream Starter y Gyro logrando escanear la espalda de Hot Pants, viendo la columna vertebral del cadáver y el mundo "Turbo", y guiando a Gyro y Johnny para localizar la próxima parte del cadáver en Kansas City.

Johnny desactiva la situación y los tres finalmente tienen una tregua para salir del bosque del cual no pueden encontrar la salida. Finalmente se encuentran con el pistolero Ringo Roadagain junto a una casa abandonada que mata a su compañero corredor Gaucho en un duelo y afirma que solo su muerte los liberará. El trío se enfrenta a Ringo, quien revela su Stand Mandom, que rebobina el tiempo en seis segundos cuando se pone el reloj de pulsera, confundiéndolos desde su entrada en el bosque. Se produce un tiroteo en el cual

Johnny y Hot Pants aparentemente son asesinados, dejando solo a Gyro con vida. Ringo lleva a Johnny adentro y ahorra el italiano, pero Gyro se da cuenta de que la herida de Johnny no es fatal.

Se revela la historia de Ringo Roadagain: una vez fue el enfermo más joven de una familia empobrecida. Una noche, su madre y su hermana fueron asesinadas por un bandido y se salvó disparando al bandido. Ringo luego se convirtió en un pistolero buscando desafíos para "purificarse" a sí mismo. Finalmente, Funny Valentine lo contrató para recuperar la parte del Cadáver de Johnny.

Persiguiendo las últimas dudas dentro de él, Gyro vuelve a desafiar a Ringo y usa a Mandom para sacar provecho de él pasando por un primer bucle y luego lleva a Ringo a una astilla que cae del techo mientras empala al pistolero. Reconociendo su derrota y el crecimiento de Gyro, Ringo lo honra y es terminado por Gyro.

- La Tumba Verde:

Después de su duelo, Gyro cura a Johnny y Hot Pants. Johnny descubre que Ringo ha enviado un mensaje a Valentine y también que Hot Pants es una mujer, que elige mantenerlo en secreto. Cerca de Kansas City, el dúo se cruza con Pocoloco y Sandman. Intercambian información, lo que hace que Johnny se dé cuenta de que Diego ha encontrado la ubicación de la siguiente Parte del cadáver.

Mientras tanto, al ser testigo de la llegada de la paloma de Ringo al techo, Lucy se infiltra en un edificio gubernamental y se roba el mensaje que porta. Casi sorprendido por Valentine y su secuaz Blackmore, Lucy trata de esconderse, pero no tiene más remedio que llamar a Mountain Tim en busca de ayuda y ambos escapan de incógnito. Lucy luego va a recuperar la columna vertebral en un punto de referencia local conocido como la Tumba Verde.

Blackmore sigue la llamada a Tim, con su capacidad de controlar las gotas de lluvia que lo rodean: Catch the Rainbow. Luego descubre que Lucy probablemente fue la culpable, y se apresura hacia su ubicación mientras descubre la columna vertebral. Mientras Diego, Johnny y Gyro viajan hacia la Tumba Verde, Lucy es descubierta por Blackmore.

- Catch The Rainbow:

Blackmore toma la columna vertebral de Lucy. Distraído por una visión de Jesucristo, le disparó Lucy, quien escapa con la Parte del cadáver. Exaltado por los milagros a su alrededor, Blackmore sella sus heridas fatales con gotas de lluvia y persigue a Lucy.

Mientras tanto, Gyro y Johnny no pueden adelantarse a Diego. En la tempestad, luchan por encontrar el camino óptimo mientras que los sentidos mejorados de Diego lo ayudan. No obstante, el crecimiento de Gyro se expresa cuando se las arregla para alcanzar a Diego. Después de una breve pelea, Silver Bullet se lastima la pierna y saca a Diego de la carrera.

El dúo se encuentra con Lucy y Blackmore casi al mismo tiempo y se produce una pelea. Catch the Rainbow inmoviliza a Johnny y Gyro, pero este último logra lanzar una bola de acero sobre Blackmore al evaporar algunas gotas de lluvia. Blackmore muere por sus heridas, y la columna vertebral entra en el cuerpo de Johnny a medida que el clima se calma, y la siguiente ubicación de la parte cadáver se revela al dúo.

- Camino Silencioso:

Johnny y Gyro llegan a la línea de meta en Kansas City. El ganador de la 4^a etapa es Norisuke Higashikata, un piloto japonés.

Anteriormente, Johnny, Gyro y Lucy vieron la siguiente ubicación de las tres partes del Cadáver. Estas son las orejas, el brazo derecho y las piernas. Decidieron enviar a Lucy a robar el Corazón del Presidente, Gyro abandonando su Ojo Derecho para permitir esto.

En el presente, Diego se encuentra con el secuaz de Valentine. Después de que Diego revela que él sabe sobre el traidor dentro del séquito de Valentine, y cómo encontrarlo, Valentine coopera a regañadientes con Diego.

Cerca del Mississippi, Gyro y Johnny son atacados por una combinación de los dinosaurios de Diego y un poder extraño que produce efectos como cortar o quemar a quien tocó un objeto afectado. El dúo tiene que huir hacia el río. Johnny recuerda su juventud, sobre todo cómo se culpa a sí mismo por la muerte de su hermano Nicholas debido a un ratón extraviado, y cómo su padre nunca amó tanto a Johnny como a Nicholas. Teniendo en cuenta que el

universo lo está haciendo pagar por su presunto asesinato involuntario, Johnny pierde la esperanza ya que su Stand resulta ineficaz.

Un enojado Gyro le recuerda que Johnny no está cerca de dominar el Spin e introduce el Rectángulo Dorado, una proporción omnipresente que se usa para formar una rotación perfecta e infinita. Sin embargo, Gyro se niega a decir más. Sandman se revela como el enemigo e inexorablemente acorrala al dúo, incluso cortando las piernas de Gyro. Al borde de la desesperación, Johnny se da cuenta de que el Rectángulo Dorado está presente en el entorno y actualiza Tusk a ACT2. Incluso se produce un tiroteo, pero Johnny sorprende a Sandman con una bala hecha con el cinturón de Gyro y mata al indio.

De repente, Hot Pants aparece y lo deja inconsciente. Ella roba todas las partes del cadáver excepto una fracción de la columna vertebral.

- (Bonus) Capítulo de Stand Sin Título.

El capítulo de bonificación es una explicación de Stands y sus reglas. Se explican algunas de las propiedades de Stands, como sus posibles apariciones y las reglas a las que están sujetas.

Por último, Araki explica que los elementos y técnicas como la Máscara de piedra, la Ondulación o el Giro eran herramientas que emulaban el poder de los Stands.

- Sugar Mountain:

Al comienzo de la sexta etapa, Gyro se da cuenta de que 11 caballos se están acercando a ellos con una sincronización antinatural. También conocen a Sugar Mountain, una joven que vive dentro de un árbol gigante que somete al dúo a un juicio de honestidad. Gyro se las arregla para obtener los Oídos más varios bienes preciosos. Sin embargo, Sugar Mountain advierte a los corredores de caballos que tienen que gastar o cambiar bastante todo lo que tienen antes de que el sol se oculte para que no sean absorbidos por el árbol. Gyro y Johnny deciden dirigirse a la ciudad y adquirir el brazo derecho.

En la ciudad, el dúo tiene dificultades para gastar todo y los Once hombres se están acercando a ellos. Gyro decide apostar en un sombreado casino. Su juego es interrumpido por los 11 hombres que inician un tiroteo. Todos manejan el

mismo Stand que les permite transferirse entre los cuerpos de los demás. Gyro los saca de su difícil situación pagándoles a los gánsteres que estaban jugando para su protección, lo que les cuesta todo su dinero y bienes.

Cuando el sol se pone y Gyro se transforma repentinamente en ramas, Johnny se da cuenta de que tiene que deshacerse de las Piezas Cadáveres. A regañadientes le entrega las Piezas del cadáver al único miembro superviviente de los Once Hombres por una botella de vino.

- **Tubular Bells:**

Cerca del lago Michigan, Diego se reúne con Mike O., jefe del personal de seguridad de Valentine. Diego revela que el traidor probablemente sea una mujer, lo que provoca el interrogatorio de todas las mujeres relacionadas con la carrera de Steel Ball Run.

Lucy ve que la búsqueda se está acercando a ella, y toma la iniciativa acercándose a la Primera Dama Scarlet Valentine. Con somníferos dados por Hot Pants, Lucy se las arregla para acercarse a Valentine mientras él está dormido, pero el atraco sale mal cuando Scarlet descubre a Lucy.

Hot Pants viene al rescate, pero Lucy es descubierta por Mike O. y se produce una pelea entre los dos usuarios de Stand. Mike O. está infectado por Cream Starter y finalmente, su garganta explota. Lucy se ve obligada a disfrazarse de Scarlet mientras Hot Pants parte con las orejas y el corazón, dejando el brazo derecho que era demasiado grande para su escape.

- **Wrecking Ball:**

Se explora el pasado de Wekapipo: una vez miembro de la guardia real de Nápoles, Wekapipo rompió el matrimonio de su hermana con la premisa de que la golpearon a ciegas. Furioso, el marido lo forzó al exilio; Habiendo escuchado sobre la muerte de su hermana, Wekapipo ingresa al servicio de Valentine.

Johnny y Gyro intentan cruzar el estrecho helado, un lobo los sigue por razones desconocidas. En el medio del estrecho, son atacados por Wekapipo y Magent Magent, cuyos Wrecking Ball y 20th Century Boy pueden hacer que su víctima no perciba nada a su izquierda y haga que Magent sea invencible

arrodiándose respectivamente. Wekapipo aísla al dúo del Rectángulo Dorado y logra descubrir las Piernas del lobo.

Usando una de las balas de pistola de Magent, Gyro puede sacarlo de la pelea. Pero el Spin del dúo es inferior al de Wekapipo, dándole ventaja. Johnny eventualmente se queda sin uñas, y Gyro debe enfrentar a Wekapipo con una Bola de Acero y sin un Rectángulo Dorado. En el último momento, los copos de nieve aparecen ante Gyro y él es capaz de reproducir el Golden Spin, ganando el duelo. Gyro explica que su clínica ha estado cuidando a la hermana de Wekapipo, y solicita su ayuda para encontrar a Lucy.

La primera parte del capítulo describe la rutina diaria de Johnny y Gyro en el Steel Ball Run. Pasa a la última etapa de la sexta etapa, en la que Johnny y Gyro compiten contra Pocoloco. ¡Hey, Ya! lo guía fuera del camino de una grieta, pero Gyro y Johnny cooperan para cruzarlo directamente con una cuerda improvisada de acero hecha de una pelota, efectivamente superando la suerte de Pocoloco. Gyro termina en el primer lugar y Johnny en el segundo lugar. Mientras tanto, Magent Magent vuelve a la civilización.

- Civil War:

Un flashback detalla el descubrimiento del cuerpo de "Lucy Steel" del río Fox. Un angustiado Steven Steel está convencido de que la mujer que tiene delante no es Lucy.

145 km al oeste de Filadelfia, Gyro y Johnny son atraídos por Hot Pants a un basurero local dentro de un edificio. Gyro y Johnny son atacados simultáneamente por varios objetos que han dejado atrás durante toda su vida, que se fusionan con ellos y los cubren a ambos con una membrana. Hot Pants está completamente cubierto en la membrana y desaparece.

Un flashback expone el pasado de Hot Pants, ella es una monja que codicia el cadáver para absolver a sí misma de haber abandonado a su hermano a un oso.

Se advierte a Johnny que se purifique con agua para disolver la membrana y logra escapar. De repente, Johnny presencia a Jesús diciendo "no disparar si tiene dudas, entonces se le abrirá un nuevo camino". Johnny desconcertado se da cuenta de que sus piernas se contraen y regresa al basurero.

Axl RO, un agente de Valentine, usa su Stand Civil War para materializar objetos de culpa, incluidos los fantasmas de las personas. Johnny está a punto de ser abrumado por los fantasmas de su padre y hermano cuando Gyro le advierte de la ubicación de Axl RO gracias a una bola de acero, y Johnny se las arregla para matar fatalmente a Axl RO. Sin embargo, Axl RO resucita debido a la última propiedad de Civil War; su pecado de dejar que toda la ciudad y la guarnición perezca porque él falló en su reloj es transferido a Johnny. Desmembrado por las apariciones de soldados, Johnny se da cuenta de que tiene que pegarse un tiro y desbloquea a Tusk ACTO 3.

- Un sueño de Gettysburg:

Combinando la propiedad de penetración de sus uñas y el Spin, Tusk ACTO 3 crea un espacio dentro del agujero por el cual Johnny puede atravesar. Axl RO ha reconstituido el Cadáver Santo excepto la Cabeza y los ojos, pero gracias a ACTO 3, Johnny agarra el cadáver desde lejos y obliga a su enemigo a apuñalarlo en la garganta. Johnny es absuelto de sus pecados.

De repente, Axl RO recibe un disparo en el pecho, y Funny Valentine se revela. El presidente se apodera de casi todas las partes del cadáver y se va antes de que Johnny pueda atacar.

- Ahora, Ambos Lados:

Gyro y Johnny entran a Filadelfia. Al ver que Diego Brando está en el 1er lugar, deciden enfrentarlo y robarle el Ojo Izquierdo.

Steven Steel rumia en su entrenador. Comparando fotos recientes de Scarlet y Lucy, él descubre que de alguna manera ella se disfrazó de Scarlet Valentine. Sin embargo, Magent Magent aparece y le dispara a Steven porque ya no es útil para Valentine. Poco después, Wekapipo interviene para proteger a Steven y se produce una pelea con los dos en el techo del carro, cabalgando por la ciudad.

Un flashback detalla el pasado de Lucy Pendleton. Su padre era un granjero que se endeudó con la mafia. Steven engañó a la mafia, que quería a Lucy como prostituta, diciéndoles que tomó su virginidad y se casó con Lucy para engañarlos. Agradecido, Lucy se hizo leal a Steven.

En el Salón de la Independencia, Valentine hace un largo discurso de motivación a su "esposa", que ha dejado que el ojo derecho se deslice por el suelo y ha tratado de distraer al presidente. Despertado, Valentine trata de violar a la imitadora de su esposa, pero cuando Lucy se revela, Valentine se queda atónito y es apuñalado en la garganta. Agonizante, Valentine desaparece repentinamente cuando una silla cae sobre él y misteriosamente reaparece ilesos.

- Dirty Deeds Done Dirt Cheap:

Lucy intenta esconderse de Valentine en la habitación contigua y accidentalmente encuentra el Cadáver, que se fusiona con ella. Cuando Valentine irrumpie en la habitación, se da cuenta de que Lucy es la anfitriona de la Cabeza del Cuerpo Santo.

Mientras tanto, la lucha de Wekapipo y Magent continúa. Cuando Magent intenta soltarse a sí mismo, ambos son arrojados al Río Delaware. Magent está atado por cables imbuidos de Spin y se hunde en el fondo del río. Wekapipo, después de haber visto a un dinosaurio salir de la ropa de Magent, se da cuenta de que Diego pudo saber sobre la identidad de Lucy.

- Siete Días en la Semana:

Gyro le cuenta a Johnny un chiste, recitando los días de la semana mientras actúa cada vez más loco, el domingo, recupera la calma. Johnny nota los chistes y comenta que es realmente bueno.

- Chocolate Disco:

Cerca de la Sala de la Independencia, Johnny y Gyro divisan a Diego y Wekapipo. Mientras Gyro intenta colarse a Diego, Johnny ve que Gyro está rodeado tanto por Valentine como por su secuaz D-I-S-C-O. Johnny intenta advertir a Gyro, pero de repente, es disparado por un desconocido y apenas escapa en las alcantarillas con Tusk ACTO 3. Gyro nota la ausencia de Johnny e intenta ir a ayudarlo. D-I-S-C-O se enfrenta a Gyro y su poder Disco de chocolate, que le permite tele transportar cualquier objeto dentro de una cuadrícula en el suelo, poniendo a Gyro en desventaja.

D4C:

El Presidente Valentine y su Stand, D4C.

Usando diferentes capas de aire como lente, Gyro logra evadir el ataque de D-I-S-C-O y se deshace de él. Gyro no tiene idea de lo que sucedió, y los testigos señalan alternativamente a Diego, Wekapipo o Valentine como el culpable.

Un flashback detalla la vida de Jesucristo después de su crucifixión, resucitó bajo el cuidado de José de Arimatea, dibujó el mapa para José y luego viajó al este hasta que murió en América, sus reliquias se esparcieron por todo el continente.

Una serie de flashbacks revelan que el Stand de Valentine, Dirty Deeds Done Dirt Cheap o D4C, pueden hacer que universos paralelos coexisten en el mismo plano, explicando la confusión de todos en los últimos minutos. Diego y Wekapipo deciden cooperar justo cuando Valentine ataca a Diego desde arriba. Como D4C también puede hacer que las personas viajen a universos alternos si se colocan entre dos objetos, el Presidente arrastra a Diego a través de una bandera, y Diego se encuentra ahora en una calle de un universo paralelo, enfrentándose a sí mismo y a otro Wekapipo. Diego está inmovilizado y Valentine le roba el Ojo Izquierdo y ambos cuerpos de Diego comienzan a desintegrarse en las esponjas de Menge.

Antes de desintegrarse, Diego atrae a Wekapipo cerca de la bandera que todavía funciona como un portal entre universos, cuando arrastra a uno en el universo del otro. Cuando ambos se desintegran, Diego se escapa en el universo que alberga el Santo Cadáver. Teorizando que su universo es el único con la reliquia, de lo contrario, Valentine lo habría buscado en otros universos, Diego persigue con confianza a Valentine.

- Ticket To Ride:

En el Salón de la Independencia, una voz misteriosa se pone en contacto con Lucy, que está muy embarazada, y la obliga a escapar. Debido a una serie de coincidencias, todos sus guardias están incapacitados o asesinados, lo que permite a Lucy escapar con un Steven herido.

Mientras tanto, Gyro le pide a Johnny que abandone la persecución de Cuerpo Santo, teniendo en cuenta que han perdido. Sin embargo, Johnny se pone de pie brevemente, mostrando la evolución de sus piernas, y reafirma su voluntad de hacerse con el cadáver. Gyro acepta ayudarlo y le revela el último nivel del Spin, que solo puede ser utilizado por los jinetes más hábiles, aprovechando un poder que puede vencer a Valentine. Incapaces de localizar las partes del cadáver, deciden perseguir el rastro de Lucy.

Lucy fue guiada hasta el río por la voz que escucha, pero la voz era de Valentine, que los atraía a su barco.

- D4C (Parte 2):

Lucy se ve obligada a embarcarse con su esposo. Ella y Valentine deben ir a la última marca "X" en el mapa de José de Arimatea. Sin embargo, se las arregla para rasgar una parte de su ropa y termina en el muelle. Diego y Hot Pants coinciden por casualidad y acuerdan cooperar. Luego encuentran la tela de Lucy y siguen su rastro, ellos mismos seguidos por Johnny y Gyro. Diego y Hot Pants llegan a un patio de trenes en el que un tren que parte protege a Lucy, Steven y Valentine.

Diego y Hot Pants persiguen y aunque Valentine arroja versiones alternativas de los dos para frenarlos, Diego usa el poder de D4C para su ventaja y golpea a ambos entre una puerta y una pared, enviándolos de regreso. Una dura pelea se produce cuando Diego y Hot Pants intentan matar a Valentine varias veces antes de poder viajar a un universo alternativo y cambiarse a sí mismo, culminando con que ambos sean arrojados del tren. Valentine sobrevivió por poco mientras Diego es cortado por la mitad por las ruedas del tren.

Mientras tanto, Gyro y Johnny observan que las extrañas distorsiones espaciales siguen sucediendo a su alrededor. En el tren, Hot Pants contempla una metamorfosis de Lucy Steel, que se está convirtiendo en el Cadáver. Las mismas distorsiones espaciales hacen que Hot Pants se fusionen con objetos diversos que convergen hacia su corazón y la matan. Valentine concluye que todo se ve atraído hacia Lucy y luego declara al Cadáver como su aliado, que manifiesta una nueva habilidad.

- D4C - LOVE TRAIN -:

Valentine descubre la verdadera naturaleza de este poder: hay un espacio en el espacio en el que solo Valentine puede entrar y manipular.

Gyro y Johnny alcanzan la locomotora, pero Valentine tiene medio encarcelado al conductor dentro de un espejo, por lo que es imposible detener el tren.

Se produce un tiroteo entre Johnny y Valentine. Sin embargo, Valentine es invencible ya que el "daño" en sí mismo está siendo redirigido a lugares aleatorios en el mundo. Gyro lanza una bola de acero, aparentemente sin efecto. El dúo solo puede detener la carreta de San Valentín y retirarse temporalmente.

Es entonces cuando Gyro expone un poco de cabello unido a la Bola que ha lanzado. Si aprovechan la energía de rotación de sus caballos cuando corren según la escala dorada, Gyro y Johnny llegarán a Valentine. Ambos cargan el carro. El presidente se esconde en la brecha entre el espacio y persigue a Johnny, que trata de reproducir la escala dorada. En el momento crucial, su cabeza se estrella en las ramas cercanas.

Johnny cae y es retenido por D4C, lo que obliga a Gyro a desperdiciar una bola de acero para distraer a Valentine. Afortunadamente, Steven Steel transporta a Lucy fuera del carro y la confía a Gyro. Valentine se ve obligada a perseguir a Lucy y Gyro, que se dirige hacia el Océano Atlántico. Mientras tanto, Johnny logra transferir la herida con sus agujeros de Spin lejos de su corazón. Él toma y ve la oreja de Valentine pegada en la Bola de Acero, y se da cuenta de que Valentine no se dio cuenta de su herida.

Cerca del Océano Atlántico, una ráfaga de viento hace que Valentine se dé cuenta de que le falta la oreja, y mientras Gyro se precipita hacia él, el Presidente finalmente comprende el peligro del Spin. Él cambia su estrategia y decide apuntar a su caballo.

- Ball Breaker:

Valentine desaparece en el fondo del océano, mientras que Gyro aprovecha el Super Spin con Valkyrie. A pesar de varios sueños, Gyro logra encontrar el objetivo real, obligado a estar al lado de D4C. Es golpeado por la bola de acero imbuida con el Super Spin. La bola golpea la pared dimensional, y el nuevo soporte Ball Breaker de Gyro pasa a través de la pared con la energía de giro.

Ball Breaker induce la senescencia en las células de Valentine, mientras que Gyro recibe un disparo en el estómago. Inesperadamente, Valentine sobrevive.

Sin opciones, Gyro le pasa a Johnny un discurso misterioso, su lección n ° 5: "La ruta más corta fue un desvío. Fue un desvío que fue nuestro camino más corto".

- Tusk ACTO 4.

Valentine luego explica que una parte infinitesimal de la bola de acero de Gyro fue raspada por la pared dimensional, y la tirada se volvió imperfecta, salvándolo. Gyro muere; Valentine vacía las balas en su revólver sobre su cadáver y luego ataca a Johnny. Este último desperdicia casi todas sus uñas y Valentine corta la garganta de Slow Dancer, descolgando a su jinete. Valentine se acerca a Johnny, pero de repente entiende la indirecta de Gyro. Utilizando la bola de acero en la pierna de Slow Dancer, Johnny se hace patear en el aire en un movimiento de pierna de escala de oro y está imbuido con el Super Spin. Tusk ACTO 4 aparece.

Tusk ACTO 4 se abre camino en la brecha dimensional y luego golpea D4C con fuerza suficiente para formar un cráter en el suelo en el cual Valentine escapa. El Presidente pronto descubre que el Super Spin lo está siguiendo, sin importar a qué dimensión huya y se desespera.

Un flashback detalla la reunión de un joven Funny con su futuro suegro, el Capitán Valentine. El soldado narra la historia del padre de Funny y elogió el patriotismo del padre, una lección que Funny grabó. Valentine se recomponen a sí mismo.

En el mundo de base, Johnny le han vuelto a crecer las cinco uñas. Valentine reaparece, pero admite su pérdida y le propone a Johnny que traiga a Gyro Zeppeli.

- Rompe Mi Corazón, Romperé El Tuyo:

El Santo Cadáver comienza a extraerse de Lucy. Mientras tanto, Valentine comienza su parlamento, exponiendo cómo Gyro Zeppeli estará allí con Johnny, que está motivado por su patriotismo y quiere asegurar el Cadáver de personas indignas, contrarrestando cada uno de los argumentos de Johnny. Al final, el jinete está casi convencido.

Sin embargo, Johnny arroja la pistola que Valentine vació antes, desafiándolo a que la tome como prueba. Los planes de Valentine están frustrados. Se produce un tiroteo final entre el jinete y el presidente, que Johnny gana. Johnny presencia una aparición final del fantasma de Gyro y dice su despedida. Luego le pone una última bala de uña en la cabeza de Valentine, matándolo. El cuerpo de Valentine es arrastrado por el Spin, y todo rastro de él desaparece.

- High Voltage:

Dio Alternativo atacando a Jhonny.

Después de sanar a todos, Johnny se da cuenta de que el cadáver ha sido robado por un último enemigo desconocido, identificado como al menos un concursante de Steel Ball Run. Johnny persigue a su enemigo final.

Johnny alcanza al misterioso culpable, y se enfrenta a Diego Brando, vivo y coleando, ahora empuñando un Stand que detiene el tiempo llamado THE WORLD. Valentine ha convencido a una versión alternativa para cumplir su objetivo en su lugar.

Después de un breve intercambio de golpes, ambos se dan cuenta de lo que el otro es capaz de hacer, y apuntan a diseñar un plan que contrarreste el poder del otro. Cuando comienza la etapa final, Johnny se encuentra con su padre George y se reconcilian silenciosamente.

Otro disparo de las uñas Super Spin arroja a Diego, quien ve que la parada de tiempo no afecta por completo a Tusk. La ventaja cambia entre Diego y Johnny hasta que Johnny se une al resto de los corredores en el puente de Brooklyn para un último ataque. Johnny dispara su clavo Super Spin mientras Diego detiene el tiempo

- El mundo de las barras y estrellas:

En el tiempo detenido, Diego se posiciona a sí mismo y a THE WORLD para atacar. Aunque la pierna de THE WORLD es golpeada por la rotación, THE WORLD la corta y se la tira a Johnny, quien está imbuido con el Spin. Incapacitado, Johnny es impotente cuando Diego gana el Steel Ball Run y se dirige a la caja fuerte en la que se colocará el Cuerpo Santo.

Estrellas y rayas -final:

Jhonny partiendo a Europa a sepultar a Gyro.

En el refugio Diego se encuentra con Lucy, quien mata a Diego fundiendo su cabeza con la cabeza del original.

Al mismo tiempo, Steven rescata a Johnny llevándolo a su caballo, para que Johnny pueda pegarse un tiro.

Después de una breve narración de los efectos secundarios de la carrera, Johnny se embarca en un bote para devolver el cadáver de Gyro a su familia, en la que conoce a su futura esposa, Rina Higashikata. La última vez que vemos a Johnny es dar una última oración y sonríe mientras va a Europa a enterrar a su amigo.

ANON. (2019). Historia de SBR. 25/11/2020, de Jojo wiki Sitio web:

https://jojowiki.com/JoJo_Wiki

1.5.2. Personajes principales

- **Johnny Joestar**

Es el protagonista de la séptima parte de la serie de Jojo's Bizarre Adventure, Steel Ball Run, y la séptima Jojo de la serie. También aparece como personaje póstumo en JoJolion.

Un antiguo prodigo de las carreras de caballos convertido en parapléjico, Johnny se une a la carrera SBR para descubrir el secreto de las Bolas de Acero de Gyro Zeppeli, ya que son lo único capaz de curar sus piernas. En el transcurso de la carrera, Johnny se convierte en usuario de giros y en usuario de soporte cuando adquiere Tusk.



- **Gyro Zeppeli**

Es el deuteragonista que aparece en la séptima parte de la serie de Jojo's Bizarre Adventure, Steel Ball Run.

Gyro es un maestro del Spin y un verdugo del Reino de Nápoles. Se une a la Carrera de la Bola de Acero para ganar la amnistía para un niño al que se le asigna la ejecución. Las armas características de Gyro son sus Bolas de Acero especiales que producen y manipulan el Spin, cuya maestría le permite más tarde acceder al Ballbraker de pie que induce a la senescencia.



- **Funny Valentine**

es el principal antagonista de la séptima parte de la serie de Jojo's Bizarre Adventure, Steel Ball Run, así como el sexto antagonista principal de la serie en general.

Funny Valentine es el 23º Presidente de los Estados Unidos y el verdadero cerebro de la carrera Steel Ball Run. Observa la competición desde detrás de las cortinas y espera reunir el cadáver del santo como un medio para fomentar las ambiciones de los Estados Unidos.

Funny Valentine es una usuaria de stand, con el poderoso "Dirty Deeds Done Dirt Cheap" y su habilidad para viajar a través de universos paralelos. Más tarde desbloquea la habilidad D4C Love Train.



1.5.3. Personajes Secundarios

- **Lucy Steel**

es un aliado importante que aparece en la 7^a parte de la Bizarra Aventura de Jojo, Steel Ball Run. También aparece brevemente en la octava parte, JoJolion.

Lucy es la esposa del promotor de la carrera Steel Ball Run, Steven Steel. Eventualmente descubre el plan de Funny Valentine para la carrera y, temiendo por la seguridad de su esposo, decide cooperar con el Grupo Joestar.

Más tarde, después de haber sido expuesta al cadáver, se convierte en una usuaria temporal de Stand, habiendo concedido Ticket to Ride.



- **Steven Steel**

Steel es el promotor de la carrera Steel Ball Run y esposo de Lucy Steel. Un hombre maduro con una vida colorida, la Carrera de Bolas de Acero que promueve se ve envuelta con él en divertidos planes de San Valentín.



- **Hot Pants**

Hot Pants compite en la carrera Steel Ball Run mientras se hace pasar por un hombre, pero se revela como un agente de Nápoles y el Vaticano y su principal objetivo es reunir las partes del Santo Cadáver. Actúa como un aliado lejano, pero rival de Gyro, Johnny, Lucy y Diego. Hot Pants es una usuaria de Stand y maneja Cream Starter.



- **Mountain Tim**

Trabajando como vaquero y cazador de recompensas, Mountain Tim es anunciado como un competidor líder en la Carrera de Bolas de Acero. Durante las primeras etapas de la carrera, Tim se convierte en uno de los aliados de Johnny y Gyro. También es un usuario de Stand y es capaz de moverse a través de su lazo con su habilidad, Oh! Lonesome Me.



- **Diego Brando**

Es un genial jinete británico aclamado como uno de los mejores contendientes en la Carrera de la Bola de Acero, pero pronto se centra en el cadáver del santo. Diego se convierte en un poderoso rival intermitente tanto para Gyro como para Johnny. Aunque trabaja con diferentes facciones durante el curso de la carrera, Diego sólo es leal a sí mismo.

En algún momento de la narración, Diego adquiere una variación del Stand, Scary Monsters, del Dr. Ferdinand.



- **Pocoloco**

Él se une a la carrera Steel Ball Run inspirado en la noticia que le dio un adivino de su pico de suerte. A través de la pura suerte, se convierte en

uno de los más feroces competidores de la carrera. Pocoloco es un usuario del stand, cuyo Hey Ya! existe para animarlo.



- **Sandman**

Sandman viene de una tribu nativa americana en el desierto de Arizona. A pesar del ostracismo, espera que al ganar la Carrera de la Bola de Acero gane el dinero para comprar de nuevo la tierra de sus antepasados y se convierta en uno de los competidores más feroces de la carrera gracias a su técnica de carrera. Finalmente se pone del lado de Funny Valentine y lucha contra Johnny Joestar y Gyro Zeppeli cerca del Mississippi para tomar sus partes del cadáver de Santo.

Sandman es el usuario de In a Silent Way



- **Oyecomova**

Oyecomova es una terrorista del Reino de Nápoles que participa en la Carrera de la Bola de Acero. Habiendo oído hablar de la participación de

Gyro Zeppeli, busca vengarse de él y ataca a Gyro junto con Mountain Tim y Johnny Joestar en las Montañas Rocosas.

Oyecomova es una usuaria de la tribuna que maneja el Stand, Boku no Rhythm wo Kiitekure para crear bombas.



- **Pork Pie Hat Kid**

Pork Pie Hat Kid es uno de los secuaces de Funny Valentine y ataca a Johnny Joestar y Gyro Zeppeli en el desierto para tomar sus partes de santo cadáver. También resulta ser un usuario de stand con un cable de doble gancho.



- **Dr. Ferdinand**

es un antagonista menor que aparece en la séptima parte de la Bizarra Aventura de Jojo, Steel Ball Run, introducida en el arco de la historia de "Scary Monsters". Un geólogo de profesión y también trabajando como uno de los secuaces del Presidente Funny Valentine, el Dr. Ferdinand embosca a Johnny Joestar y Gyro Zeppeli junto a un Diego Brando transformado en las Montañas Rocosas para quitarles los ojos del

cadáver del Santo. Él es un usuario de Stand y controla hordas de dinosaurios a través de Scary Monsters.



- **Ringo Roadagain**

Es un pistolero al servicio de Funny Valentine que atrapa a Gyro, Johnny y Hot Pants al comienzo de la 4^a Etapa, cerca de Kansas City, para apoderarse de las partes del cadáver del Santo. Él es un usuario de Stand y utiliza su Mandom de tiempo durante las peleas de armas para obtener la ventaja.



- **Blackmore**

Es uno de los secuaces de Funny Valentine. Cuando se descubre la intrusión de Lucy Steel mientras investiga los esquemas de Valentine, Blackmore se encarga de rastrear y eliminar a quien haya intentado espiar al Presidente.

Blackmore es un usuario de Stand, que lleva su máscara-Stand Catch the Rainbow para caminar literalmente sobre las gotas de lluvia que caen.



- **Eleven Men**

Como secuaces de Funny Valentine, rastrean a Johnny Joestar y Gyro Zeppeli durante la quinta etapa de la Carrera de la Bola de Acero para tomar sus partes del cadáver del santo. Todos ellos son usuarios de la tribuna que comparten la misma tribuna, ¡Tatoo You!



- **Mike O.**

Es el guardaespaldas personal del presidente Funny Valentine. Cuando Lucy Steel y Hot Pants se infiltran en la residencia del Presidente en Chicago, él lucha contra Hot Pants para proteger a Valentine. Mike O. es un usuario de Stand y crea mortales globos de metal a través de sus Tubular Bells.



- **Wekapipo**

Wekapipo es un napolitano exiliado y un practicante del Spin. Después de servir como guardia real del Reino de Nápoles, entró al servicio de Funny Valentine y luchó contra Johnny Joestar y Gyro Zeppeli. Más tarde se convierte en un aliado.



- **Magent Magent**

Es uno de los secuaces de Funny Valentine. Asociado con Wekapipo, ataca a Johnny Joestar y Gyro Zeppeli durante la 6^a etapa por la posesión de las piernas del cadáver del santo. Magent es un usuario de la tribuna que empuña el invulnerable 20th Century Boy.



- **Axl RO**

Un agente del Presidente Valentine, Axl RO ataca a Hot Pants, Gyro y Johnny con su Stand en Gettysburg, Pensilvania, convocando representaciones corpóreas de figuras de su pasado para robar las partes del cadáver del Santo. Es un usuario de Stand, alimentando su Civil War con la culpa.



- **D-I-S-C-O**

Es el último de los asesinos enviados por Valentine. Se enfrenta a Gyro, separándolo de un Johnny herido, cerca de Independence Hall, Filadelfia. Él es un usuario de Stand tipo guante Chocolate Disco.



- **Alternate Diego Brando**

Esta versión de Diego es descubierta por Funny Valentine después de la muerte del Diego original en el "mundo base". Es un corredor de una carrera de bolas de acero similar que ocurre en un mundo paralelo. A petición del presidente y codiciando el cadáver del santo, se enfrenta a Johnny Joestar en la etapa final de la carrera Steel Ball Run.

Diego también es un usuario de stand como su contraparte original, pero en lugar de Scary Monsters, utiliza el poderoso stand THE WORLD.



- **Benjamin Boomboom**

Es el patriarca de la familia Boomboom y padre de L.A. y Andre. Benjamin Boomboom es uno de los corredores de la Carrera de la Bola de Acero y ataca a Johnny Joestar y Gyro Zeppeli para eliminar a los competidores.

Benjamin es un usuario de Stand que usa Tomb of the Boom 1 para asesinar a los competidores.



- **Andre Boomboom**

Andre es uno de los competidores de la carrera Steel Ball Run. Junto con el resto de la familia Boomboom, trata de eliminar a otros jockeys para adelantarse en la carrera y ataca a Gyro Zeppeli y Johnny Joestar.

André es un usuario de stand que maneja Tomb of the Boom 2.



- **L.A. Boomboom**

L.A. es el miembro más joven de la familia Boomboom junto con su padre Benjamin y su hermano mayor Andre. Participando en la Carrera de la

Bola de Acero, ataca a Johnny Joestar y Gyro Zeppeli para eliminar a los competidores.

L.A. es un usuario de stand que maneja Tomb of the Boom 3.



- **Mrs. Robinson**

La Sra. Robinson es una corredora de la Carrera de la Bola de Acero que ataca a Johnny Joestar y Gyro Zeppeli en el desierto para deshacerse de los competidores.



- **Sugar Mountain**

introducido en "La Tierra de las Promesas": Sugar Mountain". Una mujer mayor con la apariencia de una joven, es atrapada y convertida en la actual guardiana de un Gran Árbol que posee un Stand del mismo nombre.



- **Scarlet Valentine**

Scarlet es la esposa de Funny Valentine y la primera dama de los Estados Unidos. Se encuentra con Lucy durante el interrogatorio del Presidente a cada mujer y niño para encontrar al traidor.



- **Jesus**

Jesús es un personaje clave en la séptima parte de la Bizarra Aventura de Jojo, Steel Ball Run.

Apareciendo en proximidad al cadáver del santo, aunque nunca se confirmó como tal, esta figura es nombrada una vez como él y está fuertemente implicado para representar al Jesus de la biblia cristiana.



ANON. (2019). Historia de SBR. 25/11/2020, de Jojo wiki Sitio web:

https://jojowiki.com/JoJo_Wiki

1.5.4. ¿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. Esta 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.

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.



ANON. (2019). Historia de SBR. 25/11/2020, de Jojo wiki Sitio web:
https://jojowiki.com/JoJo_Wiki

1.5.5. Stands

- Tusk

Tusk toma varias formas, o "ACTOS". Al igual que otros Stands como el Sueño del Dragón o la Cenicienta, las habilidades de Tusk están íntimamente ligadas a un fenómeno sobrenatural inherente al mundo de la Bizarra Aventura de Jojo, a saber, el Spin.

ACTO 1: Uñas Giratorias



Tusk ACTO 1 le otorga a Johnny la habilidad de impregnar sus uñas con el Spin.

Johnny es capaz de hacer que sus uñas, y más tarde las de los pies, giren a gran velocidad y dispararlas como balas hasta 10 metros. Las uñas tienen un increíble poder de corte, capaz de cortar a través de la roca, cortar extremidades limpias, o tallar un árbol en una forma humanoide en cuestión de segundos. Sin embargo, no poseen el poder de cortar a través del metal. Una vez que Johnny dispara una uña, tardan poco tiempo en volver a crecer.

De vez en cuando, Johnny deja que las uñas se queden en sus dedos. Cuando pone las uñas en el suelo, su movimiento de rotación puede llevar rápidamente a Johnny lejos de su posición actual. También puede usar sus uñas como armas cortantes de corto alcance.

ACTO 2: UÑAS DEL RECTÁNGULO DORADO



Una vez que Johnny aprende a impregnar sus uñas con el Spin, de acuerdo con el Rectángulo Dorado, mejora enormemente las propiedades básicas de sus tiros.

Cuando Johnny activa a Tusk, las uñas giran alrededor de sus dedos como hachas. Por lo tanto, cuando dispara las uñas, éstas tienen la propiedad de perforar, lo que aumenta dramáticamente la potencia de los disparos. Por ejemplo, un disparo es capaz de volar una gran zona en el impacto. En el lado negativo, las uñas crecen considerablemente más lento, y como tal, Johnny debe salvar sus uñas o se quedará sin municiones.

Además del aumento del daño, los disparos de clavos adquieren una nueva propiedad: después de dar en el blanco, desaparecen y dejan un agujero negro. Estos mismos agujeros creados por la rotación pueden perseguir automáticamente a cualquier objetivo designado por Johnny en caso de que falle, dejando un oscuro rastro detrás de ellos. Cuando logran tocar al enemigo, los agujeros los destruyen desgarrándolos en los signos vitales. Los agujeros se encogen y desaparecen después de ocho segundos.

Cuando Johnny dispara una uña con rotación áurea, la uña tarda varios minutos en crecer de nuevo; sin embargo, Johnny descubre que masticando hierbas o bebiendo té, entre otras cosas menta y manzanilla, puede acelerar el proceso de crecimiento.

Como con Tusk ACTO 1, Johnny puede mantener las uñas girando alrededor de sus dedos sin dispararlas. Se le ve principalmente usando esto para tareas mundanas como cepillarse los dientes, rallar queso y envolverse los espaguetis alrededor de los dedos.

Debido a su naturaleza, Funny Valentine no puede usar Dirty Deeds Done Dirt Cheap para enviar los agujeros a una dimensión paralela. Se explica que los agujeros son por definición vacíos y no hay nada que enviar.

ACTO 3: AGUJERO DE GUSANO ESPACIAL



Al dispararse con una uña con rotación áurea, Johnny es capaz de succionar su cuerpo en el agujero que crea.

El agujero creado por el tiro de clavo, específicamente el infinitamente pequeño punto de rotación al final del agujero, se convierte en un espacio especial que, debido a la infinita proporción del giro de Johnny, es también infinito y se convierte en un agujero de gusano a través del espacio. Una cola teoriza el espacio como un límite entre dimensiones. Sólo Johnny puede entrar en ese "lugar" y cualquier otra cosa que no sea él será destrozado. Esta habilidad está limitada por el tiempo que los agujeros pueden persistir en el mundo.

Al mover el agujero mientras su cuerpo está dentro, Johnny es capaz de repositionarse rápidamente o partes clave de él, como sus manos de disparo, y atacar desde ángulos inesperados. Debido a que el agujero

funciona como un agujero de gusano, cualquier cosa enviada a él saldrá por el otro extremo, aunque será cortado. Esto incluye los ataques enemigos.

Gyro considera esta habilidad un nuevo nivel de maestría sobre el Spin que ni siquiera la familia Zeppeli ha accedido con sus Bolas de Acero.

ACTO 4: ROTACIÓN INFINITA



Tusk ACT4 encarna la energía infinita y la rotación de la Espina Dorada y es capaz de desplegarla de varias maneras.

Siguiendo el principio del Círculo Dorado, la energía que ejerce y encarna Tusk ACTO 4 es infinita, permitiendo una amplia gama de hazañas que de otra manera serían imposibles. Una de las primeras habilidades desplegadas por Tusk ACTO 4 es ser capaz de romper la barrera dimensional del Tren del Amor D4C y entrar en el espacio en el que se esconde Valentine. Además, Tusk ACTO 4 desafía las leyes de la gravedad y por lo tanto puede moverse ligeramente y probablemente todavía influya en Diego durante el tiempo detenido. El daño causado por la rotación se afirma que es probablemente infinito también. Al igual que con ACTO 2 y ACTO 3, la energía del Spin puede persistir dentro de los objetos, incluso si Johnny falla un tiro de clavo, y puede ser redirigida hacia un objetivo.

Si ACTO 4 toca a alguien, imbuye al objetivo con un movimiento giratorio infinito. No sólo parte del cuerpo se separa para girar, sino que todo, hasta las células individuales, giran sobre sí mismas, distorsionando en gran medida la forma de la víctima. Eventualmente, los objetivos son desintegrados por la rotación y según Diego, enviados a otra dimensión. El Spin continúa por siempre y nunca deja a la persona o su Stand, obligándola a regresar al lugar donde fue golpeada o a su equivalente en cada dimensión paralela, por lo que Funny Valentine no pudo escapar de él a pesar de cambiar de dimensión y/o cuerpo, regresando siempre al lugar subterráneo en el que fue golpeado. Si alguien usa una herramienta, como un carro, para alejarse del lugar, el Spin se impregnará en la herramienta y la destruirá, forzando al objetivo a volver a su ubicación. La rotación no terminará a menos que Johnny dispare al objetivo con una rotación similar que gire en dirección opuesta, lo que hará que ambos se anulen mutuamente.

Tusk ACTO 4 también puede aplicar la energía del Spin de una forma más similar a sus formas anteriores y abrir directamente un gran espacio donde no había ninguno, como se demostró en la batalla de Johnny con Diego Brando durante la cual el Stand abre físicamente un agujero en el suelo y entra en las alcantarillas con su caballo.

El Spin también es transferible entre objetos, ya que el Mundo Paralelo Diego le cortó la pierna y se la lanzó a Johnny, transfiriendo la rotación infinita a su usuario. Otro ejemplo es cuando Funny Valentine se metió en un coche que pasaba tratando de escapar de Tusk; la rotación infinita destruyó el coche casi instantáneamente y volvió a Valentine.

- Ball Breaker

Cuando un usuario de Bola de Acero de experiencia acumulada realiza la última técnica de lanzamiento de la familia Zeppeli, se produce una visualización de la energía de giro con una potencia comparable a la de un soporte. Esta habilidad es capaz de evitar las dimensiones y acelerar la vida.

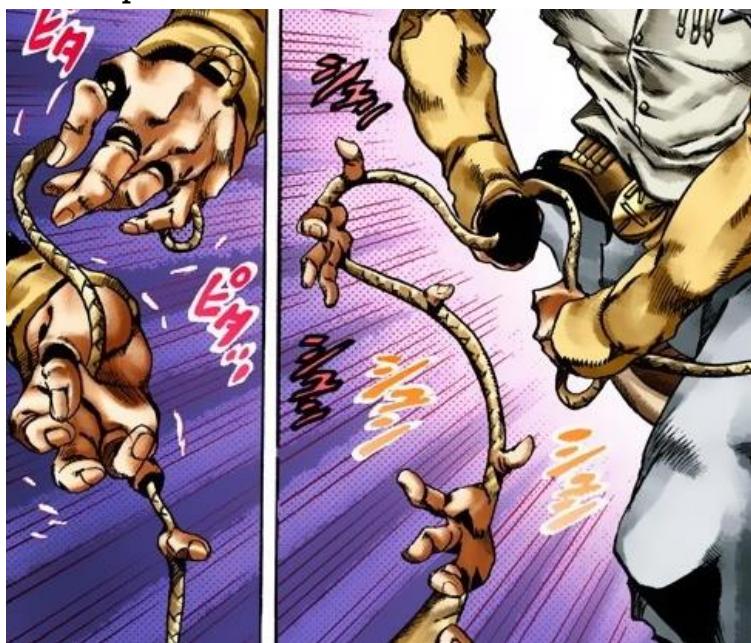
Ball Breaker encarna la gran cantidad de energía recogida por una bola de acero cuando es lanzada con el giro dorado (es decir, en secuencia con los rectángulos dorados sostenidos por el caballo y el jinete). Como resultado, es capaz de realizar hazañas milagrosas como evitar la pared dimensional de D4C Love Train.



- ¡Oh! Lonesome Me permite a Mountain Tim separar segmentos de su cuerpo o el de otros y deslizarlos libremente por una cuerda. También le otorga un control sobrehumano sobre la cuerda, manipulándola libremente y con precisión para agarrar pequeños objetos desde lejos, por ejemplo.

Esta capacidad de separarse en pequeños pedazos hasta donde llega la cuerda le otorga a Mountain Tim mayor agilidad y flexibilidad.

Lanzándose a lo largo de ella, Tim puede disparar a los enemigos desde ángulos extraños; y a través del proceso de separarse y unirse a sí mismo y a otros de nuevo, puede viajar y escapar a través de pequeños espacios. Al separarse, Mountain Tim también puede disminuir el daño de la explosión de una bomba.



- Scary Monsters

Los monstruos asustadizos despliegan el poder y la agilidad de los antiguos dinosaurios de varias maneras, y también pueden tomar el control de la gente a través de un simple contacto, haciendo que enfrentarse a ello sea un esfuerzo peligroso.

LA INFECCIÓN DE LOS DINOSAURIOS

La principal habilidad de Scary Monsters es infectar a otros seres vivos con un virus que los transforma en dinosaurios, pero también permite al usuario controlarlos.

El usuario sólo necesita tocar a una víctima para comenzar la transformación, por ejemplo, Diego pastando la crin de su Bala de Plata para transformar las pulgas en pequeños dinosaurios. De la misma manera, los dinosaurios pueden infectar a otros con el virus al morderlos o rasguñarlos. Sin embargo, si el usuario resulta gravemente herido, su poder desaparecerá y todos los dinosaurios volverán a su forma original.

La transformación se representa de manera inconsistente, la primera transformación de Diego es gradual mientras que las subsiguientes son instantáneas. Monstruos temibles parece no tener límites en cuanto a rango o número de individuos infectados, ya que es capaz de transformar una aldea entera de humanos en un grupo de dinosaurios. También es libre de crear cualquier tipo de dinosaurio, desde los rapaces, hasta el T-Rex, pasando por dinosaurios mucho más pequeños.

El usuario original, el Dr. Ferdinand, explotaría su poder para transformar a otros, utilizándolos para viajar (cabalgando o escondiéndose dentro de ellos) o para luchar por él. Diego típicamente usa esta habilidad para crear ejércitos de híbridos carnívoros en miniatura a partir de pájaros, ratas o pulgas o convertir su propio caballo en un dinosaurio de apoyo mientras lucha personalmente contra el enemigo.

MORFEO DE DINOSAURIO

A diferencia de Ferdinand, Diego es capaz de cambiar su propio cuerpo en un dinosaurio, ya sea completamente o como un híbrido de los dos.

Estando atado al cuerpo de Diego, Monstruos temibles le permite luchar contra otros Soportes y dañarlos físicamente con sus propias manos.

Al transformarse parcialmente, Diego puede usar los sentidos y fuerzas mejoradas de un dinosaurio. Posee mayor resistencia, fuerza y velocidad, suficiente para competir con Dirty Deeds Done Dirt Cheap. Además, transformarse en un dinosaurio le otorga una visión basada en el movimiento: cuanto más rápido se mueva algo, mejor podrá percibirlo Diego y así podrá evitarlo mejor. Pero como resultado, se vuelve vulnerable a los ataques lentos.

Durante la carrera, Diego usa su sentido para medir su entorno y deducir la ruta óptima para su caballo.

FOSILIZACIÓN

Introducido más tarde en la historia, Diego demuestra la capacidad de alterar seres transformados por su Stand en un estado latente endurecido muy parecido a un fósil. La habilidad puede ser usada de varias maneras, desde fusionar un ser en una estructura como una roca o un árbol como camuflaje, hasta dar forma al ser fosilizado en algo más creativo como candelabros.



- Cream Starter

Se manifiesta como un bote de spray que puede emitir y manipular la carne de los enemigos o la de los propios Hot Pants.

ROCIADOR DE CARNE

La capacidad característica del Cream Starter es rociar la carne como una sustancia similar a la crema que luego recupera su consistencia original.

Hot Pants puede rociar una cierta cantidad de carne para que actúe como un proyectil, usando su propia carne, o absorbiendo la carne de un individuo al tocarla directamente, para usarla como combustible para su rocío. Parece que, para pequeños usos, no se necesita carne. La carne puede volar decenas de metros en el aire si es necesario, pero Hot Pants normalmente utiliza el aerosol en la proximidad de ella misma.

- Si la carne rociada toca a alguien, se fusiona con el individuo en varias formas dañinas o beneficiosas dependiendo del objetivo de Hot Pants:
- La carne puede volver directamente a un estado sólido, bloqueando potencialmente las vías respiratorias y los ojos, sofocando y cegando a los enemigos.
- La carne también puede descomponer el cuerpo de una persona al contacto, por ejemplo, la mano de Ringo Roadagain fue cortada de esta manera.
- La carne puede curar automáticamente las heridas de alguien, y empujar objetos extraños para curar completamente a los aliados.
- Al rociar carne en la cara de alguien, puede permitir al objetivo usarla libremente para crear una máscara de carne y personificar perfectamente a otra persona. Para deshacer el disfraz, el objetivo puede simplemente arrancar la carne.
- Los Pantalones Calientes pueden incorporar químicos dentro del cuerpo de alguien, por ejemplo, una droga para dormir.

- Hot Pants pueden incorporar algo de su carne dentro de alguien para manipular su cuerpo. El único caso de esta aplicación fue hacer que la garganta de Mike O. explotara.

Hot Pants puede transformar todo su cuerpo en combustible para el spray, permitiéndole ser más líquido y arrastrarse por espacios estrechos, infiltrándose así en una residencia presidencial. También puede separar partes del cuerpo como una mano con Cream Starter y rociarlas para atacar y actuar desde ángulos inesperados. Una desventaja de esta habilidad es que una parte del cuerpo desprendida transfiere cualquier dolor que siente de vuelta al usuario.

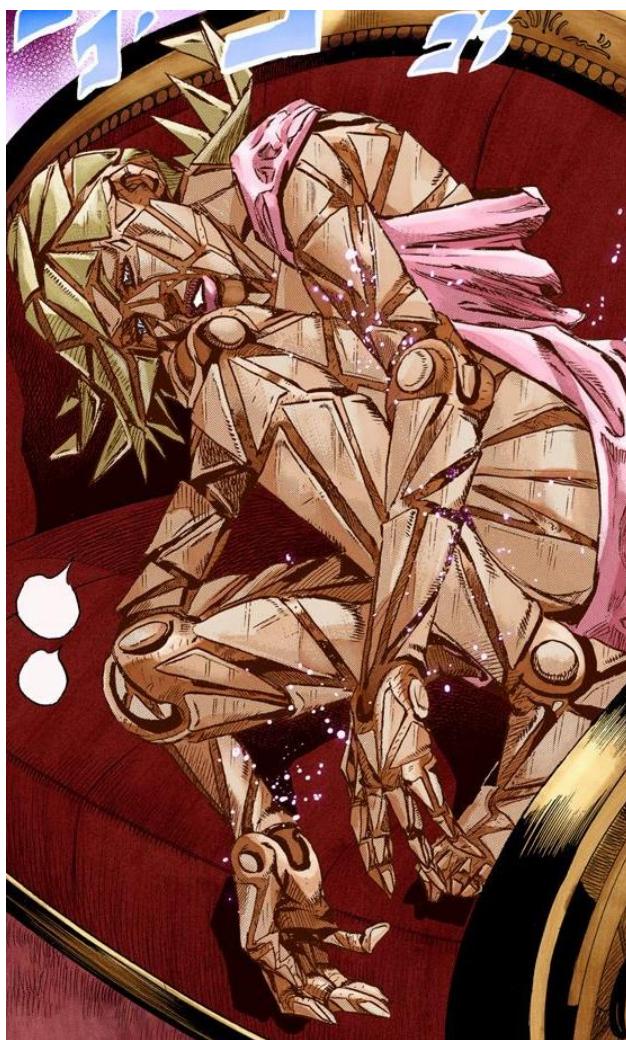


- Ticket to Ride

Se manifiesta como un conjunto de habilidades que protegerán a Lucy, Ticket to Ride consiste en un conjunto de poderes defensivos débiles pero útiles que sirven para proteger a Lucy una vez que se convierte en la anfitriona del cadáver del Santo.

CUCHILLA DE LÁGRIMAS

Lucy es capaz de arrancarle rayas de lágrimas de sus ojos y usarlas como cuchillos. Como la hoja de lágrimas se descompone inmediatamente al contacto con alguien, esta habilidad no tiene ningún uso real aparte de amenazar a alguien. Sin embargo, cuando la hoja se usa contra alguien o algo, se vuelven vulnerables a la habilidad principal de Lucy: Protección Divina. La habilidad de romper la hoja de Ticket to Ride fue inspirada por la frase "las lágrimas son un arma de mujer".



PROTECCIÓN DIVINA

Esta habilidad protege a Lucy de cualquier daño que se le haga, creando una reacción en cadena de coincidencias improbables de los alrededores para neutralizar a cualquier asaltante. De forma similar, el fenómeno también puede forzar a un objetivo a hacer lo que Lucy quiera. Esta habilidad, mientras que Lucy es capaz de moverse, parece que sólo funciona contra aquellos que Lucy ha tocado con su Cortador de Lágrimas.

Por ejemplo, dos personas intentan tranquilizar a Lucy, pero ella accidentalmente golpea una botella en el suelo y derrama un poco de líquido. Uno de ellos de repente pisa el líquido y se resbala, dejando escapar a Lucy, luego otro la persigue, pero pisa una botella de vidrio, causando que se rompa y le rompa en pedazos el ojo.

Esto también puede aplicarse a los objetos no vivos; Lucy escribe una nota y la esconde en un muelle, donde Valentine la destruye, sólo por una serie de coincidencias para recrear la nota en su totalidad y volver a pegarla casi en el mismo lugar. En el fondo, esta habilidad (al menos hasta que Lucy se vuelve no funcional) manipula la fortuna de lo que se corta para crear el resultado que Lucy quiere.

- Dirty Deeds Done Dirt Cheap

D4C es un soporte humanoide que permite a su usuario pasar a mundos paralelos a voluntad y atraer a la gente de ellos a su mundo. Con la excepción del propio Funny Valentine, si una persona entra en contacto consigo misma desde un mundo alternativo, ambos serán destruidos.

VIAJE DIMENSIONAL

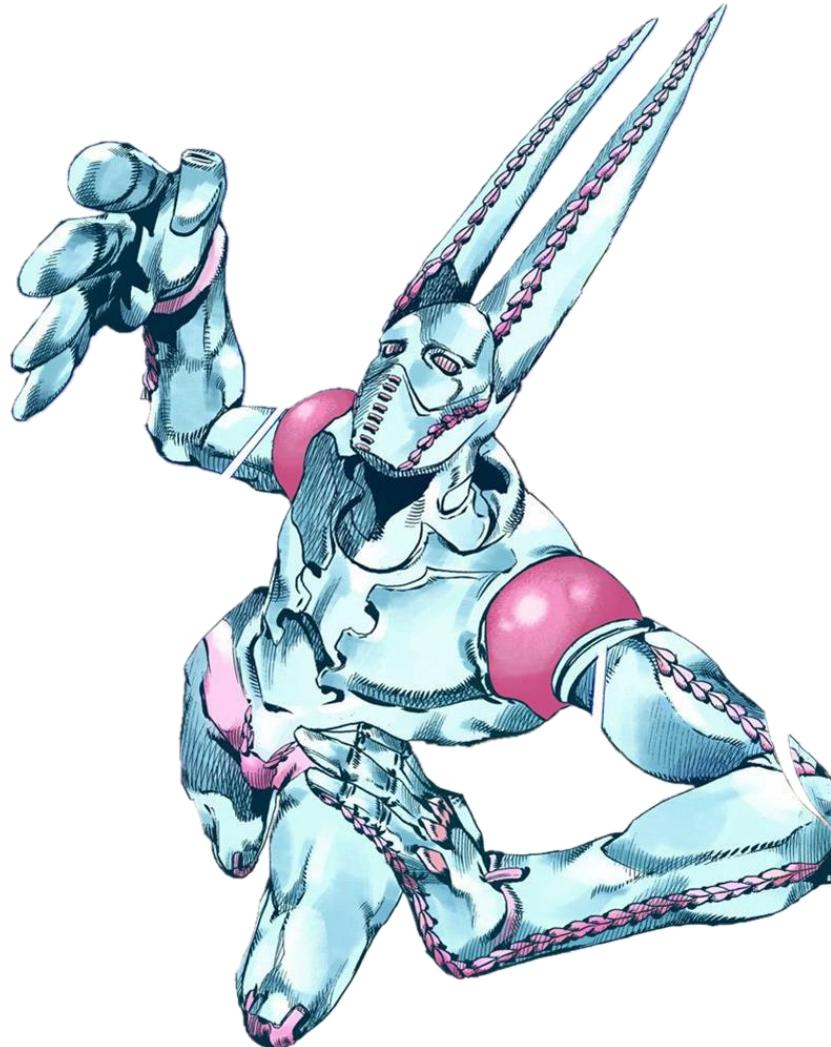
Dirty Deeds Done Dirt Cheap permite que diferentes mundos/dimensiones paralelas coexistan al mismo tiempo y/o en el mismo lugar. También permite a su usuario visitar estos mundos/dimensiones paralelas e interactuar con ellos.

Valentín viaja al estar cerrado entre dos objetos, lo que se muestra primero poniéndose entre una silla y el suelo. Los materiales líquidos, como el agua, también cuentan como objetos, e incluso el polvo o el vapor. Valentine sólo necesita una parte infinitesimal de sí mismo puesta entre dos objetos para poder saltar entre dimensiones. Después de eso, Valentine puede reaparecer de cualquier lugar, como saliendo de la espalda de alguien, presumiblemente afectando a objetos en una dimensión vecina. Una de las primeras facetas de este poder fue que Valentine era impermeable a los proyectiles ya que la parte del cuerpo golpeada se transformaría simplemente en un agujero, sin embargo, esto fue dejado de lado después de su uso inicial.

Valentine también puede arrastrar a otras personas u objetos a otras dimensiones forzándolos entre dos objetos o dentro del objeto que utiliza como portal; por ejemplo, puede cerrarles la puerta de un portazo mientras están apoyados contra una pared. Sin embargo, como no pueden coexistir dos versiones de la misma persona o cosa en la misma dimensión, una de ellas tendrá que volver a la suya. Si no, y si se acercan demasiado el uno al otro, ambos se desmoronarán, dividiéndose en esponjas de Menger antes de la destrucción, causando potencialmente una reacción explosiva que puede dañar a los que están cerca. Esta regla no se aplica al propio Valentín. Valentine también puede arrastrar parcialmente a las personas a una nueva dimensión, inmovilizándolas dentro de un objeto.

Se explica que, entre dimensiones, la gravedad como fuerza es capaz de persistir con Valentine cuando salta entre dimensiones. Esto evita que se rompa en pedazos y se disperse por los diferentes mundos.

Si Funny Valentine se lesioná, puede saltar a otra dimensión y transferir su D4C al Valentine de este mundo. Dicho Valentín adquiere la memoria del anterior Valentín y se convierte en el "Valentín Raíz" en virtud de poseer ahora el Stand, pero su conciencia sigue siendo diferente a la del anterior propietario. Sin embargo, como cada Valentín se dedica a reunir las partes del cadáver y tiene la misma personalidad, las diferencias son imperceptibles. Además, puede convocar a cualquier número de yos alternativos a una dimensión objetivo para superar a sus oponentes. Estas Valentinas no tienen D4C propios, sin embargo, este puesto parece ser totalmente único en el "Mundo Raíz", el único universo donde reside el cadáver.



- D4C Love Train

Como una bendición del cadáver del Santo, Love Train es una habilidad abrumadoramente poderosa que es a la vez letal e invencible gracias a su poder sobre el concepto de "desgracia". Sólo un poder milagroso del mismo alcance que el Cuerpo del Santo puede vencerlo.

REORIENTACIÓN DE LA DESGRACIA

Mientras Tren del Amor está activo, Valentín se vuelve efectivamente invencible, escondiéndose dentro de una dimensión de bolsillo (también descrita como un hueco en el espacio) delimitada por un muro de luz que le sigue. El muro de luz, originado en el cuerpo de Lucy, tiene la capacidad de redirigir toda desgracia que se interponga en el camino de Valentine, dejando sólo la buena fortuna. La energía dañina que pasa a través del muro de luz se envía lejos del usuario y se pasa a los individuos en cualquier lugar de la Tierra como mala suerte.

Por ejemplo, los disparos fallidos de Johnny en las uñas podrían ser anulados y el daño potencial causado por ellos se manifiesta como un accidente fatal que puede afectar a cualquier otra persona en el mundo. Debido a que Valentine puede manipular la forma de la dimensión de bolsillo como le parezca, puede permitirle pararse aparentemente en el aire, deslizarse a altas velocidades o aplastarse. Se muestra cuando persigue a Johnny y Gyro bajo las vías del tren, y a través de un campo de hierba.

Además, los objetos neutros se acercan continuamente a Lucy, incluyendo árboles, señales e incluso los océanos. Estos cambios de posición parecen favorecer a Valentine. Además de ser invencible a los ataques dentro de la brecha en el espacio, D4C puede hacer que incluso sus ataques más insignificantes sean fatales. Cualquier herida viajaría rápidamente por el cuerpo hasta llegar a un punto vital antes de causar daño. Un rasguño o una mordida en el dedo puede convertirse en un rasguño en el corazón. La única desventaja es que el D4C debe dejar temporalmente la seguridad del espacio y se vuelve vulnerable.

Love Train sólo puede ser usado a cierta distancia de Lucy, así que si ella se aleja de él, entonces él es arrastrado a la fuerza con ella y debe salir de la pared para poder caminar libremente.

El único poder conocido capaz de atravesar el Tren del Amor de D4C es el Giro Dorado.



- In a Silent Way

Es un stand humanoide con un tema tribal que permite a Sandman crear construcciones a partir de sonidos.

In a Silent Way lucha a través de medios indirectos como plantar peligros sonoros como trampas o pilotar construcciones a distancia. Nunca muestra ninguna forma de habilidad de combate.

La naturaleza y versatilidad del poder del sonido de In a Silent Way permite a Sandman atacar a los enemigos desde lejos de varias maneras. Como resultado, está por debajo de la media a corta distancia, lo que resulta fatal contra un disparo a quemarropa de Johnny Joestar.

ALMACENAMIENTO DE SONIDO

La habilidad básica de la Vía Silenciosa es almacenar sonidos en objetos o incluso en personas.

Al afectar un objeto con una acción característica, como apuñalarlo, Sandman almacena el sonido correspondiente en el objeto. Si alguien toca dicho objeto, el sonido se libera como un peligro característico del mismo sonido (por ejemplo, "quemar", "cortar", "apuñalar") afectando a la cosa que ha tocado. Por ejemplo, si un sonido de corte se almacena dentro de una escalera, cualquier persona o cosa que toque la escalera será cortada en pedazos.

Permite a Sandman emboscar a los enemigos con peligros ambientales mientras se esconde.

CONSTRUCCIÓN DE SONIDO TRIDIMENSIONAL

Sandman es capaz de construir efectos de sonido tridimensionales con propiedades relativas a lo que es el efecto de sonido. Por ejemplo, Sandman mueve su cuchillo para crear un efecto de sonido que le permite desviar las balas de Johnny Joestar. Además, Sandman es capaz de usar este efecto de sonido como una plataforma para levitar sobre el suelo.

Estos efectos de sonido son similares en apariencia a la kana japonesa.

HOMÚNCULO DE SONIDO

Si necesita dirigir sus ataques, Sandman puede crear y manipular homúnculos artificiales del entorno.

Esas construcciones son capaces de moverse y, con la forma adecuada, pueden volar hacia un objetivo para atacarlo. A diferencia del almacenamiento de sonido, las construcciones de sonido pueden afectar selectivamente al objeto que tocan, y al igual que el sonido pueden hacer que el peligro atraviese los objetos para afectar directamente a un objetivo elegido, rebotar contra los obstáculos o crear una interferencia constructiva con varios sonidos para reforzar el ataque. Dependiendo del material, los ataques de sonido pueden ser amortiguados o reforzados. Un sonido de "fuego" que atraviesa el barro se debilitará, y se dice que el agua es el mejor medio a través del cual puede enviar sonidos.

En conjunto con los Monstruos Aterradores de Diego Brando, las construcciones pueden incluso convertirse en dinosaurios que rastrean objetivos mientras están cargados de sonidos destructivos.



- Hey Ya!

Agarrando a Pocoloco por la espalda, este pez enano Stand anima y aconseja a su usuario en cualquier dificultad.

Hey Ya! es un Stand sin aparente capacidad de combate, cuyo único propósito es hablar y aconsejar a su usuario. Es notablemente uno de los pocos stands en la parte que no se originó en la Palma del Diablo y es aparentemente una manifestación física de energía derivada de una combinación de las cualidades inherentes de Pocoloco y su recién descubierta confianza al escuchar la profecía.

CHEERING

Hey Ya! se le ve merodeando por Pocoloco, susurrando consejos, motivándolo a aprovechar su propia suerte. A pesar de la idea errónea de que el Stand mejora la suerte de Pocoloco, no hace otra cosa que animar a sus usuarios y ponerlos de buen humor. A pesar de todo esto, Pocoloco comienza a tener una serie de circunstancias fortuitas que le suceden cuando sigue las órdenes de ¡Hey Ya! por pura coincidencia. La motivación de ¡Hey Ya! fue lo suficientemente poderosa para que Pocoloco ganara la Carrera de la Bola de Acero al final.



- Tomb of the Boom 1, 2 & 3

Se manifiesta como un trío de Stands unidos a cada uno de los Boomboom Family, y tienen tres habilidades diferentes relacionadas con el magnetismo.

TUMBA DEL BOOM 1

Tumba del Boom 1 Benjamin Boomboom puede dejar que los objetos de metal se hundan en su piel para replicar la apariencia de otra persona o engendrar cuchillas de metal de su cuerpo para atacar por sorpresa, su soporte es lo suficientemente fuerte para desviar las balas de un revólver.



TUMBA DEL BOOM 2

Tumba del Boom 2 André Boomboom es el más poderoso de los tres, según Benjamin. Sin embargo, no se le ve haciendo nada en particular.



TUMBA DEL BOOM 3

Tumba del Boom 3 L.A. El Boomboom manipula la arena de hierro. Con la arena, L.A. inmoviliza a sus víctimas atando sus miembros. Además, es capaz de matar a una persona manipulando las partículas de hierro de su sangre para chupar su sangre. La propia Tumba del Boom toma forma a partir de la arena de hierro.



- **Boku no Rhythm wo Kiitekure**

Es un soporte vagamente humanoide con cabeza de pájaro que le otorga a Oyecomova la capacidad de poner bombas en cualquier material que toque.

BOMBAS DE CONTACTO

Boku no Rhythm wo Kiitekure tiene la capacidad de insertar pequeñas bombas en prácticamente cualquier cosa que Oyecomova toque.

Las bombas tienen la forma de pequeños alfileres rematados con relojes que se fijan a cualquier superficie, no sólo a la materia sólida. Se ha demostrado que los alfileres pueden colocarse en casi cualquier cosa, incluyendo la piel de Oyecomova, otras personas, el agua, los animales, la suciedad e incluso el humo del cigarrillo.

Después de un tiempo, los alfileres altamente sensibles se activan cuando saltan al aire y explotan con gran fuerza, siendo un par de bombas capaces de infilir un daño significativo a un edificio. La única manera de detener las bombas es evitar que salten. Sin embargo, incluso si los alfileres se sostuvieran con la mano, lo que dificultaría gravemente la capacidad de lucha de la mayoría, el intenso sudor del combate haría que finalmente se soltaran.

El Stand puede colocar tantos alfileres como quiera, como cuando logró poner un alfiler en cada abeja de un enjambre. Las bombas también hacen que su usuario sea esencialmente intocable, ya que al agarrarlo o golpearlo se acribillaría al atacante con alfileres.



- **Wired**

Se manifiesta como un par de cables enganchados que el Pork Pie Hat Kid puede manipular.

GANCHOS DE LENGUA

Pork Pie Hat Kid puede "enviar" sus dos ganchos unidos a dos fuertes cables metálicos a través de una olla de agua.

El agua funciona como un portal a través del cual el Pork Pie Hat Kid puede observar una zona limitada como si se asomara desde arriba y si coloca un objeto en la superficie, puede enviar sus ganchos a través de dicho objeto que saldrá de otro objeto del mismo tipo para atraer víctimas. Por ejemplo, puede usar las plumas de un pájaro para hacer que los ganchos aparezcan en la parte inferior de las plumas. El chico del sombrero de pastel de cerdo también puede enviar cualquier cosa a través del objeto sin importar el tamaño, incluso un caballo.



- **Mandom**

Al poseer sólo una cabeza y hombros humanoides, Mandom le otorga a Ringo la capacidad de rebobinar el tiempo 6 segundos en el pasado.

REVOLVER EL TIEMPO

Girando una mano en su reloj de pulsera, Mandom rebobinará el tiempo en exactamente 6 segundos, de manera similar a la Reina Asesina Muerde el Polvo, devolviendo todo a como estaba hace 6 segundos. El mismo Ringo no necesita girar la mano para activar la habilidad; moverla con algo como una bala también activaría el rebobinado.

El reloj de pulsera que lleva Ringo es en realidad un interruptor psicológico y en teoría no es necesario para activar el poder de Mandom. El proceso de rebobinar 6 segundos es supuestamente instantáneo e imperceptible según todos los individuos afectados, pero está representado visualmente en el manga por todo lo que se rebobina. Ringo afirma que es libre de rebobinar el tiempo en 6 segundos sin más limitaciones que girar la mano.

Las personas cercanas afectadas por esta capacidad recordarán los eventos de esos segundos rebobinados y así las víctimas inconscientes se desorientarán. Ringo usó esta propiedad para desorientar a Johnny, Gyro y Hot Pants en un bosque desconocido y hacerlos perderse dentro de él. Sin embargo, los que están bien preparados, como Ringo, aprovechan el rebobinado para evitar los ataques o para preparar golpes inesperados.



- Catch the Rainbow

Usada por Blackmore como una máscara, le otorga la habilidad de caminar sobre la lluvia y manipular las gotas de lluvia.

MANIPULACIÓN DE LA LLUVIA

Catch the Rainbow permite a su usuario utilizar o manipular la lluvia de varias maneras inusuales.

La habilidad más básica de Catch the Rainbow es detener las gotas de lluvia en su trayectoria y hacerlas flotar en el aire, volviéndose lo suficientemente sólidas para soportar a Blackmore y también desviar proyectiles como una Bola de Acero. Con esto, Blackmore es capaz de pisarlas y alcanzar grandes alturas. Puede detener unas pocas gotas de lluvia selectas para caminar sobre ellas, detener varias de ellas en una gran zona o crear cuchillas a partir de ellas. Si un objetivo intenta moverse a través de la lluvia detenida por Catch the Rainbow, las gotas se desgarrarán y penetrarán en ellas, creando potencialmente heridas fatales.

Blackmore también es capaz de fusionarse con la lluvia. Puede dejar que las gotas de lluvia caigan a través de él y crear agujeros en su cuerpo, con las partes del cuerpo que desaparecen materializándose de las mismas gotas de lluvia a distancia del cuerpo y permaneciendo funcionales a pesar de la separación. Por ejemplo, puede proyectar su boca a distancia y hablar con alguien. Puede fusionarse completamente con la lluvia y se vuelve intangible como el agua, capaz de evadir los disparos, pero también puede viajar a gran velocidad a través de grandes distancias mientras haya lluvia.

Blackmore demuestra la capacidad de tapar sus heridas con gotas de lluvia y detener toda hemorragia, aunque es sólo una medida temporal.



- Sugar Mountain
es el Stand de un gran árbol, actúa como un conjunto de pruebas sobrenaturales que tienen por objeto poner a prueba la codicia y la avaricia de cualquiera que persiga los objetos poseídos por el árbol. Las pruebas son promulgadas por un guardián designado con el mismo nombre.

EL GUARDIÁN

El actual guardián de Sugar Mountain

El árbol nombra a una de las víctimas que fracasan en su segundo juicio como su tutor, acusándola de interactuar con las personas que pasan y dándoles una completa revelación sobre las pruebas. La apariencia del individuo se conserva a pesar del paso del tiempo, por lo que Sugar Mountain, una hembra del mismo nombre, conserva su apariencia juvenil a pesar de ser la guardiana del árbol durante muchos años (alrededor de 50).

Cuando varias personas fallan la prueba, se convierten en uno con el árbol; un número limitado de personas puede ser absorbido, y cuando uno es absorbido, el primero en la fila se libera y se convierte en el guardián.

PRUEBA DE LA CODICIA

Sugar Mountain prueba a Johnny y a Gyro

El Stand afecta a una gran área alrededor del árbol y se activa cuando una persona deja caer un objeto en uno de los estanques y manantiales cercanos.

Un guardián (es decir, Sugar Mountain) presenta entonces dicho objeto caído a la persona, junto con varios objetos mucho más valiosos, preguntándole qué es lo que ha dejado caer en el agua. Por ejemplo, Sugar Mountain preguntó si Gyro dejó caer una bola de acero, un diamante o una gran pepita de oro en el agua.

Si una persona sucumbe a su avaricia y a sus mentiras, el árbol castiga al infractor: varias parras se incrustan en la lengua de la persona y luego le sacan las entrañas.

Si una persona dice la verdad, puede conservar el objeto de valor junto con el original.

El juicio es muy sencillo y alguien puede incluso obtener la parte del cadáver que el árbol guarda fácilmente dejando caer partes del cuerpo del animal en los estanques y responder con la verdad. Si la persona elige terminarlo y se va con las riquezas, la segunda parte de la prueba comienza.

PRUEBA DE LA AVARICIA

Los efectos de Sugar Mountain empeoran

Antes de la puesta de sol, la persona que ha obtenido riquezas a través de la primera prueba debe "agotarlas". Si fallan, son absorbidas por la corteza y deben esperar en fila hasta que se conviertan en los guardianes del árbol.

A través de intercambios lícitos como los intercambios acordados entre las partes, la venta de las riquezas o su pérdida en una apuesta, la persona debe deshacerse de todo lo que ha obtenido, incluso el dinero dado a cambio de las riquezas. Para consternación de Johnny, incluso las partes del cadáver debían ser intercambiadas. Regalar las riquezas, tirarlas, hacerlas robar o perderlas por engaño cuenta como no usarlas legítimamente y así el árbol comenzará a absorber al delincuente hasta que recupere el objeto perdido.

El ensayo puede ser sorprendentemente difícil de completar. Si uno acumula demasiadas riquezas, la prueba administrativa de comerciar grandes sumas de dinero, la desconfianza de los comerciantes potenciales, o la amenaza de ser robado puede hacer que alguien pierda tiempo y falle la prueba.



- Tatoo You!
Este Stand aparece como una marca en la espalda de cada uno de los Once Hombres, y les permite fusionar los cuerpos de los demás.

DESLIZAMIENTO DEL CUERPO

Tatoo You! permite a los Once Hombres entrar en fase con los demás usando los tatuajes de sus espaldas como portales, para luego reaparecer a través de los tatuajes a voluntad. Los hombres pueden existir en el mismo lugar todos a la vez, apareciendo como si estuvieran fusionados.

Permite a los hombres esconderse dentro de cada uno para evitar ataques. Incluso si un miembro del grupo muere con compañeros dentro, los que están dentro de los tatuajes están ilesos y pueden mover los cuerpos para posicionarse para atacar.



- **Tubular Bells**

Es una habilidad Stand que permite a Mike O. soplar en objetos metálicos y darles forma como si fueran globos, y luego comandar dichos objetos.

Campanas tubulares le otorga a su usuario Mike O. la habilidad de inflar objetos metálicos soplando en ellos como si fueran globos y del mismo modo darles forma de zánganos automáticos que puede comandar.

Mike O. simplemente tiene que soplar en cualquier objeto metálico, por ejemplo, clavos, tornillos, vallas o persianas de hojalata, para inflarlos como si fuera un globo de goma. El metal inflado parece entonces asumir parcialmente las características de un globo, ya que es capaz de ser fácilmente remodelado por Mike O., flota en el aire y tiene una gran elasticidad ya que puede caber dentro de espacios estrechos.

La forma del globo parece depender de la forma del objeto inflado. Con uñas largas, Mike O. forma globos largos y delgados, mientras que la mayoría son típicamente redondos.

Mike O. es capaz de modelar el metal, y elige crear animales con globos la mayoría de las veces, por ejemplo, perros con clavos o pájaros con persianas de hojalata. Los globos pueden ser modelados a distancia, y actúan a la orden de Mike O., capaz de seguir instrucciones simples. Por ejemplo, puede registrar el olor de alguien en un globo, que automáticamente atacará a cualquiera con el mismo olor. Sin embargo, esa autonomía también significa que los globos pueden ser atraídos para atacar a alguien no relacionado.

Cuando los animales de los globos hacen contacto con su objetivo, se meten en su cuerpo y regresan a su forma original, incrustando dañinamente su objeto constitutivo allí. Convirtiendo un objeto plano de metal pesado en un globo flotante, es posible formar una guillotina con suficiente energía potencial para derribar una pared.



- 20th Century Boy

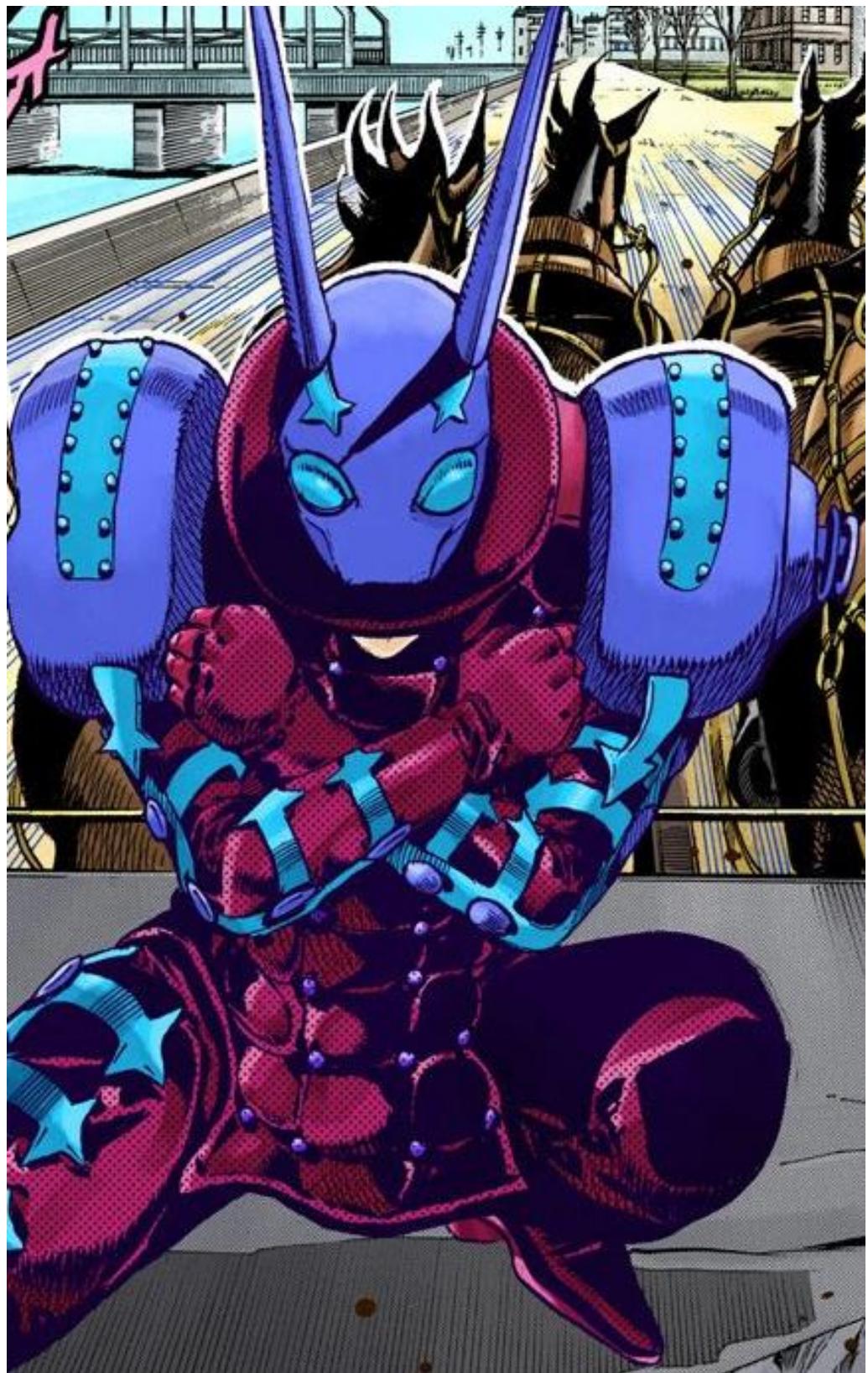
Fijado a los hombros de Magent Magent, lo protege de todo daño mientras esté sentado en el suelo.

Cada vez que Magent Magent activa al 20th Century Boy y se arrodilla en el suelo, se vuelve impermeable a todo daño.

Toda la energía y los projectiles entrantes son redirigidos lejos de Magent Magent hacia la tierra o el aire, haciéndolo inmune a cualquier daño, ya sea por ataques de Stands, Bolas de Acero, balas o explosiones. Incluso previene a Magent de otros peligros como el ahogamiento. La habilidad de 20th Century Boy se ha explicado como cinturones que se extienden como cables de tierra, y redirigen toda la energía de los ataques enemigos hacia la tierra.

Demostrada primero contra los golpes de las Bolas de Acero de Gyro, esta habilidad demuestra ser efectiva en medio del ataque directo cuando una bala que ya comienza a perforar la cara de su usuario es desviada.

La desventaja de esta habilidad es cómo se activa, requiriendo que Magent Magent se exponga o permanezca inmóvil. Así, uno puede atraer a Magent para que baje la guardia y sepa que no será capaz de reaccionar a los ataques furtivos lo suficientemente rápido, o aprovechar la inmovilización de Magent para atarlo a una situación precaria y así atraparlo.



- Civil War

Es un soporte humanoide mecánico que saca todo y a todos los que se puede decir que sus víctimas han descartado, usándolos para atar a dichas víctimas.

MATERIALIZACIÓN DE LA CULPA

La habilidad principal de la Guerra Civil es manifestar los objetos o la persona que un objetivo ha dejado atrás, se ha rendido o siente culpa por ello.

Las manifestaciones de objetos y personas pueden aparecer repentinamente desde cualquier lugar, por ejemplo, sombras o reflejos en un espejo. Estos objetos se adhieren y se mueven a través del cuerpo del objetivo, creando una fina membrana que los envuelve lentamente y los espectros de personas y animales también atacan al objetivo e intentan fusionarse con ellos. Aunque un espectro también puede transformarse en la membrana, también puede dañar físicamente a su objetivo. La membrana se encoge gradualmente hasta que el objetivo es aplastado. Sin embargo, el objetivo puede sobrevivir al proceso, como lo hizo Hot Pants, que reapareció vivo y bien después de ser aplastado por la membrana.

Una vez que el objetivo hace contacto con el objeto, instantáneamente recuerdan cómo y por qué lo sacrificaron o se sienten culpables por ello. Axl RO también es capaz de ordenar directamente a los espectros dentro del basurero para atacar a los enemigos o defenderse.

Esta habilidad es muy poderosa y puede resultar en la materialización de un gran número de objetos abandonados o un gran grupo de espectros si el objetivo es excepcionalmente culpable.

La debilidad de la Guerra Civil es el agua, que disuelve la membrana. Axl RO explica que empaparse de agua es como limpiarse de la culpa y el pecado, de ahí la neutralización de los poderes de culpa de la Guerra Civil.

RENACIMIENTO DE LA CULPA

Si Axl RO o cualquier otra persona dentro del rango de la Guerra Civil es asesinado y su asaltante siente la más mínima culpa por matarlo, entonces la víctima es devuelta a la vida, y la culpa y los sacrificios del usuario se manifiestan para atacar al asaltante. La víctima es revivida en lo que Axl RO describe como un estado "purificado" con todos sus pecados "absueltos", ya que al asesino se le transfiere la carga de los pecados de su víctima. Finalmente, la víctima revivida es invulnerable al ataque del asesino, ya que persiste debido a la culpa que siente su asaltante.

Esta habilidad es por lo tanto fácilmente explotable tanto por Axl RO como por cualquiera de sus oponentes.

Por otro lado, alguien puede herir mortalmente a una víctima y escapar del alcance del Stand antes de que la víctima expire o simplemente no sentir culpa para evitar el poder de la Guerra Civil.



- Chocolate Disco

Chocolate Disco se manifiesta como un brazalete en el antebrazo de D-I-S-C-O, que tiene la capacidad de dividir el entorno cercano en una rejilla y reposicionar a cualquiera que quede atrapado en la rejilla a voluntad.

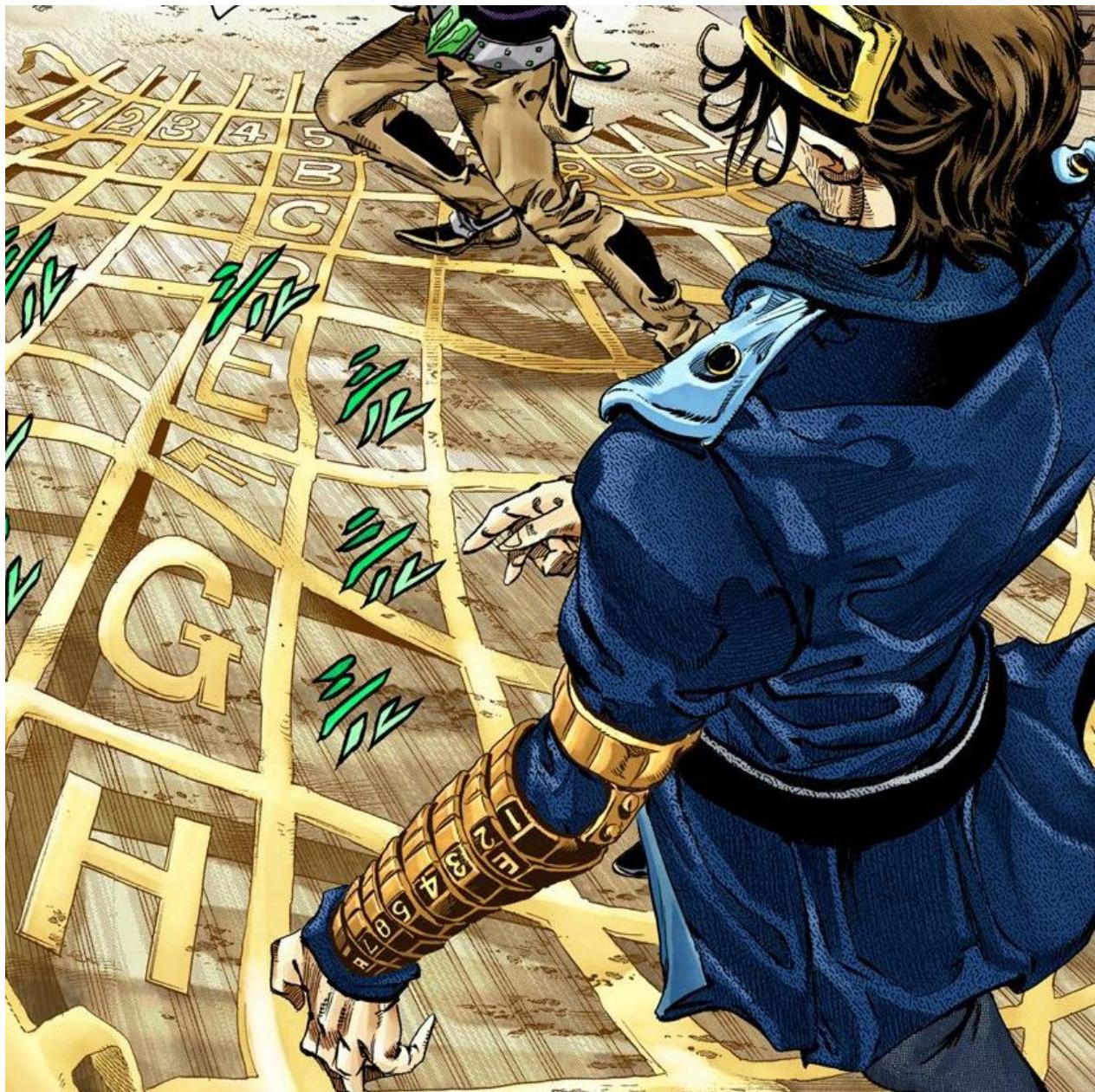
REPOSICIONAMIENTO

Cuando D-I-S-C-O activa la Discoteca de Chocolate, una cuadrícula con las filas etiquetadas como letras y las columnas etiquetadas como números aparecen de sus pies, cubriendo unos veinte pies delante de él.

Pulsando uno o varios botones del brazalete, cualquier proyectil u objeto volador puede ser transportado instantáneamente a la(s) zona(s) correspondiente(s) (por ejemplo, pulsando F5 en el brazalete, un objeto se tele-transporta al espacio F5), cayendo.

D-I-S-C-O hace que varios objetos dañinos como clavos o ácido caigan sobre su objetivo y también se defiende de los proyectiles teleportándolos lejos de él y hacia el asaltante.

La debilidad de esta habilidad es que D-I-S-C-O debe afirmar correctamente en qué coordenadas quiere tele-transportar los objetos voladores para atacar. Si falla, se vuelve indefenso a corta distancia.



- THE WORLD

Una versión alternativa del original El Mundo de la Parte 3, aparece junto a su usuario durante su enfrentamiento con Johnny Joestar en el arco de Alto Voltaje. Al igual que su versión original, THE WORLD puede detener el tiempo.

PARAR EL TIEMPO

Como lo describe Diego, THE WORLD posee la habilidad de detener el tiempo, permitiéndose sólo a sí mismo y a su usuario actuar dentro del tiempo detenido.

La duración máxima de la habilidad es de aproximadamente 5 segundos. Durante este período, los objetos que fueron lanzados por EL MUNDO o su usuario eventualmente se detendrán en el aire y una vez que el tiempo se reanude, continuarán viajando a la velocidad a la que fueron lanzados.

Diego prefiere usar su poder para colocar trampas contra Johnny en lugar de matarlo directamente, aunque puede deberse al peligro de acercarse a Tusk
ACTO 4.



1.5.6. ¿Qué es el cadáver del santo?

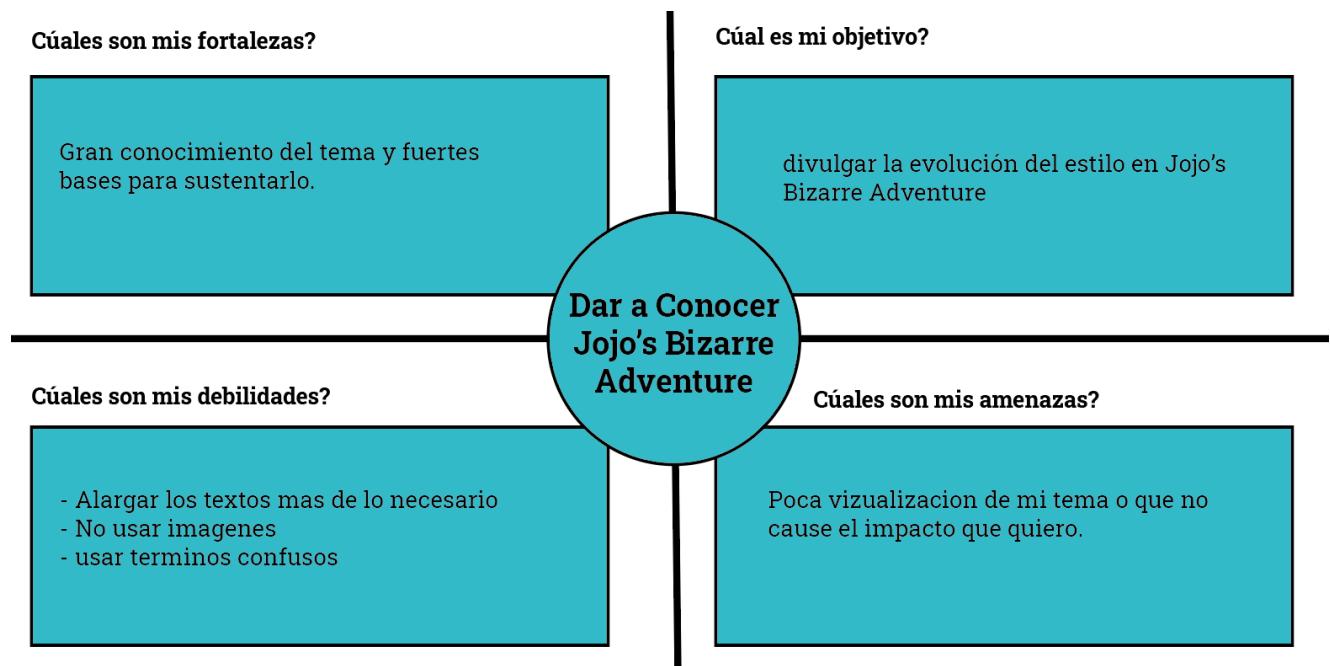
Aparentemente restos humanos antiguos; las partes del cadáver se describen primero como pertenecientes a un Santo, milagrosamente auto-conservado, y dispuesto a impartir poderes milagrosos (Stand) (al estilo de ciertas reliquias religiosas). Aunque nunca fueron confirmadas como tales, están fuertemente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



ANON. (2019). Historia de SBR. 25/11/2020, de Jojo wiki Sitio web:
https://jojowiki.com/JoJo_Wiki

1.6 Análisis Foda

A continuación, se presenta el estudio Foda donde podremos identificar las Fortalezas, debilidades, amenazas y mi objetivo de manera concreta.



1.7 Límites y Alcances

Alcances

- . Dar a conocer la evolución de su estilo y el porqué de su evolución
- . Ejemplificar el tema para los nuevos lectores para que quieran conocer la serie

Limitaciones

- . Que la gente lea mi tema dependerá de que la difusión de la serie
- . La investigación se limita a un capítulo lo cual puede delimitar a los lectores

1.8 Análisis de Viabilidad

Hablando del tema financiero, como en este caso los derechos de autor no se me podrán permitir financieramente no puedo sacar dinero de este tema.

Por consiguiente, del tema jurídico, podría darle su respectivo derecho de autor al creador, en este caso mi tema sería sin fines de lucro y meramente de carácter educativo.

Teniendo en cuenta el tema institucional/organizativo, en el caso de la Universidad Gestalt de Diseño puedo argumentar el uso del rectángulo áureo como una parte importante de la obra y el uso de poses y el estilo de Ropa de los personajes como un método artístico, así podría darle dos puntos para usar este tema a dos de las carreras de la universidad las cuales son (Diseño gráfico y Diseño de Moda).

Conversando sobre el tema técnico/operativo, no encuentro como podría usar este tema.

Hablando del tema tecnológico, se ocuparía el uso de medios digitales como computadores o tablets para poder visualizar el tema como la obra al a que dirijo el tema en cuestión.

Hablando del tema ambiental, no encuentro como podría usar este tema.

Por consiguiente, del tema social, usaría las referencias musicales que tiene la obra en todos sus respectivos capítulos como un punto de curiosidad para que las personas les entre el interés y también el uso de los "Stands" (La representación física del alma de los personajes) como un punto peculiarmente popular en la obra.

Teniendo en cuenta del tema político, aunque el antagonista del cual hablare en la obra sea el presidente de Los Estados Unidos de America en la obra los temas políticos no tienen relevancia y como tal mi tema no tendrá sentido usar la política.

Metodología

2.1 Objetivo general

Difundir el manga de Jojo's Bizarre Adventure por medio de una página web poniéndole énfasis a la ilustración.

2.2 Objetivos particulares

1. -Describir la wiki conocida como Jojopedia
2. -Definir a la parte 7 (Stell Ball Run) como elemento representativo Jojo's Bizarre Adventure.
3. -ejemplificar la evolución del Dibujo de Hirohiko Araki.
4. -ejemplificar la influencia de la moda en la serie
5. –Evaluar la Wiki y clasificar sus secciones.

2.3 Concepto en Metodología

Ya que el tema se ubica en dar un análisis fenomenológico de la obra y una investigación de la evolución del dibujo de este manga. Tendré como base mostrar un recopilatorio de las diferentes etapas del manga, dando un ejemplo de cada uno de sus etapas.

Priorizando el estilo de El Capítulo 7 de la Obra llamado Stell Ball Run, en donde el autor de la obra Hirohiko Araki Muestra un estilo más pulido y detallado de su historia.

Con eso en mente también voy a dar a conocer la influencia de la moda en la historia y como eso fue una parte importante de la evolución de su dibujo, además de dar pauta a las diferentes marcas que influenciaron la vision de Hirohiko Araki.

Con respecto a la página web que servirá para la difusión de la obra en cuestión se utilizará el análisis F.O.D.A en la Wiki Jojopedia (https://jojo.fandom.com/es/wiki/Wiki_Jojopedia) para así exponer los puntos fuerte y débiles de la página y dar un análisis de que se podría cambiar.

2.4 Análisis de implementación

Para implementar mi tema usando la tecnología ocupare medios digitales, tales como páginas de fans de Jojo's Bizarre Adventure, aplicaciones como Facebook/Twitter y el archivo estaría en PDF para mayor facilidad de visualización.

En el caso Económico no tendría ganancia alguna pues mi tema será totalmente de fines educativos sin fines de lucro.

Este tema tiene el uso de Difundir la Obra de Jojo's Bizarre Adventure para que así más gente quiera leerlo.

Lo que este tema quiere Comunicar es la Evolución del estilo de dibujo de Hirohiko Araki Creador de Jojo's Bizarre Adventure y por qué es tan importante eso dentro de la serie.

2.5 Análisis de recursos

En Recursos Humanos los que tengo a mi disposición serían los maestros de la Universidad Gestalt de Diseño.

En Financiero no tendría ningún problema puesto que todo lo que necesito está a mi disposición sin la necesidad de gastar.

Para lo tecnológico usaría mi laptop para hacer este tema y el internet para buscar la información necesaria.

Con el Impacto Social se tiene la idea de que la gente lo lea en sitios webs de fans/seguidores creados con el fin de atraer a los Fans/seguidores de Jojo's Bizarre Adventure y personas que les llame el interés.

¿Cómo se puede difundir la cultura del manga con Jojo's Bizarre Adventure?

R: a través de una página web, en donde se explicaría su historia, ilustración y popularidad.

¿Porque la gente le interesaría leer mi tema de investigación?

R: Dado que en estos años se ha visto un incremento en la popularidad de este género del comic gracias al internet (memes, videos y audios) hay muchas personas jóvenes que les interesaría leerlo (por lo mismo de que en el género del anime se parodia mucho a esta serie, así como videos que parodian ciertos momentos de la serie), pero además de los jóvenes también atraería a los adultos pues entrarían como ejemplo muchas series que ellos veían de jóvenes (tales como Astroboy, Heidi, Candy-Candy, Meteoro, Mazinger Z, entre otras) para entender de forma más simple este género.

MARCOS REFERENCIALES

3.1 Marco teórico

3.1.1 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".

3.1.2 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".

3.1.3 ¿Quién es M. Fusanosuke Natsume?

M.Fusanosuke Natsume es, hoy por hoy, uno de los mayores expertos en manga del mundo. Su labor de crítica e investigación sobre el medio ha establecido las bases de lo que se prevé una disciplina académica emergente llamada “mangagaku” (traducible como mangalogía). Además de su labor como estudioso también ha ejercido de mangaka y ha publicado varios libros teóricos entre los que se encuentran Tezuka Osamu wa doko ni iru (¿Dónde está Osamu Tezuka?), aparecido en 1992, que le dio a conocer a nivel popular, o también el libro Manga Ha. omosiroinoka (¿Por qué los mangas son interesantes?) publicado en 1997. Su reconocimiento llegó en 1999 cuando le concedieron el premio especial de los Osamu Tezuka Awards por sus excelentes contribuciones a la crítica manga.

3.1.4 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.

Genas. (19/04/2019). ¿Qué es el manga? 25/11/2020, de misiontokyo Sitio web:
[http://misiontokyo.com/noticias/que-es-el-manga#:~:text=La%20definici%C3%B3n%20de%20Frederick%20L.&text=A%CC%81lada%20por%20el%20artista%20japon%C3%A9s,%E2%80%9D%20\(%E2%80%9Cdibujo%E2%80%9D\),&text=Est%C3%A1%20interpretase%20como%20E2%80%9Cdibujos%20irresponsables%20%9D](http://misiontokyo.com/noticias/que-es-el-manga#:~:text=La%20definici%C3%B3n%20de%20Frederick%20L.&text=A%CC%81lada%20por%20el%20artista%20japon%C3%A9s,%E2%80%9D%20(%E2%80%9Cdibujo%E2%80%9D),&text=Est%C3%A1%20interpretase%20como%20E2%80%9Cdibujos%20irresponsables%20%9D).

3.2 Definición teórica

“Manga” por decirlo así no es más que una “historieta” japonesa. 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.

Existen multitud de géneros de manga (muchos más que en las otras dos grandes tradiciones del cómic, como son la estadounidense y la franco-belga), que pueden ir destinados a públicos muy concretos: hombres (Seinen), mujeres (Josei), niños (Kodomen), adolescentes (Shonen/Shojo), pornográfico (Hentai), etc.

A diferencia del cómic europeo, en el que un lector podría encontrar un par de tomos al año de su autor favorito, el manga tiene una producción semanal, generalmente en formato folletín: revistas que incluyen varias series y que una vez leídas se tiran a la basura. En el caso de los mangas más exitosos, se reeditan después como recopilaciones.

<https://blogs.heredereditorial.com/la-otra-h/2017/07/12/que-es-el-manga/>

Otra definición sería considerarlos como los cómics tradicionales japoneses con su respectiva denominación “manga”, una palabra nipona que significa literalmente dibujos irresponsables. Su paternidad se atribuye al artista del siglo XVIII Hokusai, aunque los manga no se hicieron populares hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

Autores ya clásicos del género, como Osamu Tezuka, dotaron a estos dibujos de una personalidad propia. Además, las historietas, concebidas para adolescentes y adultos, eran realmente sorprendentes y, sobre todo, distintas de las que circulaban por Occidente.

<https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/que-es-el-manga>

3.3 Marco histórico

Esta información en la recopilación de documentos históricos del tema, publicados en la página anime imperio

Se considera que los primeros Manga podrían ser los pergaminos creados en el siglo sexto y séptimo por monjes budistas, donde los animales eran dibujados representando conductas humanas generalmente satíricas. En el siglo se hacían dibujos en las paredes de los templos que representaban la vida después de la muerte y los animales, ya se notaba una exageración intencional en la representación gráfica. Esta tendencia continuó por siglos utilizando otras temáticas, pero el estilo permanecía igual.

Alrededor del año 1600 pasaron de las paredes a dibujar en bloques de madera. Estos bloques no usaban temáticas tan religiosas, sino erotismo, sátira y otros temas. En el año 1702 Shumboko Ono hizo un libro con imágenes y texto que eran una colección de imágenes. Con el tiempo surgió la tradición del Toba-e que ya incorporaba elementos de arte secuencial.

Se le atribuye a un artista llamado Hokusai Katsushika la creación del término «Manga» en 1815, aunque se deriva de los símbolos chinos «Man» que significa «a pesar de uno mismo» o «laxo», y «Ga» que significa «imagen».

En el siglo 18 cuando la clase media de mercaderes urbanos creció, hubo una cultura de consumo. Se imprimieron los libros Kibyōshi (portadas amarillas), donde la distinción entre texto y dibujo era difusa. En estos textos ya comenzaban a utilizarse temáticas diversas. A finales del siglo 19 cuando Japón comenzó a importar tecnología, conocimientos y cultura, los Kibyōshi se convirtieron en un híbrido que ya se parecía más a los comics europeos y americanos.

Osamu Tezuka, el inicio de una nueva era

Osamu Tezuka, conocido autor de Astro Boy, es muy importante en la historia del manga y el anime debido a que implantó la mayoría de formalismos estéticos que aún emplea este género, además de llevar la animación japonesa a ser conocida en todo el mundo. Su título como el padre del manga no se le dio en vano a Osamu Tezuka. Su trabajo sentó las bases sobre lo que se construye el manga y anime contemporáneo.

Basta mencionar la historia de un creador magistral como Miyazaki, fundador del Estudio Ghibli y responsable de obras maestras como La princesa Mononoke o El Viaje de Chihiro afirmó que de joven había copiado tanto el estilo de Tezuka que tuvo que destruir toda su obra temprana.

Durante las décadas de 1920 y 1930 el gobierno militar comenzó a atemorizar a los artistas. Los editores que cooperaban eran recompensados y los que no, eran castigados con detenciones. Con la llegada de la segunda guerra mundial los críticos del gobierno pronto dejaron de actuar. Se dedicaban a producir paneles acerca de los enemigos del Japón, historietas que retrataban la vida familiar durante la guerra, y propaganda. Tras la guerra, las historietas resurgieron. Los poderosos editores durante la guerra ya estaban en ruina y ello dio oportunidad a las pequeñas compañías que publicaban sus «libros rojos» que eran historietas de bajo costo. Uno de los artistas de estas compañías fue Osamu Tezuka, el creador de Astroboy (Tetsuwan Atomu).

Muchos de los mangas eran dibujados en forma bidimensional, en un solo plano, pero ello reducía el impacto sobre la audiencia. Tezuka introdujo técnicas cinematográficas. Utilizaba acercamientos, picado y contrapicado, y múltiples paneles para describir movimientos y acciones, lo que anteriormente se representaba en una sola imagen bidimensional. La temática del Manga ya se proyectaba más allá del humor, gracias a Tezuka.

Pablo. (2019). Manga: Evolución histórica en el Japón. 25/11/2020, de imperio anime Sitio web: <https://www.imperioanime.com/comic-manga/manga-evolucion/>

3.4 Marco conceptual “Elementos”

3.4.1 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 situación.

El escritor parte de una idea inspiradora y, para desarrollarla, recrea una determinada 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.

La evolución del personaje, el cambio sufrido por el protagonista no consiste en meras modificaciones de su apariencia o de sus circunstancias personales, sino a un cambio significativo en la orientación de su vida, es decir, a un cambio expresado en relación con algún valor narrativo.

Pero, cuidado: no estamos hablando de civismo o moralidad, y mucho menos de aprecio o de intrepidez, sino de condiciones o situaciones presentes en la vida del personaje que, en un momento dado, pueden cambiar a su contrario.

Los valores narrativos, en palabras de Robert McKee, son las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo de un momento a otro, como, por ejemplo, vivo/muerto, amor/odio, verdad/mentira, y en general, todas esos conceptos o atributos que se pueden emparejar con su opuesto.

Podrían ser morales (bueno/malo), éticos (bien/mal), religiosos (virtud/pecado), mundanos (elegancia/vulgaridad), sociales (tolerancia/intransigencia), cívicos (honradez/corrupción), médicos (salud/enfermedad), o de cualquier otra clase.

Lo importante es que el paso de uno a otro produzca un cambio de positivo a negativo, o de negativo a positivo, en la vida del personaje.

Por eso, independientemente de que este cambio sea para bien o para mal, sea material o espiritual, lo lleve a la madurez o a la locura, al final de la narración el personaje debe ser distinto a como era en un principio.

Esa necesaria evolución del personaje protagonista conlleva un aprendizaje o crecimiento personal que constituye precisamente una de las funciones del héroe, hasta el punto de que, en caso de duda, uno de los elementos que permite distinguir cual es el personaje protagonista en un texto más o menos confuso es determinando cuál es el personaje que más aprende o crece en el curso de la historia.

3.4.2 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.

¿Qué es un estilo de ilustración?

Un estilo es una forma de interpretación del arte o en este caso la diferencia que existe entre ilustraciones mediante el trascurso del tiempo se ha dividido en Humorístico, de fantasía o ficción, manga, etc. (Vados, 2016).

• Ilustración cómic

Es la ilustración que se asemeja un guion y permite ilustrarlo casi igual a una película de cine contado una historia con personajes.

• Ilustración pictórica ukiyo-e

Es un género de grabados (realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera) ayudándose de las figuras de la naturaleza para ilustrar fondos.

• Ilustración de portadas

Ilustración con diseño libro o revista.

• 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.

• ilustración fantasía & ciencia ficción

Ilustraciones fuera de lo normal basándose en un mundo imaginario o cosas que no existen ejemplo dragones, hadas, duendes etc.

Tipos de ilustración

Se puede clasificar en dos grandes grupos que es la ilustración digital y la ilustración tradicional, se puede decir que para que funcione al 100% la ilustración digital se debe hacer una ilustración tradicional para potenciar las ideas y después plasmarlas a la computadora

- **Ilustración digital:** como su nombre lo explica para realizar este tipo de ilustración es necesario utilizar material tecnológico (computadora, tabletas gráficas, etc.).
- **Ilustración tradicional:** este tipo de ilustración se ha utilizado desde la antigüedad consiste en bocetar las ideas. Esta técnica permite aclarar las ideas además de poner a flote la imaginación.

Israel Vinicio. (2109). GUÍA DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES MANGA Y ANIME MEDIANTE COLECCIÓN EDITORIAL DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE DISEÑO. 2020, de UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO Sitio web:

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

3.4.3 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, una salsa suprema o una espumadera?

Los elementos son:

1. Página: es la unidad básica. Es el lienzo del dibujante de cómic.
2. Viñetas: es la unidad gráfica que contiene un único momento o imagen de la secuencia de nuestra historia.
3. Marco: es el elemento que define el borde de las viñetas.
4. Calle: es como se denomina al espacio que separa las viñetas entre sí.
5. Márgenes: esta es fácil: es el espacio que separa la ilustración del borde de la página.
6. Sangre: Se dice que una ilustración está «a sangre» cuando se extiende hasta el borde de la página y no respeta los márgenes.
7. Bocadillo o globo: es el contenedor de texto donde se coloca lo que dicen los personajes o lo que piensan.
8. Cartela: 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. Número de página: 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.

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

Fidel del Tovar. (2015). 9 elementos esenciales de una página de cómic. 25/11/2020, de LETRA BLANKA Sitio web: <https://letrablankaeditorial.es/9-elementos-esenciales-de-una-pagina-de-comic/>

3.4.4 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.

Las características más notables son:

- Trama

Dentro de las características notables en el género, se destaca el desarrollo de tramas complejas a lo largo de un cierto número de episodios. Gran parte del anime está estructurado en series de televisión con números de episodios definidos en los cuales se trata una trama específica que puede implicar el trabajo de conceptos complejos.

En la década de 1970, el ánime empieza a tomar un rumbo diferente dentro del mundo de la animación. Mientras que las producciones occidentales se caracterizaban por estar dirigidas hacia un público infantil, el ánime trataba temas más complejos como el existencialismo y a veces utilizaba un lenguaje más maduro, algunas escenas de violencia y escenas sexuales. Varias veces los objetivos demográficos a menudo afectan a los contextos ideológicos de la obra: por ejemplo, en el Shōnen, en las series de acción, se toman momentos que pasan en la adolescencia como la amistad, el compañerismo, las peleas, las aventuras, el sacrificio por el amor. En el Seinen que también es para un

público adulto se toman temas más maduros como políticos, sexuales, o científicos (que, a excepción del Kodomo, también pueden ser parte de otros géneros demográficos, solo que se ven con más profundidad en este). También se tiene que tomar en cuenta, que cuando una serie de manga o novela ligera tiene mucho éxito, es común adaptarlo al anime, por lo que toma elementos de este.

- Romanticismo

Toma elementos de la fantasía y lo sobrenatural. También se toma en cuenta las relaciones que tienen los personajes, como amigos o familiares. La mayor parte de las series de anime pueden tener algo emocional y connotaciones ideológicas. Las imágenes pueden crear un fondo adecuado para la transferencia de sus pensamientos emocionales. En las series destinadas a un público femenino se les toma más importancia a los sentimientos de los personajes, aunque no es ajeno también a las series destinadas a un público masculino, en donde comúnmente los personajes están desesperados por una persona en especial (algo que puede ser tanto como drama y comedia romántica), el mejor ejemplo en cuanto a la expresión de sentimientos es la serie Candy Candy. Y también el sacrificio de amor que hace una persona por su pareja, un concepto que se maneja en las series de acción, cuando un personaje femenino trata de ser rescatada de los oponentes, ocurre el duelo entre el personaje principal y su enemigo (se refleja por ejemplo en la serie Inuyasha). También hay varios géneros románticos, en donde se pueden dar de diferente forma como lo toma la serie Onegai Teacher, que trata de un amor entre una profesora y uno de sus alumnos.

- Realismo

Aunque es más predominante la fantasía sobre los sucesos reales, algunas series han tenido influencia del movimiento del realismo, incluso se han adaptado obras literarias al anime.¹⁶ Las historias contadas a través de este medio pueden ser producidas mediante la combinación de variados géneros cinematográficos, como tales hay una gran cantidad de temas, pueden describir acontecimientos históricos, como los citados después. Algo que sí se tiene que tomar en cuenta es que en el anime se reflejan la cultura y las tradiciones japonesas. Las ideas populares de los personajes son: la

persistencia, la falta de voluntad de entrega de personas muy poderosas o circunstancias a las que enfrentarse en la vida. También hay series con drama histórico, que narran diferentes sucesos de Japón, como Rurouni Kenshin (también conocida como Samurái X), o también de Europa como la película Steamboy, en donde parte de los personajes son ficticios, pero otros pueden ser parte de la historia. Algo que también se toma en cuenta es la política, que inclusive los primeros largometrajes de anime eran publicidad de la guerra, en donde también el género mecha, con ejemplos como Super Dimensional Fortress Macross o Mobile Suit Gundam, han sido parte de un dominio de diferentes lugares e ideologías dentro de las series, también se ven los abusos que se cometan en la autoridad (que se hace presente en los personajes contrarios). Otro elemento muy distinguido es el existencialismo, en donde los personajes tratan de analizar su historia, y los diferentes sucesos por los que han pasado, puede verse de manera muy profunda en Ghost in the Shell. También puede tratar de desastres, por ejemplo, Tokyo Magnitude 8.0. También en animes más maduros como Nana se puede apreciar a veces el realismo y no ser tan fantasioso.

- Humanidad, naturaleza y tecnología

Lo que se ha dicho acerca de la tradición sintoísta también es útil para ilustrar la forma en que el complejo debate sobre la relación entre la naturaleza y la tecnología ha sido desde hace mucho tiempo importante en la sociedad japonesa (aunque también en el mundo entero), y esto se refleja en el anime. Por ejemplo, la película Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares, muestra una relación entre el medio ambiente, al ser representado por animales en una isla, y la tecnología, al ser parte de propaganda de la Segunda Guerra Mundial, en donde también el gran desarrollo de la tecnología ha sido parte de la posguerra. También dentro de los géneros de la ciencia ficción están el mecha (robots gigantes), en donde se puede explicar cómo la tecnología en vez de ser un desarrollo positivo, comienza a ser una gran fuente de devastación, paradójicamente el daño ocasionado es recuperado por la misma tecnología. Otro concepto es el Cyberpunk, en donde la película Akira se le considera una pionera. También en la serie Ghost in the Shell, el concepto de humanidad es mezclado con tecnología, y la humanidad se le toma menos importancia, generalmente van acompañadas con temas de existencialismo. En otro sentido, el hombre-tecnología, en particular, es

también la cara a través de la cual en el anime toma una transposición de la modernidad y, en última instancia, lo que dio lugar a una inseparable combinación entre lo viejo y lo nuevo.

Anon. (24/11/2020). Anime. 25/11/2020, de Wikipedia Sitio web:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#Historia>

3.4.5 Referencias

Este género narrativo es una mezcla principalmente de las culturas japonesa y occidental. Del género occidental rescata algunos arquetipos de personajes, presentación en capítulos de misma duración y técnicas de animación entre otras cosas. A esto le añade conceptos tradicionales japoneses como el énfasis en la vida cotidiana y el estilo tradicional de dibujo japonés modernizado. Además, se pueden presentar otros tipos de mitologías, como la griega, china, escandinava (si se tomaran ejemplos estarían las series de Saint Seiya, Dragon Ball y Matantei Loki respectivamente).

Bushidō

Otro factor que conduce el manga y el anime son las tradiciones, las anécdotas y situaciones que, sin duda, son la ética marcial que es básicamente debido a la complejidad de código de conducta que consiste en el bushidō, la vía de los nobles guerreros. Las historias en el anime, en particular, tienden a combinar los aspectos de bujutsu y el budō que proporcionan el derecho capaz de demostrar la lucha, sino también para representar el camino de la moral y de educación protagonista. En algunos casos, el héroe también puede ser divinizado como en la mitología griega. Sin embargo, dado que el bushidō se connota por la presencia de cualidades de liderazgo moral, como la justicia, el sentido del deber, la lealtad, la compasión, el honor, la honestidad y la valentía, es bueno recordar que su origen cultural no solo se presenta en él anime, que de alguna manera se centran en el combate, o directamente en el conflicto puesto en el Japón Feudal, sino que también se presenta en la modernidad de Japón.

Senpai-Kohai

En el camino de los budōka hay una norma que no podrá comenzar sin un guía, ya sea de un padre o un maestro, poco importa, lo que indica la calle con su comportamiento. En la sociedad japonesa, por lo general es representado

por el par senpai-kōhai (tutor-trabajador, veterano-aprendiz), donde el primero es "el que se inició por primera vez, y la segunda, que comenzó más tarde". Este informe, que implica el respeto y la devoción de kōhai hacia el senpai, pero también que son efectivamente en condiciones de asesorar y orientar en la vida, casi puede determinarse en cada contexto social, de la escuela al trabajo, de los deportes a la política, y también, se refleja en el anime, en donde muchas veces los personajes son enseñados por un maestro.

El sentido del deber

En el sentido del deber presentado en el manga y el anime por los japoneses, la verdadera fuerza está en no preocuparse por su propia felicidad personal con el fin de lograr los ideales y cumplir con un deber, es una búsqueda por tratar de buscar un camino interno. Las visitas tienen el deber de pagar una deuda, que puede ser contra el rey, los padres, los antepasados y aún en contra de su nombre, pero en las historias de muchas personas llegan a estar en contra de todo el mundo, el respeto en el que el protagonista, a menudo más allá de sus sentimientos personales y el aislamiento que implica su inevitable diversidad, asume la responsabilidad por el sacrificio propio, que es inspirado por la historia militar de Japón. Sin embargo, la moral es un término que es donde el universo es considerado por japoneses amoral e indiferente.

Anon. (24/11/2020). Anime. 25/11/2020, de Wikipedia Sitio web:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#Historia>