



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Jojo's biblic adventures: La influencia del clasicismo en el
cómic actual

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Callejo Orengo, Antonio David

Tutor/a: Galindo Gálvez, José

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

El trabajo consiste en una adaptación estilo manga, siguiendo el estilo de Hirohiko Araki, de un pasaje de la biblia para mostrar las similitudes entre el arte del manierismo renacentista y el cómic actual.

This work consist in a manga style adaptation of a passage o, following the Hirohiko Araki's style of a passage from the Bible to show the similiarities between the art of renaissance mannierism and current comics.

Palabras clave: Cómic, manga, manierismo, biblia, adaptación, renacentismo, Jojo, Jesucristo.

Keywords: Comic; manga; mannerism; Bible; adaptation; renaissance; Jojo; Jesus Christ

Muchas gracias por acompañarme en los primeros pasos de éste viaje.

ÍNDICE

Introducción	3
Objetivos y metodología	4
1. El cómic manga	
1.1. El cómic manga	6
1.2. Géneros del manga	6
1.3. Popularización del manga	8
2. Referentes	
2.1. La mitología clásica	9
2.2. <i>La Biblia</i>	9
2.3. El manierismo	10
2.4. <i>Jojo's bizarre adventures</i>	10
2.5. <i>One Piece</i>	12
3. Antecedentes	
3.1. <i>Biblia infantil ilustrada</i>	13
3.2. <i>Gintama</i>	13
3.3. <i>Biblia manga</i>	13
3.4. Manga Bunko	14
4. <i>Jojo's biblic adventure</i>	
4.1. Idea.....	15
4.2. Sinopsis.....	16
4.3. Personajes	16
4.4. Estilo y técnica	17
4.5. Guion y storyboard.....	19
4.6. Viñetas.....	20
4.7. Portada.....	26
5. Conclusión	28
6. Bibliografía	30
7. Anexos	31

INTRODUCCIÓN

Este TFG es una adaptación contemporánea del pasaje de la Biblia sobre la expulsión de los mercaderes a una narración gráfica, que he usado debido a su naturaleza violenta y dinámica. Se mantiene la historia original, interpretada a través del manierismo, ya que cada viñeta es una versión de un cuadro de dicha corriente, y del estilo gráfico de Hirohiko, autor del manga *Jojo's*, también relacionado con el manierismo.

Esta adaptación está motivada por el aumento de popularidad del manga, que cada vez tiene menos estigmas a su alrededor y ya se considera de consumo común. La idea de plasmar la similitud entre el arte clásico y el cómic actual ocurrió tras ver un *Twit* que comparaba a Jesucristo con un protagonista de *JoJo's bizarre adventures* y darme cuenta de la gran influencia del clasicismo en el cómic actual que el público suele pasar por alto.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

OBJETIVOS

1º Concebir y desarrollar un cómic.

2º Buscar las similitudes narrativas entre el arte clásico y el cómic actual.

3º Fusionar diferentes estilos gráficos en un mismo relato.

4º Entretener al lector.

METODOLOGÍA

Para cumplir estos objetivos, he construido el siguiente índice de trabajo:

El primer capítulo, El cómic manga, dónde trato la historia y contexto del cómic japonés, sus orígenes y evolución hasta nuestros días. Constató además los géneros y su aumento de popularidad en los últimos años.

En el segundo capítulo, Referentes, enumero a mis referentes ordenados. Textos, pintores manieristas y las series manga que más me han influido. Comento la influencia de la mitología clásica, los textos en los que he basado mi cómic y la corriente artística que me ha servido de inspiración. En este capítulo aparecen los textos de la *Biblia* y *Jojo's bizarre adventures*, además de analizar la mitología clásica y el manierismo en los cómics de nuestros días.

En el tercero, Antecedentes, propongo otros autores y obras que han tratado el mismo tema que yo, *mangakas*¹ y editoriales que han realizado trabajos similares. Menciono la *Biblia manga*, la *Biblia infantil ilustrada*, *Gintama* y la editorial Manga Bunko

En el cuarto, Jojo's biblic adventures, explico las técnicas y la metodología particular que he empleado para cada una de las distintas fases del desarrollo de éste. De la concepción de la idea hasta el proceso técnico de desarrollo del trabajo.

En el último capítulo, Conclusiones, expongo los resultados de este trabajo, las dificultades que he tenido, las ideas a las que he llegado al realizarlo y una posible vía de desarrollo en el futuro de ésta misma idea.

Los textos en los que me he basado han sido artículos científicos y libros de historia del arte principalmente. Para construir el guion y el estilo gráfico he usado la *Biblia* y *Jojo's bizarre adventure* de los que hablaré más adelante.

Para la búsqueda de información he usado el artículo científico de Elena Gil Escudier y Antonio Santa Cruz. *El manga: de la tradición a la cultura de masas*, para tratar sobre la historia y origen del manga, así como de sus géne-

1 Un mangaka es un dibujante de cómics manga.

ros y la evolución social por la que ha pasado hasta nuestros días. El libro de Josep Campbell, *El diario del héroe*, y el artículo de Unceta Gómez, *Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense*, me han servido para observar más detalladamente las similitudes entre el cómic de superhéroes y los mitos clásicos. Por último he repasado el texto de Andrés Luque Teruel, *Del ser en tanto que ser manierista. (La Maniera según las dos acepciones derivadas de los textos y el arte italiano del siglo XVI)*, en busca de información sobre el manierismo, sus características e historia.

1. EL CÓMIC MANGA

1.1. EL CÓMIC MANGA

El concepto de manga viene de la mano del artista Japonés Katsushika Hokusai (1760-1849), un pintor nipón especializado en la ilustración japonesa y la estampación, autor de las 100 vistas del monte Fuji. En el año 1814 publicó un libro recopilatorio de estampas sobre escenas cotidianas como “dibujos irrisorios”, “manga” en japonés.



Fig. 1. Boceto de Hokusai

Años más tarde Rakuten Kitazawa (1876-1955), en 1902, en la revista semanal japonesa *Jiji Shimpo*, publicaba *Tagosaku* y *Mokube visitan Tokio*. Era una historia inspirada en las publicaciones de cómics occidentales con estilo japonés. Se la conoce como la primera obra de manga moderno.

Después de la Segunda Guerra Mundial, en 1947, Tezuka Osamu (1928-1989) publicó el manga *Shin Takarajima* (La nueva isla del tesoro) reinventando el estilo manga para hacerlo más redondeado, con más movimiento y acción.

En 1950 y 1960 estas series pasan a ser semanales debido a su gran éxito. También se empiezan a exportar a otros países, se establece el formato de bolsillo de 18 x 11'5 cm. que aún a día de hoy perdura, y se hacen series animadas. De nuevo Tezuka Osamu tiene una gran importancia ya que combina el estilo de animación de Disney y el del dibujo manga para su serie *Astroboy* (1963), dando así lugar al estilo de animación japonesa o “anime”.

1.2. GENEROS DEL MANGA

Existen muchos tipos de cómic manga. Los generos se pueden dividir por temáticas, estilo o público al que va dirigido. La siguiente lista los enumera en función de su público objetivo.

Kodomo: Series destinadas a niños pequeños, como *Doraemon*. Estas series se caracterizan por su estilo de dibujo muy redondeado y simple y porque los capítulos no suelen tener ninguna continuidad histórica entre ellos, lo que facilita al público, al que va dirigido, disfrutar de la serie y entenderla. Abundan los personajes adorables y fáciles de reconocer, mayormente similares a animales.

Seinen: Series dirigidas a un público adulto y masculino, como *Shingeki no kyojin* (Ataque a los titanes). Tienen temáticas más oscuras, violencia y

escenas macabras. Sus protagonistas suelen ser adultos y el estilo de dibujo bastante detallado.

Josei: Es un genero dirigido a mujeres adultas, las historias son más realistas y tratan temáticas de romance desde un punto de vista más sofisticado. Sus tramas están llenas de dramatismo y romance. Un ejemplo de esto sería *Nodame Cantabile*².

Hentai: Es probablemente el género más conocido a nivel mundial. Está destinado a un público mayor de edad ya que su contenido es pornográfico, de hecho su traducción literal es "Perverso". Debido a que su formato es el cómic o la animación permite recrear imágenes que difícilmente podrían darse en la realidad, además de hacer personajes físicamente descompensados e hipersexualizados. Gracias estas características se hizo muy popular en el mundo entero, y se estableció la conexión entre los terminos manga y anime directamente con pornografía sordida y depravada. Por ello, durante muchos años, el consumo de manga y anime en occidente fue estigmatizado.

También hay muchos autores de manga que empezaron haciendo historias de hentai. Al no ser conocidos no les resultaba fácil publicar otras historias y así, mientras practicaban y pulían su estilo y técnica, se daban a conocer al menos entre los editores. Este es el caso del autor de *Doctor Stone*, Boichi, cuyo nombre real es Mujik Park, quien empezó su carrera publicando *OneShots*³ hentai.

Shojo: Son historias para chicas jóvenes, como *Kaichou wa maid sama*⁴. Tienen un estilo muy detallado donde la expresividad facial es muy importante y tienden a tratar principalmente de romance. Hay distintos subgéneros, como el maho shojo que significa "joven chica mágica", en el que las protagonistas tienen poderes mágicos o son brujas y la historia no gira sólo en torno al romance. Un ejemplo sería *Sailor moon*⁵.

Shonen: Uno de los más populares y reconocidos. Los cómics shonen están dirigidos a un público masculino joven; de hecho, su traducción es "chico joven". Son series de acción y aventura y con cierto nivel de censura. Es el género más conocido alrededor del mundo, la serie de *Astroboy*⁶ era un shonen

2 *Nodame Cantabile* es un manga de Tomoko Ninomiya publicado en el el 2001

3 *Oneshot* (Un tiro), es el termino que se utiliza para referirse a publicaciones que sólo duran un tomo y no se convierten en series.

4 *Kaichow Wa maid sama* (La presidenta del consejo estudiantil es una maid) es un manga de Hiro Fujiwara publicado en el 2005.

5 *Sailor moon* es un manga de Naoko Takeuchi publicado en 1991.

6 *Astroboy* es una serie de Tezuma Osamu y cómo comento en el apartado anterior es considerada la primera serie de Anime.

y series cómo *Naruto*⁷, *One Piece*⁸ y *Dragon Ball*⁹ también son de este género.

A finales de la década de los 80 los mangas de aventuras obtuvieron popularidad y se comenzaron a publicar varios shonens que terminaron de definir el género y dieron más importancia a éste; *El puño de la estrella del norte* y *Jojo's bizarre adventures* fueron dos de ellos. En este TFG hablamos sobre todo del segundo.

1.3. POPULARIZACIÓN DEL MANGA

Cómo ya hemos comentado, cuando las primeras series de anime y manga llegaron a España era muy extraño su consumo y se tenía una visión muy estigmatizada del género debido a que se exportaba mucho hentai. Incluso a principios de los dos mil, pese a que la gran mayoría de público había crecido viendo series de éste estilo (*Doraemon*, *Shin-chan*, *Dragon ball*, *Candy Candy*, *Oliver* y *Benji*, etc...), se seguía considerando su consumo cosa de niños relegándolo a “dibujitos chinos”. Pero poco a poco, gracias a series cómo *Shingeki no Kyojin* (Ataque a los titanes) o *Death Note*, dirigidas para un público más adulto, se fue perdiendo ese estigma y a día de hoy ya no es un motivo de burla o acoso.

La aceptación del mundo occidental por la cultura oriental ha ayudado al aumento del consumo y la exportación de mangas y series, que han tenido más éxito y repercusión fuera de Japón que en su país de origen. Gracias a esto han sido adaptadas al anime. Un ejemplo sería *Boku no Hero Academia*¹⁰ o *Kimetsu no Yaiba*^{11, 12}.

7 *Naruto* es un manga de Masashi Kishimoto publicada en 1999.

8 *One Piece* es una serie de manga que empezó a serializarse en 1997 por Eiichiro Oda.

9 *Dragon ball* es probablemente la serie manga más conocida. Se estrenó en 1985 y su autor es Akira Toriyama. Se ha continuado años más tarde con secuelas tales como *Dragon ball Z* y *Dragon ball súper*.

10 *Boku no hero academia*, es una serie manga shonen publicada desde 2016 por el autor Kohei Horikoshi.

11 *Kimetsu no yaiba*, es un manga publicado desde 2016 hasta 2020, su autora Koyoharu Gotoge, es una de las pocas mangakas que ha conseguido publicar una obra tan popular bajo su propio nombre.

12 Gil Escudier, Elena & Santa Cruz, Antonio. (2019). *El manga: de la tradición a la cultura de masas*.



Fig. 2. El gran Hercules, 1589. Hendrick Goltzius

2. REFERENTES

Los referentes narrativos y gráficos de este cómic han sido principalmente el *Nuevo Testamento* de la *Santa Biblia*, las series de manga *Jojo's bizarre adventure* y la pintura renacentista, en especial toda la corriente manierista.

2.1. MITOLOGÍA CLÁSICA

Mucho se ha hablado de *El diario del héroe* de Joseph Campbell¹³ y de la influencia de las doce pruebas de Hércules o de sus viajes en la literatura y las novelas heroicas, pero en el lenguaje del cómic ha tenido tanta influencia su historia como su apariencia. Hércules ha sido representado como un hombre grande, dotado de una musculatura poderosa, vestido con un taparrabos y con la piel del león al cuello a modo de capa. También ha servido de inspiración para los superhéroes de los cómics, como Thor o Superman. Otros superhéroes se han basado en figuras clásicas, como en el caso del dios Hermes en relación con el superhéroe Flash.

Los mitos clásicos siempre nos presentan a héroes con habilidades sobrehumanas, armas mágicas, una procedencia fantástica y con un gran número de símbolos asociados a ellos, justo igual que los super héroes de los cómics actuales de Marvel o DC.¹⁴

2.2. LA BIBLIA

La *Biblia* es el relato más leído del mundo. Consta de dos partes, el antiguo y el nuevo testamento.

El *Antiguo Testamento* relata desde la creación del mundo por parte de Dios hasta el nacimiento de Jesucristo. *El Nuevo Testamento*, por otra parte, está compuesto por cuatro evangelios escritos por distintos apóstoles que narran la vida y obra de Jesús de Nazaret, el *Libro de los hechos* que relata la formación del cristianismo y su expansión por el mundo, diecinueve epístolas y el *Apocalipsis* de San Juan que describe el fin de los tiempos.

La influencia de la *Biblia* en mi cómic es más que obvia. La historia es una adaptación de uno de sus pasajes, concretamente de los versículos del evangelio según San Juan, desde el 2:13 al 2:28. Para elegir el pasaje me inspiré en el cuadro del Greco, *La expulsión de los mercaderes del templo*, 1609. Es



Fig. 3. Fanart de Superman.

¹³ *The Hero's Journey* de Joseph Campbell es un libro autobiográfico del mitólogo, en el que expone el monomito del viaje del héroe.

¹⁴ Unceta Gómez, L. (2007). Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense. Epos: Revista de filología, 23, 333.

la única vez en la que Jesucristo reaccionó de forma tan violenta. El pasaje lo encontré en varias traducciones pero en todas venía a ser lo mismo.

2.3. MANIERISMO

El Manierismo fue un movimiento artístico originario de Italia, a finales del siglo XVI. Apareció como contrapartida al clasicismo y los conceptos de serenidad y equilibrio.

Los pintores manieristas dejaban atrás el estilo más clásico y cerrado buscando obtener más expresividad y sentimiento. Sus composiciones ya no eran equilibradas y tranquilas sino diagonales, con figuras en movimiento y con una expresividad muy marcada en sus rostros. Los motivos de los cuadros eran más fantasiosos e irreales, también para darles más expresividad y sentimiento, características éstas compartidas ampliamente con el lenguaje del manga.

El manierismo, pese a estar muy relegado en la pintura y escultura modernas, ha encontrado su lugar en el lenguaje del cómic, dónde se usa para definir las composiciones de los personajes y darles así mayor dramatismo y sensación de movimiento, además de dotarlos de distintas personalidades y rasgos. Podemos observarlo en las publicaciones de cómics europeas cómo pueden ser los cómics de *Tintín* o las editoriales dedicadas al género de superhéroes. Exagerar las posturas, expresiones o cualquier elemento gráfico funciona muy bien en un cómic para que se pueda ver claramente su intención, ya sea en el rostro del personaje para transmitir una idea o la dirección del movimiento para indicar cómo o hacia dónde se está desplazando.

He usado varios pintores de ésta corriente a modo de referentes, pero sólo un cuadro de cada uno para confeccionar el cómic. No pretendo hacer un trabajo monográfico sino dejar plasmada la influencia de toda la corriente artística en el cómic actual. Así he diversificado los autores y las obras.

Los pintores que he usado son Claudio Coello, Cornelis de Vos, Frans Snyders, Jacob Peeter Gowy, Murillo, El Greco, Pierre Francesco Mola, Guercino y Madrazo. Éste último, pese a no pertenecer al movimiento manierista, consta en esta lista porque comparte muchas características, cómo expongo en el capítulo 4.

2.4. JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

La serie de *Jojo's bizarre adventures* fue escrita por Hirohiko Araki para la revista *Shikan Shonen Jump* desde 1987 hasta 2004, momento en el que se trasladó a la *Shonen ultra jump* mensual.



Fig. 4. Joseph Joestar. Protagonista de Jojo's bizarre adventures: Battle tendency

Está compuesta por 8 partes o series. Cada una está protagonizada por un sucesor distinto de la misma dinastía. Los nombres y apellidos de todos ellos contienen el fonema "Jo"; Jonathan Joestar, Joseph Joestar, Jotaro Kujo, Jolin Kujo... Por ende, todos se abrevian con el nombre Jojo, que da nombre a la serie.

La serie de *Jojo's* fue muy popular en los años 80 y 90 pero no fue hasta 2012 cuando, gracias a la serie animada, el público occidental la conoció.

La serie es muy reconocible por el expresionismo de sus personajes, la anatomía exagerada de estos y sus esperpénticas situaciones y poses. También por todas las referencias a la cultura occidental que Araki hace y los stands introducidos en la tercera serie. Los stands son la manifestación física del Hammon (la energía vital) de los personajes. Al ser entes fantásticos son incluso más esperpénticos y absurdos que los propios personajes. Además, tienen habilidades especiales y únicas (algo muy común en el shonen) que hacen que cada stand sea un personaje peculiar y una gran oportunidad de referenciar otras cosas.

Los memes son chistes de Internet que habitualmente son frames de películas o series sacados de contexto con alguna frase o palabra añadida. La RAE los define como "Imagen, video o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de internet."¹⁵



"Necesitamos de su ayuda"



Fig. 5. Meme de Jojo's

Gracias al gran expresionismo de los personajes, su diseño exacerbado y excéntrico, los stands y lo bizarro de sus historias, internet se llenó rápidamente de memes sobre esta serie, que fueron uno de los motivos que me impulsó para concebir éste trabajo.

La historia de la serie se alarga a través de varias partes (de momento 9) en las que llegan a cambiar los protagonistas o la trama, aunque el personaje principal siempre mantiene el nombre de Jojo, como ya he mencionado. Las primeras series empiezan con la llegada de Dio Brando a la casa de la familia Joestar. Era el hijo de un delincuente que accidentalmente le salvó la vida a George Joestar el cuál, para devolverle el favor tras su muerte, lo adopta. Dio creció junto a Jonathan Joestar, el hijo de George, odiándolo debido a la suerte de haber nacido en una familia noble.

Al crecer, Dio y Jonathan descubren por accidente una máscara extraña con un mecanismo que parece capaz de matar a una persona. Pasado un tiempo Dio descubre que la máscara tiene la capacidad de convertir a los



Fig. 6. Dio y su stand The world

humanos en vampiros y tras fracasar en su intento de envenenar a toda la familia Joestar para heredar su fortuna, Dio usa la máscara para matarlos con sus propias manos, pero falla de nuevo y Jonathan consigue escapar.

Tras estos acontecimientos Jonathan decide destruir a Dio ya que su objetivo ha pasado a ser el sometimiento de la humanidad. Para ello conoce a Zeppeli, un aventurero que le enseña la técnica de proyección de energía con la cuál puede luchar contra Dio. A partir de éste momento Dio y los descendientes de la familia Joestar empiezan a perseguirse mutuamente sin llegar a derrotarse definitivamente los unos a los otros.

El estilo de dibujo de Hirohiko es muy llamativo y característico de la serie. Dibuja los cuerpos de forma muy definida y marcada, llegando a la exageración anatómica y llenando los paneles de líneas de dinamismo y detalles, además de incluir sombras contrastadas y las facciones de los rostros muy duras. De hecho, esta anatomía de los personajes y las posturas exageradas han sido los elementos que más han influido en mi cómic. La anatomía se muestra siempre súper desarrollada, de modo que cualquier personaje masculino tiene los brazos y el torso grandes y tonificados, una cintura estrecha y las piernas otra vez grandes. Las líneas de expresión son también muy importantes ya que es lo que le da esa individualidad al estilo de Hirohiko, por lo que es algo que también me esforcé por imitar. Por último queda hablar de la representación de los *Kanjis*¹⁶ flotantes que usa Hirohiko para rellenar espacio y darle intensidad a las viñetas. Hasta me planteé la posibilidad de no incluirlos pero, al ver lo reconocible y característico que era ése rasgo, decidí conservarlo haciendo los kanjis digitalmente.

2.5. ONE PIECE

One Piece es una serie de cómic manga creada por el mangaka Eiichiro Oda¹⁷ en el año 1997 y que sigue en publicación semanal a día de hoy. Cuenta con más de 1.000 capítulos y 100 tomos, y es la serie de manga más vendida, incluso ha superado ya en ventas a los libros de *Harry Potter* escritos por J. K. Rowling. La adaptación a anime empezó a emitirse en octubre de 1999 y no llegó a España hasta principios de los 2000, justo cuando comencé a seguir la serie.

Es la obra que más me ha influido a la hora de decidir a qué dedicarme, además, cuando empecé a dibujar lo hice copiando el estilo de Eiichiro Oda y, pese a que he ido evolucionando y creando el mío propio, aún mantengo características de este. Como homenaje a lo que ha significado para mi esta obra, he decidido incluir algunas referencias, o *easter eggs*, en mi comic.

¹⁶ Los *kanjis* son los sinogramas usados en la escritura japonesa.

¹⁷ Eiichiro Oda es uno de los mangakas más conocidos actualmente gracias a su serie *One Piece*.



Fig. 7. Viñeta de Jojo's

3. ANTECEDENTES

3.1. BIBLIA INFANTIL ILUSTRADA

La *biblia infantil ilustrada* de José Morán y Marifé González¹⁸ es un libro infantil escrito e ilustrado con el fin de que sea fácil de entender y leer por los más pequeños.

Mi idea también es adaptar una parte de la biblia, y acercarla al público de modo que es un claro antecedente de mi trabajo en el que también trato de acercar la historia al público actual.

3.2. GINTAMA

Gintama es un cómic manga de Hideaki Sorachi¹⁹ del año 2006, muy conocido y de gran impacto. Se caracteriza especialmente por las referencias a otras obras de manga o personajes de películas.

La historia trata sobre Gintoki sakata, un samurái de un japon feudal distópico y controlado por alienígenas, los cuáles han prohibido el uso de espadas. Gintoki, junto a sus amigos, crean un grupo de cazarecompensas.

En mi adaptación he decidido también emplear muchas referencias. Mi versión en sí es una referencia directa a la *Biblia* y *Jojo's*.

3.3. LA BIBLIA MANGA

La biblia manga es una adaptación de la biblia al formato manga hecha en el año 2006 por la editorial Hoder and Stoughton y guionizada por el mangaka japonés Hidenori Kumai.

El primer volumen trata del *Antiguo Testamento*. Tanto éste como el segundo tomo están dibujados por Kozumi Shinozawa²⁰. Los siguientes tomos se basan en el nuevo testamento al igual que mi trabajo.

Es el referente más claro en mi cómic, ya que trato el mismo tema y el mismo estilo pero con las características de otros autores. Ésta adaptación ayuda a la juventud a acercarse a la biblia sin necesidad de leerla ya que, por su estilo narrativo, puede resultar pesado y confuso.

18 González, M. (2020). *Biblia infantil ilustrada*. Susaeta

19 Hideaki Sorachi es un mangaka autor de series como *Gintama*, *Dandelion* o *Shirokuro*.

20 Kozumi Shinozawa es un mangaka autor de series como *Siete misterios de la antigua china* y *Manga la metamorfosis*

3.4. MANGA BUNKO

La editorial Coreana Quaterni publicó una colección llamada Manga Bunko que consta de varios tomos adaptando éxitos de la literatura asiática al formato manga. Ha publicado varios libros cómo *Soy un gato* de Natsume Soseki²¹ o *El libro de los cinco anillos* de Miyamoto Musashi²².

21 Soy un gato, es una novela japonesa del año1906 con temática satirica.

22 El libro de los cinco anillos, es un tratado japonés sobre kenjutsu.



Fig. 8. Dra. Muchacha on. (2020, 26 agosto). [Twit]. Twitter. <https://twitter.com/DraFriki/status/1298652277398335489>

4. JOJO'S BIBLIC ADVENTURE

4.1. IDEA

Como ya he expuesto en la introducción, la idea surgió a raíz de un meme que vi por Twitter.

Estaba buscando un tema para hacer mi TFG cuando, por Twitter, me encontré un meme de una chica diciendo que si el nombre de Jesús fuese latinizado sería Joshua Josephson, por lo cuál podría ser un protagonista de la serie de *Jojo's*. La verdad es que me hizo bastante gracia y recordé una frase que dice así: "Cuando te enfades piensa que haría Jesús y recuerda que loarte a latigazos está dentro de las opciones". Así que busqué una imagen de ese momento, que fue el cuadro de El Greco, para redibujarla como si fuese del manga de *Jojo's*.

Cuando les enseñé a mis amigos el dibujo se rieron pero nadie cayó en el cuadro que había detrás.

Dediqué unas semanas a pensar en ello y cada vez me daba cuenta de más influencias del pasado en el cómic actual y en particular del arte renacentista. Por ejemplo, la serie de manga y anime *Tenguen Toppa Gurren Lagann*, que hace referencia al mito de la caverna de Platón, *Dragón Ball* adaptando viaje al oeste de Wu Cheng'en ó los súper héroes imitando las poses y ropas de los héroes clásicos. Me di cuenta de todas éstas referencias y muchas más que pasan desapercibidas o, cómo en el caso de *Jojo's*, las toman por algo nuevo y original. Por eso decidí trabajar sobre ello en mi TFG y llevar ese meme a la realidad haciendo algo absurdo y esperpéntico, pero con sentido y justificación.

La idea original pretendía ser fiel al momento histórico pero en cuanto hice la primera viñeta me di cuenta que al cambiar a un lenguaje más coloquial, cómo puede ser el manga, también tenía que hacer que los personajes fueran más caricaturescos y extravagantes. Modifiqué sus rasgos para que resultaran más excéntricos usando cómo referencia otros personajes de *Jojo's* u otras series de manga y, del mismo modo, alteré los elementos del entorno para hacerlos más amenos y referenciar a otras series, cómo por ejemplo, cambiar los peces de un puesto de pescado por Pokémon de tipo agua. También he escondido algunos personajes entre las multitudes a modo de referencia.

En la última viñeta podemos ver a Roronoa Zoro, un personaje de *One Piece* escuchando el sermón de San Juan; o en la viñeta con Jesús golpeando



Fig. 9. Ampliación de una viñeta.



Fig. 10. Roronoa Zoro, One Piece.



Fig. 11. Símbolo de Phyrexia.

a los mercaderes, la cabeza de Pandaman, de la misma serie.

También, en la viñeta de Jesús expulsando a los mercaderes se encuentra colgado en la pared el símbolo de *Phyrexia*, un símbolo del juego *Magic the gathering*, que representa la infección y corrupción, muy acorde con el momento en el que los mercaderes ven su fe corrompida y Jesús su paz.

4.2. SINOPSIS

Para el cómic he adaptado el pasaje de la *Biblia* de la expulsión de los mercaderes del templo. En este se narra la llegada de Jesús al templo de Jerusalén que encuentra lleno de mercaderes. Jesús se enfada con ellos por estar haciendo negocios en un templo dedicado a la oración. Tirando las mesas, el dinero y golpeando a los mercaderes, los expulsa del templo.

En mi versión, Jojo (Jesús) llega seguido de tres de sus discípulos que se extrañan al ver la cantidad de tiendas y carros frente a la entrada del templo. Una vez entran, Jojo se encoleriza al ver el agravio cometido contra el templo y su padre, e invocando su “stand” Silver God, expulsa a los mercaderes a golpes.

4.3. PERSONAJES

- Jojo (Josua Josephson): Jojo es el protagonista de ésta historia, una caricaturización de Jesús de Nazaret para ésta versión, parodia del nuevo testamento. Su diseño fue fácil debido a la gran cantidad de obras renacentistas que nos muestran a Jesús. Los ropajes están inspirados en el cuadro de *La expulsión de los mercaderes del templo*, 1609, de El Greco, y el cabello, es del personaje de Jonathan Joestar, el primer protagonista de la saga de Jojo's.

Para el estilo gráfico he intentado asemejarme lo máximo posible a la construcción anatómica de Araki. Para ello me he inspirado mucho en las poses manieristas y en el estilo de la tercera serie de Jojo's titulada *Jojo's bizarre adventure: Stardust Crusaders* ya que es la serie más reconocible de la saga.

Como ya he explicado anteriormente, en la serie de Jojo's los personajes tienen la habilidad de canalizar su energía vital en unos entes externos llamados Stands. Éstos tienen habilidades únicas y diseños distintos, depende de su portador. Por eso, en ésta serie parodia, no podía faltar un Stand para Jesucristo, Silver God. Es el stand de Jojo, una canalización de su energía vital y espíritu que viene a representar a Dios, siendo así a la vez Padre Hijo y Espíritu en Jojo, haciendo referencia a la Sagrada Trinidad de Padre, Hijo y Espíritu Santo. El diseño está basado en el stand de Jotaro Kujo, llamado Star platinum, y en la representación de caricatura de *Los Simpson* de Dios, además

de añadir al diseño el ojo de la providencia para representar la omnisciencia.

El diseño del personaje original iba a tener un brazo a modo de látigo; en vez de ojos, el triángulo con el ojo de la providencia; y barba, emergiendo de la espalda de Jojo sólo de cintura para arriba.

San Juan: En mi versión, San Juan está inspirado en el diseño de Polnareff, un personaje y coprotagonista de *Jojo's stardust crusaders* que sigue a Jojo siendo testigo de sus aventuras, al igual que el San Juan de Jesús. El personaje cumple la función de acompañante durante la historia y no es hasta el final cuando se muestra predicando sobre la vida de Jesús y sus milagros a un grupo variado de personas. Recitará las mismas palabras que luego son escritas en el nuevo testamento según San Juan, del que he recogido el pasaje con el que he confeccionado el guión y el storyboard, como veremos en la página 25.

En primera instancia el personaje iba a ser un apóstol sin nombre y no iba a tener más relevancia, al igual que los otros dos, pero al cambiar el final se me ocurrió darle ese giro para que tuviera más interés, por lo que tuve que rediseñar a San Juan para que así fuese más reconocible y expresivo.



Fig. 12. Imagen promocional de Jojo's bizarre adventure: Stardust Crusaders.

- Apóstoles: son tres de los apóstoles que siguen a Jojo en ésta aventura. Su diseño está inspirado en dos de los personajes de *Jojo's*, kakyoin y Muhammad Avdol. Mientras que el diseño del tercero está basado en Aizawa, un personaje de la serie *Boku no hero academia*. Los ropajes de los personajes proceden del cuadro *Curación de un paralítico*, 1667, de Murillo.

- Extras: Los extras son los vendedores y compradores que se encuentran en el templo y a los que Jojo expulsa. No tienen relevancia individual en la historia y se representan cómo una masa de gente. Algunos de ellos son referencias a personajes de otras series, pero en general sus diseños están basados en cuadros del renacimiento, especialmente en el cuadro de El Greco *La expulsión de los mercaderes*, 1606.

4.4. ESTILO Y TÉCNICA

La idea desde el inicio era adaptar un pasaje de la biblia con el estilo de dibujo de cómics manga de Hirohiko Araki para que se asemejara a su serie *Jojo's bizarre adventure*. De éste modo, leí la serie completa mientras realizaba la búsqueda de referentes. Al leerla decidí quedarme con el estilo de la tercera serie llamada *Jojo's bizarre adventure: Stardust Crusaders*, ya que en las primeras el dibujo me parecía muy sobrecargado y algo confuso. Procuero imitar la musculatura tal cómo el autor la dibujaba, así como las facciones recortadas y marcadas, el uso de líneas de expresión bajo los ojos que enmar-



Fig. 12. Copia de una viñeta.



Fig. 13. Redibujado de una viñeta.

can el pómulo y los *kanjis* flotando en la viñeta o saliéndose de ella. También he usado las sombras de trama de línea tan características del estilo manga y su método de sombreado, además de estar en escala de grises. El tamaño de impresión para el que está pensado también es el formato manga de 18 x 11'5 cm., bastante más pequeño que el cómic europeo o americano que por lo general se publica en formato revista de 26 x 17 cm. o incluso en tamaños más grandes en las versiones recopilatorias o especiales. En consecuencia, los detalles que podía añadir debían ser grandes y marcados para que se vieran en un formato más pequeño.



Fig. 14. Entintado de una viñeta.

Para el entintado y coloreado, la técnica que he elegido ha sido la tinta china con plumilla y la acuarela; el coloreado de la portada está hecho digitalmente. Ésta elección se debe a que aún a día de hoy muchos mangakas usan éstas técnicas tradicionales. Por supuesto que Hirohiko, cuando empezó *Jojo's* en el año 1987, no usaba técnicas modernas con tabletas y computadoras. Los dibujos se realizaban a mano, con un equipo de ayudantes y a tinta.

En mi caso me he apoyado en las nuevas tecnologías como puedan ser los programas de edición de imagen para limpiar posibles manchas de tinta de alguna gota que salpica o los programas de maquetación para poder colocar los bocadillos de forma que si se quisiera cambiar de idioma no hubiera que redibujar nada, sólo ajustar el bocadillo al nuevo tamaño requerido.

Los materiales usados han sido una plumilla de distintos cabezales para darle variedad a las líneas, una plumilla con carga de tinta, dos pinceles de acuarela de distinto tamaño y un bote de acuarela la cual he diluido en agua para conseguir los medios tonos. Los programas que he utilizado han sido el Gimp 2.0 para corregir las imágenes y poner las líneas de las viñetas, el MediBang para la portada y el Adobe Indesign para los bocadillos y la maquetación.



Fig. 15. Sombreado de una viñeta.

He usado un *block* de dibujo para tinta de tamaño Din A3 para poder trabajar cómodamente en las secciones más pequeñas. He empezado con el lápiz para encajar y dibujar imitando los cuadros clásicos y luego, redibujando, imitando el estilo de manga. A continuación lo he entintado con distintas plumillas para darle los distintos grosores de línea. Después he borrado con la goma las líneas del lápiz y, con los dos pinceles y acuarela diluida en agua, he ido rellenando y dando los medios tonos. Una vez seca la acuarela, con una plumilla más fina he añadido los detalles delicados y las líneas de movimiento y dinamismo. Acabadas las viñetas, he escaneado a resolución 300 ppp y en el Gimp 2.0., he delimitado las viñetas y limpiado algunas manchas de tinta. Por último he exportado las imágenes acabadas al Indesign y he añadido los bocadillos con el texto, para el que he decidido usar la tipografía comic sans. La razón de ésta elección se ha debido en primer lugar, a que se considera poco profesional y absurda, lo cuál para éste trabajo tan esperpéntico me pareció de lo más apropiado, y en segundo lugar, ya que el manga original usa

una tipografía japonesa que no acepta los caracteres de nuestro diccionario, decidí usar una que en su propio nombre especifica que es para cómic.

4.5. GUION Y STORYBOARD

El guion parte del pasaje de la *Biblia del Nuevo Testamento según San Juan*:

Cuando se aproximaba la Pascua de los judíos, subió Jesús a Jerusalén. Y en el templo halló a los que vendían bueyes, ovejas y palomas, e instalados en sus mesas a los que cambiaban dinero. Entonces, haciendo un látigo de cuerdas, echó a todos del templo, juntamente con sus ovejas y sus bueyes; regó por el suelo las monedas de los que cambiaban dinero y derribó sus mesas. A los que vendían las palomas les dijo:

—¡Sacad esto de aquí! ¿Cómo os atrevéis a convertir la casa de mi Padre en un mercado?

Sus discípulos se acordaron de que está escrito: «El celo por tu casa me consumirá». Entonces los judíos reaccionaron, preguntándole:

—¿Qué señal puedes mostrarnos para actuar de esta manera?

—Destruid este templo —respondió Jesús—, y lo levantaré de nuevo en tres días.

—Tardaron cuarenta y seis años en construir este templo, ¿y tú vas a levantarlo en tres días?

Pero el templo al que se refería era su propio cuerpo. Así pues, cuando se levantó de entre los muertos, sus discípulos se acordaron de lo que había dicho, y creyeron en la Escritura y en las palabras de Jesús.²³

El guión empieza con la llegada de Jojo al templo de Jerusalén y finaliza con la noticia de la resurrección de Jojo, dando así a entender que en sus palabras ya presagiaba su muerte y resurrección.

Para la adaptación, al no ser demasiado detallado el texto sobre el lugar, la vestimenta ni las acciones, he tenido mucha licencia para retocarlo hasta el punto de poder añadir fácilmente elementos fantasiosos como el stand Silver God. También planteé la posibilidad de empezar antes de la llegada de Jesús, pero tendría que haber narrado una historia de otro milagro que no aportaba nada a la historia del pasaje sobre el que quería trabajar. Acabar en el templo me pareció demasiado brusco, ya que lo hacía en el momento justo del clímax. Necesitaba encontrar un final apoteósico que cerrase, a su vez, la historia de forma más suave, por lo que recurrí al salto temporal para situar al lector ya tras la muerte y resurrección de Jojo y acabar con los mercaderes reconociendo al hijo de dios y creyendo en sus enseñanzas.

23 Santa Biblia, NUEVA VERSIÓN INTERNACIONAL NVI 1999, 2015 por Biblica, Inc. vers. 2:13 - 2:28.



Fig. 16. Primera versión de Silver God.



Fig. 17. Segunda versión de Silver God

He hecho varios *storyboard*, que además he usado cómo pruebas de dibujo y técnica. El primero lo resolví digitalmente antes de decidir hacerlo a tinta y aún contaba con la versión original de Silver God, la cual tuve que rediseñar por completo. Ya en ésta versión había empezado con un plano general del paisaje con el templo y luego varios planos de los personajes acercándose sin acabar de revelar su figura. En ésta primera versión Jojo iría acompañado de sus doce apóstoles. Además, la escena final sería con Jojo a las puertas del templo arengando a los mercaderes, lo cual cambié al darme cuenta que acabar con semejante texto en la última viñeta era muy brusco y no le daba un buen final. El dibujo era muy rápido y descuidado, la sombra dura y plana, pero la distribución de viñetas resultaba muy uniforme.

Para el segundo *storyboard* ya había decidido trabajar con tinta. También consideré que, si los apóstoles no iban a intervenir en la historia, añadirlos a todos era innecesario y sólo cargaba al lector de personajes sin ninguna relevancia. En el inicio ahora se ofrecían directamente las figuras de los personajes con claridad y nitidez además de recrearme más en el dibujo. El diseño de Silver God ya era el nuevo. Además, para buscar la similitud entre el arte clásico manierista y el cómic de Jojo's basé la mayoría de las viñetas en redibujos de cuadros renacentistas y cómics manga. Algunas, cómo la aparición del Stand Silver god del manga de Jojo's, debía tratarse de forma que quedasen bien integradas y no se notase la diferencia entre un estilo y otro. También la manifestación de Silver God la contempé desde otro ángulo para que quedase más nítida, con un nuevo diseño más limpio y fácil de ver. Aclaré más el dibujo y le presté más atención a la línea, además de añadir los kanjis de manera digital y la traducción junto a la viñeta.

4.6. VIÑETAS

Las poses de los personajes de algunas viñetas y los fondos se basan en cuadros del renacimiento y otras en viñetas de Jojo's para aportar variedad y mostrar la similitud de estilos. Por otro lado he intentado imitar la distribución de viñetas habitual en el estilo manga. He dispuesto tres o cuatro viñetas por página, bien diferenciadas y cuadriláteras que enmarcan todo sin que nada se salga de ellas.

Entrada de Jesús en Jerusalen, 1660, de Claudio Coello: En ésta viñeta se muestra a Jojo llegando a la entrada de Jerusalén con los tres apóstoles que le acompañan. Para ello he elegido el cuadro de Claudio Coello en el que narra el mismo acontecimiento y muestra un paisaje que ayuda a la ambientación del cómic. Se puede ver el templo de Jerusalén dónde sucederá el resto de la historia, con la diferencia de que, en la obra original, a Jesús lo recibe una multitud de personas con ramas de palmera y en mi versión Jojo y los apóstoles se muestran solos, sin nadie que los reciba, para así reforzar la idea de que todo el mundo se encuentra en él mercado. También cambié el burro sobre el que llega Jesús por un pokémon, en éste caso Mudbray.



La curación de un paralítico, 1667, de Murillo: Éste cuadro sirve casi sin ninguna modificación compositiva para la viñeta de Jesús preguntando a un mercader que se encuentra tumbado al sol. Tuve que cambiar las expresiones para que no transmitiera esa idea del desamparo de un paralítico, sino la de una conversación casual con un visitante. Aún así, las posturas y la expresividad del cuadro eran perfectas para mis intereses.



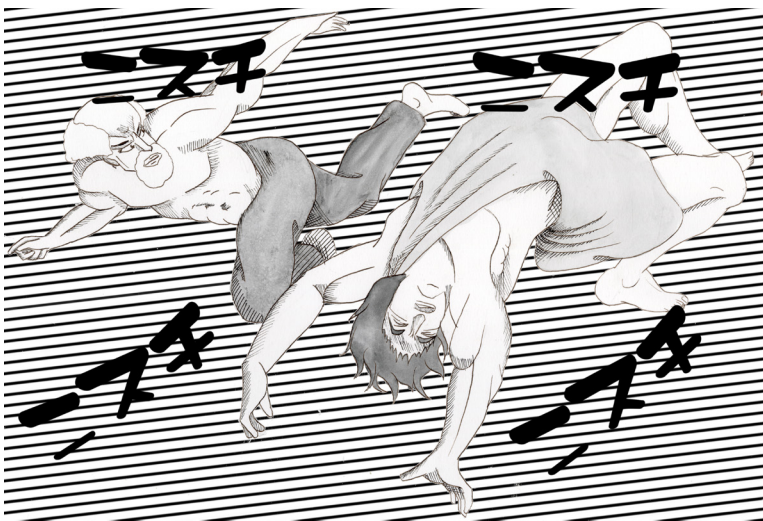
Puesto de frutas y verduras, 1618, de Frans Snyders: Es el momento en el que Jojo entra al templo y, mirando a los lados, ve los puestos de los mercaderes. Para esta viñeta únicamente tuve que dirigir la cabeza de Jojo mirando hacia los comerciantes y cambiar el fondo por una de las paredes del templo.



Mercado de pescado, 1620, de Corneli de Vos: Para esta viñeta cambié más cosas, cómo sustituir el fondo abierto por una pared con un pescado colgando, cambiar los pescados por Pokémon muertos y añadir también la cabeza de Jojo, además de voltear la imagen para que complementase la anterior. Y precisamente porque hay muchas obras de ambos autores, Frans Snyders y Corneli de Vos, que tratan el tema de los mercados decidí usar cuadros de ambos autores por diversificar más mi trabajo.



La caída de Ícaro, 1638, de Jacob Peter Gowy: Buscaba una viñeta que mostrase a los mercaderes siendo golpeados y ésta obra de Peter Gowy era idónea. En ella se muestra a Ícaro y su padre en ese fatídico vuelo en una composición muy dinámica y una anatomía perfectamente marcada, por lo que quité las alas y el fondo, quedándome sólo con las poses similares al efecto de ser lanzados al aire. Añadiendo unas líneas de movimiento logré esa imagen en la que están siendo empujados por el stand Silver God.



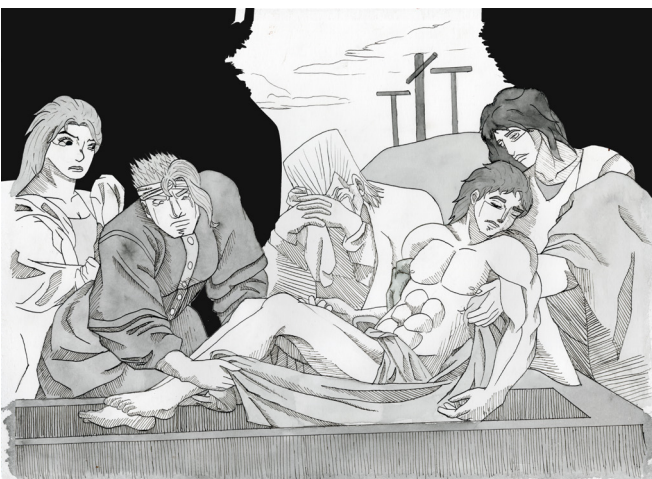
La expulsión de los mercaderes del templo, 1609, de el Greco: para ésta viñeta añadí el Stand de Jojo, Silver God, y el personaje de Pandaman en él fondo. Fue la primera viñeta que pensé y que dibujé porque la tenía muy clara. Al ser una composición tan compleja decidí ponerla a doble página para que se pudiera apreciar bien cada detalle.



Jesús en casa de Anás, 1803, de Madrazo: Para esta viñeta tuve que cambiar varias cosas ya que la idea original era que Jesús estaba siendo juzgado y en mi cómic sólo increpado. Quité entonces las figuras de los guardias, las ataduras de Jesús y el brazo alzado del hombre que tiene intención de golpearle. También añadí a los tres apóstoles acompañantes de Jojo. Es el único cuadro que no pertenece al siglo XVII, pero a pesar de ello sigue teniendo las características de expresividad y composición del manierismo.



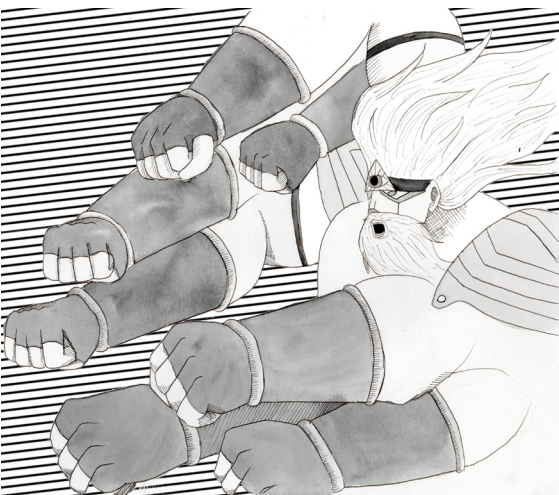
Jesús sepultado, 1656, de Guercino: En ésta viñeta he versionado el cuadro de Guercino en el que se muestra a Jesús siendo depositado en el santo sepulcro. Escogí éste cuadro por la carga emocional que transmite, los rostros de los personajes lamentando la muerte de Jesús, y el de éste tranquilo, ya en calma. Además el número de personajes era el ideal para mi historia. He cambiado las figuras que aparecen por los tres apóstoles y la Virgen María que depositan a Jesús en el sepulcro. He hecho que el personaje más visiblemente afectado sea San Juan, que es el mismo que en la viñeta siguiente está narrando lo sucedido.



San Juan Bautista predicando en el desierto, 1655, de Piere Francesco Mola: En esta viñeta cambié el diseño de varios personajes, comenzando por San Juan, para que se asemeje al del resto del cómic. Añadí al personaje de *One Piece*, Zoro. Para acabar cambié el cordero que había detrás de San Juan por Mareep, un Pokémon. El cómic acaba así con un plano general, al igual que al inicio, y que nos sitúa ya después de la muerte de Jojo.



Hay dos viñetas sacadas del manga y del anime de Jojo's, concretamente de la tercera parte *Jojo's bizarre adventure: Stardust crusaders*. Una está en la página 5 de mi cómic, cuando aparece Silver God, que imita la primera aparición de un stand en la serie de Jojo's. La otra se encuentra en la página 7, en ella he imitado al anime y cómo da movimiento a los golpes de Star Platinum, el stand del protagonista. He cogido esa imagen del anime debido a todos los memes y referencias que se han hecho a ella. Además cuando Jojo golpea a alguien en la serie original repite la palabra "Ora" a modo de grito de batalla, así que en ésta versión he usado la palabra "orad" por su similitud y su significado en castellano.





4.7. PORTADA

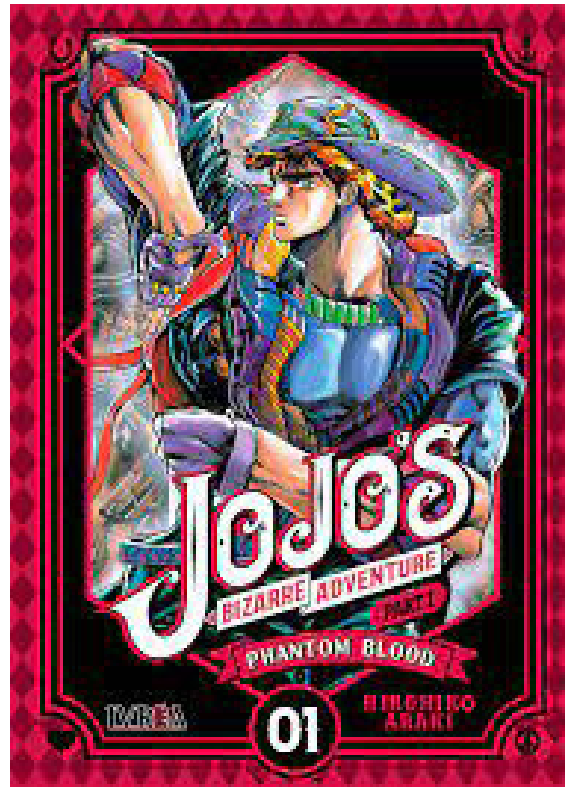
La portada es distinta al resto del cómic ya que es en color. El primer diseño fué bastante simple y soso replicando la tipografía del anime de *Jojo's bizarre adventure: Phantom blood*. Me pareció por tanto muy seca por lo que decidí imitar el estilo de las portadas del manga y llamar al cómic *Jojo's biblic adventure* haciendo un juego de palabras con los nombres de ambas obras.

En la portada podemos ver a Jojo imitando la postura de la crucifixión encuadrado por el habitual marco que aparece en cada portada de Jojo's. Además, los símbolos situados en los vértices representan elementos de cada serie, en ésta ocasión son cruces y palomas.

Para los ojos de Jojo seguí la mayoría de representaciones que se han hecho de Jesús. Sin embargo por hacer un guiño a la serie original de *Jojo's* imité el color de pelo de Jonathan Joestar, de color azul. El marco que encuadra la figura de Jojo lo coloreé en tonos azules para que armonizase con su pelo y ojos. Y para el fondo me serví de un degradado con colores complementarios para darle más contraste.

La contraportada es más minimalista ya que sólo tiene las dos franjas de rombos en los laterales y un cuadro blanco con el texto de la Biblia que he usado para construir el guion del cómic.

He hecho el dibujo y el entintado a lápiz y tinta, luego lo he escaneado y repasado digitalmente. En el MediBang lo he pintado y sombreado para luego unirlo al marco que he creado en el Gimp 2.0 y disponer la tipografía.



5. CONCLUSIONES

El trabajo ha ido formándose durante dos años, al principio por problemas administrativos no pude comenzar como era necesario, pero luego fueron otros problemas personales los que me incapacitaron a continuar con el trabajo y el desarrollo de éste cómic. Gracias a la ayuda psicológica, al tutor, a mi profesor y a mi familia he conseguido avanzar con el trabajo y presentarlo con el acabado que merece.

Aún con todas estas interferencias el trabajo ha conseguido cumplir los objetivos establecidos en cuanto al desarrollo de un cómic manga con las técnicas tradicionales y la adaptación de un pasaje concreto de la Biblia en el lenguaje manga y con el estilo, lo más similar posible, al de Araki. Al comparar mi trabajo con las páginas del manga de Jojo's bizarre adventures se nota una diferencia dada por los años de experiencia y estudio de Araki sensei²⁴. Sin embargo el resultado es bastante satisfactorio en cuanto a calidad del dibujo y creo que he conseguido plasmar las características de la obra original.

He aprendido también mucho sobre el manga y su historia gracias a la realización de este trabajo y la búsqueda de información. De igual modo he aprendido sobre el manierismo y muchos de sus autores, ya que para la selección de los cuadros a imitar me he visto obligado a revisar un gran número de obras de distintos autores manieristas. Junto a los textos que he leído, he podido aprender mucho sobre el origen y las características del manierismo.

Uno de los objetivos principales era confeccionar un cómic que sirviese de ejemplo de la gran influencia del arte clásico en los cómics actuales. Para ello me he servido de un tema muy recurrente en el clasicismo, como es la vida y obra de Jesús de Nazareth y de cuadros pertenecientes a la corriente manierista. He construido la narración usando las composiciones de los cuadros escogidos de modo que fuese entendible y conservase las características del lenguaje manga. He construido, una historia que se comprende e incluso se disfruta mientras integra las composiciones clásicas a un lenguaje moderno.

El cómic funciona a nivel narrativo y visual, gracias, en parte, a las viñetas conectoras que no están inspiradas en cuadros pero que sirven para enlazar las demás y descargan al lector de la presencia de tantas figuras y paneles tan cargados. Justo igual que su función en los cómics. Es una historia que, por

24 El termino "sensei" se utiliza en japon para referirse a profesores o médicos, pero también muchas veces para los mangakas.

lo esperpéntico de la adaptación, resulta visualmente llamativa por lo cual también cumple el objetivo de entretener al lector.

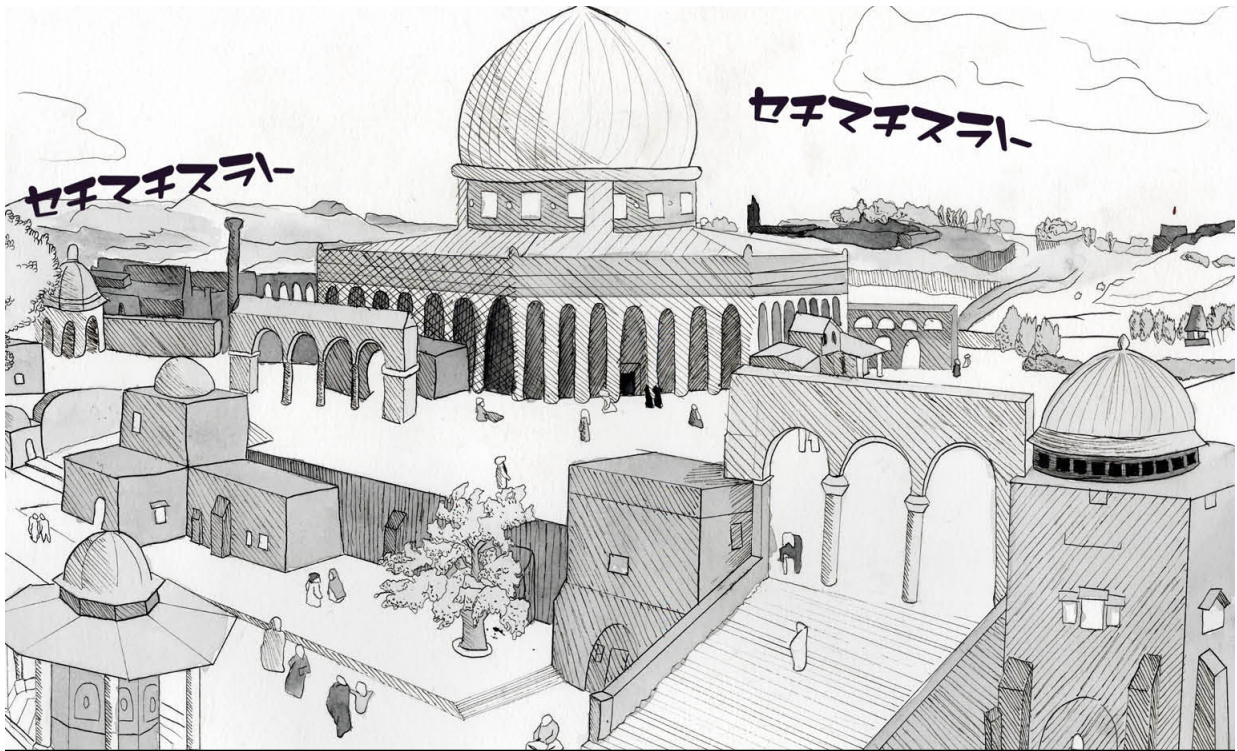
Éste trabajo pretende ser un sólo capítulo adaptando el pasaje de la expulsión de los mercaderes, pero se podría desarrollar más en un futuro adaptando el nuevo testamento completo. Un proyecto tan amplio requeriría que la gran mayoría de viñetas fueran originales y muy pocas reinterpretaciones de cuadros, ya que la búsqueda de cuadros que puedan ser utilizados es muy complicada y no hay demasiadas opciones. Eso o incluir en las búsquedas cuadros más allá del movimiento manierista. También resultaría bastante interesante modificar algunos de los sucesos para que fueran más visuales y con más escenas de acción, añadiendo así las tramas habituales de los mangas del género shonen o sheinen. Podría añadirse un antagonista como Poncio Pilatos el cuál usaría un stand que representase al diablo y sería el encargado de ir enviando con sus poderes todos los obstáculos que se va encontrando Jojo en su viaje para liberar al pueblo de la opresión. El stand de este tendría la capacidad de controlar las voluntades de la gente. Gracias a la fe, el poder del stand Silver God sería, además de obrar milagros, proteger a los fieles y expulsar de su alma la influencia de Satán.

Para recapitular, el trabajo me ha servido mucho para aprender sobre la elaboración de un cómic y sobre la historia del manga y la revolución del arte en el periodo renacentista que permitió la aparición del manierismo. De igual modo he podido experimentar el proceso de creación de un cómic desde la concepción de la idea y el guion hasta el dibujo y maquetación, dándome cuenta del increíble trabajo que supone.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Gil Escudier, Elena & Santa Cruz, Antonio. (2019). *El manga: de la tradición a la cultura de masas*.
- Unceta Gómez, L. (2007). *Mito clásico y cultura popular: reminiscencias mitológicas en el cómic estadounidense*. Epos: Revista de filología, 23, 333.
- *Santa Biblia, NUEVA VERSIÓN INTERNACIONAL NVI 1999, 2015* por Biblia, Inc.
- *Jojo's bizarre adventures*, Hirohiko Araki (1987 - 2023)
- Andrés Luque Teruel. (2005). *Del ser en tanto que ser manierista. (La Maniera según las dos acepciones derivadas de los textos y el arte italiano del siglo XVI)*. De Arte, 4
- Miller, F. P., Vandome, A. F., &McBrewster, J. (Eds.). (2010). *Jojo's Bizarre Adventure*. Alphascript Publishing.
- Origen del manga. (s/f). Canson.
- Anadón, C. P. (2014). *El primer mangaka profesional: la figura olvidada de Rakuten Kitazawa*. Revista Ecos de Asia; ECOSde Asia.
- Antal, F. (1991). *Clasicismo y romanticismo*. A. Corazon.
- Greenhalgh, M. (1978). *Classical Tradition in Art*. Gerald Duckworth.
- Cram101 Textbook Reviews. (2009). *Studyguide for theories of modern art: A source book by artists and critics by chipp*, Herschel B., ISBN 9780520052567. Cram101.
- de Goncourt, E. (2019). *Hokusai*. Parkstone Press.





* Pájaros





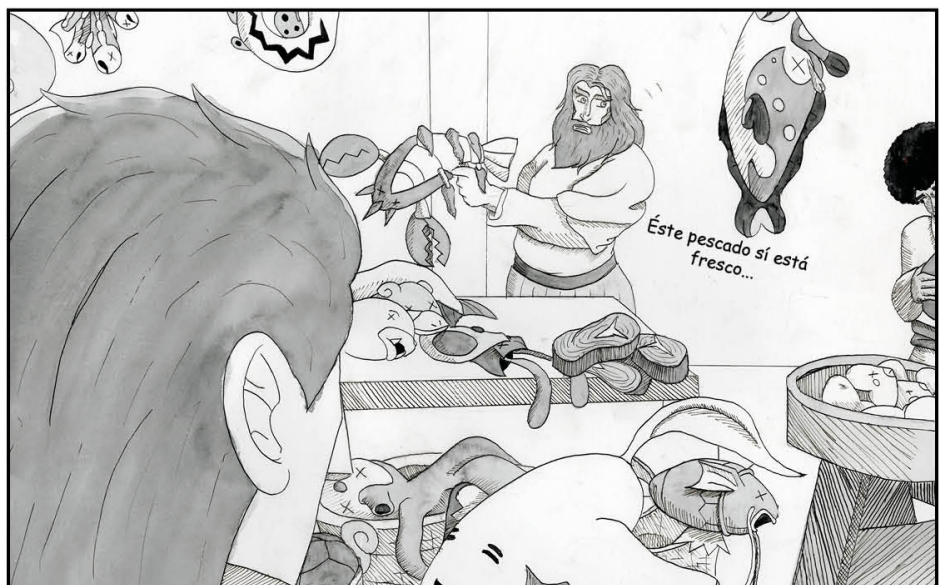
* Silencio





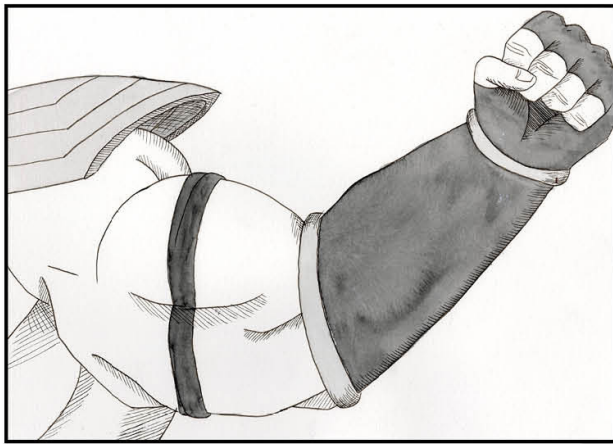


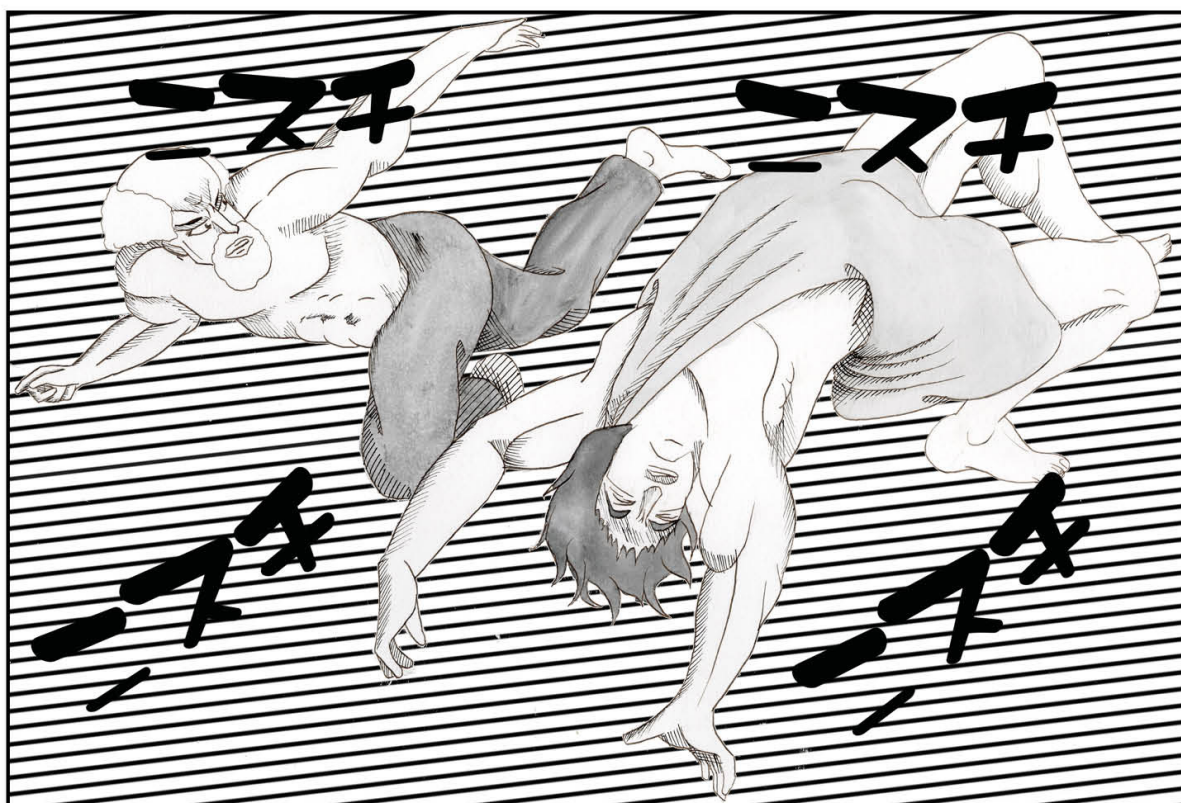
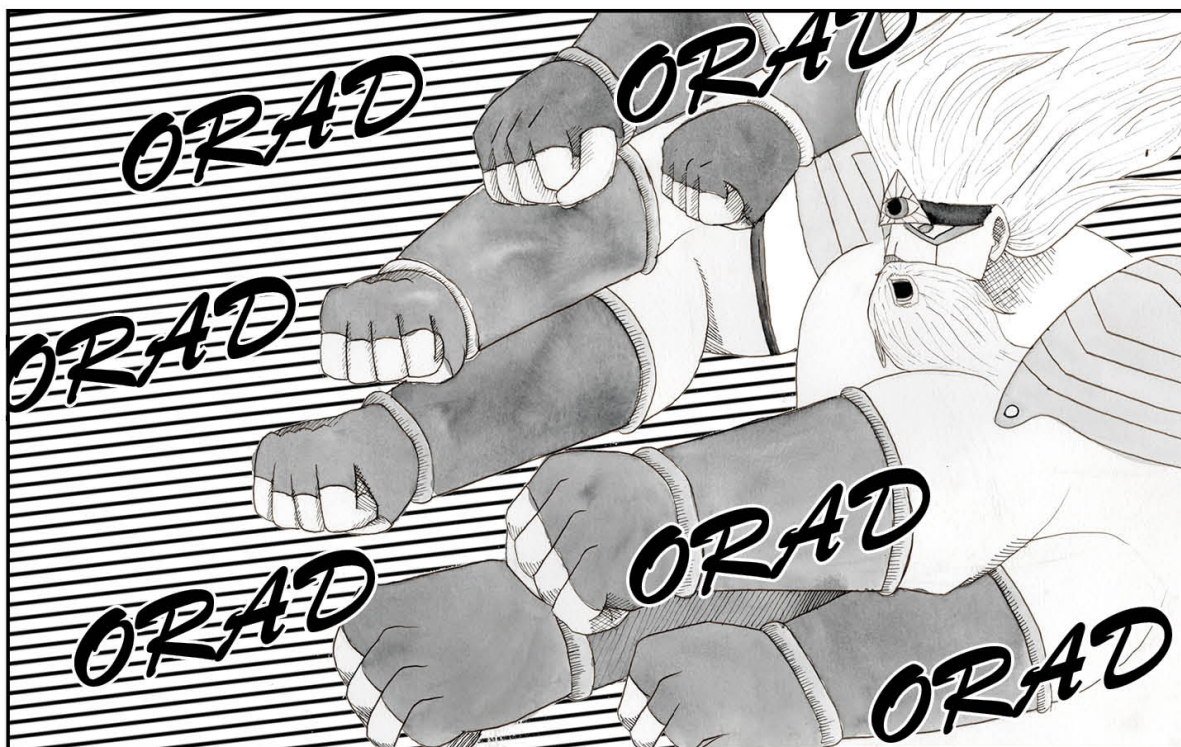
* Golpe





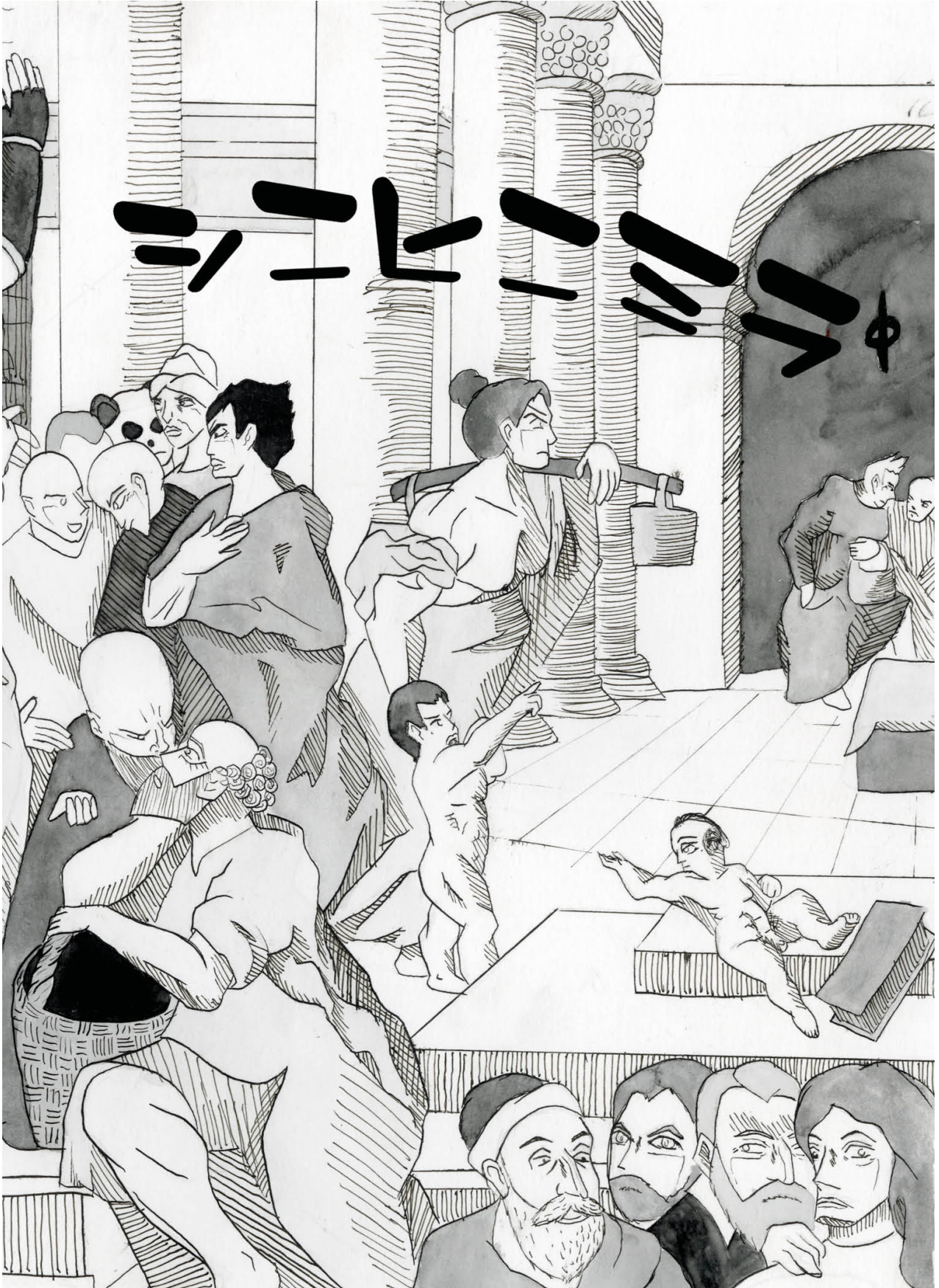
* Aparición






* Ira








¿No está escrito "Mi casa será llamada casa de oración para todas las naciones? ¡Pero ustedes la han hecho cueva de ladrones!



¡ALTO AHÍ!

¿Qué señal puedes mostrarnos para actuar de esta manera?



Destruid éste templo y lo levantaré de nuevo en tres días.





Quando se aproximaba la Pascua de los judíos, subió Jesús a Jerusalén. Y en el templo halló a los que vendían bueyes, ovejas y palomas, e instalados en sus mesas a los que cambiaban dinero. Entonces, haciendo un látigo de cuerdas, echó a todos del templo, juntamente con sus ovejas y sus bueyes; regó por el suelo las monedas de los que cambiaban dinero y derribó sus mesas. A los que vendían las palomas les dijo:

—¡Sacad esto de aquí! ¿Cómo os atrevéis a convertir la casa de mi Padre en un mercado?

Sus discípulos se acordaron de que está escrito: «El celo por tu casa me consumirá».

Entonces los judíos reaccionaron, preguntándole:

—¿Qué señal puedes mostrarnos para actuar de esta manera?

—Destruid este templo —respondió Jesús—, y lo levantaré de nuevo en tres días.

—Tardaron cuarenta y seis años en construir este templo, ¿y tú vas a levantarlo en tres días?

Pero el templo al que se refería era su propio cuerpo. Así pues, cuando se levantó de entre los muertos, sus discípulos se acordaron de lo que había dicho, y creyeron en la Escritura y en las palabras de Jesús.