



## A ese stand lo leí en alguna parte: las habilidades de *JoJo's Bizarre Adventure* inspiradas en relatos maravillosos

Diego Hernán Rosain  

Universidad Nacional de Hurlingham, Argentina

### Resumen

En *El arte de hacer manga* [2015], Hirohiko Araki confiesa que acude a distintas artes, entre ellas la literatura, como fuentes de inspiración para escribir sus historias. Su longevo manga *JoJo's Bizarre Adventure* (1987-actualidad) no es la excepción. Allí, presenta arcos narrativos con estructuras y personajes fuertemente inspirados en clásicos literarios. Sin embargo, a partir de la incorporación de los poderes conocidos como “stands”, varios de los personajes desarrollan habilidades sobrenaturales, *alter ego* que resultan manifestaciones de su ser y que, en algunos casos, se vinculan con relatos populares y cuentos de hadas. En este artículo analizaremos cómo los *stands* Judgment de Cameo en *Stardust Crusaders*, Cinderella de Aya Tsuji en *Diamond Is Unbreakable* y Bohemian Rhapsody de Ungalo en *Stone Ocean* reformulan las narraciones en las que están inspirados para participar activamente del novedoso mundo ficcional construido por Araki.

**Palabras clave:** Araki, manga, cuentos de hadas, proceso creativo, intermedialidad, intertextualidad.

### Historia del artículo / Article Info

**Recibido/Received**  
14 de octubre de 2025

**Aprobado/Accepted**  
1 de diciembre de 2025

**Publicado/Published online**  
25 de abril de 2026

### Sobre el autor / About the author

Doctor en Literatura por la Universidad de Buenos Aires y becario doctoral cofinanciado por la Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR) y el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Su tesis se titula *El ahí que no es lugar. Héctor Libertella y sus operaciones en el campo cultural*. Es miembro activo de la Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga (RIIAM) y coordinador del Grupo de Investigación sobre Videojuegos, Anime y Manga (GISVAM) de la UNAHUR.

**Citación/Citation:** Rosain, Diego Hernán. “A ese stand lo leí en alguna parte: las habilidades de *JoJo's Bizarre Adventure* inspiradas en relatos maravillosos”. *La Palabra*, núm. 53, 2026, e20267. <https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n53.2026.20267>



# I've Read that Stand Somewhere: *JoJo's Bizarre Adventure* and Its Abilities Inspired by Wonder Tales

## Abstract

In *The Art of Creating Manga* [2015], Hirohiko Araki acknowledges drawing inspiration from various art forms, including literature, when crafting his stories. His long-running and globally acclaimed manga *JoJo's Bizarre Adventure* (1987-present) is no exception. Throughout the series, Araki constructs narrative arcs that are deeply influenced by literary classics. However, beginning with the introduction of the supernatural abilities known as “stands” in the third part of the series, many characters develop otherworldly powers—alter egos that serve as manifestations of their inner selves—which in some cases draw upon motifs from folk tales and fairy tales. This paper examines how the stands Judgment (Cameo) in *Stardust Crusaders*, Cinderella (Aya Tsuji) in *Diamond Is Unbreakable*, and Bohemian Rhapsody (Ungalo) in *Stone Ocean* reinterpret the narratives that inspire them in order to become active agents within Araki's original fictional universe.

**Keywords:** Araki, manga, fairy tales, creative process, intermediality, intertextuality.

## Já li esse stand em algum lugar: As habilidades de *JoJo's Bizarre Adventure* inspiradas em contos de fadas

## Resumo

Hirohiko Araki confessa em *A arte de fazer mangá* [2015] que recorre a diferentes artes, entre elas a literatura, como fontes de inspiração ao escrever suas histórias. Seu longo e mundialmente célebre mangá *JoJo's Bizarre Adventure* (1987-atualidade) não constitui exceção. Nele, apresenta arcos narrativos com estruturas e personagens fortemente inspirados em clássicos literários. Entretanto, a partir da incorporação dos poderes conhecidos como “stands” durante a terceira parte de *JoJo's Bizarre Adventure*, vários personagens desenvolvem habilidades sobrenaturais, alter egos que se manifestam como extensões de seu ser e que, em alguns casos, se vinculam a relatos populares e contos maravilhosos. No presente trabalho, analisaremos como os stands Judgment, de Cameo, em *Stardust Crusaders*; Cinderella, de Aya Tsuji, em *Diamond Is Unbreakable*, e Bohemian Rhapsody, de Ungalo, em *Stone Ocean*, reformulam as narrativas nas quais se inspiram para participar ativamente do inovador mundo ficcional construído por Araki.

**Palavras-chave:** Araki, mangá, contos de fadas, processo criativo, intermedialidade, intertextualidade.

## Introducción

Según José Andrés Santiago, Japón adoptó características afines a la posmodernidad incluso antes de que el término fuera popularizado a escala global (501). Entre ellas, las que más destacan son la dilución de los límites preestablecidos y la reivindicación del pastiche a todos los niveles culturales (500). Además, fue a partir de múltiples procesos históricos bilaterales de apertura e interacción desigual y asimétrica con otros países de Oriente y Occidente que Japón alcanzó el grado de mixtura e hibridación social que exhibe en nuestros días (Ortiz; Rosain, “Clásicos de ayer y de hoy”). En palabras de Santiago:

Esta mezcolanza posmoderna ha dado como resultado, no obstante, una rica cultura que bebe de los referentes milenarios de la tradición guerrera y religiosa del país, y de la tecnología más moderna o las imágenes y estéticas urbanas de rabiosa actualidad. Como referente posmoderno, Japón ha superado la imagen negativa que conservaba a nivel internacional a raíz de la política imperialista durante la II Guerra Mundial y el colonialismo económico de las décadas siguientes, erigiéndose como una nación fascinante para las nuevas generaciones de jóvenes de todo el mundo que ven en este país un reflejo de un futuro posible (502-503).

Uno de los espacios en los que mejor se ve esta naturaleza posmoderna de Japón es, sin dudas, el ámbito artístico, más concretamente en la industria del *manga* y el *anime*. Estos códigos narrativos no solo son una forma de expresión cabal del carácter posmoderno sostenido por Japón en las últimas décadas, sino que funcionan y se sostienen a partir de procesos y técnicas intermediales que permiten el diálogo e intercambio con otros códigos artísticos tales como la pintura, la música, el teatro, el cine, la danza y, el que nos compete aquí, la literatura.

Para Irina Rajewsky, la intermedialidad es un fenómeno múltiple y heterogéneo que debe ser redefinido en el marco concreto de cada investigación, así como aludido con ejemplos puntuales, debido a su condición plural y polimorfa. En nuestro caso, hemos visto cómo la relación literatura-*manganime* es una alianza productiva y fructífera a la hora de crear argumentos novedosos que embeben de muchos clásicos universales para legitimar la historia que se va a contar, así como motivar la narración y despertar la curiosidad del público consumidor, que se siente partícipe y en un rol activo a la hora de decodificar e interpretar los guiños intertextuales. A su vez, el *manganime* no solo apela diegéticamente a los argumentos provenientes de la literatura, sino que además tematiza en algunos casos la función del libro como dispositivo de lectura y soporte que contiene y preserva un bien cultural; utiliza técnicas y herramientas narrativas: uso de distintos narradores, focalización interna de los personajes, tiempos no cronológicos, relatos enmarcados, entre otros; o reflexiona sobre la crítica literaria, generando espacios de verdadero debate y opinión metatextual en torno a ciertos autores y obras, y a su recepción y circulación.

Para Yui Kiyomitsu (44-50), la posmodernidad y la globalización de la cultura han hecho que los personajes del *manganime* se conviertan en íconos, símbolos condensados en el sentido freudiano, como lo han sido algunos personajes literarios famosos. Los íconos son significados y representaciones condensadas que apelan a sentimientos o afectos que se pueden transmitir y aceptar más allá de las fronteras nacionales. Por otra parte, la disolución de las fronteras entre alta y baja cultura, foráneo y autóctono, original y copia y, sobre todo, las barreras que separan a los distintos códigos artísticos, ha hecho que los préstamos y apropiaciones entre un discurso y otro sean más proclives (Hernández Pérez 46-51).

Uno de los *mangaka* que permite analizar este fenómeno con mayor rigurosidad es Hirohiko Araki, uno de los historietistas contemporáneos que cuenta actualmente con mayor reconocimiento a nivel mundial (Batlle y Ribó 21-22). Su estilo de dibujo es fácilmente reconocible y diferenciable de otros dibujantes de historieta japonesa y cuenta con grupos de fanáticos en todo el globo. Araki ha logrado hacerse fama de extravagante e histriónico porque se le considera muchas veces a la luz de sus personajes y argumentos. Si hoy en día el autor es sinónimo de éxito en la industria nipona del entretenimiento, esto se debe a su manejo peculiar, desjerarquizado y desprejuiciado de las culturas alta y baja.

En *El arte de hacer manga: teoría y práctica* (2024 [2015]), Araki revela muchas de las operaciones que subyacen en su proceso creativo de escritura. Entre ellas, el *mangaka* destaca el uso y empleo de argumentos literarios que sirven de puntapié inicial para dar rienda suelta a su creatividad y de fuente de inspiración para la construcción de sus tramas (91, 99-100, 124-125 y 204). La presencia de la literatura en las historias de Araki es tan patente como lo es la del arte pop, la música y la moda tanto japonesa como occidental (Espinosa Jaime et al.; Fuentes y Peláez 106). Encontramos referencias a *Drácula* (1897) de Bram Stoker y *Los miserables* (1862) de Víctor Hugo en *Phantom Blood*, la primera saga de su obra magna, *JoJo's Bizarre Adventure*, la cual continúa serializándose en la actualidad y es objeto de estudio de este trabajo<sup>1</sup>. El argumento de *Stardust Crusaders*, por su parte, está estructurado con base en cierta lógica episódica de *La vuelta al mundo en ochenta días* (1873) de Jules Verne y, parcialmente, en la novela china *Viaje al Oeste* (s. XVI) atribuida a Wu Cheng'en.

En este trabajo analizaremos el uso que Araki le da a la literatura en *JoJo's Bizarre Adventure* (1987). Para ello, nos limitaremos a los casos vinculados explícitamente con los relatos populares, los cuentos de hadas y el género maravilloso, por tratarse de historias mundialmente difundidas y fácilmente reconocibles para el lector de *manga* autóctono y foráneo.

### Un poco de contexto: el mundo de *JoJo's Bizarre Adventure*

El mundo de *JoJo's Bizarre Adventure*, construido por Araki, posee unas pocas particularidades que es importante destacar antes de realizar un análisis literario comparativo. En primer lugar, la historia transcurre en un mundo similar al nuestro en el que intervienen elementos fantásticos y de ciencia ficción. El argumento transversal a todas las sagas sigue a los miembros de la familia Joestar y sus descendientes, quienes deben enfrentar a los villanos de turno con el fin de resguardar su linaje, en algunos casos preservando la realidad tal y como la conocen en el proceso (Fuentes y Peláez 105). En el mundo ficticio de *JoJo*, algunos personajes son capaces de desarrollar habilidades extraordinarias y acceder a poderes sobrenaturales, que utilizan en la batalla para alcanzar sus metas. En *Phantom Blood*, dicho poder es el *hamon*, un arte marcial antiguo que permite a su practicante acceder a la energía solar por medio de la respiración autocontrolada. A partir de *Stardust Crusaders*, el tercer arco, la habilidad que se verá con mayor frecuencia será la del *stand*.

Un *stand* es la manifestación física del alma de su usuario, por lo cual también puede representar la materialización del espíritu de lucha o la psiquis del individuo. Estos pueden despertar de forma natural,

<sup>1</sup> Una característica distintiva de esta obra de Araki consiste en la división del argumento en “sagas”, “arcos” o “partes”, protagonizados por distintos descendientes de la familia Joestar a lo largo del tiempo. Esto se respeta, al menos, hasta la parte 6 titulada *Stone Ocean*, cuando finalmente ocurre una reestructuración del universo ficcional en el que transcurren todas estas tramas.

debido al poder latente de cada individuo, o activarse por medio de artefactos especiales. Las formas que pueden adoptar los *stands* son muy variadas: aunque muchos de ellos poseen aspecto humanoide, algunos son más parecidos a objetos o ni siquiera poseen una forma física, simplemente “ocurren” sin demostración de una presencia<sup>2</sup>. Las habilidades que encarnan los *stands* también son abarcadoras: desde destreza, agilidad y fuerza física hasta manipulación espacio-temporal de todo tipo; algunos *stands* incluso llegan a dotar a sus usuarios de poderes dignos de una divinidad.

El *stand* es tan relevante para la construcción de un personaje que es lo primero que Araki suele definir en sus fichas (*El arte de hacer manga* 72)<sup>3</sup>. La multiplicidad de posibilidades que ofrecen los *stands* es lo que permite que, a lo largo de tantas sagas, el lector pueda presenciar todo tipo de enfrentamientos: desde combates feroces y épicos hasta de los más desopilantes e irreverentes. El desenlace de una batalla suele determinarse, empero, más por el ingenio y la astucia antes que por el uso de la fuerza bruta. Reconocer la habilidad del oponente y actuar en consecuencia de manera rápida y astuta es lo que, en más de una oportunidad, les permite a los héroes triunfar.

Es así como Araki despliega una infinidad de personajes variopintos con personalidades tan exorbitantes como las técnicas especiales y estrategias de lucha que los caracterizan. A continuación, nos concentraremos en tres *stands* cuyas naturalezas están inspiradas en relatos tradicionales mundialmente afamados: Judgment de Cameo en *Stardust Crusaders*, Cinderella de Aya Tsuji en *Diamond Is Unbreakable* y Bohemian Rhapsody de Ungalo en *Stone Ocean*.

### Frota la lámpara, Polnareff: “Aladino y la lámpara maravillosa” en *Stardust Crusaders*

El tercer arco narrativo de *JoJo's Bizarre Adventure* es, por lejos, el más representativo y destacado de toda la franquicia de Araki. No solo introduce los *stands* como medio de combate predilecto para su mundo ficcional, sino que tiene al miembro más icónico de la familia Joestar, Jotaro Kujo, y reincorpora al villano más memorable y pernicioso para este clan. *Stardust Crusaders* supone un viraje determinante en la obra de Araki y marca el tono predominante para las sucesivas entregas. En esta oportunidad, los protagonistas deben atravesar gran parte del mundo para llegar a Egipto con el objetivo de derrotar a Dio Brando, un malviviente devenido vampiro por culpa de los poderes de una misteriosa y antigua máscara de piedra. Por medio de un artefacto igual de enigmático conocido como la flecha de oro, Dio logró despertar los *stands* de muchos de sus secuaces, quienes intentarán por distintos medios acabar con la vida de los protagonistas y así evitar el encuentro final predestinado. Entre ellos, el que nos convoca es Cameo, a quien conocemos entre los capítulos 174 y 178 mayormente a través de su *stand*, Judgment, al cual controla de manera remota.

<sup>2</sup> Al respecto, dice el mismo Araki: “También tengo en cuenta qué forma tendrá su stand, y para eso me valgo absolutamente de cualquier cosa que me pueda inspirar cuando pienso en sus poderes. A veces es un objeto común y corriente, como una taza de café. Para los villanos a veces me baso en cosas que inspiren algo espiritual o desconocido, como elementos del folklore africano” (*El arte de hacer manga* 73).

<sup>3</sup> Las fichas de personaje son ayudamemorias que le permiten al *mangaka* tener a mano información relevante de sus creaciones. Aunque no todos los historietistas trabajan de esta manera, Araki sí completa sus fichas, entre otros datos, con la siguiente información: nombre/apodo, edad, sexo, fecha de nacimiento, signo del zodiaco, grupo sanguíneo, lugar de nacimiento, altura, peso, color de ojos, color de pelo, vista (¿es daltónico? ¿usa anteojos?), mano dominante, tipo de voz, historial médico-heridas-enfermedades, cicatrices-quemaduras-problemas de la piel-manchas de nacimiento-tatuajes, otras características distintivas, forma de ojos y nariz-postura-talle de corpiño-piernas-lunares, raza, religión, antecedentes criminales/premios/educación, experiencias formativas de infante/adolescente (y con quiénes), experiencia sexual/parejas (¿qué opina del amor? ¿casado/a?), personas que admira, personas que odia, sueños para el futuro, miedos, cualidades de personalidad, hábitos, costumbres, parientes y cómo se lleva, y relaciones problemáticas (Araki, *El arte de hacer manga* 67-68).

Los *stands* en *Stardust Crusaders* tienen la particularidad de estar inspirados parcialmente en las cartas del tarot europeo y egipcio. La carta del Juicio (“Judgment” en inglés) representa una transformación, un cambio que implica una decisión definitiva sobre el pasado en vista a una nueva planificación del futuro (Nadhir 70). Judgment tiene el aspecto de un *stand* humanoide con rasgos mecanizados, un torso con forma de barril, dos abultadas hombreras y tres dedos metálicos en sus manos. Tiene una especie de casco redondeado partido por la mitad al lado izquierdo de su cabeza. En un primer momento, Judgment se presenta ante Jean Pierre Polnareff, un miembro del grupo de héroes, bajo la forma de una lámpara; incluso, cuando sale de ella, se presenta como un genio capaz de cumplirle tres deseos (*Stardust Crusaders* 17-23). La reacción instintiva de Polnareff lo lleva a atacarlo y sospechar que se trata de un *stand* enemigo, pero al principio Judgment no lo ataca y le cumple su primer deseo: hacerlo rico. Ni bien vuelve a la lámpara, Polnareff es atraído por el ruido de tintineantes monedas de oro y, al ver que parecía decir la verdad, empieza a pensar en qué gastar sus otros dos deseos: primero pide ser un *mangaka* famoso, pero rápidamente se arrepiente y pide tener una hermosa novia (34); finalmente, opta por pedir que su hermana Sherry y su amigo Avdol vuelvan a la vida (35-36).

Polnareff perdió a su hermana a manos de J. Geil, otro de los esbirros de Dio, por lo cual inicia su camino para cobrar venganza. Judgment, cuya habilidad es tomar las emociones más profundas de una persona y hacer sus deseos realidad a partir de moldear la tierra, engañó a Polnareff para hacer un gólem de Sherry. El clon tenía sus recuerdos y su voz, pero era defectuoso en una forma: su ojo derecho estaba podrido. Ella creía que, al comer a su hermano, se completaría, así que Polnareff se vio obligado a luchar contra su propia hermana. Para su tercer deseo, pide a Cameo que haga desaparecer a Sherry, pero este le dice que no es posible, ya que también deseó que su amigo Muhammad Avdol reviviera, creando así un segundo gólem. Finalmente, junto con la ayuda del verdadero Avdol, el cual había sobrevivido por poco a un combate previo, logran vencer a Judgment y así continuar su aventura.

El episodio de Judgment está visualmente inspirado en el relato “Aladino y la lámpara maravillosa”, compilado en la antología de relatos árabes *Las mil y una noches*; sin embargo, el desarrollo de la historia remite mayormente a “La pata de mono” (1902) del escritor británico William Wymark Jacobs, ya que, lejos de cumplir cualquier deseo que se le pida, Judgment parece realizarlos a cambio de un alto precio y para beneficio personal. Podemos reafirmar esto si tenemos en cuenta que los deseos son similares a los que se piden en el cuento de Jacobs: primero, la familia White pide dinero, este llega a razón de una póliza que ganan porque su primogénito ha muerto; luego, la esposa suplica que su hijo vuelva a la vida; finalmente, el padre exige que el hijo se vaya. En ese relato se mantiene la incógnita de si la pata de mono realmente poseía poderes mágicos o todo había sido sugestión del matrimonio<sup>4</sup>. Más aún, si bien el gólem de Sherry parecía tener voluntad propia, sus acciones eran conducidas por el *stand*; sin embargo, la escena de la resurrección remite fuertemente a la novela *Cementerio de animales* (1983) de Stephen King, en la cual los muertos que son enterrados en un cementerio indio maldito vuelven a la vida, pero con su naturaleza y personalidad invertidas, poseídos por un espíritu maligno.

En conclusión, Araki utiliza el imaginario visual y el tópico del genio de la lámpara difundido a partir de *Las mil y una noches* para revestirlo con los argumentos de “La pata de mono” y *Cementerio*

<sup>4</sup> Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre en el cuento de Jacobs, Araki no mantiene esa ambigüedad sobre la veracidad, azar, coincidencia o sugestión en la correlación entre los hechos y los deseos. Es posible que esto se deba a la tipología de *fantasy* (Jackson) a la que pertenece el *manga* de Araki, en distinción del tipo de fantástico puro que sostiene Jacobs; empero, existen distintas adaptaciones cinematográficas y para televisión en las que, como en el caso de Araki, se muestra más de lo que se insinúa.

de animales. De esta manera, el *mangaka* juega con el refrán “cuidado con lo que deseas, porque puede volverse realidad”, en el contexto de un enfrentamiento al estilo *shōnen* (Álvarez Gandolfi 333)<sup>5</sup> que remite a estos clásicos literarios que exploran los anhelos y miedos del alma humana<sup>6</sup>.

### No soy como otras hadas: “Cenicienta” en *Diamond Is Unbreakable*

La cuarta saga de *JoJo's Bizarre Adventure* se presenta como una historia mucho más desenfadada y mundana que el resto de los arcos narrativos. La historia transcurre en el tranquilo pueblo de Morioh donde pareciera no ocurrir nada interesante hasta que muchos usuarios de *stands* emergen abruptamente. La trama tiene muchos tintes cómicos y la aventura aquí es pausada en múltiples ocasiones para dar paso a momentos más cercanos al *slice of life* (Fuentes y Peláez 263-264) y el *manga* escolar (Fuentes y Peláez 216-217)<sup>7</sup>. El protagonista (Josuke Higashikata, hijo ilegítimo de Joseph Joestar y tío de Jotaro Kujo), luego de toparse con muchos vecinos y forasteros singulares, deberá detener a un asesino serial que utiliza los poderes de su recientemente adquirido *stand* para salir impune.

Entre los capítulos 348 y 353 presenciamos la historia de Aya Tsuji, una cosmetóloga y esteticista que atiende en Morioh un salón de belleza llamado Cinderella. Aya es una romántica empedernida, pero también una mujer estricta y severa. Cuando Yukako Yamagishi, una estudiante de preparatoria, asiste a su salón, Aya utiliza su *stand* para hacer que la persona de la cual está enamorada le corresponda de igual manera; sin embargo, el efecto solo dura media hora, por lo que Yukako vuelve enfurecida buscando una forma de prolongar el enamoramiento. Cuando se reencuentra con Aya, esta le dice que su mayor deseo es contribuir a que sus clientas encuentren el amor y ser su hada madrina; pero para que los cambios físicos y el efecto de su *stand* Cinderella se mantengan activos, la asistida debe usar un pintalabios especial cada treinta minutos exceptuando las horas de sueño, de lo contrario el hechizo se rompe y la beneficiada sería perjudicada.

En efecto, la suerte de Yukako en el amor cambia favorablemente: consigue besar a Koichi Hirose. Sin embargo, tras el beso, Yukako olvida ponerse el labial, por lo cual su cuerpo empieza a desintegrarse lentamente. Llega a perder sus huellas dactilares y las líneas de sus palmas, así como cualquier rasgo físico que la hace única. Afortunadamente, Koichi entra al establecimiento en donde ambas mujeres discutían y reconoce a Yukako debido a su personalidad y modismos. Por ese gesto genuino de amor y atención sincera, Aya pone a prueba a Yukako para ver si en verdad es digna de

<sup>5</sup> El término *shōnen* (literalmente “muchacho”, “joven”) sirve para designar a un género de producciones *manganime* destinadas objetivamente a varones púberes y adolescentes. Si bien no existen rasgos que determinen a este tipo de historias, suelen tocar temas como la amistad, la autosuperación, la resiliencia y la perseverancia. También suelen tener tramas vinculadas a aventuras y competiciones (Santiago 174-182).

<sup>6</sup> Con respecto a los deseos, comenta Araki: “Si ya armaste tu lista de motivaciones, probablemente hayas notado que casi todas derivan de los deseos más básicos de los seres humanos. Pero no hay que olvidar que, como ya mencioné, para contar con la simpatía de los lectores se necesitan motivaciones comprensibles que se ajusten a sus valores. Por ejemplo, si la motivación es el deseo de hacerse rico, necesitas presentarlo de tal manera que no se trate simplemente de alguien avaricioso, sino que necesita mucho dinero para salvar a alguien” (*El arte de hacer manga* 57). En este sentido, el deseo de venganza de Polnareff, así como el de traer de vuelta a la vida a su hermana, están guiados por una motivación superior: la búsqueda de justicia.

<sup>7</sup> Estos *mangas* suelen tener por objetivo retratar la vida cotidiana y la rutina de sus personajes, así como también sus hábitos y costumbres. Los conflictos son aquellos a los que pueden enfrentarse día a día, tales como la sociabilización entre pares, des/encuentros amorosos, cambios en la dinámica familiar o el desempeño escolar. En algunos casos, los tintes humorísticos, dramáticos o románticos pueden destacar por encima de otros. Si bien se ofrece cierta lógica o verosimilitud realistas, también pueden adoptar elementos de misterio, policíacos y de fantasía.

amar a Koichi: ella debe escoger los ojos que le corresponden a su rostro de entre muchos otros. Ella sabe que si escoge la mirada incorrecta su cara jamás volverá a ser armónica otra vez; es por ello que delega esa tarea a Koichi, ya que confía más en él que en ella misma. Al igual que el príncipe debió buscar a la doncella a la que le calzaba correctamente el zapato de cristal, Koichi debe elegir entre varias opciones la mirada de Yukako; empero, antes de optar por una, le pide a Aya que si no acierta lo deje ciego para que Yukako no se sienta juzgada, ya que él se enamoró de su personalidad y no de su aspecto. Finalmente, ambos logran superar la prueba estipulada por la esteticista aun cuando ninguno de los rostros ofrecidos corresponde al de Yukako; Aya decide liberar a ambos de los efectos de su *stand* una vez que constata que los sentimientos de los jóvenes son genuinos, ya que, como hada madrina, debe favorecer ese amor.

Cinderella tiene un aspecto humanoide con rasgos femeninos. Sus brazos son robóticos y cuenta con una gran falda que cubre la parte inferior de su cuerpo. Sus ojos se asemejan a los lentes de una modista y la parte superior de su cabeza a un panal de abejas. Es un *stand* enfocado en la estética, específicamente en la modificación de la apariencia de una persona. Los cambios ejercidos por Cinderella pueden ser temporales o permanentes, con algún condicionante o ninguno. Esta puede reemplazar o bien partes corporales por otras a elección mediante la ranura de sus manos, o bien cualidades abstractas de alguien, como su suerte en el amor.

Es claro que el *stand* de Aya Tsuji está inspirado en los cuentos de hadas cuyas protagonistas son princesas; entre ellos, el cuento que marca el tono de este episodio es “Cenicienta”, sobre todo en las versiones de Giambattista Basile, Charles Perrault o los hermanos Grimm<sup>8</sup>. Si bien el nombre del *stand* remite al personaje principal, tanto este como Aya ocupan aquí el rol del hada madrina, que, con sus poderes sobrenaturales, logra resaltar la belleza física de una muchacha común y corriente para que alguien en específico se enamore perdidamente de ella.

Mientras que Yukako toma en la trama el lugar de Cenicienta, Koichi ocupa la función del príncipe enamorado. Sin embargo, en la obra de Araki el hada madrina es dadora y oponente a la vez, ya que es ella quien otorga y quita los dones a voluntad y capricho (Saniz Balderrama). Araki simplifica el argumento del cuento popular fusionando el rol de la malvada madrastra con el del hada asistenta, así como obviando o eliminando tantos otros elementos constitutivos y significativos del cuento como las hermanastras y el baile. Sin embargo, se mantiene el condicionante temporal del hechizo: en el cuento, el encantamiento solo perdura hasta la media noche; mientras que en el *manga* de Araki ocupa plazos de media hora siempre y cuando se cumplan ciertas condiciones. A su vez, tanto el príncipe como Koichi deben buscar la respuesta correcta entre una serie de posibilidades, hasta que finalmente dan con las dueñas del zapato y el rostro, respectivamente.

Bien sabido es que los cuentos de hadas originalmente poseían elementos macabros y truculentos que se han ido desdibujando y censurando con el paso de los siglos (Carranza). En esta oportunidad, Araki recurre a ellos para devolverles un poco de la violencia y ferocidad que les eran propios.

<sup>8</sup> Incluso se ve a Aya leyendo una versión en libro de “La cenicienta” en distintas oportunidades, pero no se alcanza a ver el nombre de ningún autor.

## La ficción se salió de control: los relatos maravillosos en *Stone Ocean*

La sexta saga, inmediatamente previa a la reconfiguración del mundo de *JoJo's Bizarre Adventure*, supone el final de la lucha del linaje Joestar contra las fuerzas del mal que lo aquejan. En esta oportunidad seguimos a Jolyne Kujo, hija de Jotaro, quien ha sido enviada a prisión injustamente por un siniestro automovilístico que no cometió. Dentro de la cárcel Green Dolphin Street conocerá a otros reclusos que serán enemigos o aliados en determinados momentos de la trama. El arco está plagado de referencias a historias de presidiarios y prófugos de la ley, así como a prisiones de renombre como Alcatraz.

En el clímax del conflicto, los protagonistas deberán enfrentarse a tres de los hijos bastardos de Dio Brando, el legendario villano de la primera y tercera entrega del *manga*. Uno de ellos, Ungalo, desarrolla entre los capítulos 698 y 704 el *stand* conocido como Bohemian Rhapsody, en referencia a la canción homónima de Freddie Mercury y su banda de rock, Queen. Ungalo es un maleante, sádico y drogadicto que forjó un gran resentimiento hacia la humanidad. Cuando el Padre Pucci, antagonista principal de esta sección, lo convoca para su propósito divino, Ungalo elige cobrar venganza por todo el daño recibido con su poderoso *stand* recientemente adquirido.

Bohemian Rhapsody es único en su clase y de lo más atípico en el mundo ficcional de *JoJo*. Para empezar, no posee una forma física, pero se manifiesta instantáneamente sin restricción espacial alguna. Su habilidad consiste en materializar personajes representados en imágenes: monigotes humanoides, personajes de libros, dibujos animados, *manga* y *anime*, e incluso obras de arte y publicidad. Los personajes están hechos del mismo material del que proceden y no pueden ser fácilmente destruidos debido a la segunda consecuencia del *stand*: cuando alguien se topa con un personaje conocido, esa persona es forzada a ocupar un papel dentro de su ficción, lo cual convierte el destino del individuo en el de la víctima de la trama. La conciencia y el cuerpo del afectado actúan de ahí en más de forma independiente, como si la persona estuviera en un trance y no pudiera interactuar del todo con la realidad. La historia procederá como se escribió originalmente: acaba en tragedia para los sujetos maldecidos y desdibuja los límites entre la vida y la ficción (*Stone Ocean* 149).

El *stand* manipula la creatividad y la pasión plasmadas por el artista original en su obra de arte, lo cual alimenta el poder de Ungalo cuyo rango es infinito; en cierta forma, podríamos decir que la habilidad del usuario se alimenta del aura de las obras de arte en el sentido benjaminiano del término (Benjamin). Los países más afectados durante la activación del *stand* fueron Estados Unidos, Japón, Italia y Francia. La única manera de ser inmune a esta habilidad reside en no tener conocimiento de la historia ni de los personajes involucrados; pero eso es casi imposible debido a la gran cantidad de personajes traídos a la vida, muchos de los cuales son, a esta altura de la historia de la humanidad, mundialmente conocidos. Araki además explora y explota los elementos psíquicos intrínsecos de los relatos populares, lo que le permite hacer que los protagonistas actúen basados en el reconocimiento subconsciente de la trama de los relatos (Pisanty 34) y sucumban ante el poder de Bohemian Rhapsody sin conocer del todo los argumentos.

Es así como Narciso Anasui, uno de los protagonistas de esta saga, ocupa primero el rol de Capucina Roja y es atacado por un hombre que se transforma en el lobo feroz (*Stone Ocean* 99-104), para luego cumplir él la función del lobo en el cuento de “Las siete cabritas” (*Stone Ocean* 127). Weather Report, por su parte, no se ve afectado por la habilidad de Ungalo ya que padece de amnesia y, por otra parte, no conoce el argumento de los cuentos; él come la manzana que sumió a Blanca Nieves en un sue-

ño profundo y parece no verse afectado en lo más mínimo (*Stone Ocean* 77-80)<sup>9</sup>. Sin embargo, cuando se topa con el autorretrato de Vincent Van Gogh, este le cuenta su historia para persuadirlo de que se corte la oreja y luego se dispare a sí mismo (*Stone Ocean* 129 y ss.).

Los héroes derrotan a Ungalo utilizando el autorretrato de Van Gogh para que cree a Put Back (“Poner en su sitio”), un personaje de ficción original cuya historia y habilidades prefabricadas les permitieron revertir las manifestaciones de Bohemian Rhapsody y recuperar sus cuerpos (*Stone Ocean* 182-185). Las imágenes de personajes destruidos en la realidad no vuelven a los soportes en donde aparecían representados; el único caso visto en el *manga* es el de Pinocho, que fue destruido por Anasui, en un proceso que da a entender que si matan al personaje este desaparecerá de todo tipo de material en el que fue plasmado (*Stone Ocean* 187). Ungalo, quien durante toda la debacle se hallaba en un vuelo de avión, al ver cómo uno de sus personajes invocados reaparece en el libro de cuentos de una niña que se encontraba sentada a su lado y al escuchar por la radio que todo volvió a la normalidad, se da por vencido y cae rendido frente a la amenaza de volver a su antigua vida.

Entre los personajes de ficción que cobran vida gracias al poder de Bohemian Rhapsody figuran Pinocho, Blanca Nieves, los siete enanitos, Caperucita Roja, el lobo feroz, las siete cabritas, Peter Pan, Campanita y los tres cerditos, todos ellos pertenecientes al folclore de los cuentos maravillosos. Estos personajes son los que ocupan el rol de enemigos durante el episodio, pero no son los únicos que aparecen: podemos mencionar, además, a Spiderman de los cómics de Marvel, Kenshirō y Raoh de *Hokuto no Ken*, Mazinger Z, Astro Boy, Tetsujin 28 de *Gigantor*, Giant Robo del *manga* homónimo, Vincent van Gogh, la Venus pintada por Botticelli, Mickey Mouse, E.T. el extraterrestre, Snoopy, el león del logotipo de Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Chewbacca de *Star Wars* y el T-1000 de *Terminator*. Debido a cuestiones legales, en la adaptación al *anime* algunos de estos personajes no figuran directamente, mientras que otros fueron reemplazados; así, Spiderman fue trocado por Batman, y Peter Pan y Campanita por el genio y Aladino<sup>10</sup>.

El protagonismo de los personajes provenientes de relatos maravillosos se debe a que son fácilmente reconocibles por el amplio público lector y espectador; pero también porque la acción transcurre en ese momento en Florida, Estados Unidos, famosa por ser cuna de distintos parques de atracciones. Sin embargo, la apariencia de estos seres dista mucho de asemejarse a las amigables y redondeadas versiones animadas de Disney. Por el contrario, son versiones grotescas y tétricas, para nada tiernas. Por otra parte, la habilidad Bohemian Rhapsody sirve de ejemplo para exhibir las dificultades que los artistas tienen para referenciar obras que están protegidas por los derechos de autor y las estrategias con las que cuentan para sortear esa dificultad legal a la hora de escribir sus propias historias.

## Conclusiones

Hirohiko Araki es un *mangaka* profesional que se toma muy en serio la construcción de sus mundos ficcionales, y respeta y no subestima a su público lector. Fue gracias a un esfuerzo constante y a un arduo trabajo que logró serializar *JoJo's Bizarre Adventure* por casi cuarenta años, lo cual le valió el

<sup>9</sup> Al respecto, los siete enanitos le comentan a Anasui que Blanca Nieves no comió una manzana envenenada, sino que se atragantó con ella. El dato del envenenamiento es una reformulación posterior a las primeras adaptaciones del cuento, popularizada mayormente por la versión cinematográfica de Disney.

<sup>10</sup> Incluso el nombre del *stand* Bohemian Rhapsody debió ser cambiado en el doblaje al español latino por Bohemian Ecstatic.

reconocimiento de sus pares y la fama a nivel internacional. Lejos de ocultar los motivos de su éxito, Araki brinda solidariamente sus técnicas y herramientas creativas para quien esté dispuesto a seguir sus pasos. No solo en libros como *El arte de hacer manga: teoría y práctica*, sino también en sus propias ficciones, muchas de las cuales exhiben claramente las fuentes de inspiración que le sirvieron de materia prima y en las cuales el *mangaka* comparte curiosidades e infografías sobre sus personajes con el lector<sup>11</sup>.

El cine, el arte, la historia, la música, la moda y muchos otros elementos más están presentes en la obra de Araki. La literatura ocupa un lugar para nada deleznable dentro del bagaje cultural al que apela el *mangaka*, y eso se visualiza tanto en la estructura narrativa general como en episodios puntuales. En esta oportunidad, hemos querido valorar algunos momentos clave de *JoJo's Bizarre Adventure* en los que el historietista no deseó ocultar en lo más mínimo su afición por los cuentos tradicionales para niños, los cuales son escogidos por infinidad de artistas al momento de realizar guiños intermediales. Sin importar la época o el lugar, estas historias cargan con un componente universal insoslayable que interpela la psiquis humana allí donde las conciencias parecen semejarse y reconocerse con la ficción (Hürlimann 40).

Araki espacia con sumo cuidado los hitos que hacen referencia a estas obras clásicas de la literatura infantil. En *Stardust Crusaders*, *Cameo*, *Judgment* y *Polnareff* se entremezclan con los personajes de “Aladino y la lámpara maravillosa”, remitiendo además a los conflictos del cuento “La pata de mono” y la novela *Cementerio de animales*. En *Diamond Is Unbreakable*, Aya Tsuji, Yukako Yamagishi y Koichi Hirose encarnan al hada madrina, Cenicienta y el príncipe, respectivamente. Finalmente, en *Stone Ocean*, *Weather Report* y *Narciso Anasui* son forzados a interactuar con los personajes e intervenir en los argumentos de muchas ficciones: *Pinocho*, “Blanca Nieves y los siete enanitos”, “Caperucita Roja” y “Los siete cabritos” son las historias que allí reciben mayor visibilidad. En todos estos casos, se explora el potencial de los relatos maravillosos para activarlos en un nuevo contexto de significación que los decodifica y recodifica según las lecturas realizadas por el *mangaka*<sup>12</sup>.

Una respuesta plausible que explica y avala el éxito de Araki en distintas partes del mundo tiene que ver con su capacidad de vincular sus intereses narrativos a historias ancladas a tradiciones que ya cuentan con siglos de legitimación. Tanto el *manga* como el *anime* son dispositivos transmediáticos cuyos argumentos se sostienen en gran medida por medio de técnicas y procesos intermediales (Prado). Lejos de incurrir en la mera copia o imitación, el *mangaka* trastoca las formas comúnmente aceptadas y conocidas para demostrar que los clásicos perviven en nuestro presente y se hallan más vigentes que nunca en nuevos medios narrativos y de difusión de lo literario.

<sup>11</sup> Los tomos recopilatorios de *manga* comercializados en nuestro continente suelen traer en las solapas de las cubiertas comentarios del autor. Estas explicaciones también aparecen en apéndices exclusivos de estos tomos, donde se revela información respecto a la producción de la obra. Aunque sean más difíciles de rastrear, también puede sumarse a estas fuentes sobre la práctica creativa de los *mangaka* los casos de traducción de *art books*, libros aniversarios y otro tipo de publicaciones como el *Red Cross Book de Neon Genesis Evangelion* o el *20<sup>th</sup> Anniversary Book de Fullmetal Alchemist*.

<sup>12</sup> Teniendo en cuenta investigaciones previas (Rosain, “Ver para leer”), los casos analizados para este trabajo corresponden a ejemplos de lo que hemos dado en llamar paralelismos, en estos episodios de *Stardust Crusaders* y *Diamond Is Unbreakable*, y dicotomías, en el episodio estudiado de *Stone Ocean*. En los dos primeros casos, debido a que los relatos en los que están inspirados los episodios existen dentro del mundo ficcional creado por Araki y son aludidos explícitamente, mientras que los protagonistas asumen los roles de los distintos personajes literarios, lo que puede generar paralelismos entre su propio accionar y el de estos. En el último ejemplo se observa una dicotomía debido a que los personajes de ficción se materializan y cobran vida: ellos son los únicos y verdaderos, no imitadores o sustitutos, y arrastran a los seres “reales” a su trama narrativa con consecuencias nocivas para ambos, en cuyo marco terminan siendo forzados a repetir la historia tal y como se ha contado o bien a modificar su desenlace.

## Declaraciones finales

**Financiación:** Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR) y Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

**Conflictos de intereses:** La realización de la investigación no genera ningún conflicto de intereses.

**Implicaciones éticas:** No hay implicaciones éticas relacionadas con este artículo.

**Uso de inteligencia artificial:** Se utilizó ChatGPT exclusivamente para traducir los metadatos al inglés y el portugués.

**Agradecimientos:** A Juan Pedrosa, por creer en el potencial de mis investigaciones. A Mariano Mosquera, Carolina Rossini y Lorena Rojas, quienes acompañan siempre mis procesos de escritura. A Roberto Jesús Sayar, quien me introdujo a la vida académica. A mis compañeros de la RIIAM y el GISVAM, quienes fomentan y revalidan mis lecturas.

## Referencias

- Álvarez Gandolfi, Federico. *Otakus: por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*. Prometeo, 2023.
- Araki, Hirohiko. *El arte de hacer manga: teoría y práctica*. Editorial Ivrea, 2024.
- . *JoJo's Bizarre Adventure. Part III: Stardust Crusaders, vol. 5*. Editorial Ivrea, 2019.
- . *JoJo's Bizarre Adventure. Part IV: Diamond Is Unbreakable, vol. 6*. Editorial Ivrea, 2021.
- . *JoJo's Bizarre Adventure. Part VI: Stone Ocean, vol. 8*. Editorial Ivrea, 2024.
- Battle, Iván, y Ester Ribó. *Manga + Anime. El camino del otaku*. Redbook, 2022.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca, 2003.
- Carranza, Marcela. “Los clásicos infantiles, esos inadaptados de siempre. Algunas cuestiones sobre la adaptación de la literatura infantil”. *Revista Imaginaria*, núm. 313, 2012. <https://imaginaria.com.ar/2012/05/los-clasicos-infantiles-esos-inadaptados-de-siempre-algunas-cuestiones-sobre-la-adaptacion-en-la-literatura-infantil/> Fecha de acceso: 14 de agosto de 2025.
- Espinosa Jaimes, Alfonso, et al. “Japanese Postmodernism, Anime and Culture Hybridations: An Occidental Aesthetic Study of *JoJo's Bizarre Adventure*”. *International Journal of Arts Humanities and Social Sciences Studies*, vol. 6, núm. 3, 2021, pp. 89-96. <https://www.ijahss.com/Paper/06032021/1179451397.pdf> Fecha de acceso: 24 de agosto de 2025.

- Fuentes, Laura, y Kevin Peláez. *La gran guía del manga*. La esfera de los libros, 2024.
- Hernández Pérez, Manuel. *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.
- Hürlimann, Bettina. *Tres siglos de literatura infantil europea*. Juventud, 1982.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy: literatura y subversión*. Catálogos Editora, 1986.
- Kiyomitsu, Yui. “Japanese Animation and Glocalization of Sociology”. *Sociologisk Forskning*, vol. 47, núm. 4, 2010, pp. 44-50. <https://doi.org/10.37062/sf.47.18472> Fecha de acceso: 15 de julio de 2025.
- Nadhir. *Tarot I*. Plaza Dorrego, 2003.
- Ortiz, Renato. *Lo próximo y lo distante: Japón y la modernidad-mundo*. Interzona, 2000.
- Pisanty, Valentina. *Cómo se lee un cuento popular*. Paidós Ibérica, 1995.
- Prado, Esteban. “Intermedialidad. Reflexiones teóricas sobre su potencia crítica”. *Arte y sociedad. Revista de Investigación*, núm. 15, 2018, pp. 65-79. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6562331.pdf>
- Rajewsky, Irina. “Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la intermedialidad”. *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*, núm. 6, 2020, pp. 432-461. <http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/article/view/278> Fecha de acceso: 17 de octubre de 2025.
- Rosain, Diego Hernán. “Clásicos de ayer y de hoy: el *manga* como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales”. *Luthor. Entender, destruir y crear*, núm. 34, 2017, pp. 53-68. <https://revistaluthor.com.ar/ojs/index.php/luthor/article/view/188>
- . “Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre *manga*, *anime* y literatura universal”. *Con A de Animación*, núm. 13, 2021, pp. 44-62. <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15925> Fecha de acceso: 30 de agosto de 2025.
- Saniz Balderrama, Ligia. “El esquema actancial explicado”. *Punto Cero*, vol. 13, núm. 16, 2008, pp. 91-97. <https://puncero.ucb.edu.bo/a/article/view/344>
- Santiago, José Andrés. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Universidade de Vigo, 2013.