



UNIVERSIDAD DE JAÉN  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

***JoJo's Bizarre  
Adventure: Las  
influencias de la  
narrativa caballeresca en  
el cómic.***

**Alumno/a: Francisco Manuel Carrillo Vílchez**

Tutor/a: D. Eduardo Alejandro Salas Romo  
Dpto.: Lenguas y Culturas Mediterráneas

**Julio, 2020**

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. LOS LIBROS DE CABALLERÍAS	5
2.1. ORIGEN Y DIFUSIÓN	5
2.2. DEFINICIÓN DE LIBROS DE CABALLERÍAS	7
3. ¿QUÉ ES JOJO'S BIZARRE ADVENTURE?	7
4. ARGUMENTO DE JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: PHANTOM BLOOD Y BATTLE TENDENCY	8
5. RECURSOS NARRATIVOS	12
5.1. AMBIENTACIÓN	13
5.2. LA MEZCLA REALIDAD-FICCIÓN	13
5.3. LA DAMISELA EN APUROS	15
5.4. HISTORIAS A TRAVÉS DE LAS GENERACIONES	15
5.5. EL NARRADOR	15
6. PROTAGONISTAS	16
6.1. JONATHAN JOESTAR, EL PERFECTO CABALLERO	16
6.2. JOSEPH JOESTAR, CABALLERO PÍCARO	18
7. ALIADOS DEL PROTAGONISTA	20
7.1. ESCUDERO	20
7.2. MENTORES	21
7.3. HERMANO DE ARMAS	23
7.4. OTROS PERSONAJES SECUNDARIOS	24
8. ANTAGONISTAS	26
8.1. DIO, EL PRÍNCIPE INVASOR	26
8.1.1. LOS SECUACES DE DIO	28
8.2. HOMBRES DEL PILAR, DIOSES ENTRE HOMBRES	29
9. EL ELEMENTO FANTÁSTICO	31
9.1. LA MÁSCARA DE PIEDRA, EL PODER DEL MAL	31
9.2. EL HAMON, LA LUZ DE LA JUSTICIA	32
9.3. OTROS ELEMENTOS FANTÁSTICOS	33
10. EL COMBATE	35
10.1. EL CONCEPTO DEL COMBATE	36
11. EL HONOR DEL CABALLERO	38
12. OTRAS INFLUENCIAS	39
13. CONCLUSIÓN	41

Resumen: Este trabajo consiste en un estudio dentro del campo de la literatura comparada donde se comparará el cómic japonés *JoJo's Bizarre Adventure* en relación con los tópicos propios de los libros de caballerías. Para conseguir esto se analizará las dos primeras partes del manga, *Phantom Blood* y *Battle Tendency* respectivamente, con el objetivo principal de encontrar equivalencias y conexiones con ciertas características de la ficción caballeresca.

Palabras clave: Filología hispánica, ficción caballería, cómic, literatura comparada.

Summary: This work consists of a study in the field of comparative literature where the Japanese comic *JoJo's Bizarre Adventure* will be compared in relation to the topics of chivalry books. To achieve this, the first two parts of the manga, *Phantom Blood* and *Battle Tendency* respectively. Both will be analyzed, with the main objective of finding equivalences and connections with certain characteristics of chivalric fiction.

Key words: Spanish philology, chivalric fiction, comic, comparative literature.

## 1. INTRODUCCIÓN

Uno de los rasgos que más destaca de la literatura es su gran flexibilidad y capacidad para adaptarse a los nuevos tiempos. Con el paso de los siglos la literatura fue experimentando una evolución gradual a través de su paso por la historia, así como en las culturas donde ella misma literatura se asentó. El mayor ejemplo, y ciñéndonos al ámbito hispánico, los encontramos en las primeras manifestaciones literarias tal y como entendemos la literatura, la capacidad de contar historias. En un principio las primeras manifestaciones de literatura de ficción se transmitían en verso, con el objetivo de hacer que el trovador o aquel que contase la historia le fuese fácil de memorizar. El mayor ejemplo de esto lo encontramos en *El Cantar de Mio Cid*, una gran historia épica que los juglares relataban a aquella población iletrada, recordemos que en la Edad Media una muy pequeña capacidad de la población, limitándose al clero y a la nobleza, sabían leer y escribir, sumando a esto el elevado coste de los libros al no existir la imprenta de Gutenberg hasta ya entrado el siglo XV.

Continuando con la imprenta debemos mencionar la gran aportación al mundo

literario. Si bien la tasa de alfabetización seguía siendo bastante baja gracias a la imprenta fue posible la transmisión de ejemplares de libros a otros sectores de la población más allá de la nobleza y el clero, como puede ser la burguesía la cual comenzaba su expansión. Tenemos los siglos XVI y XVII donde los precios de las obras impresas fueron mucho más económicos que en épocas anteriores, gracias al uso de la imprenta de Gutenberg. Con esto nos encontramos con nuevos géneros dentro de la literatura, así como el paso del estilo narrativo en verso al estilo narrativo en prosa, incluso habiendo ejemplos donde se mezclan estos dos estilos, como la novela pastoril donde se incluyen poemas recitados por los mismos protagonistas. Se crearon una gran diversidad de géneros literarios más como la novela de caballerías, la novela picaresca, la novela bizantina, ... El comercio literario creó un sinfín de nuevos géneros para llegar cada sector de la población de acuerdo con sus preferencias.

Siguiendo en esta línea debemos destacar la labor principal de esta literatura. Distanciándose de la literatura sapiencial aquí se da la literatura con un fin lúdico, una literatura que sirve al lector como vía de escape de la realidad, donde él decidía según sus gustos que tipo de historia quería leer. Este hecho fue duramente criticado por los sectores cultos de la población, argumentando que corrompían la mente y no aportaba nada al saber de los lectores. Este argumento de la literatura como únicamente una vía para el conocimiento llegó hasta nuestros días, aunque con cambios significativos. Por ejemplo, hoy en día muchos eruditos alaban obras que en su momento fueron criticadas al ser banales y poco instructivas. Nos encontramos aquí con el género de literatura de culto.

La definición de literatura de culto varía dependiendo de la generación. Un buen ejemplo sería si preguntamos a una persona de sesenta años y a otra de veinte. Si le pedimos a la persona de sesenta años que mencione una obra literaria de culto él seguramente nombrará algún clásico de la literatura, como *Don Quijote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes o *El árbol de la ciencia*, de Pio Baroja. Por otra parte, si a quien le preguntamos al joven de veinte años este puede nombrar a *El Señor de los Anillos*, de Tolkien o *Crónicas Marcianas*, de Ray Bradbury.

Como podemos ver los géneros literarios predilectos de los lectores varían a medida que transcurren las generaciones. Sin embargo, no tiene porqué limitarse al concepto de libro narrativo que conocemos. Aquí entra el llamado noveno arte, cómic o novela gráfica. El cómic utiliza diversos elementos de las otras artes, no obstante, los dos elementos que utiliza son: la literatura, en su apartado narrativo, y el arte, en su apartado gráfico.

Cuando alguien piensa en el cómic se le viene a la mente las historias heroicas de *Superman* o las divertidas aventuras de *Mortadelo y Filemón*. No obstante, el comic va más allá del género de superhéroes o el cómico. El comic nos transmite una historia haciendo uso de ilustraciones de sus personajes, así como del entorno donde se da la historia. Lo escrito principalmente se usa en onomatopeyas para transmitir efectos tanto de la acción de los personajes (el sonido de golpes o explosiones) como del entorno (el viento, gotas de lluvia). No obstante, lo que más suele predominar son los pensamientos y los diálogos en forma de bocadillos, donde reside lo que consideramos tradicionalmente como literatura. Esto hace que la acción y el desarrollo de la historia fluyan con más rapidez que en una novela tradicional.

El cómic tiene la misma finalidad que las novelas: contar una historia. Al igual que sucedía y sucede con la literatura convencional existe una gran diversidad de géneros para complacer los diversos gustos de los lectores, e incluso añadiendo algunos nuevos géneros, siendo el más representativo el famoso género de superhéroes. Los cómics beben mucho de la literatura convencional, utilizando los mismos recursos narrativos y estilísticos. No obstante, al igual que sucedían con las novelas de caballerías hay diversos sectores que atacan a las novelas gráficas defendiendo que no se puede catalogar como arte o manifestación cultural válida debido a que a primera vista parece no otorgar al lector un material que cultive su riqueza intelectual o cultural, argumentando que la función del cómic es únicamente entretener al lector. Pero, ¿no es esa una de las mayores y grandes funciones de la literatura? Muchos estudiosos pusieron sobre la mesa varias virtudes del cómic, como su capacidad para alimentar la creatividad del lector; desarrollar la comprensión lectora, así como la memorización haciendo uso de las imágenes; ... Sin embargo, la que más destacaría sería darles a los lectores que aún no son aficionados a la literatura convencional un aliciente, un acceso mucho más fácil al mundo literario. Es bien sabido que un niño que sea un gran lector de cómic en el futuro podrá ser un amante de la literatura.

En este trabajo hablaremos de un cómic, concretamente de un manga<sup>1</sup> titulado *Jojo's Bizarre Adventure*, escrito y dibujado por Hirohiko Araki. Una obra que impuso una revolución dentro de su género, sirviendo de inspiración a muchas otras obras posteriores. Al ser una extensa obra, con un total de ocho partes en más de 120 volúmenes, nos centraremos únicamente en las dos primeras partes, subtituladas *Phantom Blood* y *Battle Tendency*

---

<sup>1</sup>Depende de la procedencia del cómic puede ser llamado de distintas formas, como en el caso en Japón se le conoce como manga.

respectivamente. El objetivo principal de este trabajo es mostrar como la influencia de la narrativa caballeresca ha sobrevivido hasta nuestros días, incluso en un género tan actual como es el cómic. Trataremos como los tópicos caballerescos se han ido adaptando y moldeando a los nuevos tiempos, así como a los nuevos autores, pero manteniendo siempre ese matiz épico tan propio de los libros de caballerías, narrando las hazañas de valientes héroes que luchan contra aquellos malvados que osen profanar el bien, actuando con honor y gallardía.

Para lograr este objetivo compararemos ciertos rasgos de la obra (personajes, ambientación, historia, ...) con los tópicos de la ficción caballeresca. También expondremos algunos fragmentos pertenecientes a antiguas obras pertenecientes a la narrativa caballeresca y lo compararemos con ciertos elementos de la obra de Hirohiko Araki

## 2. LOS LIBROS DE CABALLERÍAS

Comenzaremos definiendo lo que es el género caballeresco, desde su origen hasta sus características. Cabe destacar que los libros de caballerías son el principal exponente o pionero de lo que conocemos en la actualidad como la literatura de ficción.

### 2.1. Origen y difusión

Antes de presentar la obra que nos ocupa debemos, en primer lugar, hablar de la narrativa caballeresca. El origen de las novelas de caballerías se remonta hasta Inglaterra, con las leyendas artúricas. Muchas de estas leyendas fueron recopiladas por Geoffrey de Monmouth, bajo el título de *Historia Regum Britanniae*, donde el personaje principal es el célebre rey Arturo, gran rey y personificación de la gloria y de la grandeza de su país. El mismo autor defendía que las narraciones que recoge su obra son totalmente verídicas. No pasó mucho tiempo hasta que la obra fue considerada un clásico, hasta el punto de ser estudiada por futuros historiadores, siendo considerada por estos estudiosos como ejemplo de obra histórica, culta y erudita. (Alvar, 2016) La influencia de *Historia Regum Britanniae*.

La historia del rey Arturo traspasó las fronteras de las islas británicas, internándose

hacia tierras galas, gracias a las numerosas traducciones de la obra. A su vez, estas traducciones de material artúrico sirvieron como inspiración para muchos autores, destacando Chrétien de Troyes, autor francés del siglo XIII, el cual recogió datos dispersos, en su mayoría de literatura oral, en lo referente a las leyendas británicas (Alvar, 2016) Gracias a este autor tenemos la presencia de personajes tan importantes dentro de la leyenda artúrica como: Ginebra, Lanzarote, Percival,...La literatura bretona añade a las leyendas caballerescas sus propias señas de identidad, siendo la más destacada el rechazo de la pseudohistoria. Chretien de Troyes aportó a la literatura caballeresca grandes narraciones extensas como *Yvain, el caballero de León*; *Erec y Enide*; *Caballero de la Carreta* y *Cuento del Grial*. Todas estas historias beben directamente de las leyendas artúricas.

Por otra parte, y dirigiendo la vista hacia nuestra península, desde el siglo XIV la literatura española aportó muchísimas obras al género caballeresco, comenzando con el *Caballero Zifar*, compuesto por Ferrand Martínez alrededor del año 1300. En este caso la literatura comenzó siendo un género cuyo fin era inculcar valores a los lectores tales como la cortesanía, la mesura, el honor, ... Esto se puede ver en el mismo *Caballero Zifar*, donde se incluye una serie de ejemplos para inculcar enseñanzas en los lectores. Y no es para menos, ya que con el reinado de Alfonso X el sabio se estableció unas clases de o normas que todos los caballeros, así como sus escuderos, deberían respetar.

No obstante, el concepto de libros de caballerías no nos llegaría hasta en el siglo XVI, cuando Garci Rodríguez de Montalvo escribiría una versión actualizada del *Amadís de Gaula*. En esta nueva versión adaptó los tres primeros libros del Amadís original e incluso escribió un cuarto al que le seguiría un quinto *Las sergas de Esplandián*, dedicado al hijo del propio Amadís. Esta versión traería grandes cambios, siendo más significativo la eliminación de la escena final donde Amadís muere a manos de su hijo Esplandián, el cual desconocía la verdadera identidad de su contrincante.

Al *Amadís* lo seguiría *Tirant lo Blanc*, escrito por Juannot Martorell en 1460. Si bien Martorell comenzó a escribirla fue Martí Joan de Galva quien la finalizó. Con esto se uniría una larga tradición donde la autoría de muchos caballeros pasaría de mano en mano, poniendo otra vez como ejemplo el ciclo Amadisiano, el cual contaría con más autores que sucederían a Montalvo a la hora de escribir las hazañas de estos caballeros.

En España la novela caballeresca triunfó con una gran aceptación popular. Los libros en este siglo eran mucho más económicos y se produjeron en una mayor cantidad que en

siglos anteriores gracias al uso de la imprenta. Si bien el principal objetivo de este género fue de didactismo en su inicio esto quedó relegado al simple ocio y diversión del lector, como una forma de evasión de la realidad del mismo modo que la novela que tenemos en la actualidad.

## 2.2. Definición de libros de caballerías

Los libros de caballerías narran la historia de un caballero o grupo de caballeros. Estos caballeros remontan su origen, siempre noble, a tierras exóticas e incluso territorios ficticios creados por la mente del escritor. En los libros de caballerías el caballero tendría que superar una serie de hazañas para conseguir la gloria, el honor y en numerosos casos el favor de su amada, siguiendo los estándares del amor cortés. En el género caballeresco existe una gran variedad de elementos fantásticos tales como monstruos imaginarios como gigantes o dragones; misteriosos hechiceros; artilugios con un gran poder mágico; ...

Por último, debemos mencionar la figura del caballero dentro de este género. El caballero es un guerrero de origen noble. Muestra una gran destreza en combate, así como un característico sentido del honor, rasgo que caracteriza en especial a los caballeros. Por otra parte, el caballero debe ser una representación de las mejores características de la naturaleza humana.

## 3. ¿QUÉ ES *JOJO'S BIZARRE ADVENTURE*?

Como mencionamos anteriormente la obra se divide en ocho partes. A diferencia de muchas otras obras cada parte no comparte la misma historia de forma directa ni tienen el mismo protagonista. Cada parte tiene un protagonista el cual por una combinación de parte de su nombre y parte de su apellido es apodado JoJo. No obstante, cada parte tiene un estilo único que lo diferencia de las demás, destacando la ambientación de la historia, así como la naturaleza de la misma. De esta forma podemos tener una historia de aventuras, novela negra, western, ... Cada parte puede leerse independientemente, como si fuera una historia auto conclusiva, salvando algunas menciones a sucesos que pasaron en las partes anteriores, y es que puede darse el caso de que un protagonista o personaje de una parte aparezca en la parte siguiente, ya sea como parte del elenco principal de protagonistas; como un personaje aliado



de apoyo e incluso un villano que vuelve para vengarse y terminar lo que empezó años atrás.

Cada protagonista no solo comparte apodo de JoJo (esto sucede especialmente en las dos primeras partes, ya que a partir de la tercera parte de la obra se suelen llamar a los protagonistas por su nombre de pila) con los demás, sino que también están relacionados de forma parental, como relación abuelo y nieto; padre e hijo; ... El protagonista de la trama siempre es el más joven. No obstante, los protagonistas difieren tanto en personalidad como en ideales y motivaciones en relación a sus antecesores, de manera que la personalidad del protagonista de una parte sea opuesta a la del protagonista de la siguiente.

Mirando hacia el entorno donde se desarrolla la historia nos trasladamos en distintos lugares y espacio de tiempo diferenciados, comenzando la historia con la primera parte, *Phantom Blood*, en la Inglaterra victoriana del siglo XIX. El espacio de tiempo que separa una historia de la siguiente puede ser desde 50 años de diferencia hasta de apenas tres o diez años con respecto a la parte anterior. El lugar de la historia también difiere, pudiendo trasladar la acción de la historia a lugares tan remotos como Inglaterra, Nueva York, Japón, Italia, ... Los lugares donde suceden la acción pueden tratarse de lugares que existen dentro de la geografía o de lugares inventados por el propio autor.

#### 4. ARGUMENTO DE *JOJO'S BIZARRE ADVENTURE*: PHANTOM BLOOD Y BATTLE TENDENCY

Nuestra historia se remonta a la Inglaterra del siglo XIX. George Joestar, un poderoso aristócrata adopta a un Dio Brando, un niño proveniente de un barrio pobre de Londres, motivado por una deuda que tiene con el difunto padre del joven. Dio Brando, conoce a Jonathan Joestar, el primogénito y único hijo de George. Este joven le recibe de forma afectuosa, aunque Dio lo trata de forma hostil ya que él aspira a ser el único heredero de la familia. En ese momento Dio trata por todos los medios de maltratar psicológicamente a Jonathan para mermarle, para lograr esto hace uso de los más sucios métodos: humillar a Jonathan frente sus amigos; matando a su perro Dany e incluso deshonrando a Erina Pendleton, el interés amoroso del joven Joestar. Esto hace que él se enfrente a Dio, derrotándole.

Tras esta pelea ocurre una elipsis de siete años. Ahora tanto Jonathan como Dio son

universitarios a punto de graduarse. Además, a primera vista parece que ambos han resuelto sus diferencias y ahora son amigos, aunque en el fondo ninguno sienta verdadera amistad hacia el otro. Ambos van a visitar a su padre, quien se encuentra convaleciente de una extraña enfermedad. En la biblioteca de la mansión, mientras Jonathan estudiaba la máscara de piedra, una antigua reliquia familiar, descubre una carta donde el padre de Dio sufría los mismos síntomas que ahora sufre su propio padre. Esto hace que Jonathan viaje hasta Ogre's Street, el barrio donde nació Dio, para encontrar un antídoto y pruebas que incriminen a su hermanastro. En el transcurso se encuentra con Robert. E. O. Speedwagon, un ladrón de los barrios bajos que tras caer derrotado por Jonathan decide ayudarlo.

Mientras tanto Dio descubre el poder de la máscara de piedra que está estudiando Jonathan, su poder con el contacto con la sangre le otorga al portador poderes increíbles, aunque una debilidad mortal a la luz solar. Cuando Dio vuelve a la mansión se encuentra con su hermano y varios policías preparados para arrestarlo por sus crímenes.

Antes de entregarse Dio mata a George Joestar, quien protegía a su hijo, y se pone la máscara. Matando a los policías que se encontraban en el salón. Jonathan y Dio se enfrentan en la mansión en una batalla que concluye con la mansión en llamas y la aparente muerte de Dio.

Días después del incidente nuestro héroe conoce a William A. Zepelli, un misterioso hombre que le notifica a Jonathan que Dio se encuentra vivo y está reclutando un ejército usando el poder de la máscara de piedra. Zepelli se ofrece a enseñar a Jonathan la energía hamon, una energía especial que proviene del cuerpo y es mortal para aquellos bajo el poder de la máscara de piedra.

Tras días de arduo entrenamiento Jonathan, junto a Speedwagon y Zepelli se dirigen a detener a Dio, quien tiene un pueblo bajo su poder. En el transcurso el grupo se enfrenta a varios de sus secuaces, haciendo que en el trayecto muera Zepelli, a la vez que se une al grupo Tompetty, el maestro de Zepelli, junto a sus discípulos Dire y Straits. Juntos se dirigen al castillo que tomó Dio. En la batalla final Jonathan, tras algunas dificultades y con la ayuda de sus nuevos aliados, logra propinarle a Dio un golpe con hamon, haciendo que caiga por un acantilado. Dio ha muerto de forma definitiva.

Después de liberar el pueblo de las garras de Dio nuestro grupo de héroes destruyen la máscara de piedra. Jonathan, por su parte, logra casarse con Erina Pendleton, su amor de la infancia. Ambos pasan su luna de miel en un crucero. Todo parece bien hasta que aparece Dio

junto a su secuaz. Dio, siendo solo una cabeza, trata de matar a Jonathan para poseer su cuerpo, aunque lo deja moribundo. Con sus últimas fuerzas Jonathan logra contener a Dio mientras Erina, junto a un bebé que perdió a su madre en medio del caos, logran escapar, siendo los únicos supervivientes. En el final de la historia se nos revela que Erina está embarazada.

La historia de *Battle Tendency* se sitúa en el año 1938, 49 años después de los sucesos de *Phantom Blood*. Vemos a un Speedwagon quien amasó una gran fortuna esperando a Straits, siendo este ahora el maestro de la técnica hamon. Speedwagon notifica a Straits que Joseph, el nieto de Jonathan, ha desarrollado de forma inconsciente la energía hamon de su abuelo.

Ambos, junto a una expedición de su fundación, se dirigen a un derruido templo en México, donde se encuentra una máscara de piedra idéntica a aquella que otorgó poderes demoníacos a Dio. Sin embargo, lo que aterroriza a Speedwagon es que en dicho templo se encuentra una figura humanoide de piedra insertada en un pilar, y parece que dicha tiene signos vitales de forma que llamó a Straits para que destruya a aquel ser utilizando la técnica del hamon. Sin embargo, Straits traiciona a Speedwagon, aniquilando a toda la expedición y poniéndose la máscara de piedra que encontraron.

A continuación, la acción nos traslada a Nueva York. Un ladronzuelo afroamericano, llamado Smokey Brown, roba una cartera de un joven fornido. En la huida es capturado por una pareja de policías corruptos quienes le trata con crueldad. Ante este acto el joven de antes interfiere, salvando al muchacho de aquellos policías, utilizando una misteriosa energía. El joven se presenta como Joseph Joestar, quien vino de Inglaterra junto a su abuela Erina Joestar, único miembro de la familia que le queda. Tanto la abuela como el nieto acogen a Smokey invitándole a cenar en un lujoso restaurante. Allí un hombre notifica a los Joestar que Speedwagon junto a su expedición habían muerto y sus cuerpos fueron encontrados en un río cercano al templo. No se encontró rastro de Straits, quien presuponen como posible autor del crimen

En esa misma noche Smokey y Joseph están conversando en una cafetería cuando ve a un hombre que identifica como Straits. Tras ver en él algunos rasgos propios de los vampiros como un atisbo de un colmillo nuestro héroe le acribilla a balas. Como sucedió con Dio esto no mató a Straits, quien se levanta para ir a por Joseph, el cual decide hacer una huida estratégica. En mitad de la persecución Straits rapta a una joven para apelar al espíritu

humano de Joseph haciendo que a regañadientes decida salvar a la muchacha. Como resultado de la pelea Straits le comenta a Jonathan que los cuerpos los arrojó al río por miedo, ya que la figura pétrea del pilar parecía estar absorbiendo la sangre de los cadáveres. Después de decir esto Straits genera en sí mismo hamon, suicidándose en el acto.

Tras dejar a la abuela Erina al cuidado de Smokey, Joseph marcha a México para llegar al fondo del asunto relacionado con el hombre del pilar. Se enfrenta con Donovan, uno de los agentes de los nazis que investigan al hombre del pilar, liderados por Stroheim. Joseph descubre que Speedwagon sigue con vida, y que fue raptado por los nazis para sacarle información sobre el hamon y la máscara de piedra.

En eso Stroheim, el dirigente de la investigación en el laboratorio, lleva a Speedwagon a observar el despertar del hombre del pilar. Dicho pilar, tras absorber la sangre de cinco personas, comienza a resquebrajarse, surgiendo un hombre alto y bastante corpulento, a quien Stroheim le da el nombre de Santana. A pesar de la seguridad de la cámara donde se encuentra Santana logra escaparse a través de una apertura de ventilación, haciendo uso de una flexibilidad antihumana. Uno de los soldados de Stroheim se dirige a salvar a Speedwagon, quien se descubre como Joseph, el cual se disfrazó para infiltrarse en el laboratorio. Se encara contra Santana usando la técnica hamon. No obstante, el propio hamon de Joseph parece ser muy débil para Santana, así que con la ayuda de Stroheim llevan a Santana al exterior para que muera por el contacto con la luz solar. Sin embargo, al ver esto Santana se introduce en el cuerpo de Stroheim, lo que le lleva a suicidarse con una bomba de mano. Antes de morir Stroheim dice a Jonathan que en Roma están investigando a otros tres hombres del pilar.

Speedwagon lleva a Joseph a Roma para que conozca a César Zepelli, nieto del difunto William A. Zepelli y también usuario de hamon<sup>2</sup>. César conduce a Joseph y Speedwagon a unas ruinas donde se encuentran los hombres del pilar. Al llegar ven que los tres hombres del pilar, los cuales responden al nombre de Cars, AC/DC y Wham respectivamente, ya han despertado. Joseph se enfrenta al hombre del pilar. A pesar de que no logra sin derrotarle le espeta que con solo un mes de preparación estaría más que listo para derrotarlo. Wham le toma la palabra, no sin antes insertarle en el corazón un anillo con veneno, acto al que se suma AC/DC colocándole otro en la garganta. Este anillo se disolverá

---

<sup>2</sup> El término usuario de hamon se utiliza para referirse a aquellos pocos elegidos que son capaces de controlar a voluntad dicha energía.

en un mes y matará a Joseph a menos que tome el antídoto que cada uno lleva en una argolla de su cara, cosa que solo podrá hacer cuando derrote ambos.

César lleva a Joseph ante su maestra Lisa-Lisa, quien entrenará a ambos en técnica de energía hamon para enfrentarse a los hombres del pilar, poniéndolos bajo la tutela de dos expertos en hamon llamados Loggins y Messina. Tras casi finalizar su entrenamiento Joseph se encuentra a AC/DC. Nuestro héroe lo vence en una batalla que pone a prueba la astucia del joven en batalla. Sin embargo, al día siguiente, el cerebro de AC/DC logra sobrevivir y controla el cuerpo de Suzie Q, la sirvienta de Lisa-Lisa. Con el cuerpo de Suzie Q logra robar la piedra roja de Aja a Lisa-Lisa, una gema que les servirá a los hombres del pilar para alcanzar la inmunidad al sol si se une con la máscara de piedra. César y Joseph logran liberar a Suzie Q del control de AC/DC, pero ya es tarde, el villano acaba de enviar la piedra a sus compañeros.

Nuestro grupo de héroes formado por Lisa-Lisa, Mesina, César y Joseph parten hacia Suiza, el destinatario al que AC/DC mandó la piedra roja de Aja. En el país, más concretamente en se encuentran con un grupo de nazis liderados por Stroheim, quien ha sobrevivido gracias a la ciencia alemana y con deseo de ayudar a Joseph a cumplir su misión. Este momento de cordialidad se ve interrumpido cuando Cars se interna en la casa donde se alojan para robar la piedra roja de Aja. Su intento de robo acaba frustrado gracias a la acción de nuestro protagonista.

Se acerca la lucha final, nuestro grupo de héroes a descubierto que los hombres del pilar se refugian en una mansión abandonada. César, a pesar de la negativa del grupo parte en solitario para enfrentarse a los enemigos. Tras una breve pelea César cae ante Wham, no sin antes de morir arrebatarse la argolla con el antídoto.

Lisa-Lisa y Joseph van hacia la mansión para buscar a César y retener su intención de pelar en solitario, pero es demasiado tarde, su cuerpo se encuentra aplastado entre los escombros y cerca de ellos se encuentra la argolla de Wham junto a la bandana que siempre llevaba el joven Zepelli. Joseph y su maestra se internan en la mansión para la batalla final. Ambos se juegan la piedra roja de Aja en un duelo por iguales. Cars se enfrentará a Lisa-Lisa mientras que Wham se enfrentará a Joseph. El duelo de Wham y Joseph consiste en una carrera de carros tirados por caballos donde quien logre derribar y matar al contrario gana, La batalla concluye con la victoria de Joseph.

Después del duelo de Joseph toca el enfrentamiento entre Lisa-Lisa y Cars, en este

caso la pelea es simple, un duelo estándar uno contra uno, con la complicación de que es encima de un acueducto a una altura que supondría la muerte para Lisa-Lisa. Si bien la pelea parece estar a favor de Lisa-Lisa, Cars se las ingenia para dejar a la mujer fuera de combate. En esto Joseph logra derribarlo, y junto al apoyo de Speedwagon y Stroheim logra derribarlo. Sin embargo, cuando parece que el enemigo está acabado se descubre que Cars porta la Máscara de Piedra con la piedra roja de Aja incrustada en ella. Aprovechando la luz ultravioleta de los focos la máscara de piedra activa el efecto de la piedra roja de Aja, convirtiendo a Cars en la forma de vida perfecta, siendo además inmune a la luz del sol. Todos están impactados ante este suceso, lo que hace que Joseph aproveche para coger la piedra roja de Aja y escapar en uno de los aviones de la Fundación Speedwagon. Cars le persigue hasta un volcán donde Joseph pretende acabar con él de forma definitiva. No obstante, el enemigo logra escapar de la muerte y se dispone a atacar a Joseph usando la propia energía hamon. En el último instante nuestro protagonista logra, de manera inconsciente, bloquear el ataque con la piedra roja de Aja. La gema reacciona ante el poderoso hamon de Cars, haciendo que el volcán entre en erupción y lanzando tanto a Joseph como al hombre del pilar por los aires en una plataforma de piedra. En el vuelo multitud de rocas volcánicas impactan contra el hombre del pilar, empujándolo más allá estratosfera, quedando atrapado para siempre en el vacío espacial.

Pocos tiempos después vemos todos en el funeral de Joseph. Todos están muy apenados por la muerte del joven hasta que milagrosamente este aparece junto a Suzie Q, quien ahora es su esposa. La historia culmina con el final de los personajes secundarios: Erina fallece rodeada por sus seres queridos; Lisa-Lisa le confiesa a Joseph que ella es su madre y se marcha a Nueva York en compañía de Joseph y Suzie Q; Stroheim muere en batalla como un orgulloso soldado alemán; ... La historia culmina con un Joseph de edad avanzada quien está en Japón para visitar a su hija, quien se mudó allí y a su nieto.

## 5. RECURSOS NARRATIVOS

Tras hablar sobre las dos tramas de ambas historias, tanto de *Phantom Blood* como *Battle Tendency* ahora trataremos ciertos recursos literarios que usan ambas historias.

## 5.1. Ambientación

Comenzando con la ambientación cabe resaltar que el entorno donde se desarrolla la historia aporta mucho valor a la hora de interpretarla. Comenzando con la historia de Jonathan observamos que nos remontamos a la ilustre Inglaterra victoriana. Si bien la ambientación inicial no parece encajar demasiado con la temática caballerescas debemos añadir que es en este país donde podemos encontrar el mayor ejemplo de figura caballerescas en la historia de la literatura, refiriéndonos al rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda. A medida que avanzamos en la trama de *Phantom Blood* las referencias a la ficción caballerescas se hace cada vez más palpables. Sin ir más lejos el pueblo donde se refugia Dio después de convertirse en vampiro se llama Windknight's Lot. Este pueblo está muy conectado con la tradición caballerescas, ya que fue un pueblo donde los caballeros venían a instruirse, contando incluso con una prueba llamada el desafío de los 77 anillos, una durísima prueba en la cual solo los caballeros Tarkus y Bruford, caballeros del siglo XVI que Dio resucitó para ponerlos bajo su mando, pudieron superar. A partir de aquí llegamos al clímax de la historia, cuando nuestro héroe debe de enfrentarse al enemigo. La batalla final nos conduce dentro de un castillo, el más claro referente de la narrativa caballerescas.

Por otra parte, en *Battle Tendency* la ambientación varía un poco. La historia avanza 49 años después de los hechos de la primera parte de la saga. En esta historia se da el recurso del conocido como el viaje del héroe. Joseph viaja desde Nueva York a México para después dirigirse a Roma y a Venecia para finalmente llegar al clímax en la gélida Suecia. El viaje del caballero visitando exóticos parajes que le son desconocidos. En los libros de caballerías abundan las descripciones de ciudades reales (Cuesta, 2001) Los lugares que nos muestran son lugares existentes como la gran metrópolis de Nueva York, e incluso las ciudades italianas de Roma y Venecia. Cabe destacar el combate de Straits contra Joseph en lo alto del puente de Brooklyn, dando un mayor impacto al lector al llevar la acción a un lugar tan icónico de Nueva York.

## 5.2. La mezcla realidad-ficción

Uno de los recursos más conocidos, y que *JoJo's Bizarre Adventure* comparte con

diversas novelas caballerescas, y es esa fusión de la realidad con la ficción, haciendo que el lector tenga una sensación más realista a pesar de los elementos fantásticos que aparecen en la historia. Un buen ejemplo de esto sería la presencia de Jack el Destripador. Este histórico criminal es reclutado por Dio, ya que él le promete la posibilidad de saciar sus perversos apetitos de una forma mucho más satisfactoria y sin temer ser descubierto.

Por otra parte, y continuando con esta línea, tenemos otro rasgo narrativo que comparte la historia de la obra con la fantasía caballerescas y es la inclusión de elementos ficticios en la realidad, es decir, imponer la ficción en la misma realidad. Esto lo podemos observar en los caballeros Bruford y Tarkus. Jonathan los identifica ya que estudió su historia en una de sus clases. No le es desconocido la historia de estos caballeros, incluso su vinculación con María Estuardo y la traición de la reina Isabel I. Obviamente estos hechos, así como la presencia tanto de Bruford como de Tarkus, no figuran en las crónicas oficiales de la historia de la Inglaterra del siglo XV. Este recurso lo podemos relacionar con el tropo tan reconocido en la novela caballerescas medieval del manuscrito encontrado, donde al principio de la historia se menciona al lector que lo que va a leer a continuación es una crónica real y fidedigna. Aunque contenga numerosos elementos fantásticos tales como demonios, magia y gigantes, al lector le da esa sensación de realidad, una manera de fortalecer el pacto de ficción.

Las referencias a la realidad en la historia de *Battle Tendency* son más palpables. En este caso se nos muestra al comienzo el racismo que se daba en la sociedad de Estados Unidos a principios del siglo XX. Como ejemplo de esto tenemos el trato que recibía Smokey, el joven amigo afroamericano de Joseph, el cual era rechazado por la sociedad e incluso acosado por la policía más por su raza que por ser un mero ladronzuelo.

En *Battle Tendency* no teme tocar otros temas más históricos como es el asunto de la Alemania nazi<sup>3</sup> Si bien al comienzo vemos a los soldados nazis como hombres crueles que no temían realizar experimentos, aunque tuviesen que sacrificar vidas humanas en el transcurso de la historia vemos la otra cara de la moneda. Podemos poner por ejemplo Mark el amigo de César Zepelli. Mark fue un soldado nazi que condujo a nuestros héroes a donde se encontraban los tres hombres del pilar en Roma, aunque tras tener un encuentro con estos ya

---

<sup>3</sup>Esta influencia abarca incluso cuando nuestros héroes están en Roma. Recordemos la alianza que tenía la Alemania nazi de Hitler con la Italia fascista de Mussolini, la cual se menciona también en la obra. Esto se observa en la presencia de Mark, el soldado nazi amigo de César en la ciudad, así como en las conexiones que tiene el joven Zepelli dentro de este ámbito.



despiertos de su letargo pétreo, el soldado nazi muere de forma trágica en los brazos de César. Antes de este trágico suceso César nos introduce al joven como una persona normal y corriente, con una prometida con la que se casará dentro de poco, aunque dicho evento no sucederá tras la muerte del soldado.

Por último, algo que innova en *JoJo's Bizarre Adventure* frente a los libros de caballerías es la inclusión de teorías científicas dentro de su historia para poder explicar algunas técnicas en específico o algunos sucesos que ocurren en la historia. Estas teorías son teorías científicas probadas, dándole a la historia una pizca de ciencia ficción natural<sup>4</sup>.

### 5.3. La damisela en apuros

Por último, debemos señalar el explotado recurso de la damisela en apuros que se da en la ficción caballerescas y que siglos más tarde evolucionaría como un recurso dentro de la novela e incluso llegando al cine. La presencia de la damisela en apuros no le es ajeno a *JoJo's Bizarre Adventure*, siendo un recurso utilizado en más de una ocasión a lo largo de la saga. En *Phantom Blood* nos encontramos con un caso, no obstante, es el ejemplo más significativo, ya que refleja como el héroe rescata a la damisela la cual está custodiada en el castillo del villano principal. Sin embargo, a diferencia de las novelas de caballerías, la damisela rescatada en esta ocasión no actúa siguiendo los parámetros de las doncellas medievales, ya que no manifiesta un atisbo de romance hacia su salvador.

No obstante, es en *Battle Tendency* donde sí que se da este caso, cuando Suzie Q, la sirvienta de la maestra Lisa-Lisa es capturada por ACDC. Tras ser liberada por Joseph esta se enamora de él hasta el punto de que en epílogo de la historia ambos se casan.

### 5.4. Historias a través de las generaciones

Como sucede con el famoso ciclo amadisiano en *JoJo's Bizarre Adventure* cada parte de la historia está conectada con la anterior. En cada parte el protagonista está conectado de forma consanguínea con los otros protagonistas anteriores, de forma que el protagonista de una parte en específico, como es *Battle Tendency*, es nieto del protagonista de la anterior

---

<sup>4</sup>Este término se refiere a la inclusión de fenómenos científicos para justificar algunos hechos en la historia, lejos de la ciencia ficción futurista que conocemos.

parte, en este caso *Phantom Blood*.

Se da también el caso de que personajes, ya sean secundarios o principales, de anterior parte intervengan en la siguiente, ya sea como parte del elenco principal o con un papel secundario. En ambos casos su función es la de ayudar al protagonista. En el ciclo amadisiano este recurso es también usado, como la aparición del propio Amadís, Galaor o Urganda en títulos posteriores, como en *las Sergas de Esplandián*, donde aparecen para ayudar al caballero Esplandián, hijo de Amadís.

### 5.5. El narrador

Un rasgo que, aunque no se recurra mucho sí que es digno de remarcar es el uso del narrador. Esta historia cuenta en determinados momentos con una narradora para introducir algunos momentos de la historia o incluso para citar algunos datos, ya sean históricos o científicos como mencionamos en el apartado anterior. La figura ocasional de la voz del narrador se usa para remarcar algunas situaciones de la obra como la muerte de un personaje, dedicando algunas palabras emotivas que conmuevan al lector. Este recurso, el cual aparece en libros de caballería, es una herencia de la tradición oral como puede ser de la épica trovadoresca con *El Cantar de Mio Cid*.

## 6. PROTAGONISTAS

Una vez tratado los rasgos generales que *JoJo's Bizarre Adventure* comparte con la narrativa caballerescas ahora es turno de hablar sobre los protagonistas, comenzando con Jonathan Joestar para proseguir después con su nieto, Joseph Joestar.

En esta saga los personajes tienen un peso especial en el transcurso de la trama. Tal es así que la propia personalidad y naturaleza del protagonista definen el rumbo y la forma en la que transcurren la propia historia. De aquí tenemos el tinte épico de *Phantom Blood*, acorde con la naturaleza valerosa y justiciera de Jonathan Joestar, mientras que en *Battle Tendency* tenemos una trama cargada de aventuras y tintes de humor, correspondiendo a la personalidad bromista e ingeniosa de Joseph Joestar. Esto se repetirá en las partes posteriores, donde es el protagonista quien hace que la historia se amolde a su forma de ser.

## 6.1. Jonathan Joestar, el perfecto caballero

Jonathan, en su infancia, se nos muestra como un joven impulsivo cuyo afán en la vida es convertirse en caballero. No obstante, su comportamiento debido a su juventud es aún bastante tosco. No es hasta que ocurre el salto temporal de los doce años a los diecinueve o veinte años, cuando lo vemos como se convirtió en un joven mucho más corpulento, así como mostrando una actitud más madura, digna de un verdadero caballero.

Esta evolución de personaje en el salto temporal es un recurso mostrado en los libros de caballerías. Se nos muestra al joven caballero como un muchacho que aún no es ducho con la espada para después verlo convertido en un caballero perfecto. Este recurso es usado por autores como Garci Rodríguez de Montalvo en su obra, *El Amadís de Gaula*. No debemos olvidar esta obra, ya que la trama de *Phantom Blood* contiene bastantes similitudes con este título caballeresco de la literatura española.

Continuando con la descripción de nuestro héroe, Jonathan Joestar, ahora es turno de hablar con su personalidad. Si bien Jonathan su intención es convertirse en un perfecto caballero inglés, según los estándares de la sociedad del siglo XIX, no debemos olvidar que los preceptos del caballero inglés decimonónico son heredados del concepto de caballería en el medievo.

No obstante, existe algo que Jonathan difiere un poco del concepto genérico de aristócrata. Al contrario que los de su clase nuestro héroe ve a los demás como iguales, aunque sean de una clase social más baja. Sin embargo, esto no hace que oculte su origen noble, ya que cuando se enfrenta en su infancia a los matones que acosaban a aquella muchacha se lavó las heridas de la cara con un pañuelo de seda con sus iniciales, aunque esto conllevara recibir más golpes. Jonathan Joestar, al igual que un noble caballero, no se avergüenza de su apellido, mostrando pruebas de su linaje, aunque esto enfureciese a aquellos que se encontraban socialmente por debajo de él.

Continuando con la moral de Jonathan vemos como este es un protagonista empático, donde a la hora de enfrentarse a villanos los ve como rivales más que como enemigos. Él nunca heriría de gravedad a contrincante, y se mostraría piadoso cuando lo derrotase. Esta característica la podemos observar en dos ocasiones: La primera es cuando se enfrenta al delincuente Speedwagon y a sus lacayos. Jonathan, aunque acabó herido en la batalla, se

contuvo a la hora de pelear con ellos, hiriéndolos únicamente de manera superficial. Cuando Speedwagon le pregunta por qué se contuvo, nuestro protagonista argumenta diciendo que pensó que ellos, al igual que él, también tendrían familia, a la cual no quería entristecer. Si bien esta muestra de honor puede ser vista como un atisbo de debilidad, sus contrincantes lo ven como un acto honorable y piadoso que dista mucho de la idea de aristócrata inglés. Con este acto Jonathan logra un amigo y aliado de por vida: Robert E. O. Speedwagon.

Por otra parte, si bien muestra piedad con sus contrincantes, no la muestra con aquellos que son siervos de Dio. Para Jonathan son demonios que vendieron su alma a Dio para conseguir poder. Él se inmisericorde con los seres malignos es un rasgo que Jonathan comparte con los caballeros artúricos, ya que al igual que ellos no muestra clemencia con los siervos del mal, como las criaturas inhumanas: Demonios, dragones, gigantes, ... Tal es su desprecio por estas criaturas que cuando Jonathan se enfrentó a uno de los siervos de Dio y este le preguntó cómo se llama Jonathan no quiso deshonrar su apellido diciéndoselo a un monstruo sin alma.

Nuestro protagonista, si bien parece ser un protagonista que no tiembla ante nada ni retrocede ante ninguna situación. Podemos observar en su etapa adulta algunos rasgos que lo definen como humano. El mayor ejemplo sería cuando Jonathan finalmente vence a Dio. Tras vencerle nuestro héroe llora por su enemigo caído ya que, a pesar de haberle causado tanto sufrimiento, no puede olvidar que parte de su vida la compartió con Dio como si se tratase de su propio hermano. Esta muestra de humanidad se puede relacionar perfectamente con el pasaje del Cid cuando abandona su hogar.

Por último, como una prueba de la actitud heroica de Jonathan tenemos su sacrificio final. Aun estando a punto de morir Jonathan gasta sus últimas fuerzas para contener a Dio, haciendo que su esposa Erina se salvase y pudiese continuar con su vida, a pesar del deseo de ella de morir junto a su amado.

## 6.2. Joseph Joestar, caballero pícaro

Recordando la figura de Jonathan, un caballero inglés que se mueve por el honor, así como su característica amabilidad y templanza en Joseph vemos un cambio de personalidad bastante marcada, siendo un protagonista más relajado, con un tinte mucho más humorístico que su abuelo, haciendo bromas y chascarrillos incluso en el fragor de la batalla. Así como no

darles tregua a los villanos, como cuando Joseph se enfrentó a los policías corruptos que acosaban al joven Smokey. Este cambio de personalidad con respecto al protagonista de la historia anterior es un recurso que se usa en la ficción caballeresca, como en el caso del carácter tan devoto de Esplandián en contraste con su padre Amadís. Esta modificación del carácter del personaje está motivada por circunstancias de la sociedad, recordemos que *Las Sergas de Esplandián* surgió durante el reinado de los reyes católicos, en este caso el protagonista debía ser un héroe paladín de la fe cristiana, una representación de los buenos valores que todo buen cristiano debía poseer. En caso de *Battle Tendency* Araki apostó por alejarse del comportamiento heroico y bondadoso de Jonathan para apostar por un protagonista más carismático y que pudiese arrancar una sonrisa al lector, apostando por un personaje con ciertos rasgos antiheroicos.

No obstante, a pesar de este cambio de actitud la moral de Joseph se rige por la moral de la dinastía Joestar. El caso más claro es cuando no duda en salvar a aquellos que peligren, aunque estén en una posición social más baja que él, como cuando trata de salvar a Smokey informando a los policías que la cartera que le robó se la regaló él, aunque fuese mentira. Esta escena es una clara diferencia a cuando su bisabuelo, George Joestar, mintió al comisario diciendo que el anillo que le robó Darío Brando en realidad se lo regaló. Otro rasgo que puede relacionar a Joseph con la caballerosidad Joestar es el concepto de honor en batalla, así como el respeto al enemigo honorable caído en batalla. Esto lo observamos cuando Joseph le entrega un poco de su propia sangre a Wham para que su muerte fuese menos dolorosa. Este acto demuestra el respeto que Joseph muestra por aquellos rivales contra los que se enfrenta en combate justo.

El personaje de Joseph, al igual que sucede con muchos a lo largo de *Battle Tendency*, muestra una profundidad mayor. Con esto nos referimos a como el personaje va amoldándose de acuerdo a las situaciones que pasa. Si bien comienza siendo un joven despreocupado tras los numerosos enfrentamientos contra los hombres del pilar Joseph se muestra como ha madurado en gran parte. En este aspecto se diferencia del modelo de caballero, el cual es un personaje que permanece inmutable desde el principio de la obra hasta el final.

Si bien el personaje de Joseph nos muestra un héroe más adecuado a la figura del pícaro antihéroe tal y como sucedía con *El Buscón*, de Quevedo o en *el Lazarillo* hay aspectos que diferencia demasiado al joven de la figura de pícaro convencional, figura que nos hace inclinar más la balanza hacia la similitud de nuestro protagonista con la de un caballero poco

convencional más que la de un pícaro siendo la principal diferencia la posición económico-social de Jonathan así como la pasión que el héroe muestra en batalla.

Joseph hace referencias en más de una ocasión a *El Arte de la Guerra*, de Sun Tzu, a la hora de pensar sus estrategias en combate. Esto nos hace recordar a los preceptos de *El Príncipe*, de Maquiavelo, que seguía Dio en la parte anterior. Sin embargo, a diferencia de la primera parte, donde se presupone que Dio Brando leyó el tratado de Maquiavelo. Incluso es posible definir el estilo de lucha de Joseph con una famosa cita del estratega chino:

“Atácalo en donde no esté preparado; avanza por donde menos lo espere” (Sun Tzu, 2010, pp 19)

El anterior precepto es uno de los principios de la forma de pelear de nuestro protagonista. Él usa técnicas y argucias en sus combates para sorprender o confundir al oponente. Al no estar preparado Joseph puede aprovechar para atacarle en su punto débil, equilibrando la balanza a su favor.

Si bien con lo indicado anteriormente podemos pensar en Joseph como un pícaro del barroco más que como un caballero de la Edad Media debemos de remontarnos a uno de los libros pertenecientes al ciclo amadisiano, el llamado *Palmerín de Oliva*. Al igual que sucede con Joseph, Palmerín se nos presenta como un joven apasionado y lleno de vigor. Su comportamiento nos hace recordar a nuestro desenfadado protagonista, incluso poseyendo un ingenio muy agudo para burlar a sus rivales. Otra característica que igual tanto a Joseph, como la historia de *Battle Tendency* es su cambio de imagen con lo establecido anteriormente. Mientras que su anterior parte destacaban los personajes heroicos y valientes con una atmósfera cargada de epicidad en esta nos encontramos con un tono ligeramente cambiado con respecto a su antecesor. Esta característica que cambia es en la inclusión en ambos títulos, tanto en *Battle Tendency* como en *Palmerín de Oliva*, del innovador elemento cómico, hasta el punto de que puedan llegar a ser considerados una parodia de su predecesor.

Por otra parte, cabe destacar la gran similitud que muestra los orígenes de Joseph Joestar con otro libro, el *Palmerín de Inglaterra*, una especie de secuela del *Palmerín de Oliva*. Palmerín guarda grandes similitudes desde su origen, al ser educados por su abuela en el caso de Joseph o por su abuelo en el caso de Palmerín. Las causas de esto se deben en ambos al fallecimiento de su padre, a la vez que se recalca la misteriosa desaparición de su madre, cosa en la que coinciden ambos héroes de manera sorprendente.

Como último detalle diferenciador de la historia de Joseph es la omisión de la infancia

del protagonista<sup>5</sup>, a diferencia que, en la historia de Jonathan, donde sí nos contaba la infancia del héroe con su malvado hermanastro antes de saltar a la acción principal propiamente dicha.

## 7. ALIADOS DEL PROTAGONISTA

Si en el anterior punto hablamos del protagonista ahora toca hablar de sus aliados. Aquellos personajes que sirven de apoyo al protagonista. Estos personajes son los que impulsarán al protagonista a la victoria. Proporcionándole ayuda, ya sea directa o indirecta, en su lucha contra el mal.

### 7.1. Escudero

La figura del escudero no aparece como tal en *JoJo's Bizarre Adventure*. No obstante, existe un personaje que podríamos decir que cumple esta función. Este personaje es Robert E. O. Speedwagon, un fiel aliado de Jonathan Joestar en *Phantom Blood*. La obra nos lo presenta como el jefe de una pandilla de delincuentes en un barrio marginal de Londres llamado Ogre's Street. Su modo de vida consistía en atracar a aquellos nobles y burgueses que se deambulaban perdidos por su territorio. Sin embargo, no contó con el joven Jonathan Joestar, quien demostró un honor, así como entereza mucho mayor que a cualquier otro contrincante con quien se haya enfrentado. Después de ser vencido por él Speedwagon ve la luz, la actitud que muestra el protagonista hace que se replantee su forma de vida, así como su propia ética, haciendo que se aleje de aquella vida pasada de criminalidad y apoye a Jonathan en todo lo que necesite. Speedwagon tiene esa función, ser una especie de escudero del héroe. Él admira a nuestro protagonista, siguiéndolo sin dudar y siendo capaz de sacrificarse a sí mismo cuando fuese necesario. La conversión de un rival o enemigo a aliado se da en varias novelas caballerescas como es el caso de la novela *Erec y Enide*, de Chrétien de Troyes. En una escena aparece Ydier, que tras ser vencido por Erec reconoce su valía y lo considera un verdadero caballero, tal y como vemos en el siguiente fragmento:

---

<sup>5</sup> La única referencia que se hace a la infancia de Joseph es cuando en un recuerdo de Speedwagon aparece como el joven solo siendo un niño le salvó de unos secuestradores en un vuelo usando la energía hamon heredada por su abuelo.

—Señor, me llamo Ydier, hijo de Nut; esta mañana no hubiera pensado, en modo alguno, que un solo hombre por caballería me pudiera vencer; ahora he encontrado uno mejor que yo y lo he comprobado: sois muy valeroso, caballero. Tened mi fe, os lo juro, que ahora mismo sin más tardanza iré a la reina para ponerme bajo sus órdenes. Pero, decidme, no me lo ocultéis, ¿cómo os llamáis?, ¿quién diré que me envía? Estoy dispuesto a ponerme en camino. Y Erec responde:

—Te lo diré, no te ocultaré mi nombre: me llamo Erec; ve y dile que yo te he enviado a ella.

—Me voy, os obedezco; mi enano, mi doncella y yo mismo nos pondremos completamente a su disposición, no temáis pues llevaré las nuevas de vos y de vuestra doncella. (De Troyes, 1170, pp 27-28)

Esta gratitud hacia la familia Joestar continuará después de la muerte de su compañero. En *Battle Tendency* vemos a Speedwagon con claros cambios, destacando que ahora es un anciano de 74 años. Si bien su personalidad sigue siendo la misma después de conocer a Jonathan en *Phantom Blood*, su situación ha cambiado radicalmente. Speedwagon dejó de ser el jefe de una banda de asaltantes en los barrios bajos de Londres para convertirse en un magnate del petróleo en América, creando así la Fundación Speedwagon, al más puro estilo Rockefeller. Él toma el papel de figura paterna de Joseph, ya que este perdió a su padre, George Joestar II cuando no era más que un bebé. Joseph considera a Speedwagon como parte de la familia hasta el punto de que es nombrado como “tío Speedwagon”

No obstante, si bien Speedwagon fue antes el escudero del héroe, ahora gracias a su gran poder monetario e influencia puede ayudar al protagonista en un grado mucho mayor que cuando era joven. Con esto podemos volver a relacionar a Speedwagon con Galaor, en especial otros libros del ciclo Amadisiano donde Galaor, aun siendo un rey ya anciano, ayuda a los descendientes de su amigo Amadís en diversas formas, ya sea en batalla o enviando guarnición de soldados. Esta última escena es muy similar cuando el magnate llega a la batalla de Joseph contra Cars, llevando consigo a hombres con focos de luz ultravioleta para debilitar al hombre del pilar.

## 7.2. Mentores

El papel de los maestros en la obra guarda un parecido notable con la figura del mago de la ficción caballerescas. En esta historia el rol de mago corresponde a William A. Zepelli, el maestro de Jonathan Joestar. Zepelli aparece como un elegante caballero de origen italiano cuyo papel será enseñar al protagonista técnicas para vencer a su enemigo, en este caso el



hamon. El modelo de personaje que representa a Zepelli sería el del mago que ayuda al protagonista, como si fuese una especie de Uganda o Merlín, otorgándole un utensilio mágico o un hechizo que le sirva al caballero para vencer al enemigo, tal y como hizo Uganda otorgándole una lanza que serviría al caballero en batalla. La similitud de Zepelli con la hechicera lo vemos también en su primera aparición, ambos personajes se aparecen para advertir de un peligro inminente que se acecha al protagonista y para ofrecer su ayuda. En este caso Zepelli le enseñaría a Jonathan el poder del hamon, lo único que, junto a la luz natural del sol, puede derrotar a los vampiros como Dio y a sus secuaces. Cabe decir que la labor de Zepelli no se limita únicamente a ser un simple tutor del protagonista, sino que se convierte a la vez en su compañero de armas, cosa que difiere con el modelo de mago o hechicero de la ficción caballeresca, que si bien los ayuda en numerosas ocasiones no tiene un contacto tan directo en la batalla.

El pasado de Zepelli gira en torno a la máscara de piedra, ya que cuando era joven marchó a Sudamérica junto a su padre donde descubrieron la máscara. Cuando el padre de Zepelli se puso la máscara activó su macabro poder, acabando con toda la tripulación de su propio barco de manera inconsciente. El único superviviente fue su hijo William, salvado por la luz del amanecer que acabó con su padre convertido en vampiro. En ese momento Zepelli viajó con el mundo para descubrir como derrotar al poder maligno de la máscara de piedra. En su viaje, concretamente en el Tíbet, conoció a su maestro Tompetty. Este maestro le enseñaría a Zepelli a usar el hamon. Antes de culminar su entrenamiento, Tompetty le auguró el destino que le esperaba si seguía por esa senda, la predicción de una horrible muerte sacrificándose, por un joven león encadenado. Esta predicción fue aceptada sin titubear por Zepelli aceptando así su destino con los brazos abiertos, sacrificándose por Jonathan y entregándole su poder hamon antes de morir.

Como maestra en la parte dos tenemos a Lisa-Lisa. Al contrario que Zepelli, que, aunque ejerza el papel de maestro esto no le impide mostrar una actitud amistosa con el protagonista. Lisa-Lisa mantiene una actitud fría ante Joseph. Cabe destacar que en una parte de la historia se nos revela que Lisa-Lisa es en realidad la madre biológica de Joseph, quien decidió partir en busca de venganza después de que unos de los emisarios de Dio que sobrevivieron a la batalla en el castillo matase a su marido, George Joestar II<sup>6</sup> Lisa-Lisa, cuyo nombre real es Elizabeth Joestar tras tomar el apellido después de casarse con el hijo de

---

<sup>6</sup> Él heredó el nombre abuelo, George Joestar, por eso nos referiremos a él como George Joestar II.

Jonathan, tiene un origen que se remonta hasta el final de la primera parte, *Phantom Blood*. Lisa-Lisa fue el bebé que Erina salvó del barco después de que Dio se infiltrase dentro y matase a Jonathan y a toda la tripulación. Sin embargo, después de este suceso no fue adoptada por Erina, sino por Straits, quien además de ser su padre adoptivo también tomó el papel de maestro de la joven desde su niñez en lo referente a la técnica del hamon.

La maestra Lisa-Lisa representa el rol de doncella aguerrida que no es extraño en algunos títulos de la ficción caballeresca. Es la doncella guerrera, aquella que rompe los esquemas de la delicada mujer recatada para convertirse en una combatiente que incluso podría superar a muchos caballeros de sexo masculino. Este podría ser el caso de la doncella Claridiana, presente en el *Espejo de príncipes y caballeros*, la cual se la describe de la siguiente forma:

*“Y [Bariandel, Liriamandro y Zoilo] vieron que de la mayor espessura salía un grande y espantoso puerco, que con gran velocidad venía corriendo, en seguimiento del cual vieron venir una donzella, a parescer de poca edad, que en un poderoso cavallo venía, con un venablo en la mano, y vestida con una marlota de brocado verde, prendidos los cabellos -que oro de Arabia parecían con una red de oro llena de resplandescientes piedras, [...] la cual, hiriendo reziamente al cavallo de las espuelas, venía con tanta furia que la tierra por do venía hazía temblar. [...] Y con la grande furia que traía, la hermosa dama passó adelante con su cavallo. Y dándole luego la buelta, muy sosegada, como si cosa ninguna huviera hecho, passo a passo se vino para los cavalleros, los cuales tan espantados estavan de lo que avían visto que sin hablar palabra el uno al otro se miravan, paresciéndoles ser cosa de sueño, o alguna caestial visión, según las excelencias y estremadas gracias que tan súbita y arrebatadamente vieron en aquella donzella; más del maravilloso golpe que avía hecho, vieron en su rubicundo rostro tanta hermosura que no avía entendimiento humano que lo pudiesse imaginar ni creer”<sup>7</sup> (Ordúñez Calahorra, 2010, pp 192)*

Tal y como sucede con Claridiana Lisa-Lisa es tanto una diestra combatiente a la vez que también ejerce el papel de maestra o maga que da apoyo al protagonista.

### 7.3. Hermano de armas

Por último, ahora nos queda hablar del compañero de batalla del protagonista. En este caso, como papel de hermano de armas, solo tenemos a César Zepelli, nieto del mismísimo

---

<sup>7</sup> Fragmento extraído del capítulo 32 de *Antología de libros de caballerías castellanos* editado por José Manuel Lucía Mejías. Dicho capítulo contiene extractos de la obra perteneciente a Diego Ordúñez de Calahorra.

William A. Zepelli, el maestro de hamon que se sacrificó por su discípulo Jonathan medio siglo antes.

César Zepelli se nos presenta como un joven mujeriego con una gran habilidad con el uso de la energía hamon. Si bien su conducta hacia Joseph es, en un principio, de cierta hostilidad debido al carácter del joven Joestar, en el desarrollo de la trama se convierte en su más fiel amigo y aliado. Al igual que Joseph su habilidad con el hamon le vino heredada por su abuelo William. Su principal motivación es la venganza hacia los hombres del pilar, quienes mataron a su padre. En este caso en César vemos una profundidad de personaje mucho más marcada que en la de su abuelo. En un principio se nos muestra que él, junto a sus hermanos fueron abandonados por su padre al partir este para investigar la muerte de su propio padre, William. César guarda rencor hacia su padre, haciendo que repudie su apellido. Sin embargo, su punto de vista cambia cuando su padre se sacrifica por él, aunque él no reconociese a su propio hijo después de estar ausente tantos años.

Centrándonos en la figura de César vemos que a diferencia de Speedwagon en la parte anterior este no muestra una actitud de vasallaje y admiración hacia el protagonista. La conexión de ambos se forja mediante los duros días de entrenamiento que ambos pasaron juntos. Esto define al personaje siendo un compañero de armas más que un escudero. La figura del compañero de armas del protagonista, a quien trata como a un igual, es una figura muy presente en muchos libros de narrativa caballeresca. Esto se le suma la escena de muerte donde su fiel amigo se lamenta amargamente por la muerte de su compañero.

No obstante, la figura de César Zepelli, como comentamos anteriormente, contiene mucha más profundidad de lo que se ve a primera vista. Este personaje, si bien parece ser la mente fría del grupo en contraste con la actitud apasionada de Joseph llega un punto en el que ambos cambian sus personalidades. Esta cualidad es común cuando amigos pasan juntos por muchas circunstancias. En este caso, cuando toca aventurarse a la mansión para la batalla final contra los hombres del pilar César es el que está dispuesto a atacarles de día antes que esperar. Por otra parte, Joseph de forma sorprendente decide ser prudente y esperar a la noche, conflicto que enfrenta a ambos personajes. Esta situación la podemos comparar con la ya famosa “quijotización” de Sancho o la “sanchificación” de don Quijote. Recordemos que en esta novela cervantina Sancho va adquiriendo ese afán por la aventura de don Quijote mientras este parece mostrarse más prudente, incluso actuar en ocasiones con más raciocinio que el propio Sancho.

#### 7.4. Otros personajes secundarios

Comenzando con orden de aparición primero tenemos al padre de Jonathan, George Joestar. Como sucede con parte de las historias caballerescas la historia comienza con George Joestar, con el accidente que tuvo en el que sólo se salvaron él y su hijo recién nacido Jonathan. A partir de esta escena vemos un atisbo de la moral que heredaría su hijo, como la muestra de gratitud con Darío Brando, quien aparentemente le salvó la vida, así como perdonándole cuando este le robó el anillo. Usando una comparación de la figura de George Joestar con un personaje propio de la novela de caballerías tendríamos al rey Perión. Ambos comparten características como su presentación antes incluso que la del propio protagonista, aunque la que más resaltaría, en este caso, sería la de una especie de reflejo o adelanto sobre la forma de actuar de su hijo, el protagonista de la obra. Esto se da en el comportamiento caballeroso de George que su hijo quiere buscar, así como su valentía, como en la ocasión en la que se sacrifica por su propio hijo ante el ataque rastrero de Dio antes de convertirse en vampiro. Podemos similar a George con la figura del rey Perión, guardando parecidos con su descendiente. La aparición del padre del héroe es al inicio que la obra, incluso antes que la aparición del mismo protagonista.

Otro aliado, aunque con una relevancia menor en la historia, es Erina Pendleton, la joven que se casaría con Jonathan. Si bien Erina ejerce el papel de damisela en apuros cuando Jonathan la defiende de los matones cuando son solo niños o cuando se deshonra por Dio, su papel en la obra no es tan relevante como el de otros aliados del héroe. Ella actúa como el interés amoroso de Jonathan. No obstante, cabe señalar que, a diferencia de la ficción caballerescas, el amor no tiene tanto peso en la obra de Araki. Erina actúa como una especie de Oriana en el *Amadís*, su papel es brindarle al héroe una motivación para volver vivo de su aventura. Ella podría ser el equivalente perfecto del amor propio de una novela bizantina, donde ambos aún enamorados a una temprana edad son separados por fuerzas del destino para años después encontrarse y consumir su amor.

En *Battle Tendency*, 49 años después de los sucesos de la parte anterior, Erina es una anciana bondadosa, ejerciendo de papel de figura materna de Joseph. Erina no es muy relevante en la trama, pero sigue aportando el mismo apoyo que en *Phantom Blood*. Si Erina en ese caso era un mero personaje que servía como motivación a Jonathan para volver con

vida de su batalla contra Dio, en este caso ella es la motivación de Joseph para derrotar a los enemigos, haciendo que su abuela tenga la posibilidad vivir feliz y en paz lo poco que le queda de vida. Volviendo al tema del antiguo romance de Erina con el fallecido Jonathan, observamos que la viuda aún guarda amor hacia su difunto esposo, hasta el punto de recriminarle a su nieto por sospechar que puede haber algún tipo de relación entre ella y Speedwagon. La figura de Erina como el familiar que cuida del héroe en su tierna infancia cuando este pierde a sus padres no es ajeno a la ficción caballerescas. En bastantes obras caballerescas el protagonista queda al cuidado de un familiar al poco tiempo de nacer, aunque en muchas ocasiones termina reencontrándose con sus padres.

Continuando con los personajes secundarios tenemos, tal y como sucedió con Speedwagon en la parte anterior, el recurso del personaje enemigo que se convierte en aliado: el general alemán Stroheim. No obstante Stroheim realizó diversos crímenes que ni el propio Speedwagon hizo en su vida como delincuente en Ogre's Street. Él es el tópico del soldado alemán nazi tiránico y que acostumbra a realizar crímenes como dirigir experimentos con humanos motivado por ensalzar la gloria de Alemania, un recurso más perteneciente a películas que a la propia literatura. Este general queda impresionado por la valentía y entereza de nuestro joven protagonista. No obstante, a diferencia de Speedwagon que cambió por completo su estilo de vida Stroheim continuó siendo fiel a sus principios, aunque de una forma menos criminal, cumpliendo su deber con la patria alemana como un orgulloso soldado más, incluso muriendo en combate en el epílogo de la historia. Este es un claro caso de personaje complejo en el aspecto narrativo ya que, aunque se replanté sus acciones después de conocer al protagonista de la trama eso no cambia por completo su visión ética y su forma de vida, siguiendo con sus principios y obligaciones hacia su patria.

En la historia tampoco pueden faltar la portación de personajes terciarios cuyo papel solo se limita a la parte en la que salen. Por orden de aparición tenemos a Poco, un niño que el grupo de Jonathan encuentra al llegar a Windknight's Lot. Dicho muchacho, aunque en un principio se nos muestra como un joven cobarde, gracias a la influencia de Jonathan encuentra el coraje necesario para enfrentarse a sus miedos y ayudar al protagonista a salvar a su hermana

## 8. ANTAGONISTAS

Toda historia que se precie debe contener un antagonista cuyos ideales y metas choquen con los del protagonista. Al igual que sucede con los libros de caballería en *JoJo's Bizarre Adventure* no está exento de estos personajes, siendo cada uno distinto al anterior. En este punto tenemos a un enemigo principal en cada parte que sirve al protagonista como contrincante a batir.

### 8.1. Dio, el príncipe invasor

En *Phantom Blood* tenemos como villano a Dio Brando. Este personaje que comenzaría como el hermanastro que invadiría la vida de Jonathan Joestar para tomar posesión de la fortuna de la aristócrata familia y convertirse así en un hombre poderoso.

Si bien relacionamos a Jonathan como el caballero de esta historia ahora debemos enlazar a Dio como el maquiavélico villano. Remontándonos a su infancia Dio se crio en Ogre's Street, uno de los barrios más peligrosos de Londres. Sufriendo los malos tratos de un hombre tan ruin como era Darío Brando, así como el ambiente en el que creció, Dio se convirtió en un joven que usaría su astucia para sobrevivir. Este concepto lo podríamos relacionar con la imagen del pícaro, aquel que usando su astucia ansía escalar socialmente. No obstante, si bien este concepto podría dar con el personaje en este apartado analizaremos sus modos operandi con una obra no caballescica ni picaresca, sino con un tratado sobre política. Obviamente nos estamos refiriendo a *El Príncipe*, de Nicolás Maquiavelo.

Por una parte, podemos ver a Dio como el prototipo de pícaro que creció en un ambiente hostil. Sin embargo, él se mueve más que por la maquinación que por la astucia picaresca. No sería muy atrevido pensar que la obra de Maquiavelo cayese en las manos del joven Brando durante su infancia, ya que cuando llega a la mansión Joestar podemos ver como sigue los consejos y/o preceptos legados por el autor italiano. Este uso de la manipulación para llegar al poder se entrevé en ciertos aspectos como los estudios que cursó en la universidad, cursando derecho para aprovechar las leyes a su favor y conseguir limpiamente su objetivo.

Comenzando con su llegada a la mansión vemos como Dio intenta apartar a Jonathan, con tretas de las que el joven Joestar le sería bastante difícil acusarle: apartarle de sus amigos; deshonorar al interés amoroso de Jonathan, Erina, robándole su primer beso; ... Ya que como

mencionó Maquiavelo:

*“A los hombres hay que conquistarlos o eliminarlos, porque si se venga de las ofensas leves de las graves no pueden; así que la ofensa que se le haga al hombre debe ser tal que le resulte imposible vengarse”.*  
(Maquiavelo, 2012, pp23-24)

Cabe resaltar que Dio no solo se limitó a las acciones, sino también a moderar su propia conducta hacia aquellos a los que le interesa agradar, como en el caso de George Joestar, mostrando unos modales refinados, así como una gran inteligencia, dejando de esta forma en evidencia los torpes comportamientos de Jonathan, haciendo que su padre fuese más estricto con su propio hijo legítimo que con su hijo adoptivo. Esto lo podemos enlazar con el capítulo XIX de *El Príncipe*:

*“El príncipe debe tratar de huir de las cosas que lo hagan odioso o despreciable, y una vez logrado habrá cumplido con su deber y una vez logrado, habrá cumplido con su deber y no tendrá nada que temer de los otros vicios”.* (Maquiavelo, 2012, pp110)

No obstante, este precepto casi fue desechado cuando Jonathan le golpea por haber deshonrado a Erina. Tras esta humillante serie de golpes Dio pierde la compostura, incluso sacando una navaja para herir a su hermanastro. En el momento ambos son sorprendidos por George, quien les reprende a ambos. Con esto Dio pasa al siguiente precepto maquiavélico, el cual le servirá no solo para lograr su objetivo de hacerse con la fortuna de los Joestar, sino que también conseguir un aliado que en cuando alcanzase su objetivo no se revelase contra él. Mencionamos por su puesto al mismísimo heredero de la fortuna familiar: su hermanastro Jonathan. Esto se debe a que Dio encuentra posteriormente a Jonathan más como una ventaja que como una contrariedad. Dio puede actuar de forma amistosa con el joven Joestar, haciendo que este se haga amigo suyo para que no le obstaculice y en el momento final convertirle en su vasallo. Esto lo lleva incluso en su pelea final en el castillo, cuando Dio ofrece a Jonathan que coopere con él en la búsqueda del poder absoluto gracias a la máscara de piedra, oferta que Jonathan claramente rechaza.

Volviendo a la evolución de Dio Brando como personaje existe un hecho que hace a Dio replantearse su plan. Ese momento es cuando descubre el poder de la máscara de piedra.

Dio tiene la intención de usarla para tener un poder incluso mayor, el poder de la inmortalidad y la juventud eterna, aunque eso le conllevará a convertirse en un monstruo. Este hecho lo vemos cuando en la mansión Joestar, cuando Dio está a punto de ser arrestado alza con una mano la máscara de piedra mientras grita con júbilo: *¡Rechazo mi humanidad, JoJo!* (Araki, 2017) Con esta expresión Dio da el paso de la mortalidad a la inmortalidad, dejando sus limitaciones humanas, así como las limitaciones morales y legales que le impone la sociedad, convirtiéndose en un monstruo.

A partir del momento en el que Dio se convierte en vampiro se da la conversión de pícaro a antagonista propio de la novela de caballerías. Se vuelve la propia encarnación del mal, un enemigo que no le teme a matar indiscriminadamente para ver cumplidas sus más oscuras ambiciones. La transformación de Dio también conlleva poderes, más allá de la inmortalidad y la juventud eterna, que ayudarán a Dio a convertirse en un ser poderoso, como puede ser una sobrehumana fuerza física o el aumento de su resistencia para aguantar ataques que matarían a un humano corriente.

Si tuviésemos que buscar un villano perteneciente a la novela de caballerías que comparta más similitudes con Dio Brando nos tendríamos que fijar en Arcaláus, el villano principal de *Amadís de Gaula*. Sus similitudes con Dio varían desde su ambición de tener más poder y dominación hasta su forma de conseguir poderes maravillosos a través de un objeto mágico, en el caso de Arcaláus libros con encantamientos y en el caso de Dio la infame máscara de piedra.

No obstante, un rasgo que diferencia a Dio de los villanos principales de las novelas de caballería es el trato de honor con su némesis principal. Esto sucede cuando después de dejar malherido Jonathan le ordena a su secuaz, Whan Cheng, que le dé una muerte limpia, como recompensa por ser el único humano que casi logra matarlo, respondiendo así a la valía de su antiguo hermanastro.

#### 8.1.1. Los secuaces de Dio

La personalidad de Dio, tal y como se mencionó en el punto anterior, le permite granjearse alianzas con ciertas personalidades, gracias a su gran carisma natural. Estos secuaces, si bien son bastantes numerosos nos centraremos en especial en dos que tuvieron un papel más relevante en la trama. Cabe destacar que estos dos villanos secundarios son una de las conexiones más evidentes de *Phantom Blood* con la novela de caballerías. Hablamos de



los caballeros del siglo XVI que el siniestro Dio despertó del descanso eterno: los caballeros Bruford y Tarkus.

Estos caballeros son la definición más fidedigna del concepto de caballero medieval que en la historia de *Phantom Blood*. Bruford Fueron valerosos caballeros al servicio de María Estuardo. Tal fue su devoción por su amada reina ambos entregaron su vida ante la vil reina Isabel I con tal de salvar la vida de su propia reina. A pesar de esto, ambos caballeros fueron traicionados, cuando el verdugo antes de ejecutar a los dos caballeros les confesó con sorna que María Estuardo está muerta estos dos caballeros murieron con un rencor que les persiguió más allá de la muerte. Este rencor fue aprovechado por Dio para volverlos sus más notables lacayos, prometiéndoles que su venganza será cumplida.

Si bien se comentó que son ambos una fiel representación del concepto de caballero medieval cabe destacar que cada uno representa los dos aspectos del caballero: el honor y el poder. Comenzando con Bruford tenemos a un diestro caballero que se rige sobre todo por el código del honor de la caballería. Tal es así que él le pidió a su amo enfrentarse un combate individual contra Jonathan, ya que considera deshonroso que él y su compañero luchasen contra un único enemigo en desventaja.

El combate fue llevado hasta la profundidad de un lago, donde ambos luchadores partían con una desventaja. Jonathan no tenía aire para usar el hamon y Bruford no podía combatir plenamente debido al peso de su armadura. No obstante, Jonathan aprovechó un depósito de aire en el fondo del lago para propinarle a Bruford un golpe cargado con energía hamon. A partir de este momento Bruford, antes de convertirse en polvo por la acción del hamon, siente dolor. Un sentimiento que hace siglos no sentía Cabe destacar que los secuaces de Dio no sienten dolor. Este sentimiento devolvió la razón al alma del valeroso caballero, haciéndole recobrar la consciencia. Antes de desintegrarse le entrega a Jonathan su espada, como reconocimiento al valor y honor de su contrincante, así como por abrirle los ojos antes de fenecer, satisfecho de que haber caído ante tal honorable caballero como Jonathan Joestar. Bruford representa el concepto más fidedigno de caballero de la forma más literal posible. Él antepone el código de honor caballeresco en cualquier batalla.

Por otra parte, tenemos la imagen del poder del caballero: Tarkus. Compararlo con su compañero Bruford es como comparar el claro día con la lúgubre noche. Tarkus representa la ferocidad del combate, deseo de alcanzar la gloria sea cual sea el coste. Él, al contrario que su compañero, carece de ese sentido del honor tan característico de los caballeros medievales,

viéndose más como un feroz guerrero que como un caballero propiamente dicho. No obstante, aunque su fuerte sea la fuerza, eso no le quita esa pizca de astucia, como cuando pudo arrinconar a Jonathan en una sala de batalla donde ni Zepelli ni Speedwagon pudiese interferir. Su respeto por sus contrincantes, de nuevo en contraste con su compañero de armas, es nulo, considerando a sus contrarios como simples insectos a los que aplastar sin piedad. En este aspecto Tarkus es más como la representación de un gigantesco monstruo fantástico, como un gigante en lugar de un caballero que ostenta tal título. El gigante es desmesurado en su proporción física, en sus acciones y en su forma de hablar (Martín Romero, 2006) La muerte de Tarkus fue rápida, aunque no sin dificultades, ya que el combate puso contra las cuerdas a Jonathan, así como conllevó el sacrificio de William Zepelli. Tarkus murió siendo meramente un monstruo al servicio de Dio en lugar de morir como un verdadero caballero como su compañero Bruford.

## 8.2. Hombres del pilar, dioses entre hombres

El papel del villano, en este caso en la segunda parte, no se centra en un único villano principal sino en tres: Wham, ACDC, y Cars. Estos villanos son conocidos como los hombres del pilar, debido a que en un principio se les encontró petrificados en un enorme pilar. Si bien no son tres sino cuatro contando a Santana, contra quien Joseph lucha en México, este no entra dentro del grupo de villanos principal ya que solo tiene la función de presentarnos a los hombres del pilar como enemigos de la historia. Volviendo al trío de villanos principales fueron integrantes de una tribu en la América prehispanica. Su tribu tenía la maldición de ser vulnerables a la luz solar, tal y como suceden con aquellos que sufrieron la maldición de la máscara de piedra. Cars creó una máscara de piedra, para crear un método para ser alcanzar la cúspide de la evolución y someter al sol. Su tribu se opuso a esa idea así que él junto a ACDC masacraron a toda su tribu quedando solo ellos dos y dos recién nacidos quienes serían Wham y Santana. Para hablar de estos villanos necesitamos analizar cada uno de ellos.

Comenzando con Wham. Él es el más joven del trío. Su principal poder es el del viento, creando remolinos potentes usando sus propias manos e incluso utilizando sus propios pulmones para generar fuertes ráfagas. Actúa como una especie de pupilo de Cars y ACDC. Al ser el más joven es él que más se deja llevar por las emociones, al igual que le mueve un gran orgullo marcial. Esto lo podemos observar cuando Joseph le provoca diciéndole que con

solo un mes de preparación sería lo suficientemente fuerte como para derrotarle, provocación a la cual accede. A pesar de esto él es bastante cauto, atacando a cualquiera que pise su sombra como un sistema de defensa automático. Otro rasgo que lo caracteriza es la severidad que tiene consigo mismo, como cuando se destroza los ojos al caer en una trampa de Joseph, argumentando que ya no puede confiar en ellos. No obstante, es el más honorable de los tres, esto se ve en su segunda pelea contra César, ya que tras matarle reconoce su valentía, dejando la argolla con el antídoto para Joseph que César le arrancó antes de morir.

Por otro lado, tenemos a ACDC. En el trío de villanos podemos decir que él es el más confiado y presuntuoso. Si Wham controla el viento ACDC por su parte controla el fuego, ya que puede subir su temperatura corporal y usar sus arterias como conductos para expulsar sangre hirviendo como si fuese lava. En cuanto a su personalidad podemos mencionar que su forma de actuar en batalla es la que más se parece a la de Joseph, en especial en lo referente a gustar de provocar a su rival, así como usar ingeniosas técnicas y estrategias de combate<sup>8</sup>. No obstante, ACDC tiene un temperamento más violento que sus compañeros, teniendo la costumbre de llorar para serenarse y no dejar que la ira lo domine. A diferencia de Wham él no duda en actuar de forma ladina y deshonrosa para llevar a cabo sus objetivos. No obstante, el persigue incansable su objetivo aunque él muera de forma irremediable, siendo leal a sus compañeros hasta la muerte.

Por último, tenemos a Cars. Si bien, tanto él como Wham y ACDC tienen un importante papel en la trama como villanos principales, él es el enemigo final por abatir. Cars es el más inteligente del trío de villanos, además de ser el que tiene la voz cantante en el grupo. Fue él quien inició la búsqueda de la ansiada perfección divina, poder someter la debilidad de su raza al sol y alcanzar de esta forma la cúspide de la evolución. A diferencia de sus compañeros quienes lo ven como un líder y compañero confiable, Cars solo ve a Wham y ACDC como simples peones en su misión, hasta el punto de no verse afectado por la muerte de estos, calificándolos como débiles.

## 9. EL ELEMENTO FANTÁSTICO

Uno de los principales rasgos de la obra que comparte con la ficción caballerescas es la

---

<sup>8</sup> Un dato curioso es que él también conocía los preceptos del *Arte de la Guerra*, de Sun Tzu. Con esto podemos observar que los hombres del pilar no son ajenos al desarrollo de la raza humana a través de los siglos.

inclusión de elemento fantástico. Variando desde las criaturas fantásticas al servicio del mal (como los vampiros) como el uso de magias (en este caso la energía hamon y los oscuros poderes de la máscara de piedra) A continuación repasaremos la aportación tanto del hamon como de la máscara de piedra, las cuales representan al bien y al mal respetivamente.

### 9.1. La máscara de piedra, el poder del mal

Comenzando por orden de aparición tenemos a la máscara de piedra. Este vil artefacto mágico es el objeto que detona toda la acción de la trama. Tal es así que aparece en la primera página de la historia de *Phantom Blood* en una escena donde se ve a un jefe de una tribu indígena usándola después de realizar un sacrificio ritual. La máscara de piedra es una reliquia proveniente de Sudamérica, concretamente de las antiguas civilizaciones mesoamericanas como podrían ser la inca o la azteca. Tiene un mecanismo que hace que la máscara, al contacto con la sangre, hace saltar una especie de púas pétreas que se clavan en el cráneo del portador, otorgándole poderes increíbles, así como una mortal debilidad a la luz solar. Con esto podemos relacionar a la máscara de piedra con el poder de la oscuridad y de la muerte, la cual sólo puede ser derrotada con la luz del bien y de la vida. Utensilios mágicos como la máscara de piedra son unos tropos de los que se valen muchas historias caballerescas para desencadenar la historia, como puede ser la búsqueda de tal reliquia mágica para obtener su gran poder.

No podemos hablar de la máscara de piedra sin hablar de los seres que puede crear dicha máscara: los vampiros. Estos vampiros, si bien comparten rasgos de los vampiros tradicionales de la talla de *El Vampiro*, de Pollidori o *Drácula*, de Bram Stoker como puede ser la capacidad de alimentarse de la sangre de sus víctimas o su debilidad a la luz solar. Araki incluye unas señas de identidad que les hace únicos y revolucionarios en cuanto a los preceptos del vampiro clásico. El autor les añade una resistencia sobrehumana, así como una fuerza descomunal, todo esto junto algunos poderes que varían según el portador: capacidad de convertir a la víctima en hielo, en el caso del antagonista principal Dio; el uso del cabello como su fuese una extremidad adicional, en el caso del caballero Bruford, ... Esta variedad de poderes hace que cada pelea que se muestre en la trama sea única y diferente con relación a la anterior.

El héroe, a pesar de su invulnerabilidad, enfrenta frecuentemente situaciones límites

cuyas soluciones escapan a sus habilidades y virtudes, muchas veces de gracias al uso de artilugios mágicos en el último momento. Tal y como expresó Mónica Nasif: *“En muchas ocasiones su vida y la de sus pares dependen del poder mágico de los sabidores y los objetos que encarnan dichos poderes, en general, estos cumplen la función de ser protectores-terapéuticos”*. (Mónica Nasif, 2012) Esto lo podemos observar en la batalla final de Joseph contra Cars en el volcán, cuando este está a punto de propinarle un golpe cargado con hamon el héroe, de forma inconsciente, bloquea con la piedra roja de Aja, lo que provoca la erupción de dicho volcán que le daría la victoria a nuestro protagonista. Esto estaría conectado a la profecía de la maestra Lisa-Lisa, la cual especifica que la piedra de Aja es necesaria para acabar con los hombres del pilar.

## 9.2. El hamon, la luz de la justicia

Al igual que sucede en las gestas de caballerías el caballero necesita un arma para derrotar al villano. Esta arma muchas veces es concedida de un hechicero a un caballero, como la lanza que la maga Uganda le otorga a Amadís:

*“No anduvo mucho que vio venir una doncella en su palafrén y traía una lanza con una trena entrenzada en el asta, y vio otra doncella, que con ella se juntó, que por otro camino venía y viniéronse ambas hablando contra él, y como llegaron la doncella de la lanza le dijo:*

*-Señor, tomad esta lanza y dígoos que antes de tercero día haréis la casa donde primero salisteis.”*  
(Montalvo,1999)

A diferencia de Urganda la desconocida, Zepelli no le entrega un arma física al héroe, sino una habilidad de combate o “magia” cuya función es acabar con la maldad, a la vez que le advierte que el mal sigue vivo, aunque más como un hecho real que como una profecía. La magia que le entrega Zepelli a Jonathan es el poder para dominar la energía hamon.

El hamon es la energía que utilizan Jonathan y Zepelli para enfrentarse a Dio y a su horda de sirvientes. Esta energía surge mediante el control de la respiración, concentrándola en el ritmo sanguíneo para canalizarla de múltiples formas posibles. Esta energía es similar a la energía solar, lo que sirve para derrotar a aquellos que estén bajo la maldición de la máscara de piedra. La forma de conseguir esta habilidad es bastante peculiar: Zepelli le propina el

golpe en el diafragma a Jonathan para que su respiración se acompasase y así canalizar correctamente el hamon.

El uso de la energía hamon, en palabras de Zepelli, solo la pueden usar una persona de cada diez mil. Con esto nos pone a Jonathan como el caballero elegido por el destino para enfrentar al mal, uno de los tropos más comunes en la épica caballeresca. Recordemos que según los preceptos de la caballería antigua solo uno entre diez mil tiene la capacidad de convertirse en caballero. Esta afirmación se sustenta cuando Speedwagon le pide a Zepelli que le dé el poder para canalizar el hamon, a lo que este se lo niega, argumentando que no es digno de usar esta poderosa energía.

La energía hamon tiene muchas capacidades más allá de combatir vampiros. El principal uso sería la capacidad curativa de dicha energía. Esto lo podemos observar cuando Zepelli golpea a Jonathan en el diafragma. Este golpe aparte de otorgarle la capacidad de usar el hamon, también le curó las lesiones provocadas por su enfrentamiento con Dio en la mansión. La energía regenerativa del hamon es capaz hasta de recuperar un miembro gangrenado, hecho del que fue testigo Zepelli cuando viajó al Himalaya para buscar al maestro Tompetty. Con esto observamos la relación entre el hamon y la energía vital. Como contraste con los poderes de la máscara de piedra, los cuales están relacionados con la oscuridad, el mal y la muerte, la energía hamon está relacionada con la luz, el bien y la vida. Esta relación entre ambos es una representación de la oscura magia del malvado hechicero, concedida por fuerzas demoníacas, enfrentada a la luz celestial que envuelve al caballero devoto de Dios.

La energía hamon, como si fuese una magia o un arma en específico, se ve modificada en cuanto a sus propiedades, restricciones y uso en la segunda parte de esta saga. en *Battle Tendency*. En esta parte el hamon actúa de muchas formas, ganando muchas más capacidades que en la anterior historia. Esta versatilidad en su uso es la que aprovecha el nuevo protagonista, Joseph Joestar, el cual, gracias a su ingenio y creatividad, puede utilizar la energía hamon de las maneras más originales posibles en comparación con la parte anterior. Joseph puede utilizar el hamon para usar fideos o cabellos como dardos haciendo que se pongan rígidos; dejar inconsciente a una persona; ...

No obstante, a esto se le añade otra serie de restricciones, siendo la principal que el usuario que quiera hacer uso del hamon de manera adecuada debe mantener un ritmo de respiración regular, ya que si se desestabiliza podría significar la disipación de esta energía.

Esto lo observamos cuando Wham, uno de los hombres del pilar, le propina a César un golpe en la tráquea que lo deja con dificultades para respirar adecuadamente de forma momentánea, impidiéndole canalizar el hamon.

### 9.3. Otros elementos fantásticos

En las dos historias se encuentran otros artefactos que quedan en un segundo plano. Estos son objetos que ayudaran al protagonista en la batalla. En la saga aparecen ciertos artefactos que, si bien no poseen tanto elemento mágico como el hamon o la máscara de piedra, es conveniente reseñar. En primer lugar, tenemos la espada que Bruford le entrega a Jonathan antes de morir. Esta espada le fue entregada por su señora María Estuardo cuando fue armado caballero. En la hoja de la espada aparece la grabada la palabra LUCK, que es como un deseo de fortuna en la batalla. Antes de entregársela a Jonathan Bruford añade con su propia sangre la letra P, formando la palabra PLUCK, que en español significa coraje. Con esto Bruford le desea Jonathan tanto suerte como coraje en la batalla contra su hermanastro.

Por otro lado, tenemos en *Battle Tendency* los anillos envenenados que tanto Wham como ACDC le introducen en el cuerpo a Joseph. Estos anillos se disolverán al cabo de un mes, el plazo que le dan los hombres del pilar para la batalla que Joseph les prometió. No está de más decir que estos anillos no se pueden extraer quirúrgicamente, ya que están fundidos tanto con la tráquea como con la aorta de su corazón. Si bien los anillos ya aparecen en la ficción caballerescas como un elemento mágico que ayuda al caballero de diversas maneras gracias a sus poderes, en *Battle Tendency* el anillo representa el destino al que está sujeto nuestro protagonista. Es un recordatorio macabro del juramento que hizo a su contrario, donde la huida de este significará la muerte inevitable.

Por último, hay que tener en cuenta el factor profético dentro de la historia. El mayor ejemplo de esto es la muerte profética que el maestro Tompetty le augura a Zepelli. Este, a pesar de las advertencias de su mentor sigue su misión de destruir el poder maligno de la máscara de piedra, aunque su destino sea morir de una forma horrible. El factor profético es muy dado en la ficción caballerescas. Como ejemplo de esto tenemos una profecía en el *Floramante de Colonias*, obra escrita por Jerónimo López. En esta escena un misterioso sabio le anuncia una profecía enigmática al grupo de caballeros:

“Agora lo vereis, buenos amigos,- dijo el Sabio- Avéis de saber, buenos cavalleros, que por la industria de la flaca paloma el temido lobo será engañado y por este respecto las maravillas del respetable sabueso peresceran. Pero digovos que de aquesto nacerá el invencible león domador, y sus claros fechos pornan al espetable sabueso en tanta congoxa que a esta causa discordia entre los dos se revolberá. Pero su mal carencia no turará mucho, y más vos digo que la lumbré del bastardo animal será de tanto esplendor que a muchos hará perder la luzida fama de sus hechos. Y dexando esto, porque a su tiempo parescerán digovos que antes de veinte días veréis al temido lobo engañado por la flaca paloma, por la cual causa vuestros corazones y vos daréis a su libertad. Más yo vos amonesto, amigos y señores míos que dende a un año no dessagáis, que gran bien se seguirá de vuestra bondad y ayuntamiento. Y aunque después seáis apartados por causa que lícitamente lo puede causar sabed que será por la desventura del temido lobo.”<sup>9</sup> (López, 2010, pp 132-134)

En *Phantom Blood* ocurre una profecía similar, una profecía que Tompetty, el maestro de Zepelli le otorga como advertencia:

“Será en una habitación cerrada, con un hedor a muerte del pasado. Cuando un niño pequeño abra la puerta para que puedas liberar a un joven león de sus cadenas hacia el futuro. Harás hervir tu sangre y morirás fulgurantemente de una forma muy dolorosa.”<sup>10</sup> (Araki, 2017)

Esta profecía hace alusión al momento en el que Poco abre la puerta de la sala de desafíos donde Tarkus tiene encadenado a Jonathan. Cuando Zepelli se dispone a salvarle Tarkus lo mata cortándolo por la mitad con las mismas cadenas con las que ató a Jonathan. Zepelli acepta este destino sin titubear, sacrificándose para ayudar al héroe a destruir la vil máscara de piedra antes de que cause más estragos

Por otra parte, tenemos una profecía subyacente en la historia, concretamente en la *Battle Tendency*. No obstante, esto es más bien tratado como una maldición más que como una profecía en sí misma. Dicha maldición va ligada a la muerte prematura de los hombres del linaje Joestar. Esto lo podemos observar en la muerte violenta que sufrió George Joestar y su hijo Jonathan a manos de Dio. No obstante, como no hay dos sin tres, a estas dos trágicas muertes se suma una tercera: la muerte de George Joestar II, hijo de Jonathan y padre de Joseph. En este caso él murió por uno de los secuaces de Dio que escapó de la batalla en el castillo. Esta maldición parece que perseguirá también a Joseph, quien la acepta con

---

<sup>9</sup> Al igual que en el fragmento de *Espejo de príncipes y caballeros* este extracto también proviene de la antología editada por José Manuel Lucía Mejía.

<sup>10</sup> Transcripción perteneciente a *JoJo's Bizarre Adventure Parte I- Phantom Blood* Vol. III



resignación y sin remordimiento al saber que su sacrificio no fue en vano, aunque milagrosamente logra salvarse en el último momento.

## 10. EL COMBATE

El elemento de acción de la *JoJo's Bizarre Adventure* se encuentra en forma de peleas contra peligrosos enemigos. La gran variedad de enemigos, así como las múltiples capacidades de estos, así como las habilidades de los héroes hacen de estos combates un gran espectáculo gráfico. Estos combates son en muchas ocasiones bastante crudos, llegando a tener mucho de ellos bastante sangre. La obra comparte la característica de estos combates explícitos con algunos libros de caballerías, donde se describe con bastante exactitud los golpes y heridas mortales que se dan en dichas batallas.

En *Phantom Blood* las batallas son algo simples, pero no por ello carentes de emoción. Los golpes por parte de Jonathan son bastante directos, dando a entender su determinación en conseguir su objetivo de parar a Dio, sin demorarse en técnicas muy avanzadas. Tal y como suceden en los primeros libros de caballerías los combates son básicos y rudimentarios, donde no se suelen demorar mucho en acabar con los enemigos.

Por otra parte, en la historia de su nieto ocurre lo contrario. Las batallas de Joseph suelen ser bastante duraderas y elaboradas. Esto es debido a que el poder del hamon de Joseph no es tan potente como el de Jonathan. En este caso Joseph cuenta con su astucia y adaptación en batalla<sup>11</sup> Como dijimos en el apartado anterior cuando hablamos de la energía hamon en la segunda parte se explota mucho más la función de esta energía en los combates. Tenemos el caso de César Zepelli, donde aprovecha la gran conductividad de hamon en el agua para atacar a sus enemigos con pompas de jabón cargadas con esta energía mortal para sus enemigos. En el caso de Joseph se vale de cargar diversas armas con energía hamon untando aceite vegetal. Esto es con el fin de que los golpes tengan un mayor efecto, juntando su energía hamon con su fuerza.

Una característica que comparten los combates tanto de *Phantom Blood* como de *Battle Tendency* es su individualidad. Los combates, al igual que los duelos dentro de la

---

<sup>11</sup> El combate donde se decide al ganador en base al ingenio de ambos contendientes es una característica que seguirá incluso en partes posteriores, siendo uno de los principales y más señalados rasgos de la saga *JoJo's Bizarre Adventure*.

ficción caballerescas, son de uno contra uno. Muchos de estos combates se le suma alguna característica como es el caso de que ambos contendientes parten con alguna desventaja, como el caso del combate bajo el agua de Jonathan contra Bruford, o el posponer el duelo para permitir al contrario prepararse, tal y como sucedió cuando Joseph desafió tanto a Wham como a ACDC, dejando un margen de treinta días.

Continuando con la línea de combates acordados tenemos los combates que acuerdan Joseph y Lisa-Lisa con Wham y Cars. En este caso Lisa-Lisa apuesta la piedra roja de Aja en dos combates, haciendo que el grupo que gane los dos combates resultará ganador. Uno de ellos es una carrera mortal de carros tirados por caballos entre Wham y Joseph. Esta carrera contiene sus propias normas como el derecho de cada contendiente de coger un arma la cual se encuentra en una columna. El sentido de la carrera radica que quien llegue el primero a dicha columna tenga el derecho de escoger el arma que prefiera, con lo cual el contrincante que le sigue se tendrá que conformar con aquella que su adversario deja atrás.

### 10.1. El concepto del combate

Cada combate en cada una de las dos partes tiene distinta interpretación. El enfrentamiento entre el protagonista y el villano, si bien representa por línea general la lucha del bien contra el mal, puede simbolizar un aspecto propio de esa lucha.

En primer lugar, tenemos el enfrentamiento de Jonathan contra Dio en *Phantom Blood*. Esta batalla va más allá de la pelea del bien contra el mal. Simboliza la lucha de Jonathan con sus temores provocados por Dio a través de su infancia. Sin embargo, pelear contra Dio supone un conflicto interno para Jonathan, por una parte, él es su enemigo que tanto daño ha causado tanto a él como a los suyos, pero por el otro Jonathan ve a Dio como aquel hermano con el que compartió su juventud<sup>12</sup> Esto lo observamos en el momento en que Jonathan en el castillo llora por la muerte de su hermanastro, ya que con su muerte también se fueron recuerdos de Jonathan, parte de su juventud.

Para culminar debemos hacer mención del último momento en el que Jonathan sujeta la cabeza aún viva de Dio. A pesar de que hirió mortalmente a su hermanastro Jonathan él

---

<sup>12</sup> Recordemos que en ese salto temporal que hubo de siete años que hubo entre los doce años de los dos, siendo meros niños hasta los diecinueve, siendo ya adultos. En ese tiempo Jonathan convivió con Dio en relativa armonía. Esta convivencia conllevó que el joven Joestar vea a Dio como un hermano, alguien con el que compartió muchos momentos de juventud.

decide darle un último y cálido abrazo, sabiendo que ambos iban a morir de forma definitiva en aquel barco en llamas. Con esto Jonathan comprendió lo que su padre le dijo que no le guardase rencor a Dio. En su infancia Dio estuvo solo, reprimido por un padre abusador en un entorno hostil en los barrios bajos de Londres, sintiéndose solo. Por eso Jonathan, en lugar de maldecirle con su último aliento, decide abrazar la cabeza de su hermano para redimirse con él, y no partir a la muerte con el alma llena de rencor y de odio. Esto lo podemos comparar con la muerte de los caballeros en muchos títulos de la ficción caballerescas. Cuando los caballeros están a punto de morir deben partir con calma y serenidad, así como en paz consigo mismos, tal y como sucedió con el *Tristán de Leonís* en el siguiente fragmento donde le dirige sus últimas palabras a su esposa Yseo:

*«¡Ay mi dulce señora, e como soy venido a los postrimeros dias de la mi vida, que yo en este dia me conuiene morir! E por esto, señora, de merced os pido, pues en esto no ay remedio sino morir, que hagays cuenta que yo nunca fue nacido, y agora conuiene que mucho vos esforceys contra la fortuna e con discreto mirar combatida vos misma, e pensan que ninguno de los nascidos merece auer victoria contra la cruda muerte. E vuestro magnánimo coracon tienda las velas contra la batalla de amor con los remos de discreción, naugando én los hondos golfos de sus mares, y aureys bonanca de males tan crecidos. (...) E pues, señora, soys venida en tanta necessidad de esfuerco, buscad como defenderos con fe de fortaleza».* (Cromberger, 2012, pp 452)

Por último, tenemos la simbología de la batalla entre Joseph contra los hombres del pilar. Si bien en *Phantom Blood* la batalla entre Jonathan y Dio era una perfecta analogía a la batalla que libraba en su fuero interno el joven Joestar, aquí tenemos una alegoría más trascendental: la batalla del hombre contra Dios. Como mencionamos anteriormente los hombres del pilar tienen unas fuerzas y capacidades similares a dioses. Esto sumado a su inmortalidad supone de ellos unos enemigos difíciles de batir. Por otra parte, en cuanto a Joseph él es la perfecta metáfora del hombre del renacimiento., un hombre que debe de valerse más de su ingenio por sobrevivir que por su ascendencia noble. Recordemos que mencionamos anteriormente que el poder de la energía hamon de Joseph es inferior a la de Jonathan, por lo que debe de ingeniárselas para combatir utilizando su astucia y creatividad. Esto podría ser una perfecta analogía de la visión del hombre en el Renacimiento frente a la figura de Dios, el principio de lo que conocemos como antropocentrismo. Joseph Joestar, un simple mortal, debe enfrentarse a figuras divinas para seguir con su perspectiva de vida; una

vida despreocupada y sin temer a nada superior a él. Nuestro protagonista se enfrenta al destino, un destino que parece que está intrínseco en los hombres de la familia Joestar como una especie de maldición provoca que mueran de forma prematura, tal y como le sucedió a su bisabuelo George, a su abuelo Jonathan y por último a su padre George Joestar II. Nuestro protagonista, si bien tras la pelea contra Cars parece que se resigna a morir, en el último momento y para sorpresa del lector se revela que logro sobrevivir de forma casi milagrosa, como un último esfuerzo por ir en contra de esta maldición.

No cabe duda de que Joseph representa el afán de superación del ser humano, como el hombre puede sobresalir gracias a su astucia y adaptación ante las situaciones adversas, ya sea por obra divina o por obra del destino.

## 11. EL HONOR DEL CABALLERO

Un buen caballero debe regirse por un estricto código de honor. Esto ya lo estipuló Alfonso X el sabio en *Las siete partidas*, donde dicta todo aquello que define a un caballero y el código de la caballería que debe seguir. Este código de la caballería aparece citado en muchas obras, incluso se menciona dicho código de conducta en *El Quijote* de Cervantes. En *JoJo's Bizarre Adventure* el honor es una cuestión que todas las ramas de la familia Joestar siguen en una mayor o menor medida, pero siempre actuando de forma honorable.

El mayor ejemplo en toda la saga de personaje que se rige por el honor es, como no, el caballero inglés Jonathan Joestar. Su código del honor es inquebrantable desde su más tierna infancia, llegando a enfrentarse a su hermanastro por mancillar el honor de Erina Pendleton. Durante *Phantom Blood* existe una presencia del honor con tintes más caballerescos que en las otras partes. El honor está presente incluso en el villano Dio, cuando Jonathan le espeta que jure por el honor de su difunto padre que su intención no es envenenar a George Joestar. Si bien Dio podría haber mentido y jurado, pudiendo seguir de esta forma con su plan, el tener que jurar por el honor de alguien tan deshonesto como Darío Brando le enfurece, negándose en rotundo a jurar por el honor de su abusivo padre. Continuando con esto tenemos también el ejemplo de Speedwagon. Tras ver como el joven Joestar es un hombre honorable que sabe tratar con respeto incluso a sus adversarios es muestra más que suficiente para seguirlo a cualquier parte. Como podemos observar, estas muestras del enaltecimiento del honor

también se dan en los libros de caballerías, siendo los primeros que aluden a este.

Continuando con *Battle Tendency* tenemos unas muestras diferentes de honor. Si bien Joseph usa engaños y tretas para salir victorioso, desviándose de la conducta honorable en batalla, en algunos momentos en específico demuestra que pese a su naturaleza bromista y despreocupada muestra un respeto hacia el honor de sus contrincantes. El primer ejemplo sería cuando ACDC mata enfrente suya a su instructor del hamon Loggins antes de la batalla final. Si bien Loggins fue bastante estricto con él durante su entrenamiento, hasta el punto de que Joseph quería usar esa batalla contra él para devolverle todo el sufrimiento de dicho entrenamiento, nuestro héroe guarda respeto hacia su instructor, prometiendo que por su honor derrotaría a aquel que le arrebató la vida.

Por último, tenemos el honor por el lado del enemigo. Si bien Cars y ACDC tienen una conducta poco honorable este no es el caso de Wham, el más joven de los tres hombres del pilar. Wham guarda un férreo sentido del honor, hasta el punto de no querer combatir contra César en su primer encuentro ya que sería deshonroso para él al considerar al enemigo demasiado débil. No obstante, esto cambia cuando se enfrenta de nuevo contra él en el segundo encuentro, en la mansión abandonada. Tras ver el progreso de César Wham lo considera un guerrero honorable, premiándole con dejar la argolla que César le arrancó con sus últimas fuerzas en señal de reconocimiento. Este acto sería correspondido por Joseph, cuando le ofrece su propia sangre cuando el hombre del pilar está a punto de morir, haciendo que su muerte es menos agonizante, en señal no por la muestra de respeto que mostró ante César, sino en reconocimiento por ser un rival que le ofreció un combate honorable y sin trucos.

## 12. OTRAS INFLUENCIAS

*JoJo's Bizarre Adventure* no solo muestra unas claras influencias en lo referente a libros de caballerías. Si nos paramos a observar con detenimiento la obra nos daremos cuenta de que muestra referencias a otros géneros literarios.

Comenzando con la primera parte, *Phantom Blood*. Quien lea este manga por primera vez se podría hacer una idea de que está leyendo una historia basada en los cánones de la literatura decimonónica. Esto se debe gracias a la ambientación inicial de la obra: la Inglaterra

victoriana. La obra comienza con un joven de un barrio pobre de Londres que tras quedar huérfano es acogido por un aristócrata. Este argumento es propio de una obra de Charles Dickens. Además de esta diferenciación entre clases existen también los conflictos internos, el drama, como podría ser en mostrar como un joven de vida acomodada es atormentado por un malvado joven que quiere usurparle el puesto para quedarse con la fortuna de su padre, lo cual se acentúan cuando son adultos y aquel mismo joven decide ganarse la confianza de su hermanastro y envenenar a su padre adoptivo para acelerar su plan.

Por otra parte, no podemos negar el elemento gótico en *Phantom Blood*, lo que podemos observar en el mismo título de esta primera parte de *JoJo`s Bizarre Adventure*. En el momento en el que Dio usa el poder de la máscara de piedra el argumento de la obra toma un cariz siniestro y digno de una novela de terror, siendo el ejemplo significativo Drácula, de Bram Stoker, donde Jonathan toma el papel de un joven Van Helsing que tiene como destino acabar con el infame Conde Drácula, rol que toma el villano Dio.

Por otro lado, no debemos olvidar la variedad de elementos que presenta la segunda parte de la obra, *Battle Tendency*. Esta obra toma un cariz más propio de una novela de aventuras tal y como las conocemos en la actualidad. El protagonista debe viajar por el mundo para derrotar al mal que acecha al mundo. Por otra parte, no debemos negar la influencia picaresca dentro de esta historia. Esto, si bien se da en el fuerte elemento humorístico, se debe por el uso del ingenio por parte de Joseph para salir de las situaciones más difíciles, usando trampas y engaños en muchas ocasiones como si de un moderno pícaro se tratase.

No obstante, la obra de Hirohiko Araki cuenta con otras referencias que van más allá del puro ámbito literario. Estas referencias son bastante claras haciendo que los lectores no la puedan pasar por alto. La más notoria es las múltiples referencias a la música que se encuentra dentro de la obra. La gran mayoría de los personajes de *JoJo's Bizarre Adventure* tienen nombres de bandas de música, cantantes, álbumes, ... Por ejemplo, tenemos el nombre de William A. Zepelli en referencia a la banda de rock Led Zepelli o los nombres de los hombres del pilar, los cuales hacen referencia clara a las tres bandas de rock homónimas: Wham, AC/DC y Cars respectivamente. Esto no se limita únicamente a las dos primeras partes de *JoJo's Bizarre Adventure*, ya que esto será un rasgo identitario de la saga, estando presente en cada una de sus futuras partes.

Por otra parte, también hay varias referencias al cine, aunque en las dos primeras partes son solo unas pocas, siendo la más llamativas los nombres del soldado nazi Rudolf von

Stroheim que hace referencia al actor de cine de los años 20 Erich von Stroheim; y el villano Dio Brando, cuyo apellido proviene del legendario actor del cine clásico Marlon Brando.

### 13. CONCLUSIÓN

Con este trabajo hemos analizado los rasgos propios de los libros de caballerías presentes en las dos primeras partes de la saga *JoJo's Bizarre Adventure*. No han sido pocas las coincidencias que comparte algunos momentos de las dos historias con ciertos recursos de los libros de caballerías.

Se ha demostrado con este trabajo el gran aporte de los tópicos de la narrativa caballerescas, así como su pervivencia en el imaginario colectivo a través de los siglos. Los elementos clásicos de la ficción caballerescas, tales como las batallas con honor o la representación del héroe como figura del bien, como es el caso de Jonathan Joestar en *Phantom Blood*. La lucha del caballero paladín de la luz contra el mal nos llega hasta la actualidad, con grandes hazañas de héroes venciendo al mal. Lo podemos ver en los clásicos cómics de superhéroes donde dichos superhéroes vencen a los villanos y genios del mal, aunque la fortuna les sea contraria. *JoJo's Bizarre Adventure*, al igual que la ficción caballerescas a perdurado a través de los años, incluso siguiendo en publicación en la actualidad con la octava parte de la saga titulada como *JoJolion*.

A la hora de realizar este trabajo se ha analizado y comparado los rasgos de la obra de Hirohiko Araki con relación a las gestas de la narrativa caballerescas. También se han presentado algunos fragmentos de varias obras caballerescas para reforzar las diversas comparaciones de la obra con otros títulos pertenecientes a la ficción caballerescas. Este trabajo comenzó partiendo de la comparación del modelo del ciclo amadisiano, donde dicho ciclo estaba compuesto por las hazañas del Amadís y de sus sucesores, donde el protagonista pasaba del testigo a sus sucesores. Este modelo narrativo es exacto al modelo que sigue Araki a la hora de escribir su obra, donde cada parte está protagonizada por un descendiente del linaje Joestar, siempre relacionado con el protagonista de la parte anterior. A medida que se desarrollaba la búsqueda de información sobre libros de caballerías muchos otros detalles en común salieron a flote: El uso de artilugios mágicos; el honor en la batalla; viajes por tierras exóticas. Con este estudio se ha demostrado que los tropos de la ficción proveniente de una

literatura tan antigua como es el género caballeresco han pervivido en el imaginario colectivo a través de las centurias.

Inconscientemente, a pesar de su desaparición, la ficción caballeresca ha inspirado aventuras donde otros tipos de caballeros deben eliminar al mal, y a la vez que salen victoriosos de las más difíciles situaciones, siempre con honor

## BIBLIOGRAFÍA

- Araki, H. (2017) *Jojo's Bizarre Adventure Part I-Phantom Blood Vol.1*. Barcelona: IVREA.
- Araki, H. (2017) *Jojo's Bizarre Adventure Part I-Phantom Blood Vol.2*. Barcelona: IVREA.
- Araki, H. (2017) *Jojo's Bizarre Adventure Part I-Phantom Blood Vol.3*. Barcelona: IVREA.
- Araki, H. (2017) *Jojo's Bizarre Adventure Part II-Battle Tendency Vol.1*. Barcelona: IVREA.
- Araki, H. (2017) *Jojo's Bizarre Adventure Part II-Battle Tendency Vol.2*. Barcelona: IVREA.
- Araki, H. (2017) *Jojo's Bizarre Adventure Part II-Battle Tendency Vol.3*. Barcelona: IVREA.
- Araki, H. (2017) *Jojo's Bizarre Adventure Part II-Battle Tendency Vol.4*. Barcelona: IVREA.
- Bueno Serrano, A. C. (2011) El combate individual en los libros de caballería a la luz de sus motivos. *Revista Estudios Humanísticos. Filología*, 33, pp171-194
- Cromberger, J. (2012). *Libro del esforzado caballero don Tristán de Leonis y de sus grandes hechos en armas*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.  
<http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc708b2>
- Cuesta de la Torre, M. L. (2001) La realidad histórica en la ficción de los libros de caballerías. *Libros de caballerías (de Amadís al Quijote): Poética, lectura, representación e identidad*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- De troyes, C. (1170) *Erec y Enide*.  
<https://www.lectulandia2.com/book/erec-y-enide/>
- Haro Cortés, M. y Lucía Megías, J. M. (coords.) (2016) *Libros de caballerías. 1. Materia de Bretaña en la península ibérica: literatura castellana y tristaniana*. Valencia: Universidad de Valencia
- Lucía Mejía, J. M. *Antología de libros de caballerías castellanos*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.  
<http://www.cervantesvirtual.com/obra/antologia-de-libros-de-caballerias-castellanos/>



- Maquiavelo, Nicolás. (2012) *El Príncipe*. Barcelona: Plutón Ediciones.
- Martin Romero, J. J. (2006) ¡O captivo caballero! Las palabras del gigante en los textos caballerescos. *Nueva Revista de Filología Hispánica (NRFH)*, 54(1), pp1-13.
- Nasif, M. (2012). Los objetos mágicos en los libros de caballerías españoles. *Literatura medieval y renacentista en España: líneas y pautas*. pp 775-781. Salamanca: Universidad de Salamanca
- Rodríguez de Montalvo, G. (1999). *Amadís de Gaula I*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Rodríguez de Montalvo, G. (1999). *Amadís de Gaula II*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Teijeiro Fuentes, M. A. (2007). *De los caballeros andantes a los peregrinos enamorados. La novela española en el Siglo de Oro*. Madrid: Editorial Eneida.
- Tzu, S. (2010). *El Arte de la Guerra*. Barcelona: Ediciones Plutón