



En una tierra lejana...

«La nave espacial está muy cerca de donde empezamos a pelear. Llévense a Bulma y aléjense inmediatamente. ¡Gohan! ¡Te digo que me obedezcas!»

Gokú en la batalla contra Freezer
Dragon Ball Z, episodio 95

1998. Lunes 13 de julio. Había esperado ansioso todo el fin de semana después del adelanto que mostraron el viernes. Días antes, algunos afortunados con TV cable ya lo habían visto; ahora, era mi turno y el de miles. La súper estrella de las tardes se convirtió en leyenda frente a los espectadores que sintonizaron Megavisión, el canal que aseguraba «mucho que ver».

2018. Sábado 24 de marzo en Chile y domingo 25 en Japón. La tecnología fue más grande que la diferencia horaria y millones de entusiastas alrededor del mundo presenciamos el cierre de otro ciclo.

¿Qué pasó en esos cerca de 20 años? ¿Cómo llegó *Dragon Ball* a estas tierras y conquistó a una generación? ¿Qué rodeó a este fenómeno?

Quise tomar el hilo por lo más delgado y tirar de él. Por cerca de tres años desenmarañé archivos, escuché el relato de personas interesantes y, sobre todo, rescaté artículos de prensa.

Me imagino que si estás leyendo esto, es porque conoces las aventuras de Gokú y la leyenda de las esferas del dragón. De no ser el caso, te advierto que en este libro hay pasajes bastante reveladores. Está en tus manos continuar y ver la reconstrucción de este camino.

¿Seguimos? ¡Vamos a buscar!



Primera viñeta de *Dragon Ball* en la revista *Weekly Shonen Jump*, 1984.



Trazo naciente

¿Qué es *Dragon Ball*?

Dragon Ball es una historia escrita y dibujada por Akira Toriyama, japonés nacido el 5 de abril de 1955 en Nagoya, prefectura de Aichi, y que en 1978 debutó en el circuito profesional con *Wonder Island*.

Concebido primero como manga, nombre que recibe la historieta nipona, *Dragon Ball* se publicó desde 1984 hasta 1995 en la revista *Weekly Shonen Jump* y en 1986 fue adaptada a dibujos animados, o animé, por la empresa Toei Animation.

En televisión, el guion original se dividió en dos: *Dragon Ball* (1986-1989) y *Dragon Ball Z* (1989-1996), aunque inmediatamente hubo una continuación exclusiva del animé: *Dragon Ball GT* (1996-1997). Todas se transmitieron por la cadena Fuji TV.

Años después se trabajó en la medicuela *Dragon Ball Super* (2015-2018), cuya adaptación en manga está escrita por Akira Toriyama y dibujada por el artista Toyotarō, a quien se le adjudica la historieta no oficial *Dragon Ball AF* bajo el seudónimo de Toyble. A pesar de que entrevistas y dibujos lo sindicuen como responsable, no hay declaraciones al respecto.

Uno de los diseños de *Dragon Ball AF* es similar a otro creado por el español David Montiel, apodado Tablos. En 1999, Montiel envió el dibujo a la revista *Hobby Consolas* y luego terminó colgado en internet creando mitos a su alrededor. La ilustración, al estilo de Toriyama, llevó la inscripción *Dragon Ball AF* por *Alternative Future* (futuro alternativo). ¿Plagio?

Existe otra historia de *Dragon Ball AF*, una broma a propósito del April Fool's Day, o Día de los Inocentes en países anglosajones, que en 2004 explotó con el falso anuncio de una nueva saga.

El debate está abierto e información hay mucha. Lo concreto es que en 2012 Toyotaro dibujó el manga oficial del videojuego *Dragon Ball Heroes*, titulado *Victory Mission* y, en 2015, dio el gran salto con *Dragon Ball Super*.

Regresando al argumento original, la primera parte de *Dragon Ball* es una versión libre del cuento chino *Viaje al Oeste* del siglo XVI, protagonizado por el rey mono Sun Wukong. *Alakazam, el grande*; *El galáctico* y *Saiyuki* son producciones basadas en la misma obra.

En la adaptación de Akira Toriyama, todo inicia con un niño solitario y hábil para las artes marciales llamado Son Gokú —usualmente conocido solo como Gokú— y Bulma, una chica de la ciudad con la misión autoimpuesta de encontrar siete esferas misteriosas que, según cuenta la leyenda, una vez reunidas es posible invocar a un dragón que cumple cualquier deseo.

En su búsqueda, Bulma conoce a Gokú, quien posee uno de estos artefactos además de un báculo mágico extensible, los dos heredados de su abuelo Son Gohan.

Los protagonistas comienzan un largo viaje, pero no son los únicos; el emperador Pilaf y sus secuaces persiguen el mismo tesoro. En el periplo conocen a Roshi — ermitaño Tortuga o Muten Roshi en la versión original—, eminencia marcial que le regala una nube voladora a Gokú y, poco después, se encuentran con el cerdo Ulong, el bandido Yamcha y su compañero Puar.

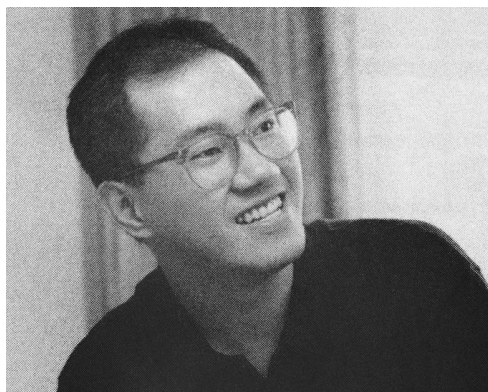
Una vez invocado el dragón, Gokú se va a entrenar con Roshi quien acepta a otro discípulo: Krilin, calvo luchador que se convierte en el mejor amigo de Gokú. Una de las metas de la preparación es competir en el Torneo de las Artes Marciales.

Después del certamen, una nueva fuerza quiere apoderarse de las esferas: el ejército de la Patrulla Roja, Listón Rojo o Red Ribbon en Japón y más países.

Llega otra edición del Torneo de las Artes Marciales y se suman contendores a la galería de personajes, entre ellos Tenshinhan y Chaoz. De pronto, una tragedia azota a los protagonistas que deben hacer frente a Píkoro, un antiguo rival que escapó de su prisión.

Pasan unos años y Gokú, casi adulto, participa por tercera vez en el mismo torneo para detener una amenaza no resuelta. Tras un periodo de paz, del espacio llega una visita que revela el origen del protagonista ahora convertido en padre del pequeño Gohan, bautizado así en honor a su abuelo.

Se forman alianzas impensadas y los caminos se bifurcan en nuevas dimensiones para enfrentarse a los guerreros Nappa y Vegeta, soldados bajo las órdenes del emperador galáctico Freezer quien anhela las siete esferas del dragón.



Akira Toriyama en 1986.

La acción y aventura trascienden de la Tierra. Se alcanzan poderosas transformaciones, entran en juego viajes en el tiempo y la tecnología es capaz de desarrollar a temibles androides como Cell.

Después de una resolución agridulce, el argumento original llega a su última etapa con Majin Boo, un ser inmemorial que puede destruir planetas a su antojo.

Con Gokú, Akira Toriyama supo armar una historia protagonizada por un sujeto tan carente de sentido común como entrañable por su ingenuidad.

A nivel visual, *Dragon Ball* extiende el cariño de su autor por el modelismo con una gran diversidad de vehículos, máquinas y artefactos creativos como las cápsulas Hoi-Poi, que en centímetros pueden transportar casas con todo tipo de comodidades.

Por otro lado, Toriyama desarrolló una variedad de personajes que comprende humanos, extraterrestres, animales prehistóricos, humanoides y monstruos que se complementan con otros de sus trabajos, entre ellos, *Nekomajin* y *Jaco: The Galactic Patrolman*, que expanden el universo de las esferas del dragón.

Como buen relato japonés, la historia se nutre de guiños fundamentales a su cultura. Está permeada por el respeto a los antepasados, vivir el presente, la reen-

carnación, múltiples deidades, espíritus, demonios y otros detalles folclóricos del sintoísmo japonés y el taoísmo chino como el *qì*, *chi* o *ki*, mejor entendido como el flujo de energía vital.

Puesta en marcha

Antes de crear *Dragon Ball*, Toriyama había alcanzado éxito como *mangaka* —creador de mangas— con *Dr. Slump*, comedia de 1980 protagonizada por el científico Sembei Norimaki y Aralé, un robot humanoide con forma de niña. En 1983 Toriyama fundó su despacho llamado Bird Studio, homenajeando su propio nombre porque *tori* significa pájaro, *bird* en inglés.

Kazuhiko Torishima fue editor de *Weekly Shonen Jump* y uno de los actores fundamentales en el desarrollo de *Dragon Ball*. Él mismo supervisó *Dr. Slump* y siguió sus instintos para afinar los trabajos del *mangaka*. De esta relación surgieron detalles curiosos como la invención del Dr. Mashirito, villano con el rostro de Torishima y cuyo nombre es su apellido al revés por sílabas. La idea nació después de que el borrador inicial no convenciera a Torishima y sugiriera al dibujante pensar en la persona «que más odiara» para rehacer al personaje.

El editor también fue responsable del ascenso que tuvo la niña robot en *Dr. Slump*: «Desafié a Toriyama a crear un número especial con una chica como protagonista y apostamos a dónde llegaría en el *ranking*. Quien estuviera más cerca del resultado se quedaría con la úl-

tima palabra. Gané y convertí a Aralé en el personaje principal», recordó Kazuhiko Torishima de este y varios temas en una entrevista publicada en octubre de 2016 por *Forbes*.

Dr. Slump llevaba casi medio año en curso y Toriyama pensó en darle término. Contraria a la necesidad de hacer algo distinto, no fue posible detenerse; *Dr. Slump* vendía regularmente un millón de copias y la adaptación animada estaba por comenzar en televisión. A pesar de todo, Torishima negoció un acuerdo bastante sensato con los mandamases de *Weekly Shonen Jump*: si el *mangaka* presentaba una mejor propuesta, tendría luz verde. La planificación semanal se ajustó y se destinaron dos días exclusivos para trabajar en el nuevo proyecto.

Según el exeditor de Toriyama, el germen de *Dragon Ball* surgió con bastante dificultad. «Cuando comenzamos pensé que, al ser un editor de manga exitoso y Toriyama un autor brillante, crear algo nuevo sería fácil».

Luego de varios encuentros infructuosos, la casualidad prendió la chispa: «Antes de irme de la oficina de Toriyama, su esposa nos sirvió té y comenzó a hablar de lo raro y único que era su marido. Ella (Yoshimi Kato) solía ser una *mangaka* (bajo el nombre de Nachi Mikami) y me contó que era común escuchar radio o música cuando dibujaban porque sus oídos estaban libres. Sin embargo, Toriyama era diferente porque le gustaba ver películas grabadas mientras trabajaba», reflexionó sobre esta particularidad que incluyó cintas de Jackie Chan entre las predilectas del dibujante.

«Le dije (a Toriyama) que si le gustaban tanto las películas de kung-fu, que intentara con un manga de acción para el siguiente proyecto. Después de eso apareció con una historia corta de 13 páginas llamada *Dragon Boy*».

Además de *Dragon Boy*, publicado en la revista *Fresh Jump*, Akira Toriyama lanzó *The Adventure of Tongpoo* como parte de *Weekly Shonen Jump*. De estos trabajos reciclaría diseños, situaciones y relaciones entre personajes que se vieron en *Dragon Ball*.

La inclusión de *Viaje al Oeste* fue idea de Torishima, quien consideró su estética china como un recurso visual opuesto al de *Dr. Slump* y una ruta predefinida para trazar la historia.

Replicando el cuento de Sun Wukong, Gokú sería un mono. Torishima reparó en que podría existir más de un problema con la identificación de los lectores y Gokú quedó como un niño con cola de mono.

La popularidad de Toriyama y *Dr. Slump* ayudó a que *Dragon Ball* partiera arriba en los *rankings*, no obstante, comenzó a descender con gradualidad. ¿Cómo repuntó? Reformulando a Gokú y su evolución de artista marcial. «Para continuar con esta idea decidimos prescindir de todos, excepto de Gokú y el maestro Roshi. Reafirmamos este punto agregando



Dragon Boy, 1983.

un personaje nuevo llamado Krilin. Centrándonos en los tres, creamos capítulos enfocados en el entrenamiento. Además, para mostrar cómo se hizo más fuerte, tuvimos un gran torneo».

Si bien rectificaron el camino, tanto editor como *mangaka* sabían que *Dragon Ball* se nutría de *Dr. Slump*, incluso hubo capítulos que entrelazaron sus rumbos. La conclusión: faltaba un buen villano, uno que desatara la ira de Gokú y sumara dramatismo.

Con personajes históricos en mente llegaron a Nerón, emperador romano bastante cruel según algunas versiones. De esta inspiración nació Píkoru, primer enemigo sanguinario, que de acuerdo con Torishima, sirvió como «punto de inicio para el futuro de la serie, incluyendo todos los elementos alienígenas».

La adaptación televisiva de *Dr. Slump* no resultó muy fiel al manga, en parte porque desde Shueisha, editorial dueña de *Weekly Shonen Jump*, no tuvieron el control suficiente en la toma de decisiones. Con esta espina como aprendizaje, el desarrollo animado de Gokú tuvo algunos giros importantes.



Animé de *Dragon Ball*, 1986.

El primero, y que Torishima destacó a *Forbes*, fue crear «una gran biblia para la serie con —entre otras cosas— el *merchandising* (productos comerciales) antes de emprender la producción».

El animé de *Dragon Ball* también sufrió una baja de audiencia, aun cuando tuvieron mayor control e incorporaron a Píkorō. Torishima apostó al estilo de animación y debieron repensarlo, incluyendo el diseño de personajes: Gokú creció y sus extremidades más estilizadas sirvieron para detallar las escenas de combate.

La táctica dio frutos y rebautizaron la historia como *Dragon Ball Z*. «Cuando le pedimos su opinión a Toriyama, él respondió de inmediato diciendo “*Dragon Ball Z*”. Pregunté “¿por qué *Z*?” y dijo, “porque es lo último, nada viene después de esto», confidenció Torishima sobre la etapa con mejor acogida.

¿Cómo se llama?

Akira Toriyama suele bautizar a sus personajes con los más inverosímiles orígenes. En *Dragon Ball* hay referencias a instrumentos musicales, ropa y alimentos por dar tres ejemplos.

Kakaroto es el nombre real de Gokú y viene de «zannahoria», *carrot* en inglés. Al contrario de la forma hispanoamericana, en japonés se escribe Kakarotto con doble T y en inglés se optó por Kakarot. ¿Por qué? Porque no hay una sola vía para adaptar palabras que no comparten un mismo sistema de escritura.

La latinización de *Dragon Ball* es *Doragon Bōru* por el acercamiento nipón a la fonética inglesa. Cuando es al revés se tiende a estilizar, como el nombre de la editorial Shueisha, cuya transliteración es Shūeisha y su versión simplificada sin signos es aceptada. Por lo

tanto, hay muchas interpretaciones de nombres y conceptos.

Yo empleo los que estimo correctos o más comunes. La pronunciación japonesa de la letra L podría sonar como una R suave. Si sumamos la sílaba tónica y la articulación marcada de la doble C, se entiende que el personaje originalmente llamado Piccolo suene como Píkoro y, por ende, la elección del doblaje realizado por Intertrack en México. Pero, ¿por qué el nombre completo en japonés es Piccolo Daimaō y en México Píkoro Daimakú? ¿De dónde salió ese «kú»?

Brenda Nava tradujo la mayoría de los episodios y gracias a internet no tuve que salir del país para preguntarle esta inquietud. Según ella, en ese entonces «había poco entendimiento en cuanto a la pronunciación japonesa de los nombres», por lo tanto, Gloria Rocha, directora del doblaje en los estudios Intertrack, pensó que era complicado para el actor y optó por dejar «kú». Rocha es responsable de cambiar situaciones eróticas o culturales que agregaron unos cuantos sinsentidos al guion final.

Otro caso de adaptación fue el personaje Chi-Chi, que acá se conoció como Milk, porque en México «chi-chi» es una palabra vulgar para referirse a los senos.

Se podría analizar cada nombre de *Dragon Ball* para encontrar lógicas que no siempre son respetadas. Por ejemplo, Bulma nace de *bloomers*, que significa bragas o bombachas desde el inglés. La aproximación japonesa derivó a Burūmā, que deformada y tomando en cuenta los sonidos de la R y L, Toriyama dejó como Bulma, nombre que de hecho está en el atuendo de su

primera aparición. Distinto es el caso de Krilin, a veces con doble L y latinizado como Kuririn, que pudiendo seguir algunas «reglas», en la historia aparece con la inscripción «Kulilin» en un sombrero.

Namek es otro término confuso. El doblaje mexicano dejó al planeta con su nombre literal: Namekkusei, a pesar de que el sufijo *sei* alude a planeta. Para sus habitantes quedaron los conceptos «namekuseín» y «namekkuseijin», entendiendo que *jin* se refiere a habitante, lo mismo con *saiyajin*, que en ese caso está mejor adaptado en España como «saiya», «saiyan» o «saiyano» para referirse a la raza guerrera. Algunos medios nacionales lo han escrito como «sayayín», a veces omitiendo el tilde, o con mayúsculas sin seguir la regla en castellano para gentilicios y títulos de obras.

Lo anterior, que quede claro, no expía al doblaje castellano ibérico de conceptos como «onda vital» por la técnica de energía *kame hame ha*, o Songohanda con la H muda omitiendo el sonido original de la J para Son Gohan.

¿Qué ocurre con el protagonista? En Hispanoamérica Gokú se adaptó con terminación aguda, en España la elección fue grave y la transliteración del japonés indica un sonido alargado hacia el final: Son Gokū. En publicaciones oficiales suelen aparecer las variantes Son Gokou y Son Gokuh. Personalmente, me quedo con Son Gokú, porque la grafía aguda es la más cercana al sonido original. Caso relativamente opuesto con la palabra «anime», que en Chile por costumbre se dice «animé».

No es de asombrarse que los medios hayan decidido por su cuenta. ¿Shenlong, Xeron o Sheron? ¿Yamcha o Yamtcha? ¿Raditz o Radditz? ¿Vegeta, Bejīta o Billita? ¿Freezer, Freeza o Frieza? ¿Boo o Buu? ¿Bills, Birus o Beerus? ¿Whis o Wiss? Ejemplos hay por montón.