

BIRD LAND PRESS

鳥山明へのトリビュート

2.0

2025

1



♡ファンからファンへ



HERFANOS DEL SENSEI



by @Red_Ribbon_DBZ

Nos vamos a alejar, querido lector, del significado facilón (aunque verdadero) que tiene la frase que titula este escrito.

Una vez conocida la triste noticia de marzo de 2024, las televisiones, los periódicos, las radios, los streams, eventos y un largo etcétera se llenaron de imágenes y comentarios sobre Toriyama. Pero había una anomalía. Lo que predominaba eran las referencias al anime *Dragon Ball* y más concretamente a aquel que lleva la Z como apellido.

Es comprensible: la serie televisiva de Goku y compañía acabó engullendo a su creador y a la propia obra en sí misma.

Ahora bien, y lo decimos conscientes de que es gritar en el desierto, ¿no es algo injusto? Sí, lo es.

Un autor con un legado que ha trascendido su medio para instalarse en la cultura popular muchas veces es juzgado o valorado por esa obra magna que, por cualquier razón, tuvo más repercusión.



Presentación	3
Deseo concedido	10
Videojuegos	14
Entrevista	17
La serie que nos hizo	20
Artículo de opinión	24
Artista invitado	26
Ilustración	54
Animación	57
Fake News	64
Manga	70
Toriyama & friends	74
El Rincón de Toriyama-Robo	75



良いことが始まる!!



Bird Land Press 2.0 - N° 1
Edición Española
Abril de 2025
Publicación Trimestral
Depósito Legal: B 11533-2025

Autores: Bird Bros
Edición: Asociación Cultural Bird Bros
Maquetación: Eosh2014
Impreso en España

Publicación cultural sin ánimo de lucro que busca divulgar, preservar y compartir la vida y obra de Akira Toriyama.

Las opiniones que aparecen en cada artículo pertenecen única y exclusivamente a sus autores, existiendo artículos subjetivos. Por lo que no nos hacemos responsables de las sensibilidades que puedan herir.

Todos los derechos de las imágenes pertenecen a sus autores y editoriales, y se han utilizado con propósitos de difusión cultural y como una forma de complementar los textos de la publicación.

Siempre decimos que **el verdadero legado de Toriyama es compartir su obra**. En ello estamos.

Te vamos a dejar con una imagen que ilustra lo que intentamos transmitir con todo esto. En el pasado Tokyo Game Show 2024 hubo una conferencia donde ilustres responsables de obras inmortales del mundo del entretenimiento departían sobre varios temas relacionados con videojuegos.



Las redes se llenaron enseguida de comentarios echando en falta la figura de alguien en ese gran cartel. Para todos ellos tenemos un presente:

BIRD LAND PRESS 2.0

Hay un fenómeno similar que casualmente también se está dando en estos últimos meses: el 40º aniversario del manga *Dragon Ball*. Y toca decir que también estamos huérfanos de tal celebración.

No entraremos aquí en la responsabilidad inherente que los medios oficiales y empresas afiliadas tienen en este sentido. Porque daría para escribir en este número 1 hasta el 90. Y sin parar.

No. Más de andar por casa, más cerca de lo que crees. En ese evento de tu ciudad, ese homenaje al autor y/o a la obra con una mesa redonda tras el visionado de una de las múltiples películas que arrastra y una larga cascada de acciones que se merecen un aplauso y reconocimiento, ya que hay un trabajo previo encomiable y en muchos casos un amor sincero a lo que se homenajea, y que en la mayoría de las veces cargan a sus espaldas los de siempre: los fans.

Pero ¿no queda un poco incompleto? ¿No falta algo?

Ahora iremos hacia uno de los primeros párrafos de este texto, donde te preguntamos si la situación allí descrita es justa. No lo es, nos reafirmamos. Pero también tiene algo positivo: queda un hueco que llenar. Un vacío que NECESITA ser llenado.

Y aquí entra esta publicación que tienes entre las manos. Esta humilde y, creemos firmemente, necesaria iniciativa, que algunos de los firmantes ya tenían en el pensamiento hace tiempo y que una llamada múltiple del cerebro de todo esto hizo que todo se acelerara y se hiciera realidad. Donde vamos a intentar dar el lugar que merece la persona cuya vida y obra queremos divulgar, preservar y compartir. Llenar ese hueco que se merece el Sensei y toda su obra, manga o no. Música, videojuegos, maquetas... y hasta un zoo. También desfilarán por aquí muchos nombres de amigos, colegas de pincel y colaboradores del genio que nos reúne. Y ojo que aquí no renegamos de los saiyans y namekianos, ni mucho menos. También tendrás tu dosis *dragonballera*.



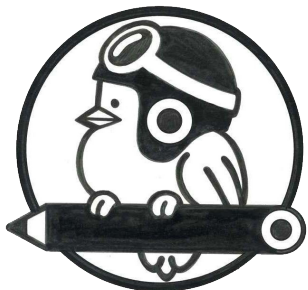
Con esta publicación pretendemos asemejarnos a la original, acercando a los fans partes de su vida y obras no tan conocidas, pero no por ello menos interesantes (sin dejar de lado, claro está, sus obras más famosas).

Salvando las distancias y sus obvias diferencias, queremos que sea lo más cercana a ella en formato y espíritu: estilo fanzine, informativa, visual y económica (para algo es una publicación sin ánimo de lucro).

Priorizamos la edición física, pero sin olvidarnos de que vivimos en la Era de Internet y por eso te animamos a estar atento a lo que compartamos en nuestras redes sociales. Tú eres una parte esencial de esta aventura, así que comenta, comparte e interactúa. ¡Queremos vivirla contigo!

BIRD BROS

El nombre y logotipo del equipo que forma el proyecto Bird Land Press 2.0 tampoco es casual. Haciendo clara referencia y homenaje al logo original de Bird Land Press, sintiéndonos claramente unos pequeños pájaros que siguen al auténtico y original, pero que intentan hacer mucho ruido; así como al club Beans Bros que formaron Akira Toriyama, Takashi Matsuyama, Yoshihiro Matsuyama y Natsuko Norimatsu para participar juntos en el concurso anual de modelismo de la empresa Tamiya.



¿POR QUÉ BIRD LAND PRESS?

Fue en Japón a principios de los años 80, cuando un grupo de fans japoneses creó el club Akira Toriyama Hozonkai (鳥山明 保存会), dedicado a promover y preservar la obra del Sensei. No pasó mucho tiempo hasta que este club se oficializó por parte de Shueisha y del propio Toriyama, creciendo su popularidad exponencialmente.

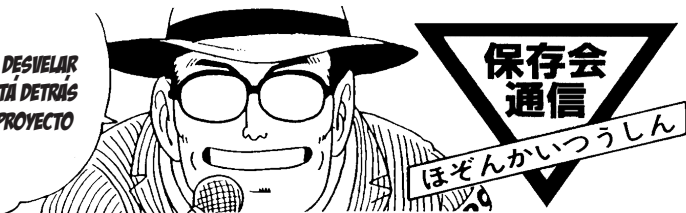
Para transmitir información, noticias y entrevistas relacionadas con el Sensei crearon el boletín Bird Land Press.

Esta publicación constó de 25 números, con gran material aportado de primera mano por el mismísimo Toriyama Sensei: varias de sus obras cortas, bocetos preliminares, anuncios de proyectos, fotografías personales y reportajes sobre su vida llenaron sus páginas.

En 2025, 38 años más tarde de la publicación del último número, entramos nosotros. Diferente país, diferente idioma, diferente siglo pero, sobre todo, con la triste pérdida de nuestro admirado mangaka.



VAMOS A DESVELAR
QUIÉN ESTÁ DETRÁS
DE ESTE PROYECTO



Divulgar, preservar y compartir la vida y obra de Akira Toriyama. Esos son los pilares de este proyecto creado por los **BIRD BROS**. Pero, ¿quiénes son estos pájaros que tanto deben a Toriyama?

Javi (@LoboArt85)  Padre, marido, tío, hermano, hijo, amigo, y ahora BirdBro. Sin la obra de Toriyama quizá nunca hubiese cogido un lápiz creando un universo paralelo en el que a lo mejor hubiese sido LoboSport. Gracias Sensei por llevarme al lado bueno de la peli.	Edu H (@EduHern)  Vivo cansado. Ahora entiendo por qué Goku se moría cada vez que tenía un hijo. Me hice ingeniero de software por no levantar peso. El vino de Ribera y las chuletitas de lechazo me dan algo de energía, pero poca.
Miguel Ángel Aguilar (@VivaErManga)  Yokosó!! Amante de <i>Dragon Ball</i> y fan de Toriyama desde los 90. Padre de Goku gatuno. Revisor de la traducción de la edición Legend de <i>Dragon Ball</i>.	Genis (@misiontokyo)  Un aficionado a <i>Dragon Ball</i> que le gusta investigar y divulgar sobre manga y anime. Tengo la suerte de vivir de ello.
Roberto (@kuririnneverdies1984)  Madrileño, geólogo con síndrome de Peter Pan, mente libre, sin hijos, enfermo de los números, apasionado de <i>Dragon Ball</i> y la vida y obra del Maestro.	Adrián Ríos (@adree.db)  Hola, soy Adri y entender cómo se hicieron los dibujos animados <i>is my passion</i>. Podrás encontrarme en redes dando la turra sobre el tema y compartiendo cosas más o menos curiosas. Programador de profesión, padre de familia y amante de las pizzas.
Álex (@obocarale)  Profe de día, podcaster de noche. Aficionado a los cómics desde crío pero sobre todo entusiasta de la obra de Akira Toriyama.	Jordi (@perdidoenmadripur)  Lector, coleccionista, co-autor del '<i>Son Goku Made in Spain</i>' y actualmente con una Expo que celebra el 50 Aniversario de LobeZno. Vamos, un frikazo.
Adrián Rodríguez (@Red_Ribbon_DBZ)  Madrileño lanzado en una cápsula hacia Barcelona. Necesitaban un experto para este proyecto, pero al final me llamaron a mí. "El auténtico legado de Toriyama es compartir su obra".	Sergio (@eosh2014)  En el colegio me llamaban "Tori", lo llevaba con orgullo aunque me quedaba grande. Pero para grandes, los... <i>team building</i> de graffiti que hago para empresas y los murales que pinto. Lo siento, soy autónomo y meto publi en cuanto puedo.



DE FANS PARA FANS

Todas las secciones que componen (y compondrán) esta publicación han sido creadas y, en gran parte, improvisadas pensando como fans: "qué queremos contar" pero sobre todo "qué nos gustaría leer".

Ilustraciones y obras menos conocidas, anécdotas, opiniones personales, entrevistas, historias en primera persona... Y, por supuesto, invitados: cada número contará con una ilustración y un artículo de personas que quieren contribuir a este proyecto para rendir su personal homenaje a Toriyama Sensei en este fanzine.

Número a número intentaremos mejorar, aunque somos conscientes de la altura del listón que nosotros mismos nos hemos puesto en este primer número llegando a entrevistar a Takashi Matsuyama: segundo asistente y amigo íntimo de Toriyama Sensei.

Esperamos que disfrutéis tanto leyendo estas páginas como nosotros escribiéndolas. Y si os habéis quedado con ganas de conocer más sobre las Bird Land Press originales y del Akira Toriyama Hozonkai, os emplazamos a esperar el próximo número. Pero ahora disfrutad de éste y no os cortéis a la hora de darnos feedback por nuestras redes.

El equipo de la Bird Land Press 2.0:

BIRD BROS



APACHE

by @eosh2014



De esta manera pudimos conocer **el primer dibujo remunerado conocido de Akira Toriyama.**

Masahiro Otsuka fundó esta tienda en 1977 y tuvo la suerte de ir a parar a la empresa de publicidad en la que trabajaba Toriyama (Daiichi Shikō) para encargarse de un dibujo que representara su tienda APACHE. “Los jeans son sinónimo de westerns, y los westerns son sinónimo de indios” comentó Yuichi, el primogénito de Otsuka

al periódico. Por este motivo encargaron un dibujo de un indio. La empresa les presentó 10 propuestas, “pero hubo una que era excepcional y de la que mi padre se enamoró a primera vista”. Obviamente, ya sabemos el autor de la ilustración que enamoró a Masahiro Otsuka.

Años más tarde el dueño de la empresa de publicidad le comentó que el autor del dibujo debutó como mangaka y que era, ni más ni menos, que **el creador del**



1977 fue el año de inflexión en la carrera de Akira Toriyama.

El año que pasaría de trabajar en una empresa de publicidad en Nagoya a ser mangaka o más bien corresponde decir “querer ser mangaka”.

Pero no nos meteremos ahora en esa dura batalla. Nos centraremos en el Toriyama pre-mangaka, al que tanto aburría su trabajo por tener que hacer sin parar dibujos de productos, como unos tristes calcetines.

Hoy en día muchos mataríamos por un dibujo de un calcetín dibujado por el Sensei, incluso por las decenas de bocetos que acabarían a diario en su papelería. Pero en 1977 Toriyama “solo” era un veinteañero que llegaba tarde y sin motivación al trabajo. Pero, a pesar de esto, el talento es difícil esconderlo. Y como veremos en esta ilustración, nuestro admirado Akira Toriyama ya apuntaba maneras.

Entre los cientos de dibujos que realizaría en su época de empleado, desgraciadamente solo conocemos uno: el indio **APACHE**.

Este dibujo era bien conocido por los vecinos de Ena (prefectura de Gifu) desde los años 80, cuando Toriyama ya era famoso en todo Japón. Pero a muchos nos llegó algo más tarde a raíz de la triste noticia del fallecimiento del Sensei.

Concretamente el 15 de marzo de 2024, fecha en la que el periódico Chunichi Shimbun (con sede en Nagoya) publicó un artículo donde mostraba un diseño de un indio creado por Toriyama antes de su debut para una tienda de ropa vaquera de Ena.



planta del local y más adelante, en 1990, se hizo una reforma donde se reemplazaron los viejos carteles por unos nuevos. Colocando dos grandes “apaches” del dibujo original de Toriyama a cada lado de la entrada, y añadiendo un pequeño luminoso con la imagen del indio pero con una modificación: en una mano sostiene una taza de café en vez de el rifle original.



En 2007, tras 30 años, la tienda cerró y algo después la cafetería. Pero el dibujo del apache se ha convertido en todo un símbolo. Principalmente para la familia de Masahiro Otsuka siendo el apache el escudo familiar, hasta el punto de aparecer en la lápida de éste. Pero también es muy importante para los fans

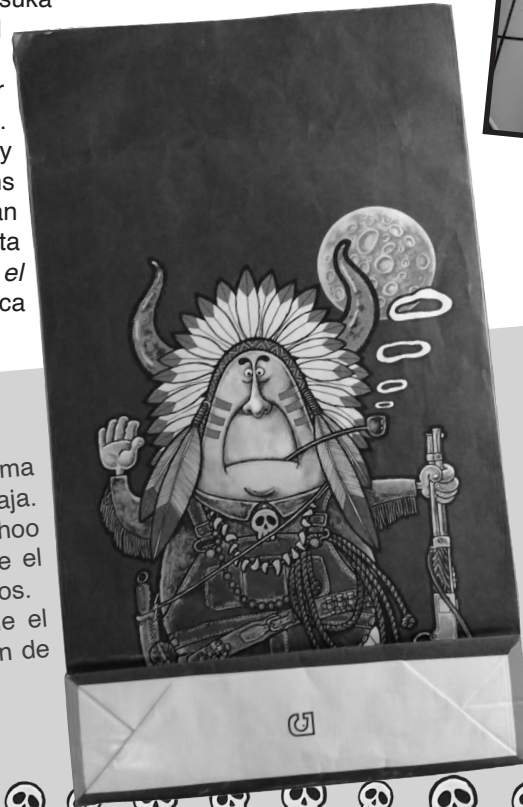
de todo el mundo de nuestro admirado mangaka, que no dudan en sus viajes a Japón en hacer una escapada en un JR hasta Ena y visitar el exterior del local donde *están viendo pasar el tiempo* los dos rótulos y los dos luminosos con esta histórica ilustración de Akira Toriyama.

EL MUERTO AL HOYO Y EL VIVO AL BOLLO

Al conocerse mundialmente la noticia de la autoría de Toriyama del dibujo del apache, hubo quien vio la posibilidad de hacer caja. Y a los pocos días se puso en subasta en la plataforma Yahoo Subastas una bolsa de papel de la tienda en la que aparece el dibujo del indio y que el dueño tenía guardada desde hacía años. Este “artículo de coleccionista” no se llegó a vender ya que el propietario apuntó alto y puso un precio de salida de 1 millón de yenes (unos 6.500€ en ese momento).

archifamoso manga Dr. Slump. La sorpresa fue mayúscula, tanto para el dueño de la tienda, como para su familia y los vecinos de Ena.

Todo cambia, evoluciona y se transforma, y la tienda de ropa vaquera no es una excepción. Un tiempo después abrió una cafetería en la segunda



planta 52. La entrada a la exposición no era totalmente libre, pues el acceso era cada pocos minutos, en pequeños grupos. El primer sitio al que se accedía era un vestíbulo con las paredes decoradas con fotos de notas al margen históricas de distintas páginas de la revista, donde se introducía la exposición en el contexto del periodo que abarcaba (desde sus orígenes en 1968 hasta finales de los ochenta). Tras esto se irrumpía en lo más trascendente: salas y salas con dibujos originales de consagrados artistas.



Es muy complicado describir con palabras lo que sentí, pero lo voy a intentar. Aunque admito que me quedé embelesado con el arte de Yōichi Takahashi (*Captain Tsubasa*), Tetsuo Hara (*Hokuto no Ken*) o Masami Kurumada (*Saint Seiya*), fue al llegar a las paredes ocupadas por Akira Toriyama cuando la excitación fue máxima. Enfrente de mí descansaban originales de Toriyama, páginas sacadas de su puño y testa para la serialización de *Dr. Slump* y *Dragon Ball*. Temblaba mientras observaba el despertar de Shenron, la transformación de Goku en ozaru o las carismáticas vivencias de Arale en Villa Pingüino. Una parte de mí tenía la mano echada al teléfono, en el bolsillo del pantalón, quería fotografiarlo todo, desatendiendo la prohibición de utilizar cámaras. No lo hice,

WEEKLY SHONEN JUMP EXHIBITION VOL. 1

by @eduhern



2017 fue el año. Por fin se hizo realidad el sueño de ir a Japón. Siempre he sido un desastre para preparar viajes, pero en esta ocasión me lo quise tomar un poco más en serio. Admito que las fechas otoñales elegidas fueron totalmente fortuitas; no obstante, una agradable casualidad se me puso de cara.

Ese mismo año, la famosa revista de Shueisha, la Weekly Shonen Jump, cumplía medio siglo y, para conmemorarlo, se estaban cocinando una serie de exposiciones en Tokio para homenajear a los afamados mangakas que habían publicado en el magacín. Desde Sachio Umemoto (*Kujira Daigo*) a Eiichiro Oda (*One Piece*), pasando por Masashi Kishimoto (*Naruto*) o Masakazu Katsura (*Video Girl Ai*), entre otros. Todos estaban representados en la llamada Weekly Shonen Jump Exhibition. La primera parte de la exposición solaparía con mi viaje y, evidentemente, no me iba a perder el evento. El destino tenía un regalo para mí que debía aprovechar.

El domingo 15 de octubre fue el día, sobre las 7 de la tarde. Compré mi ticket, abandoné a mis compañeros de viaje y fui directo a la Mori Tower de Roppongi Hills, dispuesto a coger el ascensor hasta la



AKIRA TORIYAMA EN TOEI ANIMATION

EL AMANECECER DE DRAGON BALL, LA SERIE ANIMADA

by @adree.db

El 26 de febrero de 1986, se estrenó el anime de *Dragon Ball* en la cadena nacional japonesa Fuji TV. Por primera vez, aquellos pequeños lectores que habían seguido las aventuras de Goku, Bulma y compañía semanalmente en la revista Shonen Jump, veían a sus héroes cobrar vida en la pequeña pantalla. Era el nacimiento de uno de los animes más influyentes de la historia.

Con motivo del estreno de la versión animada de *Dragon Ball*, la Shonen Jump (revista donde se publicaba semanalmente el manga) lanzó un reportaje muy especial en su número 12 de 1986. En éste, se narra el momento en el que Akira Toriyama fue invitado a *Toei Animation*. El mangaka, pudo ver el proceso de creación del anime, conocer a las personas detrás del mismo e incluso participar activamente en algunos aspectos.

En este primer artículo sobre animación de Bird Land Press 2.0, exploraremos los aspectos más destacados de ese reportaje. ¡Vamos a ello!

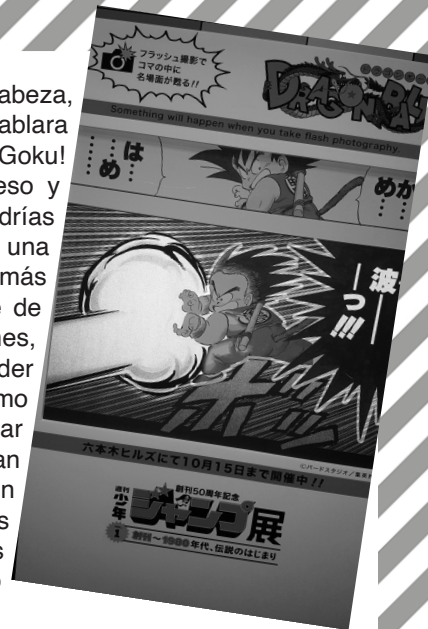
La crónica empieza introduciéndonos a dos personalidades muy relevantes del campo creativo de la producción del anime de *Dragon Ball*: Minoru Maeda y Tadanao Tsuji, directores de animación y arte respectivamente. En este primer bloque, se explica que Tsuji se encarga de crear los escenarios y fondos de la serie, mientras que Maeda se ocupa de elaborar los modelos de personajes con el soporte de Toriyama. El texto, incluye una



una voz sonó en mi cabeza, como si Son Goku me hablara por telepatía: “Ossu! Ora Goku! Ni se te ocurra hacer eso y disfruta del momento, podrías convertir en un desastre una de las experiencias más bonitas de tu vida”. Fue de las mejores decisiones, pues, aparte de poder disfrutar de la visita como Dende manda, al finalizar el recorrido te vendían el libro de la exposición plagado con unos fotones mucho mejores que los que podría haber hecho con mi móvil.

Tras finalizar el recorrido subí a la siguiente planta de la Musele Mori Tower, donde se encontraba el mirador. Desde allí dirigí mi visión al infinito, obviando el pedazo de *skyline* que tenía enfrente; mi cabeza estaba a otras cosas. El resto de la tarde fui en modo automático. Era un robot de la Red Ribbon moviéndose linealmente por el barrio de Aoyama, mientras caía una tremenda chupa de agua. Daba igual, mi cuerpo no sufría ni padecía, solo recordaba en bucle lo que acababa de

vivir, en un intento cuasi-instintivo de retenerlo para siempre. Parece que lo conseguí, pues a día de hoy lo sigo teniendo muy presente, como atestigua el texto que acabas de leer.





Llega el turno de hablar de los *seiyūs*, o actores de voz. Grandes nombres como Masako Nozawa (*seiyū* de Goku), Hiromi Tsuru (*seiyū* de Bulma) y Kôhei Miyauchi (*seiyū* de Mutenroshi) son presentados, incluyendo fotografías suyas. Se revela

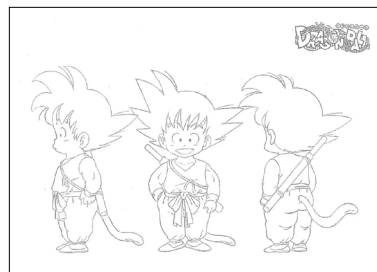
también un dato interesante, y es que Akira

Toriyama estuvo presente en las audiciones de los actores de voz. Su intención, asegurarse de que las voces de los personajes eran lo más parecido posible a la idea que el *sensei* tenía en la mente. Se incluye una foto del maestro tomada durante esas audiciones.

Llegamos al final de este análisis con información sobre el primer *opening* y *ending* de *Dragon Ball*. Se explica que el *opening*, *Makafushigi Adventure*, tiene un toque rockero, mientras que el *ending* "*Romantic Ageru yo*" es más emotivo. Los intérpretes, Hiroki Takahashi y Ushio Hashimoto fueron seleccionados con el objetivo de aportar un toque juvenil a las canciones. Finalmente, se indica el nombre del compositor de estas canciones, Takashi Ike.



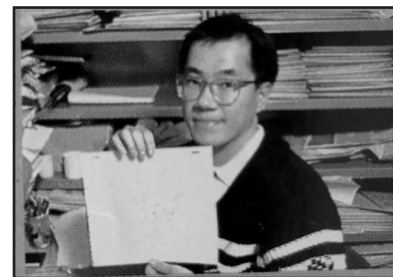
¿Qué te ha parecido la información que se publicó en ese reportaje de la Shonen Jump número 12 de 1986? ¿Sabías todo el trabajo que había detrás de la producción de un anime? ¿Y Toriyama, qué sensaciones tuvo? Pues creo que sus sensaciones se resumen perfectamente en una frase que dijo ese día sobre el proceso de animación: "Es increíblemente difícil. Me alegro de ser mangaka".



declaración del director de animación haciendo referencia al reto que supuso encuadrar a los personajes en la pequeña pantalla debido a su diferencia de altura. A su vez, Tsuji reflexiona sobre la profundidad de los escenarios de *Dragon Ball* comparándolos con los de *Dr. Slump*, anime en el que también trabajó.

En la siguiente sección se indica que, a diferencia del manga, el anime tiene sonido y los personajes hablan. Estos párrafos apuntan que, para lograrlo, se necesitan de actores de voz, además de un director que los dirija y un guionista que escriba sus líneas. Nobuhiro Komatsu, director de sonido, expresa la dificultad de encontrar un sonido para las *Dragon Ball*. Yasushi Hirano, guionista, comenta su objetivo de crear diálogos con ritmo, respetando al máximo los diálogos del manga original. Minoru Okazaki, director general, traslada su convicción de que el anime será un gran éxito y de que han reunido un gran equipo para ello.

Continuamos, esta vez con información genérica sobre el número de personas y roles que son necesarios para hacer la serie animada. Se menciona que se requieren 16 animadores principales, 35 animadores intermedios, 32 encargados de acabados, 5 fotógrafos, 4 directores de animación, 2 asistentes y 2 coordinadores de producción para elaborar la serie, además de guionistas, supervisores, o personal relacionado con música, sonido y banda sonora. En resumen, más de 100 personas trabajaron activamente en la serie en su primera etapa. Como curiosidad, este bloque incluye fotografías de Toriyama junto al equipo de producción, el mangaka se animó incluso a realizar un *genka* (fotograma clave), como si de un animador se tratase.





sello Toriyama y que muchas veces da auténtica lástima despachar. Pero tenemos una misión que cumplir.



No es arriesgado afirmar que, en sucesivos números de esta publicación, cualquiera de los que tenemos la suerte (y responsabilidad) de formar parte, vamos a volver a recorrer a pie, en barco o en ave sempiterna el inacabable mundo de *Dragon Quest*, pero ya que estamos hablando de esta tercera entrega, veamos qué se comentaba en el manga *Dragon Ball* y cómo quedó plasmado el juego en sus viñetas.



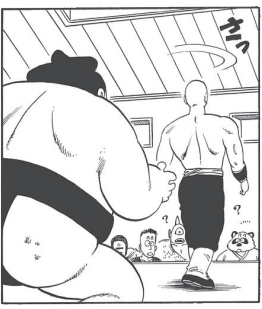
A lo largo del año 1987, a la par que los capítulos de Goku y asociados iban sucediéndose, Akira Toriyama estaba inmerso en la creación y dibujo de los elementos de la tan nombrada entrega número tres de la “otra” franquicia del dragón, que vería la luz a principios del año siguiente.



Y eso no solo se nota por boca del Sensei, como bien dejó claro en su habitual comentario de cada entrega de Weekly Shonen Jump con el capítulo 141 del manga, el cual traía un evento tan importante como la consumación de la venganza de Goku al acabar con Tambourine.



Lejos de hablar del contenido de su actual obra, Toriyama (como otras tantas veces)



EL LEGADO DEL HÉROE

by @Red_Ribbon_DBZ



Otra de las franquicias que están en el currículum de nuestro añorado Sensei es *Dragon Quest*. Y casualmente también está cerca de soplar las 40 velas en su tarta particular, mientras que *Dragon Ball* lo hacía el pasado noviembre, las aventuras de los héroes y magos lo harán en 2026.



Para celebrarlo, la trilogía original tendrá un lavado de cara con su versión HD-2D Remake, siendo su tercera entrega (la primera cronológicamente) la primera en haber llegado a nuestras manos, mientras que sus dos títulos anteriores llegarán de forma conjunta a lo largo de este 2025.



La trama de *Dragon Quest III* es sencilla: Al héroe o heroína, tras cumplir 16 años, se le encomienda andar la misma senda que su padre, el legendario Ortega, en pos de derrotar al malvado archienemigo de todo el mundo conocido: Baramos. Ortega no regresó de su aventura y nos toca acabar lo que él empezó. Un RPG clásico que el que escribe estas líneas ha disfrutado y finalizado recientemente.



Es bien conocida la unión que tiene esta serie de juegos de fantasía con Toriyama Sensei, el cual estuvo presente desde el nacimiento de la marca con ilustraciones y diseños de muchos de sus personajes. Y ese es uno de los grandes alicientes de jugarlo: poder asistir a un desfile de más de 160 monstruos diseñados por el maestro donde muchos de ellos llevan el reconocible





Entendiendo que este nuevo título busca ser un nuevo producto sobre el original de 1988, no hubiera estado de más un pequeño libro de arte comparando arte de portada y algunos diseños del remake con su predecesor.



Y tú, ¿alguna vez jugaste a algún título de *Dragon Quest*? ¿Le has dado o darás una oportunidad a este remake de la primera trilogía?

Si eres de los que están en duda sobre si bucear en el extenso mundo que en este artículo nos reúne, encontrarás a

continuación tres opciones asequibles que pueden acercarse más a tus gustos para dar el primer paso, aún habiendo muchas más:

Dragon Quest: Dai no Daibouken (2020). Remake del anime clásico que quedó inacabado. Finalizado y que consta de 100 capítulos, aunque no cuenta con doblaje a ningún idioma de nuestro país por ahora.

Dragon Quest, enciclopedia de monstruos. Si eres admirador del arte de Akira Toriyama y no quieres meterte en ningún manga o anime que seguir, este compendio es justo lo que buscas.

Y para rematar, puedes acceder al origen de todo con los 3 primeros títulos de los que te hablo más arriba y abrir la puerta del inicio de toda esta leyenda de los videojuegos. Puerta la cual aquí te muestro, pero eres tú el que la debes atravesar.



hablaba de su vida más allá de las viñetas y aseguraba que ya había terminado con diseños de todos los monstruos que aparecerían en el próximo título para la consola de Nintendo.

También lo podemos apreciar entre los asistentes al torneo inmediatamente anterior a la saga de Piccolo Daimaoh, el 22° Tenkaichi Budokai, donde encontramos a varios de esos monstruos en los que el autor estaba trabajando por aquel entonces. En algunas de las viñetas donde tienen lugar las eliminatorias podemos ver tras nuestros compañeros de

aventuras a algunos “infiltrados” como varios chamanes, un ciclope, un orco y un archidemonio.

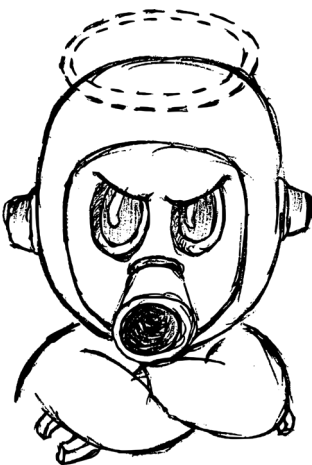


No se puede negar lo cómodo que estaba el autor con sus creaciones. Creaciones que han traído algo de polémica en este lanzamiento, ya que se han alzado voces pidiendo que los artes oficiales del juego fueran los de antaño, los de los lápices de Akira Toriyama. Actualmente tienen por firma la del genial ilustrador oficial de *Dragon Ball* (entre muchas otras franquicias) Fenyoy, y que no deja de ser sobresaliente.



LA PEOR NOTICIA DE LA HISTORIA by @eduhern

El rumor con más mala baba que se viralizó sobre Toriyama fue el de su muerte. En los últimos años de los 90, cuando finalizó *Dragon Ball*, llegué a encontrarme varias veces en foros, chats y otros espacios de conversación que el Sensei había fallecido a causa de un ataque al corazón (era un *topic* recurrente en la malograda web patria *Mundo Dragon Ball*). Aunque la afirmación era muy fácilmente



desmontable, pues el artista seguía en activo en varios proyectos, el fan más casual no reparaba en ello y lo difundía por todos sus círculos. El riguroso portal americano *Daizenshuu EX* (actual *Kanzenshuu*) tuvo que publicar un comunicado para desmentir fehacientemente el inexistente suceso. Entrados los dos mil parece que el tema se suavizó, pero siguió habiendo un reducto de aficionados escépticos que seguían creyéndolo. La introversión de Toriyama, por desgracia, siempre dio pie a ello, emparanoyando a más de uno, que quería ver fantasmas donde solo había humildad.

Una de esas *fake news* es la que me hubiese gustado leer hace un año, pero no, en esa ocasión era cierto. Toriyama se nos fue de verdad el 1 de marzo de 2024. Si las falacias tienen algo peor que desinformar es crear falsas esperanzas. Ahora sí, descanse en paz, maestro.

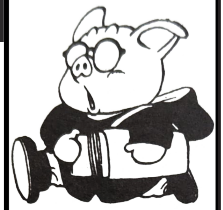


El avance en las comunicaciones parecía brindarnos la oportunidad de tener una sociedad informada y crítica, con opiniones íntegras y diversas. Nada más lejos de la realidad, vivimos saturados de información, mucha de la cual es falsa o no contrastable. Evidentemente, esto aplica a cualquier ámbito, incluido el del ocio, donde autores y obras se ven adulterados por esta lacra.

Si bien es cierto que hace unas décadas la rumorología también estaba a la orden del día, no llegaba a los extremos de la actualidad (es irónico que esto antes sucediera por la subinformación). De hecho, muchas de las leyendas urbanas del pasado se han hecho fuertes con la colosal expansión de internet, enquistando aún más muchos mitos y falsos rumores.



El mundo de Toriyama y *Dragon Ball* no iban a quedar al margen, pues han sido objeto de rumores y verdades a medias durante décadas. Para intentar contener las oleadas de *fake news* virales se ha creado esta sección, con el propósito de desmentir, afirmar o matizar todos esos rumores que conviven o convivieron con nosotros en el día a día, esas habladurías que orbitan continuamente alrededor de la figura de Toriyama.

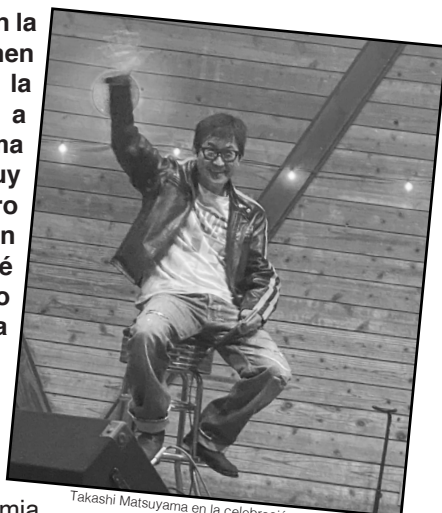


FAKE NEWS

1. Para comenzar nos gustaría saber algunos detalles de su infancia y adolescencia, así como de su familia y amigos de cuando usted era un niño. Qué era lo que le gustaba hacer, qué hacía tras finalizar el colegio...

Siempre me ha gustado dibujar y era algo en lo que destacaba. En la secundaria, conocí a un grupo de jóvenes aficionados al manga y su influencia hizo que me apasionara por dibujar cómics. Cuando era niño, me divertía construyendo bases secretas en la orilla del río y jugando al béisbol en los campos de cultivo.

2. Mucha gente tiene interés en la ilustración, pero no todos tienen el talento que se necesita y la pasión como para dedicarse a ella. En el caso de Matsuyama podemos decir que es muy bueno en lo que hace, pero ¿cuándo surgió su afición por la ilustración y en qué momento pensó que era lo suficientemente bueno para iniciarse profesionalmente?



Takashi Matsuyama en la celebración de su boda. 2023

Durante la secundaria, vi una serie en televisión sobre una escuela de diseño, lo que me motivó a ingresar en una academia de diseño. Creo que fue en esa etapa cuando mis habilidades mejoraron significativamente.

3. Trabajó como diseñador en una agencia de publicidad en Nagoya. ¿Este fue su primer trabajo? ¿En qué consistía exactamente?

Después de graduarme de la escuela de diseño, mi primer

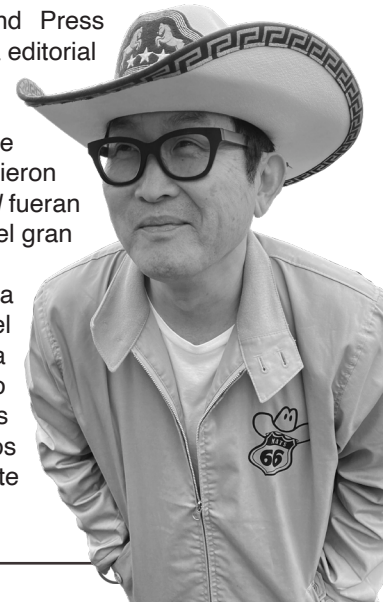


Lo primero antes de comenzar con la entrevista, queríamos darle las gracias al maestro Takashi Matsuyama por ofrecernos la oportunidad y el privilegio de poder entrevistarle. Nos sentimos muy afortunados que el artista que fue el segundo asistente de Toriyama, con el que trabajó en Bird Studio durante más de 10 años, responda muchas de nuestras inquietudes.

Esta entrevista aparece en el estreno de este pequeño boletín llamado Bird Land Press 2.0 que simula al ya creado en los años 80 para el club de fans de Akira Toriyama en Japón. Con este primer número queremos recrear las sensaciones de aquellos niños que podían acercarse aún más a sus ídolos, conociendo su trabajo y su vida personal en un momento en que la sociedad no tenía internet y una de las maneras más comunes de comunicarse era por carta.

En los 25 números de Bird Land Press publicados entre el 82 y el 87 por la editorial Caramel Mama, se repasó la vida y obra del Maestro Akira Toriyama pero también se escribió mucho sobre algunas de las personas que hicieron posible que *Dr Slump* y *Dragon Ball* fueran todo un éxito de masas, entre ellas el gran Takashi Matsuyama.

A lo largo de la siguiente entrevista los fans hemos querido viajar en el tiempo para conocer aún mejor a la persona que hay detrás, repasando su vida profesional y personal, sus inquietudes, gustos y los proyectos en los cuales está actualmente involucrado.





RAIDERS - TUNISIA MAPROOM
Premio de Oro. 1982 (doble premio)

6. Toriyama-sensei también participó en el **Concurso de Modificación de figuras**, sin embargo tanto su hermano Yoshihiro como usted ganaron más premios. ¿Cómo se lo tomaba Toriyama? Crearon el equipo **Beans Bros**, ¿cómo surgió la idea? ¿Cuáles eran vuestros puntos fuertes?

Toriyama era una persona muy competitiva, le gustaba ganar en todo. También ganó una medalla de oro en este concurso y estaba muy contento por ello. Su especialidad eran las creaciones originales, lo que le convertía en un oponente formidable.

En mi caso, mi mayor fortaleza era la minuciosidad en los detalles. Toriyama-sensei, mi hermano, su esposa, y yo participábamos juntos en el concurso, por lo que decidimos fundar el **Beans Bros Club** y disfrutar de la experiencia como un equipo.



7. Gracias al modelismo conoció a Akira Toriyama tras visitarle en su casa de Aichi, gracias a un amigo suyo que estudió también en la Escuela de diseño. El maestro Toriyama ya le conocía precisamente por el catálogo anual de Tamiya, por sus triunfos. ¿Quién de los dos se sorprendió más al verse?

Yo ya había ganado varios premios en el Concurso de Modelismo de Tamiya, así que Toriyama había visto mis trabajos en *Tamiya News*. Cuando nos conocimos en persona por primera vez, reaccionó sorprendido y me dijo: ¡Oh, así que eres tú!

PRIMEROS PASOS COMO ASISTENTE Y SU RELACIÓN CON AKIRA TORIYAMA

8. Llega un momento en que da un giro profesional, dejando su trabajo como diseñador para formar parte del manga de **Dr. Slump** como el segundo asistente tras abandonar Hisashi Tanaka. ¿Por qué decidió adentrarse en este enorme proyecto y en qué momento del manga comenzó?

empleo fue en una agencia de publicidad llamada Takase Studio. Principalmente, me encargaba de ilustrar anuncios para supermercados, creando diversos tipos de ilustraciones.

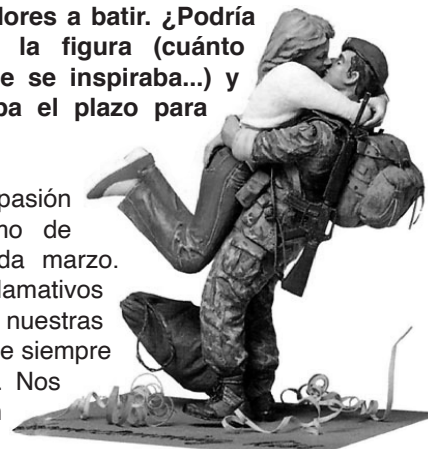
4. En 1980 comenzó la serialización del manga de **Dr. Slump**. En alguna ocasión, ha comentado que le encantaba la belleza de los dibujos de Toriyama-sensei. ¿Antes de conocer **Dr. Slump** leía manga o comenzó a partir de esta obra maestra? Cuéntenos un poco sus gustos por el manga y sus autores favoritos.

Antes de *Dr. Slump*, mis mangas favoritos eran *Macaroni Hōren Sō* de Tsubame Kamogawa y *Stop!! ¡Hibari-kun!* de Hisashi Eguchi. Por supuesto, la obra debut de Toriyama fue sensacional y me impactó profundamente.

MODELISMO

5. Una de sus grandes pasiones siempre ha sido el modelismo. Ganó varios premios junto con su hermano Yoshihiro en el **Concurso de modificación de figuras** que anualmente la empresa Tamiya organiza, demostrando un gran nivel y siendo uno de los competidores a batir. ¿Podría explicarnos cómo trabajaba la figura (cuánto tiempo le dedicaba, de dónde se inspiraba...) y cuándo empezaba y finalizaba el plazo para presentarla?

Poníamos toda nuestra pasión en el Concurso de Modelismo de Tamiya, que se celebraba cada marzo. Sabíamos que elegir motivos llamativos e impactantes aumentaba nuestras posibilidades de ganar, por lo que siempre estábamos pensando en ideas. Nos inspirábamos sobre todo en películas y solíamos dedicar un mes a la creación de cada figura.



HOME COMING KISS. Premio de plata. 1986

con su estilo americano del cual hablaremos más adelante. ¿Cómo se le ocurrían todas estas ideas, se ayudaba de material fotográfico o sus experiencias vividas en viajes para adaptarlo al manga? ¿Diseñó algún edificio para *Dr. Slump*?

En realidad, solo me limitaba a copiar fielmente los fondos y paisajes que Toriyama Sensei había dibujado en sus bocetos, por lo que no fueron ideas mías. Sin embargo, en el caso de la Kame House, él me encargó la tarea de añadir los detalles arquitectónicos.

11. Siguiendo con su aporte como asistente, ¿qué diseños recuerda con más cariño y cuáles le resultaban más difíciles de dibujar o le requerían de más tiempo? ¿Tuvo ocasión de diseñar algún vehículo o nave en *Dr. Slump* o *Dragon Ball*?

Lo más difícil fue imitar con precisión el trazo característico de Toriyama Sensei. Fue un gran honor para mí poder dibujar vehículos en *Dr. Slump*. En tres ocasiones, tuve la oportunidad de ilustrar motocicletas y automóviles en las portadas de los capítulos.

12. Fueron muchos años trabajando con Toriyama Sensei, muchas horas de trabajo y seguro que muchos momentos divertidos los que compartieron en Bird Studio. En lo profesional, ¿qué cosas aprendieron el uno del otro?

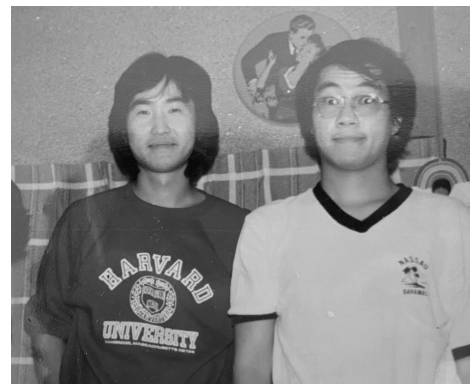
Gracias a los años que pasé trabajando allí, creo que adquirí de forma natural habilidades en dibujo, composición y sentido del color.

No teníamos una relación de maestro y alumno, y nunca me regañó por nada.

13. Toriyama Sensei es conocido por ser muy autoexigente



Cuando Hisashi Tanaka dejó su puesto para debutar como mangaka, Toriyama Sensei me hizo una oferta. Teníamos intereses en común como el dibujo, el cine, el modelismo y los coches, y él quería trabajar con alguien con aficiones similares. Me uní como asistente a *Dr. Slump* a mitad de la historia, aproximadamente cuando apareció Obotchaman.

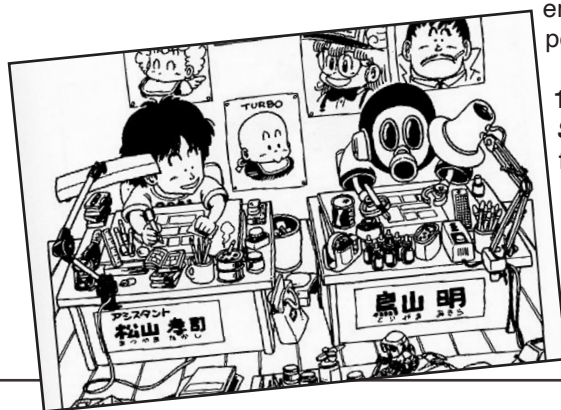


Takashi Matsuyama y Akira Toriyama al comienzo de su relación laboral. 1981

9. Los fans tenemos mucha curiosidad sobre la labor como asistente. ¿Podría comentar en qué consistía, qué horarios tenía, quién le marcaba las pautas en su trabajo...? ¿Cómo se adaptó al trabajo de Toriyama Sensei?

Trabajaba como asistente dos o tres días a la semana. Toriyama primero hacía los *nemus* (bocetos de la historia), y luego yo iba a su estudio para ayudarlo. Vivía en un apartamento cerca de su casa y me contactaba por teléfono cuando necesitaba asistencia.

Mis tareas incluían dibujar los marcos de las viñetas, algunos fondos, aplicar tinta negra en áreas oscuras, colocar tramas (*screentones*), hacer correcciones con *white-out*, borrar lápiz y entregar los originales por correo aéreo.



10. Su trabajo para *Dr. Slump* y *Dragon Ball* fueron de una gran importancia, desde los edificios y paisajes de Villa Pingüino, los paisajes de Namek y la Kame House

Como tenía que dibujar una gran cantidad de coches y todo era hecho a mano con técnicas tradicionales, tardé más de un año en terminarlo.

Actualmente, la serie *MOTOR PANIC* se realiza de forma digital con una tableta gráfica. Dado el nivel de detalle que requieren las ilustraciones, el sentimiento de logro tras completar una obra es enorme y muy gratificante.



Takashi Matsuyama junto al cartel de su exposición *Motor Panic* en Mega Web History Garage en 2021

16. *MOTOR PANIC* está lleno de información detallada que permite a los lectores descubrir nuevas sorpresas cada vez que lo observan. Desde referencias cinematográficas y una infinidad de modelos de automóviles hasta autorretratos y situaciones divertidas, hay muchos elementos escondidos en sus ilustraciones.

¿Cree que algunos de estos *gags* o detalles han pasado desapercibidos para la mayoría de los lectores?

Dentro de las ilustraciones hay muchos elementos ocultos, algunos de los cuales son difíciles de detectar sin una explicación. Cuando

y siempre entregar a tiempo su trabajo semanal aunque no durmiera lo suficiente. ¿En alguna ocasión llegó a pensar que no llegarían a tiempo en la entrega? Fraguaron una gran amistad, ¿notaba mucha diferencia entre el “Toriyama amigo” y el “Toriyama mangaka”?

Siempre trabajábamos al límite del plazo, pero de alguna manera lográbamos llegar a tiempo.

Nuestra relación era más parecida a la de amigos con aficiones en común, pero como él era mayor y lo respetaba mucho, siempre le hablaba con un tono formal.

14. *Dragon Ball* estaba próximo a finalizar su serialización, ¿en qué momento del manga dejó su participación y cuál fue el motivo de ello?

Quería independizarme como ilustrador, pero la serie parecía interminable, así que decidí retirarme poco antes del desenlace de la historia.

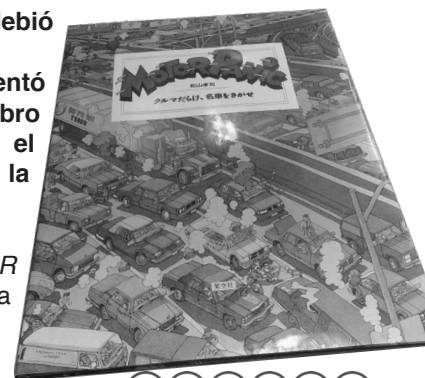
DESPUÉS DE DRAGON BALL: MOTOR PANIC Y OTROS PROYECTOS

15. A principios de los años 90, publicó su primer libro: *MOTOR PANIC*. En este trabajo, reflejó su amor por los automóviles con un estilo artístico muy elaborado, y parece que desafió a los lectores a descubrir los vehículos entre decenas de diseños.

Dibujar tantos automóviles debió haber sido un gran desafío.

¿Con qué dificultades se enfrentó durante la creación de este libro y cómo se sintió durante el proceso? ¿De dónde surgió la idea para publicarlo?

El primer libro ilustrado de *MOTOR PANIC* surgió por un encargo de la librería Village Vanguard.



hacerse una casa de madera al más puro estilo americano y qué dificultades tuvo al hacerla?

Desde los 20 años, me sentí atraído por la cultura estadounidense gracias a revistas y películas.

Siempre tuve un gran interés en la arquitectura, así que cuando llegó el momento de construir mi propia casa, decidí hacerla con un estilo americano y me sumergí completamente en el proceso de “self-build” (autoconstrucción). La terminé en un período relativamente corto de unos seis meses, pero como me lancé sin mucho miedo, enfrenté muchos problemas y tuve que aprender a resolverlos sobre la marcha.



Takashi Matsuyama construyendo su propia casa



Momento del rodaje de la película Ano Sora Wo Oboeteru en 2008



los comento, la gente suele reírse. Eso es algo que disfruto.

17. Como mencionó antes, en *MOTOR PANIC* los automóviles son los protagonistas principales. Sin duda, dibujar con ese nivel de detalle debe haber sido una tarea costosa en términos de tiempo y esfuerzo. ¿Alguna vez sintió que había llegado a un punto de estancamiento creativo?

¿Qué disfruta más: crear ilustraciones tan detalladas como las de *MOTOR PANIC* o dibujar vehículos y personajes en proyectos más simples, como camisetas o postales?

A veces, después de dibujar sin parar, llego a aburrirme un poco. Sin embargo, obras meticulosas como *MOTOR PANIC* son las que mejor reflejan mi estilo, por lo que disfruto más que con ilustraciones más sencillas.

18. Desde hace tiempo, en muchos de sus trabajos aparece una simpática rata que ha llamado *CHU KING*. ¿Tiene algún significado especial?

Cuando dibujé un libro ilustrado de *Tom y Jerry*, comencé a incluir ratones y queso en mis ilustraciones. Así nació CHU KING, aunque en realidad los ratones son los animales que menos me gustan. ¡Toriyama también les tenía miedo! (Risas).



19. A finales de los 90 vuelve a publicar un nuevo libro llamado “La casa americana que construí yo mismo”. Un libro basado en su experiencia al construir una vivienda donde actualmente reside y a la vez trabaja. Fue también un lugar usado como escenario para la grabación de la película “Ano Sora Wo Oboeteru” (Wenny Has Wings). ¿Podría decirnos de dónde viene esa afición por la cultura americana hasta el punto de

22. En 2009 volvió a colaborar con Toriyama Sensei en el proyecto *Think About 2030*, con *Oishii Shima no Ū-sama*.

¿Cómo surgió este proyecto?
¿Cómo fue volver a trabajar con Toriyama Sensei? ¿Qué parte hicieron cada uno?

Este proyecto fue un encargo de un antiguo colega de Toriyama Sensei. Como él estaba muy ocupado y no podía hacerlo todo, me pidió ayuda.

Toriyama Sensei se encargó de los personajes principales y los diseños mecánicos, mientras que yo me ocupé de los fondos y el coloreado.

Toda la producción se realizó de manera digital.

EXPOSICIONES Y TÉCNICAS DE TRABAJO

23. Ha participado en varias muestras exponiendo su obra artística, incluso ha llegado a usar materiales reciclados en alguna escultura. ¿Nos podría hablar de esta experiencia?

Formé parte de un equipo llamado *Kyōmei Logic* junto con *Masumi Takeyama* y *Junichi Katō*.

Creamos obras utilizando únicamente materiales reciclados. Uno de nuestros proyectos llamó la atención del Instituto Cervantes en Yotsuya, Tokio, y tuvimos la oportunidad de exponer nuestra obra junto a artistas españoles especializados en arte con materiales reutilizados.



T-Rex. Escultura creada con materiales reciclados

20. En 2006, creó una obra para George Tokoro, reflejando su pasión por los autos deportivos americanos.

Se sabe que Toriyama Sensei era fanático de Tokoro, ¿usted también lo era? En este tipo de ilustraciones, ¿tuvo libertad total para dibujar o debía seguir ciertas condiciones?

Yo también admiraba el estilo de vida de George Tokoro y su sentido del diseño, que me influyó mucho.

El encargo vino de la editorial Neko Publishing, donde tenía una serie de ilustraciones. No me impusieron condiciones, así que tuve total libertad para dibujar.

21. Al año siguiente, comenzó una serie de ilustraciones en la revista mensual *Daytona Cinema Plus*. Parecía una colaboración perfecta, ya que encajaba muy bien tanto con su perfil profesional como con sus intereses personales.

Una vez más, pudo plasmar su amor por el cine, los vehículos y la ilustración. ¿Cómo surgió esta oportunidad? ¿Podría contarnos más sobre el contenido de esta sección?

Me ofrecieron esta oportunidad a través de la editorial Neko Publishing, con la que ya había trabajado antes.

En esta sección, podía expresar libremente mi pasión por el cine, los automóviles y la ilustración, combinando estos tres elementos en cada entrega.

Me pidieron que dibujara automóviles que aparecían en películas desde mi propia perspectiva.

Fue una colaboración mensual que se extendió durante 17 años. Lo mejor fue que tenía total libertad para elegir las películas, lo que hizo que el trabajo fuera muy divertido.



Daytona Cinema Plus. Vol. 15.
Back to the Future / Citroen DS21 R

25. También hemos podido ver que ha realizado murales de gran tamaño en shows de *live painting*, entre otros en las conocidas conferencias TED. Cuando pinta en vivo frente a una gran audiencia, ¿siente presión o se sumerge en su mundo creativo, desconectándose del entorno?

En el evento TED, participé junto a los artistas Kaoru Sōda y YOICHIRO, siendo este último quien se encargó de la mayor parte de la obra.

También he realizado *live painting* en festivales de rock, y me motiva mucho pintar en público, ya que la interacción directa con la audiencia hace que la experiencia sea muy gratificante.



El artista Matsuyama pintando en directo en el evento METROCK

Takashi Matsuyama junto a dos obras pintadas en directo en el Hotel Imperial

24. A lo largo de su carrera, ha demostrado una gran habilidad utilizando diversas técnicas, tanto tradicionales (pinceles, plumas, marcadores, aerógrafo...) como digitales con el uso de tabletas gráficas. ¿Qué método le resulta más cómodo para trabajar?

¿Prefiere la rapidez del arte digital o disfruta más la sensación de ensuciarse las manos con pintura, explorando texturas y pinceladas?

Para las ilustraciones publicitarias, generalmente utilizo una tableta gráfica para finalizar rápido el trabajo. Sin embargo, para las exposiciones, también realizo obras pintadas con acrílicos. Disfruto tanto del arte digital como de la pintura tradicional, cada uno tiene su propio atractivo.



Live painting en Matsuzakaya



Paris!

26. Uno de estos shows de *live painting* fue en 2016 en Los Ángeles.

Conociendo la influencia que tiene en usted y en su obra la cultura de USA, ¿sintió una energía especial? ¿Notó mucha diferencia entre los asistentes al evento de L.A. y los asistentes a eventos celebrados en Japón?

El evento en Los Ángeles fue un encargo de la empresa de la cantante japonesa Ann Lewis, y la presentación se realizó en un evento de anime.

Había muchos fanáticos del anime entre el público, y sentí que sus reacciones eran mucho más expresivas en comparación con los eventos en Japón.

VIAJES COMO CENTRO DE INSPIRACIÓN

27. Muchas de sus ilustraciones están basadas en varios países como Inglaterra, Francia y principalmente EEUU. Si no conoce mucho España le invitamos a que lo visite, los fans lo estamos deseando. ¿Cree que podría publicarse un libro de un viaje que hiciera a España?

Mi obra más representativa, *MOTOR PANIC*, tiene como tema los automóviles que llenan las calles de distintas ciudades del mundo. Uno de mis sueños es exhibir mis trabajos en ciudades como Nueva York, Londres y París.

También tengo interés en España, es un país que me gustaría visitar y algún día me encantaría dibujarlo.



El artista junto a su obra en el festival SUMMERSONIC 2016

30. Cambiando de tema, actualmente estamos viendo una faceta suya desconocida: el “Matsuyama Influencer”. Hace pocas semanas abrió una cuenta de Tiktok y ha compartido videos mostrando algunas de sus maquetas premiadas, de cómo conoció al maestro Toriyama... Uno de estos vídeos se viralizó y llegó a más de 130 mil reproducciones. Qué nos mostrará en futuros videos: ¿cómo construyó su casa americana, cómo se grabó en ella una película, sus ilustraciones, proceso de trabajo...? ¡Estamos deseando ver nuevos vídeos!



Comencé en TikTok por recomendación de mi hijo. Aún tengo muchos temas por compartir, así que los iré subiendo poco a poco. ¡Espero que los disfruten! 🎵

31. Para cerrar la primera parte de la entrevista, recientemente abrió en la prefectura de Gifu la tienda de ropa de segunda mano y objetos vintage MATS. ¿Podría contarnos un poco sobre este proyecto?

En junio de 2024, limpié el almacén de la casa de mi familia y, junto con mi esposa, lo transformamos en una tienda con un diseño muy cuidado. Nos tomó cuatro meses terminarlo con trabajo de “DIY”. Ahora, pinto mientras atiendo la tienda.



Tienda de ropa de segunda mano y artículos vintage MATS

28. Conocemos su pasión por USA y no se frena al expresarla en su extenso trabajo. ¿Cuántas veces ha estado en EEUU y qué es lo que más le ha llamado la atención? ¿Ha podido hacer la famosa Ruta 66?

He visitado Estados Unidos continental unas seis veces y Hawái en nueve ocasiones. Aún no he recorrido la Ruta 66, pero me atrae enormemente la magnitud del país, su arquitectura y todo lo relacionado con el diseño estadounidense.

BODA Y FUTUROS PROYECTOS

29. Lo primero de todo felicitarle por haber contraído matrimonio hace poco más de un año con su actual pareja. Akira Toriyama fue invitado a este gran acontecimiento y además fue su *best man*. ¿Toriyama Sensei realizó algún discurso en la ceremonia? ¿Hizo un viaje de novios con su esposa?

Eso ocurrió en mi primera boda (1986), en la que no tuvimos luna de miel. En aquella boda, Toriyama Sensei dio un discurso... pero en lugar de algo sentimental, contó dos anécdotas de grandes errores que cometí en mis viajes. ¡Me dejó en evidencia! (Risas).



Fiesta de boda con Fandango

Hay muchas películas buenas en la actualidad, pero sigo teniendo una preferencia especial por el cine extranjero de los años 80.

TORIYAMA SENSEI Y DRAGON BALL



Junto a su obra MAKE LOVE NOT WAR

3. El famoso guionista Haruka Takachiko creó una asociación de moteros amateurs a mediados de los 80 llamada "Science Fiction Young Riders Club" que combinaba vehículos y cine, del cual Toriyama Sensei era uno de sus miembros. ¿Conocía de su existencia?

No estoy muy familiarizado con ese tema.

4. Akira Toriyama es conocido a nivel mundial por sus obras, pero los comienzos nunca son sencillos.

¿Puede hablarnos sobre sus inicios?

Toriyama Sensei era extremadamente competitivo, así que tengo entendido que siguió dibujando y presentando proyectos con determinación hasta que su trabajo fue aceptado.

5. A lo largo de los años 80 hasta mediados de los 90, Toriyama Sensei se dejaba ver con frecuencia en eventos donde había bastante público. Con el tiempo dejó de frecuentarlos, no quería llamar la atención ni tampoco que se publicaran fotos de él. ¿Considera que Toriyama Sensei era introvertido o fue una reacción ante el éxito de masas creado especialmente por *Dragon Ball*?

No le gustaban los lugares con mucha gente, como los eventos.



En la ET BMX, su bici favorita

Hasta aquí hemos realizado un largo recorrido sobre su vida personal, profesional y sus planes de futuro. Desde el equipo de Bird Land 2.0 queremos seguir ahondando un poco más y saber su opinión principalmente sobre algunos temas relacionados con *Dragon Ball* y otras franquicias de éxito y sobre Toriyama Sensei.

STAR WARS

1. Al igual que Toriyama Sensei, usted también es un gran fan de *Star Wars*. Se dice que llegó a ver la primera película en el cine unas 30 veces.

¿Fue con Toriyama Sensei al cine en alguna de esas ocasiones? Cuando hablaban de *Star Wars*, ¿coincidían en sus opiniones o tenían diferencias?

Vi el *Episodio IV* en el cine 29 veces. Desde entonces, *Star Wars* ha sido una parte fundamental de mi vida.

Creo que fui al cine con Toriyama Sensei en algunas ocasiones, pero él fue bastante crítico con las películas a partir del *Episodio I*.



Takashi Matsuyama, el Soldado Imperial

2. Es un gran fan de películas de aventuras y ciencia ficción como *Indiana Jones*, *Regreso al Futuro...* Todas son películas de los 80, ¿qué piensa sobre el cine actual? ¿Le gusta tanto como el de esa época?

visión original del autor, me cuestiono si sigue siendo lo mismo.

8. Ya ha pasado casi un año tras el fallecimiento de Toriyama Sensei. ¿Qué es lo que más echa de menos? ¿Qué es lo que más recuerda de él?

Toriyama Sensei estaba completamente dedicado a su trabajo, así que siempre pensé en sacarlo a divertirse en distintos lugares. Unos meses antes de su fallecimiento, le propuse llevarlo al mar de Setouchi, en el oeste de Japón, para que pudiera subirse a una canoa “outrigger” de un conocido mío.

Tuvimos esa conversación, pero tres meses después nos dejó.



Nachi Mikami, Chieko Takaoka, la primera mujer de Matsuyama, Takashi Matsuyama y Akira Toriyama recolectando matsutake cerca de la casa familiar de Matsuyama

9. Enlazando este tema, el alcalde de Kiyosu se mostró a favor de crear un Museo de Akira Toriyama en su ciudad. Sería algo que los fans disfrutarían enormemente. ¿Cree que se llegará a hacer al igual que a otros mangakas de renombre?

A medida que su popularidad creció, se mantuvo reservado y siempre se mostró modesto respecto a su éxito.

6. Siendo españoles, nos gustaría saber ¿qué opina y qué conoce de España? ¿Conoce a artistas españoles como Goya, Velázquez, Dalí o Picasso? ¿Alguna vez comentaron Toriyama y usted algo sobre nuestro país?

España tiene muchas construcciones famosas que me interesan bastante.

Tuve la oportunidad de interactuar con artistas españoles que trabajan con materiales reciclados en el Instituto Cervantes y me parecieron muy amigables.

Ni Toriyama Sensei ni yo mostramos mucho interés por los grandes artistas de la historia. Nunca llegamos a hablar sobre España.



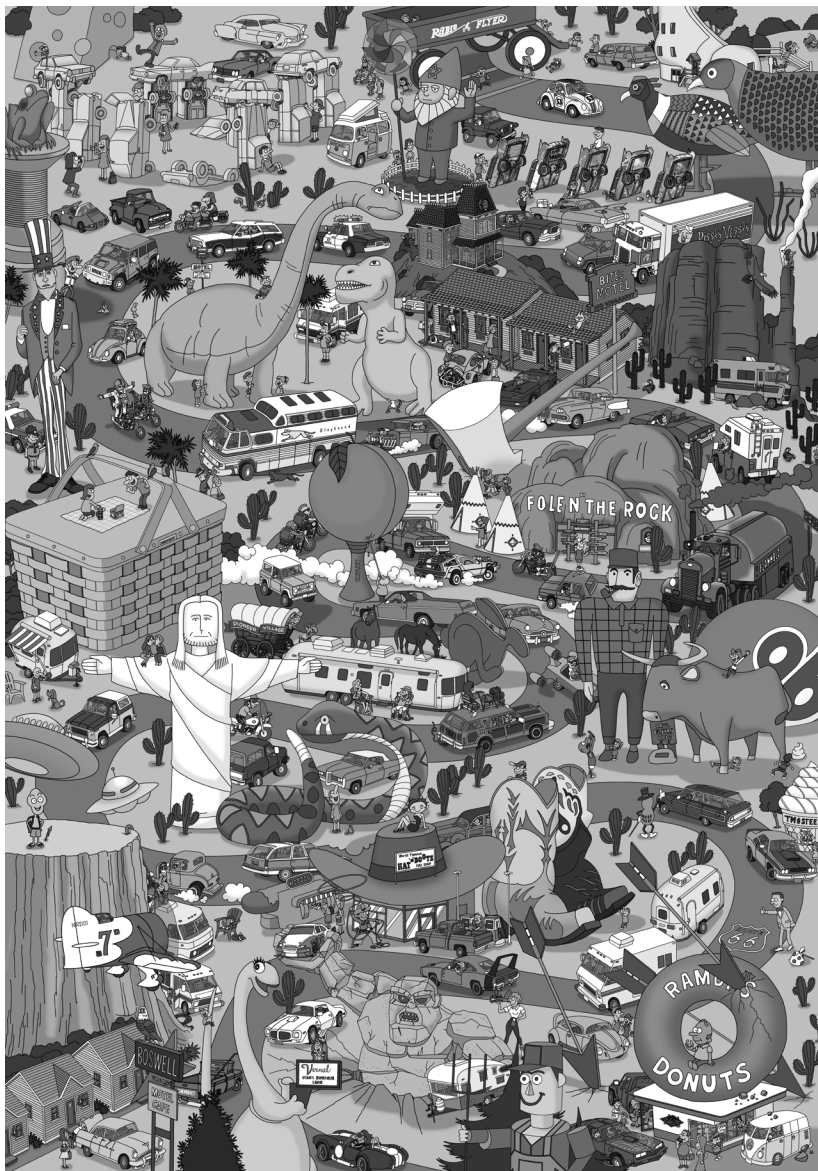
Takashi Matsuyama trabajando en su estudio

7. Sobre Dragon Ball ¿qué opina de las dos últimas entregas: Dragon Ball Super y Daima? ¿Ha podido ver el anime o leer el manga de Super? ¿Nota la influencia de Toriyama Sensei o lo siente como algo diferente? ¿Cuál cree que será el futuro de la franquicia?

Nunca vi *Dragon Ball Super*, pero Toriyama me dijo que *Daima* era un proyecto suyo y que sería divertido, así que lo estoy viendo y disfrutando en cada episodio.

No sé qué pasará con la franquicia en el futuro, pero seguramente seguirán produciendo más contenido con la participación de diferentes creadores.

Es como *Star Wars*: cuando la historia se aleja demasiado de la



Holiday Road

Si el *Museo Akira Toriyama* llega a construirse, seguro tendrá una gran acogida. Como fan, me encantaría poder contribuir de alguna manera en el proyecto.

10. Para finalizar la entrevista, nos gustaría saber qué opina sobre el trabajo que hacen los fans de todo el mundo realizando este tipo de proyectos como el de Bird Land Press 2.0 que trata de homenajear el legado de Toriyama y dar a conocer el trabajo de aquellos que lo hicieron posible. ¿Cómo ha sido la experiencia con nosotros?

Me pareció una gran iniciativa, por eso acepté participar en la entrevista. Si a través de esto los fans han podido conocer anécdotas que no sabían, me hace muy feliz.

¡Muchísimas gracias por concedernos esta extensa entrevista! Le deseamos un año 2025 lleno de proyectos y salud para usted y su familia. ¡Esperamos vernos pronto!

Enero de 2025



• **Bandas favoritas:**

- LOVE PSYCHEDELICO.
- THE BLUE HEARTS.

• **Dos mejores momentos**

profesionales:

1. Haber trabajado con Akira Toriyama, fue como “un sueño hecho realidad”.
2. Mi exposición individual en el Museo Toyota.



Live painting en el Museo Toyota.



Exposición en el Museo Toyota.

• **Dos mejores momentos personales:**

1. Mi casa fue usada como locación para la película “Ano Sora Wo Oboeteru” (Wenny Has Wings).
2. En mi segunda boda, hace un año y medio, nos hicimos una foto con una explosión de napalm de fondo. ¡Vaya anécdota para una boda!

• **Qué tres cosas te llevarías a una isla desierta:** pedernal, cuchillo y bote de goma.

• **¿Superman o Suppaman?:** Superman.



Boda con efectos especiales



PREGUNTAS RÁPIDAS

- **Nombre:** 松山孝司 (Matsuyama Takashi).
- **Fecha de nacimiento:** 17-11-1957.
- **Altura:** 177 cm.
- **Peso:** 76 kg.
- **Estado civil:** Casado.
- **Hijos:** me volví a casar y ahora tengo 4 hijos.
- **Nietos:** 3.
- **¿Cine o vehículos?** No puedo elegir, me gustan ambos.
- **Comida favorita:** Marisco y comida china.
- **Mascotas:** Gatos (tengo dos) y una cacatúa ninfra (*okameinko*).

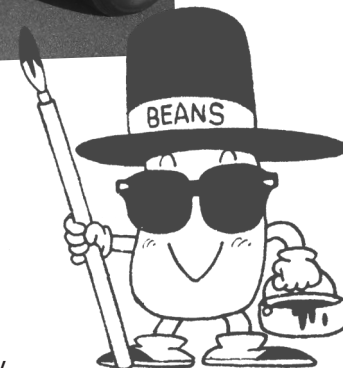


Exposición en Kanazawa



En su coche favorito: Duce Coupe

- **Colores favoritos:** Azul y amarillo.
- **Actor favorito:** Kōji Yakusho (役所広司)
- **Tres películas favoritas:**
 1. 2001: Odisea en el Espacio.
 2. Star Wars.
 3. Fandango.
- **Pasión o afición especial:** Diseño y construcción de tiendas DIY.
- **Géneros musicales favoritos:** Rock y música clásica.



Caricatura de Matsuyama, al que llamaban “BEANS”

Siguiendo con *Dr. Slump*, ¿recuerdas la pregunta 11 donde Matsuyama nos comentó que ilustró tres vehículos para algunos de los capítulos de Sembei Norimaki y compañía? ¿Te quedaste con las ganas de saber cuáles eran? Pues aquí tienes la respuesta: un furgón de policía, un taxi y una moto para los capítulos 198, 199 y 227.



MOTORPANIC en España

En 1996 de la mano de Ediciones B llegó a nuestro país el primer libro de Matsuyama: *MOTORPANIC*. Pero bajo el nombre de *MOTORMANÍA*. Todos sabemos el gusto de los españoles por cambiar los títulos originales...



Regalo de Toriyama Sensei

Akira Toriyama regaló a su amigo Matsuyama este dibujo dedicado y firmado del "gran superhéroe" Suppaman.

El final de Dragon Ball Daima

Como ya mencionó en la pregunta 7 de la segunda parte de la entrevista, Toriyama Sensei comentó a Matsuyama su implicación en el proyecto.

Por lo que éste seguía el anime semanalmente. Hace pocos días se emitió el episodio final y compartió con nosotros sus apreciaciones. Destacando en primer lugar que lo disfrutó mucho, especialmente las imágenes de después de los créditos y el giro de los acontecimientos que tuvo de protagonista a Majin Kuu.

1986年についに金メダル

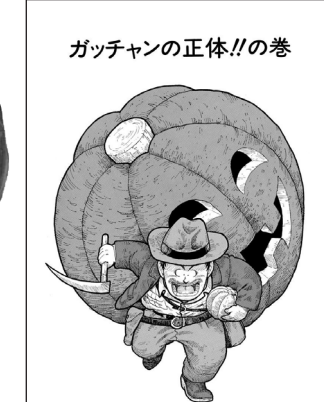
おめでとうございます!

CONTENIDO EXTRA

Takashi Matsuyama es una caja de sorpresas y tras la entrevista quiso seguir compartiendo algunas curiosidades.

Se sabe que cientos de ilustraciones de Akira Toriyama hacían referencia a películas, actores, cantantes... Muchos de estos guiños eran obvios, pero ¿y su significado?

Como ya se comentó en la entrevista, Takashi Matsuyama ganó varios premios en el *Concurso de modificación de figuras* de Tamiya, consiguiendo por ejemplo la plata con una figura del famoso cuento *Pinocchio* en 1979 y el oro con *Indiana Jones* en 1982 con *RAIDERS 1936 PERU*. Lo más interesante es que el propio Toriyama quiso dedicarle por sus logros las portadillas de los capítulos 182 y 206 de *Dr. Slump*, ¡algo que desconocíamos hasta el momento!



A pesar de su esfuerzo, no consiguió ganar, cosa que mosqueó bastante al joven autor, pero ello no hizo que desistiera, todo lo contrario, se animó a intentarlo de nuevo.

Sin embargo, a pesar de no ganar, sí que hicieron una pequeña mención al manga, y es que en la Weekly Shonen Jump 21 de 1978 destacaron su historia incluyendo la portada de la misma reproducida a tamaño reducido, siendo la primera vez que se tiene constancia de un dibujo de Toriyama en una revista de manga.

Y ahora, sin ir más lejos ¿de qué trataba esta *Awawa World*?



La historia tiene lugar en un Japón feudal algo absurdo, marca de la casa del autor, y es que nada más comenzar la historia vemos a un agente de policía multando a un campesino por tener "aparcado" a su burro en un lugar prohibido. A partir de ahí conocemos a los protagonistas de la historia: Sato, un samurái ciego que dice ser un experto espadachín a pesar de su hándicap y un par de extraterrestres con aspecto

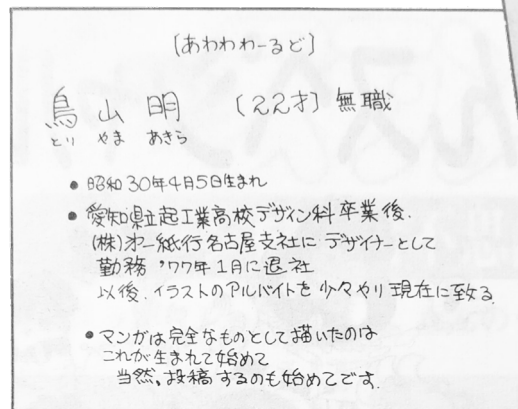
variopinto (uno con pinta de Superman y su hija que viste como una conejita Playboy). Estos últimos, al ver las dotes del samurái (que con un poco de suerte consigue dar su merecido al policía abusón) le piden que les ayude con un problema que tienen en su planeta natal, y es que un monstruo está asolando el planeta y nadie puede detenerlo. Si les ayuda, estos le prometen restaurar la visión del ciego y Sato acepta sin dudar.



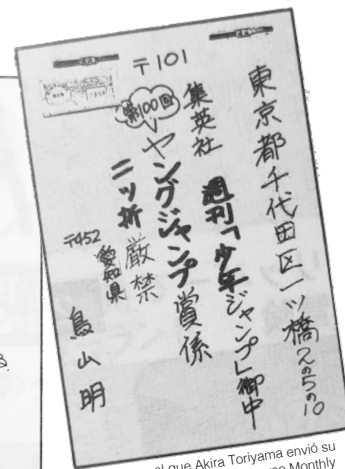
UNA MIRADA CRONOLÓGICA AL MANGA DE TORIYAMA

by @obocarale

Toda leyenda tiene un principio, y ese principio nos lleva a finales de los 70 donde un joven Akira Toriyama con 22 años, ya estaba un poco cansado de la vida que le esperaba como *salaryman*. Así que, ni corto ni perezoso, decidió apostar por el manga y su intención era presentar su historia en el concurso de la Shukan Shonen Magazine de Kodansha (hogar de *Devilman*, *GeGeGe no Kitaro* o *Hajime no Ippo* entre otros). Para ello, creó la historia *Awawa World*. Sin embargo, no llegó a tiempo y se le pasó el plazo de inscripción, así que probó suerte en el Monthly Young Jump Award, un concurso para jóvenes talentos incluido en la Weekly Shonen Jump de la editorial Shueisha.



Carta manuscrita de presentación de Akira Toriyama al concurso Monthly Young Jump Award de la Weekly Shonen Jump



Sobre en el que Akira Toriyama envió su obra *Awawa World* al concurso Monthly Young Jump Award



LA SERIE QUE NOS HIZO:

DRAGON BALL

ドラゴンボール

by @misiontokyo

EL MANGA QUE PATEÓ TRASEROS Y CONQUISTÓ EL MUNDO

Dragon Ball. El nombre que cambió el manga para siempre. El fenómeno que llevó a Akira Toriyama de ser un diseñador frustrado a una superestrella del cómic japonés. Pero, ¿cómo surgió esta obra maestra de las artes marciales y los peinados imposibles? Bueno, como todo en la vida... comenzó con un editor con un carácter "muy" fuerte y un autor con una afición inusual por las películas de Jackie Chan.

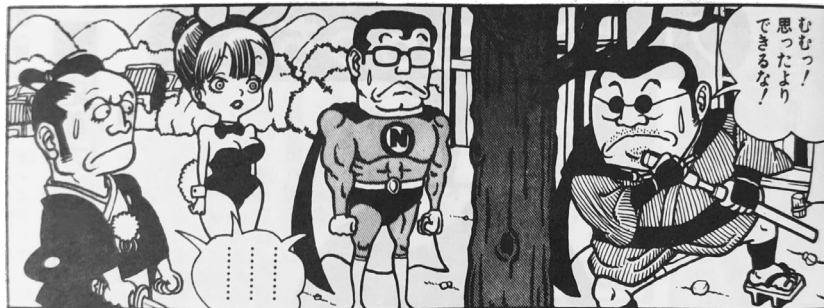
Los '70: Una época de mangas *meh* y cambios radicales

A finales de los años 70, el joven Toriyama aún no tenía una serie de gran éxito en su haber. Su editor, Kazuhiko Torishima, era un tipo con una visión clara: los mangas de la época no le convencían. ¿Su diagnóstico? Faltaban historias originales, personajes carismáticos y... chicas que se parecieran a las actrices de moda. ¿Su solución? Meter mano en cada serie que supervisaba hasta hacerlas más atractivas para el público.

Cuando Toriyama propuso *Dr. Slump*, su idea original tenía como protagonista a Senbei Norimaki, un científico un poco chiflado. Pero Torishima vio el potencial en Arale, la pequeña androide con una fuerza sobrehumana y un sentido del humor absurdo. Así que hizo una apuesta con Toriyama: si el público respondía bien a Arale, ella debía ser la protagonista. Spoiler: Torishima ganó. "Dr. Slump" explotó en popularidad, pero Toriyama se aferró al título original. Porque, bueno, la terquedad es un rasgo de genio.

Ya en el planeta, nuestro samurái se enfrenta al monstruo, y con un poco de fortuna termina cortando el planeta por la mitad y el monstruo termina cayendo al espacio... Finalmente, terminan restaurando la visión de Sato y le envían de vuelta a la Tierra... solo que han cometido un error y no le envían allí, sino a un planeta habitado por monstruos, lo cual sorprende a Sato que se pregunta "¿así son los humanos?"

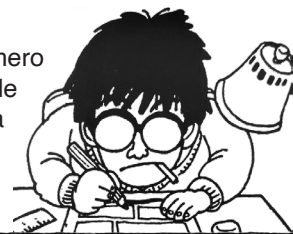
Como podéis ver, el humor absurdo y las situaciones locas aparecen bien reflejadas desde un inicio en la obra del sensei. Tiene hasta momentos picantones que son un poquito marca de la casa. Si bien el dibujo no es nada del otro mundo, ya se pueden ver pequeñas facciones de lo que va a ser su dibujo más característico, sobre todo en el tema de los monstruos.



Esta obra, como he comentado al principio, nunca vio la luz en la Shonen Jump, sin embargo posteriormente fue publicada íntegramente en las Bird Land Press 5 y 6 del año 1983, siendo la única publicación en papel hasta la fecha.

Como último apunte, decir que algunas de las páginas tanto de ésta como de su posterior obra *Mysterious Rain Jack* fueron expuestas en la *Akira Toriyama Exhibition*.

Y ya que lo mencionamos, en el siguiente número nos adentraremos en esta curiosa parodia de *Star Wars*, que supuso el pistoletazo de salida a una carrera legendaria.



El síndrome del éxito y la fatiga del humor

Con *Dr. Slump* en el segundo puesto de popularidad de la Jump y una serie de anime en marcha, todo era felicidad y arcoíris... salvo por un detalle: Toriyama estaba "harto". Dibujar historias autoconclusivas semana tras semana agotaba su creatividad y el mangaka quería tirar la toalla. Pero, claro, en Shueisha no querían perder su mina de oro. Así que Torishima negoció un trato con el editor jefe: Toriyama podía cerrar *Dr. Slump*, "siempre y cuando" su próxima serie fuera aún más exitosa. Sin presión, ¿eh?

Jackie Chan, un salón lleno de bocetos y la chispa de *Dragon Ball*

Aquí es donde la historia da un giro inesperado. Durante una visita a la casa de Toriyama, Torishima tuvo una revelación: el mangaka trabajaba viendo películas. No escuchando música, no con la radio de fondo. No. Películas. Y no cualquier película: "Jackie Chan en bucle". ¡Bingo! Ahí estaba la clave. Si Toriyama amaba las películas de artes marciales, ¿por qué no hacer un manga sobre eso?

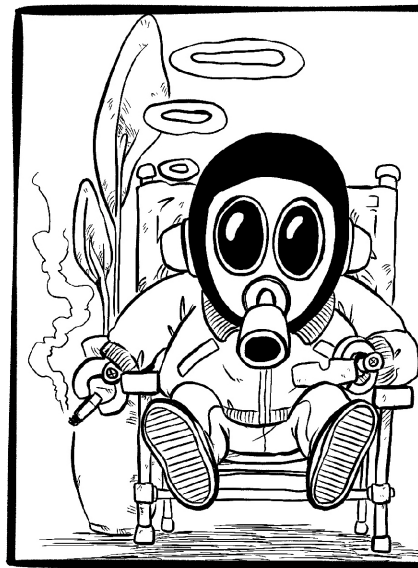
Kazuhiko Torishima: *"Su esposa me dijo que siempre veía películas mientras dibujaba. Lo normal es escuchar música o la radio. Pero cuando me dijo que solo veía películas de Jackie Chan... bueno, fue como si se encendiera un letrero de neón frente a mis ojos."*

El primer experimento fue *Dragon Boy*, un one-shot que fue bien recibido por los lectores. Pero para que la siguiente serie fuera realmente "la bomba", necesitaba alejarse lo máximo posible de *Dr. Slump*. ¿La solución? Un protagonista masculino, una ambientación inspirada en China (porque no estaba de moda y así destacaría) y un enfoque en la acción y la aventura.

Akira Toriyama: *"Mi esposa me influyó mucho. Ella ama a China y conoce bien el país. Me contó muchas cosas y me recomendó que investigara, así que vi algunas películas de Jackie Chan. Me impresionó mucho y al final me encantó."*

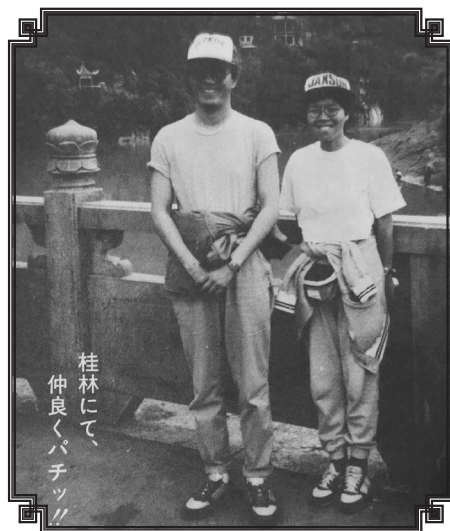
Kazuhiko Torishima
(Editor de Toriyama):

"Arale tenía algo especial. Era inocente, era fuerte y, lo más importante, ¡era muy carismática! No podía creer que Toriyama quisiera centrar la historia en ese científico raro."



Akira Toriyama
(Creador de *Dragon Ball*):

*"Hasta entonces, sólo había dibujado manga con protagonistas masculinos. Cuando dibujé *Dr. Slump* ni se me pasó por la cabeza hacer que una niña fuese la protagonista. Además, no se me da bien dibujar chicas, me da vergüenza."*



Akira Toriyama y Nachi Mikami en China

completamente en Goku y su entrenamiento con el maestro Roshi. Para darle más dinamismo, se introdujo un nuevo compañero: Krilin, el pequeño monje calvo con mucho ego y pocas posibilidades de ganarle a Goku.

El gran clímax de esta nueva etapa llegó con el Torneo de Artes Marciales. Fue el momento en que *Dragon Ball* dejó de ser solo otro manga de aventuras y se convirtió en un fenómeno

imparable. Con combates épicos, entrenamiento intenso y personajes carismáticos, el manga subió, por fin, a lo más alto de las encuestas de popularidad.

Akira Toriyama: “Me gustan los torneos, son fáciles de hacer. En *Dr.Slump* funcionó muy bien así que pensé... ¡hagamos eso! Fue la mejor decisión que tomé.”

Kazuhiko Torishima: “Cuando vi que el Torneo de Artes Marciales llevó *Dragon Ball* a lo más alto de las encuestas... bueno, supe que habíamos creado algo legendario.”

Y así, con una combinación de inspiración china, apuestas editoriales y una obsesión por Jackie Chan, nació uno de los mangas más influyentes de todos los tiempos.

Porque cuando mezclas un Rey Mono, un niño con cola, un editor con demasiadas opiniones y un autor que solo quiere dibujar en paz... bueno, solo puede salir *Dragon Ball*.



Y entonces... entró en juego el Rey Mono

Aquí es donde la historia da un último giro inesperado. Toriyama necesitaba algo más para darle “sustancia” a su nueva serie. Y ahí es cuando apareció el clásico *Viaje al Oeste*, la leyenda china sobre el Rey Mono, que, por cierto, tenía magia, combates y un sinfín de aventuras. ¡Perfecto!

Al principio, Toriyama pensó que su protagonista podía ser un mono real, como en la historia original, pero rápidamente se dio cuenta de que un humano con características de mono funcionaría mejor. Así nació Goku, un niño con cola, una nube mágica y un bastón extensible. Y aunque la serie empezó bien, Torishima detectó un problema: episodio tras episodio, Goku no parecía “lo suficientemente atractivo”.

Kazuhiko Torishima: “Goku era genial, pero... no terminaba de enganchar. Así que decidí que la única forma de arreglarlo era darle el propósito de querer ser más fuerte. Mucho más fuerte.”

Así que, una vez cerrado el primer arco, se tomaron decisiones drásticas. Se eliminaron casi todos los personajes secundarios y la historia se centró



Ilustración de Nachi Mikami de su viaje con Akira Toriyama a China

★ CRONOLOGÍA DE DRAGON BALL ★



- 1976 · Torishima entra en Shueisha.
- 1978 · Toriyama manda su primer manga (*Awawa World*), para el Premio Mensual Young Jump de marzo. El resultado se publicó en Shonen Jump #21 del 22/5/78. Aunque no ganó publicaron una imagen de su obra. Es la primera aparición de Toriyama en una revista de manga.
· En el numero 52 de la Shonen Jump hace su debut profesional con el One Shot *Wonder Island*.
- 1980 · Tras varios One Shots, consigue estrenar *Dr.Slump* en la Shonen Jump, su primera serie regular.
- 1981 · Octubre. Nachi Mikami y Toriyama comenzaron a interesarse por China y su cultura.
- 1982 · Abril. Toriyama crea a la familia “Baa”, inspirada en un personaje chino, para *Dr. Slump*.
· Julio. Nishimura lanzó “Fresh Jump” con el propósito de formar nuevos talentos.
· Diciembre. Alrededor del capítulo 150 de *Dr. Slump*, Toriyama empieza a sentir el deseo de dibujar otro manga, especialmente uno centrado en “Kung-Fu”.
- 1983 · Toriyama conoce a Katsura gracias a Torishima.
· Marzo. Comienza a idear la historia de *Dragon Boy*, inspirada en temáticas chinas y considerada un prototipo de *Dragon Ball*.
· Julio. Se publica *Dragon Boy*.
· Noviembre. Se publica la secuela *Tonpuu Dai Bōken (La Gran Aventura de Tonpu)*.
- 1984 · Enero. Toriyama comienza a pensar en un concepto para un nuevo manga. En esta etapa, consideraba basarlo en *Viaje al Oeste*. Alrededor de este tiempo, expresa su deseo de finalizar la serialización de *Dr. Slump*.
· Abril. Decide que su próxima obra será de temática kung-fu y planea un viaje a China para realizar una investigación de campo.
· Mayo. Toriyama viaja a China 10 días para documentarse. Se completó la idea central para una nueva obra y se presentó a Torishima.
· Junio. Se toma la decisión de terminar *Dr. Slump* en agosto.
· Agosto. Se presentó un boceto preliminar con un ejemplo de diseño basado en *Viaje al Oeste*.
· Agosto. *Dr.Slump* llega a su fin.
· Octubre. Se completó el segundo borrador donde los personajes empiezan a definirse, y se dio inicio oficialmente al proyecto.
En esta etapa la trama incorpora elementos de *Viaje al Oeste* y la idea de recolectar bolas es tomada de *Nansō Satomi Hakkenden* pero ahí son ocho bolas. Sería frustrante si fuese lo mismo... El título fue tomado de la película *Enter the Dragon* de Bruce Lee. Así surgió la idea inicial de *Dragon Ball*.
· 20 noviembre. Comienza la publicación del manga *Dragon Ball*. Justo 3 meses después del final de *Dr.Slump*, tal como le había prometido a su editor.
- 1985 · Junio. Toriyama viaja a Bali.

AKIRA TORIYAMA & FRIENDS KATSURA-AKIRA

by KuriErManga @kuririnneverdies1984 y @VivaErManga



humilde y un tanto introvertida, que no tenía miedo a socializar con nadie, lo único que buscaba era una vida tranquila fuera de los focos y la fama excesiva.

De entre todas estas personas con las que solía tener contacto Toriyama, hubo un mangaka con el que estableció una relación más cercana y especial, fraguando una estrecha amistad que duraría muchos años. Por supuesto, hablamos de Masakazu Katsura, otro **grande** del mundo del manga y reconocido autor por títulos como *Wingman*, *Video Girl Ai*, *Shadow Lady*, *Zetman*... Éste nunca tuvo reparo en hablar abiertamente de su amigo, de cómo se conocieron, las horas que pasaron hablando al teléfono y la multitud de conversaciones sin sentido que entablaron entre ellos.



Fruto de esa relación de amistad surgieron momentos muy divertidos entre ambos, que por suerte para los fans fueron compartidos dentro de sus propias obras. Por un lado, Toriyama le dedicó a Katsura el personaje de un pueblerino en su obra *Dr. Slump*, del cual se reía abiertamente, mientras que Katsura, para “vengarse”, le devolvía el guiño a través de Mr. Mayarito, personaje creado para su célebre manga *Wingman* que ejercía de comentarista en una pelea de dicha obra.



Lo que en principio era un simple juego o una broma privada entre ambos, pronto evolucionó en algo más grande e importante comenzando con los primeros homenajes entre ellos, dedicándose

Si hablamos de la personalidad del maestro Toriyama, sin duda, la gran mayoría de los fans resaltarían su carácter introvertido que tanto se ha destacado y que siempre se ha hecho mención durante todos estos años atrás. Confirmado por el propio Sensei, su interés en asistir a lugares abarrotados de gente y ser el centro de atención era nulo, pero aun así Toriyama se relacionó con muchas personas... ¡muchísimas! Queremos hacer hincapié en esto, ya que personalidades del mundo del manga, animadores, cantantes, humoristas... compartieron horas y horas con el maestro, ya no solo en lo profesional sino también en lo personal.

A simple vista puede parecer que sólo se codeaba con gente popular e importante, pero nada más lejos de la realidad, ya que el Sensei era una persona cercana con cualquiera que tuviera

la suerte de compartir un solo minuto de su vida con él: pudiendo ser el dueño de una cafetería que frecuentaba habitualmente, el dependiente de una tienda al que compraba material de dibujo o el trabajador de la biblioteca cercana a su casa. Todos fueron afortunados de conocer a una persona

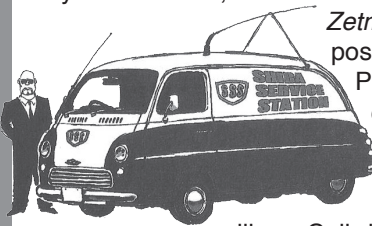




finalizar la serialización de esta obra maestra, pero además de eso, también participó en un momento tan importante para los fans como fue el 30 aniversario de Goku y sus amigos.

Además, a lo largo de los años, estos dos grandes amigos se fueron ayudando en la propia serialización de sus mangas aportando nuevas ideas, soluciones ante la posible falta de lucidez o incluso contribuyendo directamente en alguna de sus obras. De esta forma, tenemos

a Akira Toriyama como “culpable” de la transformación en Mega Playboy de Junta Momonari, el protagonista de *DNA2*. Idea que fue criticada por los fans por su enorme parecido a un Super Saiyan... Además, creó el diseño de la furgoneta *Amagi Electro* de *Zetman* e hizo varios comentarios positivos para promover su trabajo.



Por su parte, Masakazu Katsura como buen amigo del maestro y gracias a su talento innato para el diseño, hizo lo propio con el aspecto de Trunks del futuro y del

villano Cell, le ayudó con la vestimenta de los hermanos A17 y A18, y siempre que era posible elogiaba al Sensei Toriyama.

Todas estas colaboraciones, guiños y cruce de halagos, nos acabaron llevando a lo que todos esperábamos y que sabíamos que debía llegar tarde o temprano: un manga firmado por ambos autores. Aunque personalmente pensamos que llegó más tarde de lo deseado, cierto es que a pesar de la química que había entre



ilustraciones basadas en sus obras cúlmenes. Así por ejemplo, hemos podido disfrutar de varias ilustraciones de Akira Toriyama donde dibujó al propio Katsura con la vestimenta habitual del protagonista de su obra *Wingman*, a *Shadow Lady* en una preciosa versión para su primer artbook recopilatorio *4C Katsura Masakazu Illustrations* o incluso a *Zetman* para el 30 aniversario de Masakazu Katsura como mangaka profesional.

Por el otro lado, Katsura creó versiones de personajes de *Dragon Ball*; Son Goku adulto o la androide A18 fueron dibujadas tras

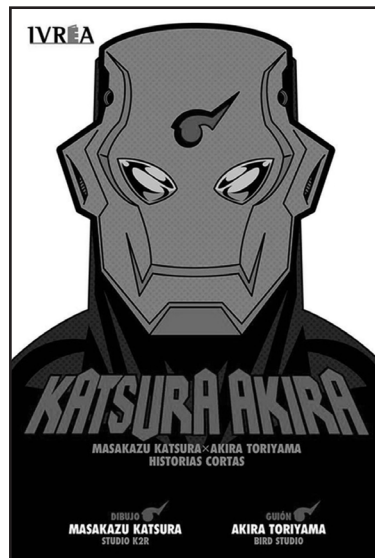
han mostrado Goku y Krilin, ya que aunque Toriyama y Katsura han llevado vidas paralelas, de alguna u otra forma siempre han permanecido unidos, no han dejado de preocuparse el uno por el otro, de reírse juntos, de compartir comentarios e ideas locas y absurdas e interminables conversaciones telefónicas... llegando a llorar por la enorme tristeza de saber que no se volverán a ver y que no podrán retomar esa charla que tenían pendiente.

Por todo esto y mucho más, Katsura volvió a participar en lo que sería su último dibujo dedicado a su gran amigo, redibujando la famosa portada



del primer volumen del manga tankoubon por motivo del 40 aniversario de *Dragon*

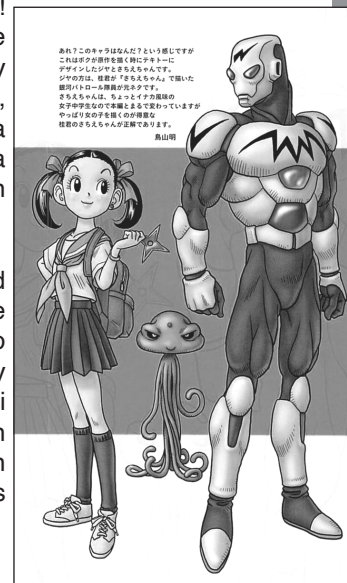
Ball, donde Goku subido a lomos de Shenron vuela por el cielo como si quisiese mandarle su último mensaje: el maestro Toriyama siempre será "una persona interesante, lascivo, lindo, venenoso y humilde".



ambos esto podría suponer un gran reto para los dos autores ya que profesionalmente tenían estilos muy diferentes.

Pero por fortuna para sus fans, encontraron ese equilibrio necesario y fue entonces cuando surgieron las historias de *Sanchie-Chan Goo!!* y *Jiya*, recopiladas en el maravilloso tomo *Katsura Akira* donde Katsura se encargaba del dibujo, corriendo el guión a cargo de los dos mangakas. A pesar de su innegable confianza y amistad, en el transcurso de la creación de estas historias surgieron varias discrepancias artísticas

entre los dos genios ya que Katsura quería implantar un mayor dramatismo y emotividad mientras que Toriyama apostaría por diluirlo intentando darle un toque más simpático y ligero. A pesar de ello, ¡el resultado final fue increíble! Dándonos un tomo tremendamente disfrutable y, por supuesto, muy recomendable. Como curiosidad, decir que este título es el único manga en el que trabajó el maestro Akira Toriyama que no ha sido editado en nuestro país por la Editorial Planeta.



A lo largo de los años esta gran amistad de la que hemos estado hablando se mantuvo, de hecho se fue haciendo más grande y fuerte, creando y protagonizando su propia historia casi sin darse cuenta. Haciendo un símil con *Dragon Ball*, nos recuerda a esa relación de respeto y amistad que siempre nos



Colección personal de Pedro Flores

menor tamaño, todavía económicas y con clara predisposición a ser coleccionadas. A cada edición se mejoraba la anterior o se aportaba nuevo material, hasta llegar un punto en el que claramente el único objetivo actual por parte de las editoriales son los coleccionistas; seres insaciables que se lanzan cual zombis ante cualquier pequeña variación de un mismo producto (conste que me incluyo). Y aquí viene mi problema con ello.

Como siempre digo, soy lector antes que coleccionista y me duele ver como el mercado ha enfocado su punto de mira en el sector coleccionista, por otra parte obvio al ser gente con poder adquisitivo (supuestamente). Toda obra maestra debe estar siempre disponible en el mercado para que nuevas generaciones puedan acercarse a ella. Y por ello es necesario que existan constantemente nuevas ediciones y reediciones económicas que hagan posible la creación



¿CUÁNTAS EDICIONES DE DRAGON BALL SON NECESARIAS?

by @percidoenmadripur

En este primer número me parece adecuado hablar de un tema del que creo ya da pistas el propio título y del que con el lanzamiento de la edición *Legend*, me he vuelto a encontrar con una locura grupal y descontrolada. Huelga decir que no es un ataque a los fans o a *Dragon Ball*, soy el primero al que este manganime le ha hecho ser quien es hoy día y poder tener las amistades que tiene; pero sí pretendo intentar hacer un ejercicio de reflexión en estos tiempos de posturo social y compras compulsivas (aunque sobre esto podría extenderme por miles de páginas).

Desde que en 1992 se publicó el primer número de la Serie Blanca en nuestro país (en catalán y castellano), Planeta DeAgostini ha editado la obra 8 veces. En grapa y rústica de todos los colores (casi imitando las transformaciones de Goku), en tomo, en kanzenban, en orden de lectura occidental y oriental, en color, en animecómic, tamaño Shonen Jump... y probablemente vendrán más. Pero no es algo del que esté exento el mercado japonés, puesto que allí llevan 6 ediciones y se ha anunciado una nueva para celebrar el 40 aniversario del manga: 42 tankobon con sobrecubiertas que llevan las ilustraciones realizadas por 42 mangakas en la Saikyo Jump en homenaje a las portadas realizadas por el Sensei en los tankobon originales, todo ello metido en un cofre coleccionista (¿no será que nos han copiado la idea del cofre?).

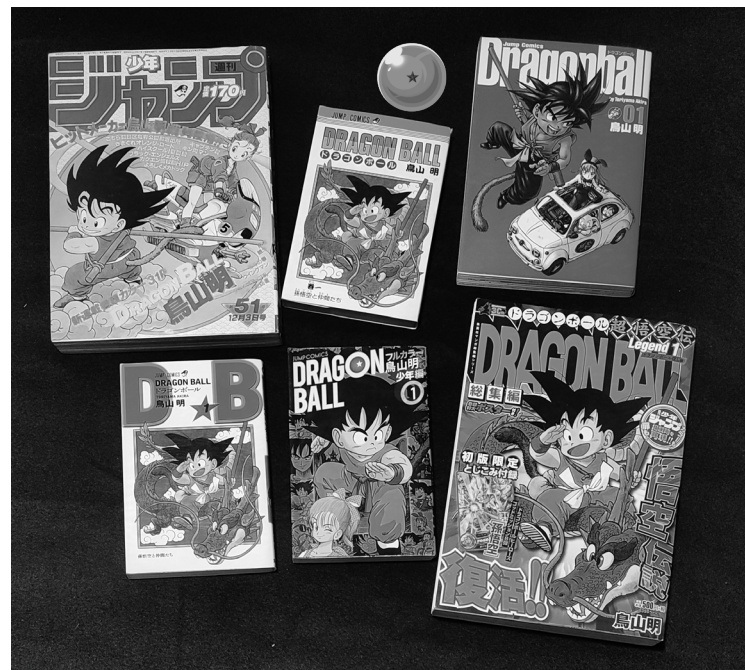
Voy a responder a la pregunta del título ¿cuántas ediciones de Dragon Ball son necesarias? Todas ellas y todas las que puedan venir, pero con matices. Desarrollo más y aquí hago paralelismos con ambos mercados (japonés y español). Las primeras ediciones que se publicaron eran de uso primordialmente lector; ediciones de fácil acceso y económicas para releer, prestar o incluso colorear. Tras ello llegaron recopilaciones en tomo, con mejor papel, a

Aquí seguramente vendrán los que se creen con el derecho a decirte si eres un fan como debe ser y que si no la has comprado no quieres *Dragon Ball* o zarandajas por el estilo. Cada uno debería hacer con su dinero lo que dicte su propio criterio y no lo que el “influencer” del momento le diga o lo que el ansia de postureo en redes. ¿Cuáles son los motivos por los que no la has adquirido? Pues muy sencillo: que con ese dinero puedo adquirir un montón de mangas que no he leído o tengo, como por ejemplo *Dan Da Dan* o *Ranma 1/2* (no, todavía no tenía *Ranma* y me jode que Planeta no ponga las páginas a color en las obras de Rumiko Takahashi).

Esto me lleva al cierre de este artículo de opinión haciendo una reivindicación, destacando un problema y declarando el porqué de esta Bird Land Press 2.0, todo va unido. El problema de que *Dragon Ball* sea tan famosa es que se ha convertido en un enorme agujero negro que fagocita a todo lo demás y que hace que los demás trabajos de Akira Toriyama pasen, ya no a un segundo plano, sino a un tercero o directamente sean totalmente desconocidos e inéditos en nuestro país (algo así le pasa a Katsuhiro Otomo con *Akira*, parece que no exista nada más). Me atrevería a decir que incluso en Japón, puesto que hay un montón de obras cortas que no se han recopilado nunca y solo existen en esos bonitos “listines telefónicos” de papel reciclado. Ya es hora de empezar a publicar toda esa obra desperdigada e inédita y de poner en valor su trabajo más allá de *Dragon Ball* (fijaros que ni *Dr. Slump* tiene un artbook propio, algo descabellado), inundemos a las editoriales de peticiones, alcemos la voz en redes.

Por nuestra parte, aquí estaremos nosotros para intentar acercaros un poco de ese Toriyama inédito (y también mucho *Dragon Ball*), esperamos que os guste y sepáis disculpar los posibles errores, lo hacemos de corazón.

¡Toriyama eterno!



Colección personal de Pedro Flores

de nuevos lectores y ¿por qué no? futuros coleccionistas. ¿Creéis que los chavales de hoy día pueden ir a un kiosco, papelería o librería y comprarse la *Legend* con su paga? (aquí aprovecho para recordar la existencia de las bibliotecas, las grandes olvidadas).

De hecho, yo he decidido no comprar esta última edición (y probablemente ninguna más) por el hecho de que ya tengo otras anteriores y el único aliciente para mi, que serían los extras y no la historia en sí, no son suficiente motivo para desembolsar los 450€ que va a suponer tenerla completa. Es más, ese *FOMO* (del inglés: miedo a quedarse atrás) desmesurado e irracional hizo que muchos la compraran sin pensar. Y todos os habréis percatado que se puede encontrar a patadas por todos lados, incluso hay gente vendiéndola por debajo del precio de salida.



LOBOART

Co-autor e ilustrador de *TheKameTeam*, obra dedicada a todos los seguidores de Akira Toriyama y su obra magna *Dragon Ball*. Paralelamente ilustrador del manga *Hikari* y creador de contenido animado, como por ejemplo el videoclip oficial del tema "*Yo no estoy loco*" para el grupo musical Estopa. Cientos de ilustraciones avalan el trabajo del mangaka en sus RRSS.

EL RINCÓN DE "TORIYAMA ROBO"

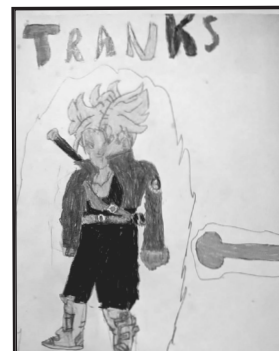


SOLO
CARTAS
DE AMOR

Sugerencias, comentarios, dibujos, llores, puntualizaciones, lamentos, amenazas.... ¡¡Esta es vuestra sección queridos lectores!! No lo dudéis y escribidnos por mail (birdlandpress2.0@gmail.com), Instagram o X (@birdlandpress2)



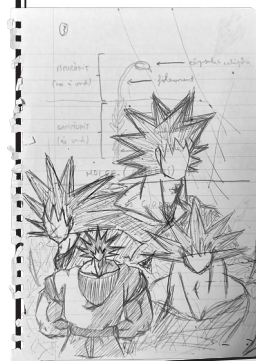
Pichichi en el mundial del 94: Edu



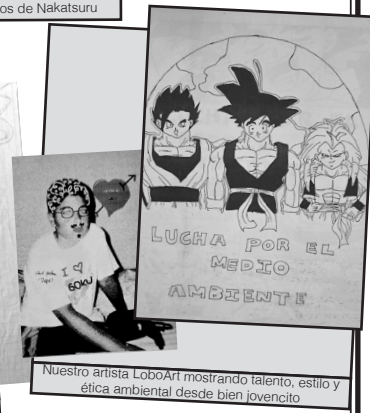
Los dibujos de Adree con 10 años poco tenían que envidiar a los de Nakatsuru



Adree desbordando flow en 1999



Los apuntes de Jordi (Madripur) en 1993 tenían sangre Saiyan



Nuestro artista LoboArt mostrando talento, estilo y ética ambiental desde bien jovencito

まつやまたかし MATS

