

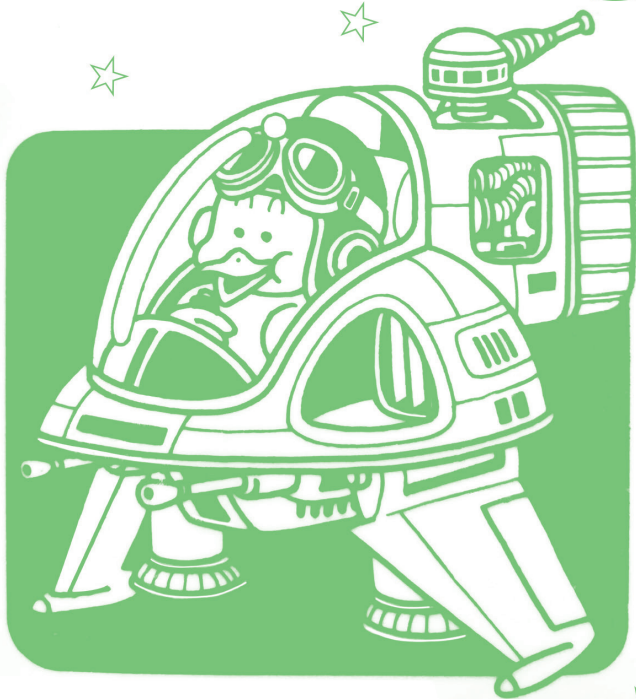
BIRD LAND PRESS

鳥山明へのトリビュート

2.0

2025

2



♡ファンからファンへ



編集後記

by @percidoenmadripur

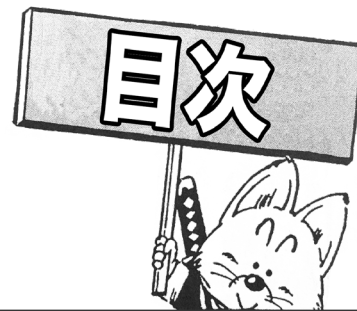
¿CÓMO ESTÁN ESOS PAJARITOS?



Sabemos que estabais esperando este número fervorosamente y que la espera se os debe haber hecho muuuuy larga, pero antes de que os pongáis a devorar lo que os hemos preparado (cual saiyán hambriento) queremos daros las gracias.

Gracias por ese apoyo incondicional a un proyecto que nació como tantos otros: del amor de unos fans por la obra del Sensei Toriyama y la falta de un sitio en donde volcar esa inquietud. Reconocemos que nos vimos superados por el enorme interés. Durante el directo que hicimos en nuestro canal de Youtube (recordemos que era un canal recién creado y sin suscriptores) habilitamos un formulario de reserva del primer número que tuvimos que cerrar corriendo al límite de copias que habíamos calculado ¡EN MEDIA HORA!

Eso nos ha obligado a reformular nuestros planes iniciales, mucho más modestos, para poder acoger la demanda e intentar que todo el que lo desee pueda conseguir sus números. Recordaros, de todas formas, que tenéis disponible el PDF del primer número en nuestra página web para que lo podáis descargar **¡totalmente gratis!** Y eso irá sucediendo paulatinamente con cada uno de los números. Esperamos que las medidas tomadas puedan satisfacer la demanda y en un futuro os podamos anunciar otras movidas muy chulas que estamos madurando.



★ Editorial-----	3
★ Ilustración (Clover TV)-----	6
★ Beyond The Ink-----	10
★ As en el Manga-----	17
★ Animación-----	24
★ Firma Invitada (Alex T)-----	32
★ Fake News-----	44
★ Mats The Nut-----	48
★ Manga (<i>Mysterious Rain Jack</i>)-----	53
★ Deseo concedido (<i>Made In Asia</i>)-----	58
★ Akira Toriyama Hozonkai-----	70
★ Entrevista (Katsuyoshi Nakatsuru)-----	78
★ VJump-----	84
★ Artículo de opinión (Los auténticos fans)-----	94
★ El Rincón de Toriyama-Robo-----	100
★ Artista Invitado-----	103

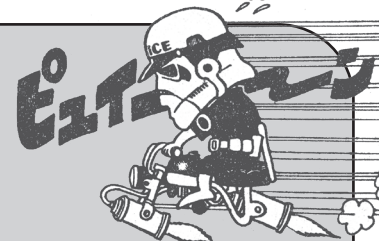
Bird Land Press 2.0 - N° 2
Edición Española
Julio de 2025
Publicación Trimestral
Depósito Legal: B 11533-2025

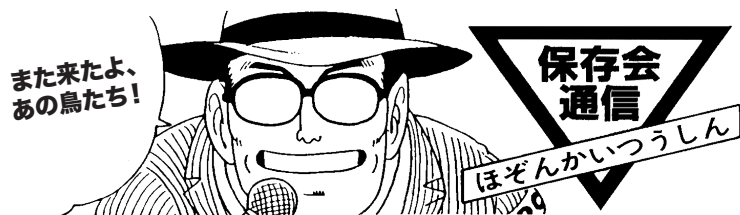
Autores: Bird Bros
Edición: Asociación Cultural Bird Bros
Maquetación: Eosh2014
Impreso en España

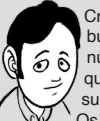
Publicación cultural sin ánimo de lucro que busca divulgar, preservar y compartir la vida y obra de Akira Toriyama.

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.





Javi (@LoboArt85)  Pasando del frío al calor, con insomnios y obligaciones... por fin he conseguido sacar a la venta el tomo 2 de mi propio manga! Tendré tiempo de relajarme???	Edu H (@EduHern)  Si me tuviera que identificar con un ave elegiría el chotacabras. Un pájaro sigiloso, que busca la sombra y vaga con rumbo errante. Como él, avanzo en silencio, guiado más por el instinto que por el destino.
Miguel Ángel Aguilar (@VivaErManga)  Yokosó!! Esto será lo único escrito por mí que leeréis en este #2 ya que varios proyectos <i>Legendarios</i> me han tenido demasiado ocupado. Para el 3 volveré por partida doble. ¡Lo juro por Kamisama!	Genis (@misiontokyo)  En este número no he podido escribir nada pero quiero agradecer a mis pájaros favoritos todo el apoyo que me están dando y que tengan tanta paciencia conmigo. ¡En el próximo número espero volver! (No me echéis).
Roberto (@kuririnneverdies1984)  He estado 3 horas escuchando francés pero no he entendido nada. Tendré que ir a Francia para que un español me traduzca.	Adrián Ríos (@adree.db)  Últimamente siempre tengo a Nakatsuru en la boca... Katsuyoshi, no te preocupes, soy inofensivo... ¿Nos vemos en París?
Álex (@obocarale)  Gracias a la Bird Land Press 2.0 he pasado de ser un desconocido, a ser un desconocido al que le piden fotos y firmas.	Jordi (@perdidoenmadripur)  En mil cosas... primero un paso, luego otro ¡preparando el número 3! ¿Nos veremos en el 4?
Adrián Rodríguez (@Red_Ribbon_DBZ)  Creía que la gente se dividía en buenas y malas personas. Tras el número 1 (GRACIAS) tengo claro que se divide entre los que miran su carpeta de <i>spam</i> y los que no. Os quiero a todos igualmente.	Sergio (@eosh2014)  En agosto de 2024 sacrifiqué conocer a fondo los rincones de Takayama por llegar a tiempo a la exposición de Katsushi Matsuyama en Nagoya. Top 3 de las mejores decisiones de mi vida.

Y en este número ¿hemos bajado el listón? Creemos que no. Empezando por los reportajes de los Bird Bros, la entrevista que le hicieron los amigos de 'El Camino de la Serpiente' a Katsuyoshi Nakatsuru en Bélgica o ¡ATENCIÓN! el regreso del Sensei Matsuyama con una sección fija en el fanzine, todo un honor del que estamos enormemente agradecidos.

Otro enorme agradecimiento por todas vuestras muestras de afecto y sugerencias (tened por seguro que tomamos nota de ellas) y por la cantidad de mails recibidos para la sección de Toriyama Robo que, por motivos de espacio, se ha hecho selección para este número, pero si no estás entre ellos probablemente salgas en números posteriores.

No queremos dejar de agradecer a todas las tiendas que han brindado su apoyo incondicional al proyecto desde el minuto uno, sabiendo además que es sin ánimo de lucro y que no repercute en beneficios monetarios para ellas (en el mapa de la web podéis verlas reflejadas), eso las honra. Quizá se sumen más en un futuro.

De nuevo ¡GRACIAS! Seguidnos en nuestras redes para estar informados de novedades, eventos, etc... y, ahora sí, disfrutad de la **BIRD LAND PRESS 2.0 n° 2**.

Bird Bros.



Portada del n°2 de Bird Land Press



Portada alternativa de este número



Portada final de este número

Esta empresa de televisión por cable cuenta con una mascota: el alien MITTENE. Te animo a que detengas un momento la lectura y eches un vistazo a las ilustraciones de la mascota.



¿Ya? Estarás de acuerdo conmigo que lo podemos catalogar como un dibujo “100% Toriyama”. Ahora te invitaría a que buscaras en internet sobre su autoría, pero el tiempo es muy valioso así que te *espoilearé*: no vas a encontrar absolutamente nada que certifique de **forma oficial** ni por parte de Clover TV ni de Bird Studio que estos dibujos son de Toriyama Sensei. Únicamente rumores y misterio, como ocurre con King Bombie de *Momotaro Denzetsu 2017*. De esto no os haré *espoilers*, pero sí os invito a esperar a los próximos números, donde conoceréis a fondo al polivalente Akira Sakuma y sus trabajos.

RUMORES DE CUATRO HOJAS



Volviendo a la empresa de telecomunicaciones, su nombre (clover) significa trébol. El cual es usado en su logotipo, mientras que su mascota es este simpático alien. Uno de los rumores que acompañan a Mittene es que su cabeza tiene forma de trébol. Aunque eso lo dejaremos a la libre interpretación del espectador.

Clover TV, como la mayoría de empresas japonesas, usa su mascota más aún que el propio logotipo: en cartelera, en la web, en



La obra de un artista siempre se va a ver influenciada por su forma de ver la vida, su entorno, su época, sus recursos, su estado de ánimo y un infinito etcétera. Lo hemos visto en todos los grandes genios desde Goya a Basquiat pasando por Velázquez, Klimt, Bacon... Y Toriyama no podía ser menos. Lo sintetizó muy bien el filósofo Ortega y Gasset en su famosa frase “yo soy yo y mi circunstancia”.

Pero, querido lector, vamos a alejarnos de tanta pedantería barata y centrémonos en algo mucho más terrenal como son los **aliens**.

MITTENE, EL ALIEN SIN FIRMA



Desde principios de los años 80, según crecía la fama de Toriyama, iban disminuyendo de manera proporcional sus apariciones en público. Ya lo expresó en muchas ocasiones: no le gustaban las multitudes ni ser el centro de atención. Pero también sabemos que tenía un gran círculo de amigos, con los que se sentía en su salsa siendo una persona muy divertida y bromista. Y estas características de su personalidad se van a ver reflejadas en el misterio que envuelve a **Clover Alien Mittene** (クローバー星人 ミッテネ), la mascota de Clover TV, carismático de puertas para adentro pero enigmático de puertas para afuera.

Nishiowari CATV Corporation es una empresa de televisión por cable fundada en 1988 en la ciudad de Tsushima (prefectura de Aichi) conocida popularmente como **Clover TV**. Desde ese año fue ampliando su área de servicio por diferentes zonas, como los distritos que en el año 2005 pasaron a formar Kiyosu.



En nuestra investigación nos animamos a preguntar directamente a la empresa sobre su misterioso personaje, quienes amable y únicamente manifiestan sentirse orgullosos de Mittene durante estos más de 15 años que les ha acompañado y que nunca han hecho público quién fue su creador.

Como habéis podido comprobar todo apunta a que Clover Alien Mittene fue creado por nuestro admirado mangaka. Sobre el hecho de que no se haya hecho pública su autoría es un misterio, ya sea por temas legales con Shueisha, Toei Animation o simplemente porque se trata de un favor a un amigo, alejado de todo tipo de contratos, *briefings*, editores, imposiciones y las opiniones de millones de personas en todo el mundo.

¿Nos sorprenderá Clover TV en un futuro con un comunicado sobre el origen de su mascota? El que escribe no es muy optimista en este aspecto.



su merchandising (toallas, imanes, carteras...), incluso en eventos con una persona disfrazada de ésta. Pero

ninguna de las imágenes de Mittene viene acompañada de la *letra pequeña* sobre los derechos y autoría de la imagen donde se mencione a Toriyama ni a Bird Studio.



Sin ninguna información oficial, solo podemos hablar de conjeturas y rumores. Pero partiendo de que en Japón es un secreto a voces, que todo el mundo da por hecho que Toriyama es el autor del alien y que el estilo de dibujo delata al vecino de Kiyosu.

Investigando, no hemos localizado que se hiciese por parte de Clover TV una presentación oficial de Mittene, por lo que tampoco se conoce la fecha exacta de la creación de la mascota. Pero todo apunta a 2009, año en el que empezaron los rumores en foros de que esta mascota era obra del Sensei.

Estos rumores también apuntaban a que un miembro de la empresa de televisión por cable compartía amistad con Toriyama y que esa relación fue el inicio de la creación del carismático alien. A lo que habría que sumar que el Bird Studio se encuentra muy cerca de una de las instalaciones de Clover TV.

En los foros japoneses de esa época también se afirmaba que fueron los usuarios de la tele por cable quienes dieron nombre a Mittene a través de un concurso.



Kazuhiko Torishima, primer editor de Toriyama y una figura recurrente en este proyecto que tienes entre las manos. Sin ir más lejos puedes irte al número 1 de esta publicación y echar un ojo al genial artículo “Dragon Ball, la serie que nos hizo” para conocer un poco más de este singular señor.

El segundo es un tal **Yuji Horii**, otro que tal baila, y que aparecerá mucho por estas páginas. Cabeza pensante detrás de títulos como *Dragon Quest* y con mucho que decir tras esa estampa de hombre tímido que no ha roto un plato en su vida.

Al frente de todo, y a veces en la sombra, asoma **Naz Chris** como productora y artífice de que este programa exista.



Torishima, Horii y Naz por Nakatsuru

Cada mes nos ofrecen un episodio en su emisora de radio y canal de *YouTube*, con algún que otro especial con invitados como Nakatsuru (te suena de algo, ¿verdad?), Mami Koyama (*seiyuu* de Arale), Yu Kondo o Fuyuto Takeda (editores del *Sensei* desde la saga *Saiyan* hasta el final del manga original de *Dragon Ball*).

Ahora bien, en un programa en el que coincidieron Torishima, Kondo y Takeda, el cual estuvo dividido en dos entregas, los 3 editores de la franquicia de Goku y Bulma, departieron largo y tendido sobre sus vivencias con Toriyama-sensei.

“No era del tipo que se obsesiona con las encuestas de popularidad, pero cuando se compartían con él los resultados, su espíritu **competitivo** lo impulsaba a mejorar. A pesar de su



by @Red_Ribbon_DBZ

Uno de los pilares de Bird Land Press 2.0 es acercar al lector, más o menos conocedor de Toriyama, la propia figura del artista, el cual podemos conocer a través de su obra: gracias a sus títulos entendemos sus referencias, su forma de trabajar, en qué tipo de escenarios estaba más incómodo e incluso conocer un poco a la persona tras el mangaka.

Pero alguien tan escurridizo como él, también nos acostumbró a dejar miguitas de pan gracias a quienes mejor le conocían o a quienes pasaban más tiempo con él compartiendo el agotador camino, desde su entrada al imaginario popular, hasta el día de hoy.

Ya sea con Akira Toriyama presente, o sin él, la cantidad de charlas, entrevistas y píldoras que podemos encontrar de colaboradores, amigos o editores es grande y a cada cual más interesante. Hoy vamos a abordar dos características del maestro que pueden parecer, a priori, contrarias o excluyentes, pero que en realidad muestran su forma de ser en conjunto.

Antes de nada voy a presentarte de donde vendrá mucha de la información que vas a encontrar en este artículo y en futuros números: el podcast **KosoKoso 放送局** dirigido por tres importantes figuras:



Logotipo del podcast

“Cualquiera que fuera el juego, estaba frustrado como un niño, a pesar de que le recordaba que se lo tomara con calma y se divertiera. Tenía ese lado competitivo y testarudo, y es por eso que nunca incumplía una fecha límite para sus entregas. Su profesionalidad fue sorprendente, siempre que regresaba al día siguiente las páginas que no había terminado el día anterior, estaban completamente finalizadas”.



Naz Chris, Kazuhiko Torishima,

Yuji Horii, Katsuyoshi Nakatsuru y Kazuo Enomoto durante uno de los programas.

Con este contexto podemos volver al podcast que nos ocupaba al principio de este artículo, y así comprender mejor algo que todos sabemos, y que quedó patente mientras hablaban los tres editores:

Los protagonistas hablaban de cómo fue la transformación de *Dragon Ball* en un manga donde predominaban las batallas produciéndose de forma gradual, pero no por casualidad. En sus primeras etapas, la serie equilibraba la aventura, la comedia y el combate, pero con la llegada de la *saga de los saiyán*, el enfoque se cambió cada vez más hacia las batallas, lo que llevó la historia a una acción que se prolongaba en el tiempo y de mayor intensidad. Este cambio fue impulsado por la respuesta de la audiencia: los lectores estaban emocionados con los combates que se habían comenzado a mostrar y querían ver más.

Toriyama, inicialmente más interesado en la comedia de aventuras, no había planeado este cambio desde el comienzo. Sin embargo, una vez que experimentó con ello, le encontró divertido desarrollar batallas cada vez más espectaculares y elaboradas. No se trataba de

imagen de persona relajada, Toriyama en realidad tenía una fuerte naturaleza competitiva. Este aspecto lo impulsó a crear escenas de lucha cada vez más impresionantes, sin conformarse nunca con menos”.

Así rezaba uno de los momentos de esta conversación a tres bandas. Akira Toriyama, aquel al que el paso de los años ha dejado un rastro por foros y discusiones de pasotismo y

lejanía sentimental hacia su trabajo, era un tipo que se preocupaba y mucho de mejorar, dar un poco más y superar el escollo que se le ponía por delante. Obstáculos que se repetirán a menudo por su forma de trabajar, pero eso lo trataremos en otro número.



Kondo, Torishima y Takeda

Todo esto cuadra con otras declaraciones de alguien muy cercano al genio mangaka. Su segundo asistente, Takashi Matsuyama, invitado de honor en nuestro número inaugural, decía esto en una entrevista muy poco después del fallecimiento de su amigo:



“Era alguien que tenía un espíritu competitivo excepcional (...) Toriyama nunca mostraba el más mínimo signo de condescendencia, pero nunca renunció a un centímetro cuadrado de su creación ante sus ayudantes. Siempre respeté su profesionalidad (...) Él hubiera querido que *Dragon Ball* terminara antes del final que tenemos ahora. Puede que haya sufrido en algunos momentos por continuarlo, por la larga duración de la serie, pero nunca mostró debilidad y eso se debió a su carácter competitivo”.

Cuando a nuestro estimado Matsuyama le preguntan por alguna anécdota que ilustrara este carácter del maestro nos lo deja más claro aún, y vuelve a unirlo con su faceta de artista.



Hisawashi y Toriyama

El primer asistente del Sensei, Hisashi Tanaka (Hisawashi para los amigos), también hablaba de cómo el genio usaba esta faceta para sorprender y mejorar algo que podía ser esperado. (Extracto de una entrevista de junio de 2024 en el portal *Asahi*).

“Una vez un lector le escribió y le dijo que el desarrollo de un evento iba a ser de una forma concreta ‘Ya lo adiviné, seguro que va a ser así’ y Toriyama respondió al momento ‘Voy a hacer todo lo posible para que no sea así’. No era orgullo, quería sorprender a su público. Le pasaba en todo. Incluso jugando a los bolos o a las cartas. Era muy competitivo”.

Todo lo leído anteriormente nos da una idea bien clara de la forma de desenvolverse a través de comentarios y caminos más o menos marcados de sus editores. Pero eso no podía ganar contra otra de las patas sobre las que Akira Toriyama construía su forma de ser: el desapego a todo lo que tuviera que ver con su trabajo.

A esto me refería al principio de toda esta cascada de párrafos: dos facetas de un carácter que pueden ser tomadas como antónimas: el desapego a una obra, pero a su vez la intención de mejorar continuamente mientras la dibujaba. Pero nada más lejos de la realidad. Ilustran muy bien que el artista no luchaba por ser popular o por dejar un legado. Lo hacía para ser el mejor.

Para poner esto de manifiesto, Fuyuto Takeda, el cual desempeñó el rol de editor desde mitad de la saga de Cell hasta el final del manga, recuerda que cuando llegó ese momento, Toriyama le dio las gracias diciendo: “Takeda, gracias por todo. Si quieres, siéntete libre de quedarte algunas páginas originales”. Quién pudiera estar en ese preciso momento del espacio-tiempo querido lector y levantar la mano tímidamente para ver si hay suerte, ¿no?

Además añade una historia similar, también con páginas manuscritas

“introducir un nuevo enemigo y hacer que luche contra Goku”, sino que había una evolución en la dinámica de los personajes, como lo demuestra el arco de Vegeta.

Inicialmente como antagonista principal, el príncipe de los saiyans finalmente se unió a los protagonistas cuando surgió la amenaza de Freezer. Este tipo de desarrollo enriqueció la narrativa, yendo más allá de las simples estructuras del villano del arco y creando interacciones más complejas entre los personajes.

El equipo editorial debatió si la antigua fórmula de enemigo convertido en aliado funcionaría, y al final se dieron cuenta de que agrega profundidad a la historia. El propio Toriyama, aunque no lo planeó con mucha anticipación, se dejó guiar por las reacciones de la audiencia.

Dragon Ball finalmente se convirtió en algo que no era exactamente el manga que originalmente había soñado dibujar, pero una vez que adoptó esa dirección, lo dio todo para hacerlo lo mejor que podía ser.



Salir de tu zona de *confort* es algo que nos cuesta a todos. El que humildemente escribe esto, se pone a pensar en qué haría cuando, en cualquier faceta de mi vida, me llegaran estímulos de todos lados para cambiar algo de lo que estoy seguro que está perfectamente hecho, y no sé cómo reaccionaría. Más si cabe cuando hablamos de mi trabajo, el cual sustenta mi casa. Y más aún si el resultado de ese trabajo se ha convertido en algo tan enorme que millones de personas lo están disfrutando, juzgando y viviendo. Lo que provoca mucho más *feedback*, que por más que quiera hacer caso omiso, es de tamaño mundial y va a llegar a mis oídos de una forma u otra.



AKIRA TORIYAMA:

EL ARTISTA QUE REVOLUCIONÓ LA FORMA DE CONSUMIR MANGA EN OCCIDENTE

Parece fácil decir esto, pero para el sector del manganime (cada vez más amplio) es un tema escabroso que sembrará debate durante años.

Somos muchos los que creemos que Akira Toriyama cambió el destino del consumo del cómic y animación japonesa PARA SIEMPRE a través de unas viñetas aparentemente sencillas. Logró expandir el arte del manga a nivel mundial a unos niveles inéditos hasta la fecha, creando escuela y haciendo que sus personajes traspasaran fronteras y generaciones (y ante los datos...pienso que hay poca duda).

A lo largo de varios capítulos, intentaremos poner orden y contexto, estudiando y analizando cada detalle de su estilo de dibujo. Desde sus inicios trabajando en onomatopeyas e historias cortas, con líneas gruesas y temblorosas, hasta sus últimos días como diseñador de personajes para diferentes medios, con un trabajo digitalizado que, aunque más seguro, mantiene ese toque único que siempre lo caracterizó. En definitiva, intentaremos explicar el porqué del éxito de su trabajo.



del Sensei por medio: una de las veces que le visitó, le encontró en su garaje mientras lavaba su Toyota Mark II, con varias cajas cerca a las cuales el agua salpicaba y se acercaba cada vez más. Cuando le preguntó qué había dentro, Toriyama respondió: “Esas son algunas páginas originales”. El mini infarto que debió sufrir Takeda, el cual era consciente del valor monetario, cultural y mítomano de esas cajas que podrían ser piezas de museo en potencia.

Para terminar esta reflexión vuelvo a usar a Fuyuto Takeda, quien recordó en el podcast cuando se acercó a hablar con Akira Toriyama en algún momento en el que se volvieron a encontrar. El manga de Dragon Ball ya hacía tiempo que había terminado y aunque se sucedieron varias obras ideadas por el mangaka, su editor le acercaba una columna de un periódico en donde se nombraba al que nos tiene hoy aquí reunidos, yo escribiendo y tú leyendo. El título que encabezaba aquella publicación rezaba “**Mangaka olvidado**”, a lo que el Sensei contestó con un gesto de triunfo.

Desconozco si se refiere a un gesto de la cara, a los dedos en forma de “V” o a cualquier tipo de suspiro acompañado de una sonrisa. Pero es ahí donde quiero quedarme. En ese momento. El momento donde una persona que cargaba un gigantesco peso a sus espaldas, se sentía aliviado de alejarse del mundo que le obligaba a satisfacer su carácter competitivo con jornadas locas de trabajo para no faltar a una sola fecha de entrega, a dar un combate mejor que el anterior que tanto había gustado, a tener que luchar contra él mismo para superar lo que parecía que no iba a poder superarse la semana anterior porque era la cúspide de un desarrollo o combate y un largo etcétera. Porque al final eso que la gente esperaba con tanta ansia en su revista de manga a él le daba igual que se echara a perder mientras regaba su coche en la tranquilidad de su garaje.



Hasta que no consigo lo que quiero, pierdo el interés por todo lo demás, así que me paso el tiempo dibujando. De niño, me pasaba todos los días dibujando caballos. Pero claro, al final me cansé de los caballos y seguí dibujando monos. Después de los monos, lo siguiente fue dibujar bicicletas, y así seguía, a buen ritmo, dibujando lo que fuera. Aunque ya no era un niño travieso, el hábito de dibujar se quedó conmigo. Y ese hábito de dibujar se convirtió en mi trabajo... y hasta ahora, sigo dibujando.

Imagen y texto publicado en el tomo número 20 de la edición tankobon de *Dragon Ball*.



explícitamente dibujados. Eso, como artista, es algo muy difícil de lograr, pero Toriyama lo hacía de manera innata y natural.

Muchos artistas hemos intentado imitar su estilo, pero su frescura y originalidad, junto con ese trazo único que da coherencia a su trabajo, son algo que sólo podía nacer a través de sus manos. Hoy en día, son muy pocos los que logran replicar su estilo casi a la perfección (el artista oficial **Fenyo** sería uno de ellos). Toriyama no tenía un diseño específico para cada dibujo o parte del cuerpo, sino que “más o menos” lo dibujaba siempre de la misma manera.



Ejemplificamos:

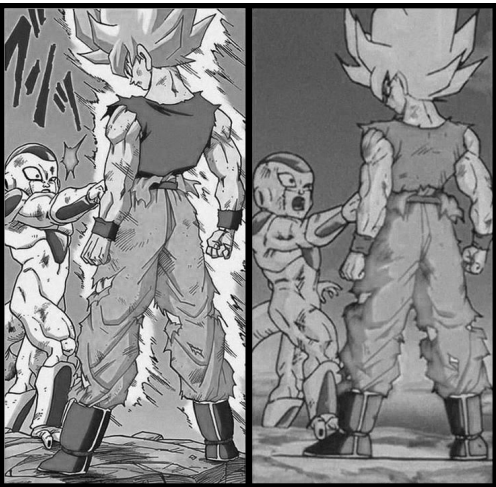
El trazo de los pliegues de una oreja: Toriyama los hacía de forma innata y en diferentes viñetas podían variar mucho, sin que uno se diera cuenta si no se presta atención. Sin embargo, quienes intentan copiar su estilo a menudo caen en el error de hacer siempre el mismo diseño, usando los mismos pliegues, como si de un patrón se tratase. Y este error en la mayoría de los casos deriva de un mal mayor para el arte del Sensei: **el anime**.

Hablar del arte de Akira Toriyama es una tarea de gran responsabilidad. Como artista, llevo años estudiando su estilo y siempre descubro nuevos matices. Desprende un talento que alcanza un nivel extremo, del que solo te das cuenta al observar los pequeños detalles. La aparente sencillez que destila en cada viñeta o ilustración son fruto de una habilidad única e inconfundible, muy difícil de imitar, eso es lo que lo convierte en un verdadero genio.

Toriyama era capaz de hacer entender una secuencia con una facilidad extrema: líneas directas, formas sencillas y dinamismo, todo sin renunciar al equilibrio orgánico y estructural. Podía dibujar personajes cabezones, con algo de sobrepeso, y hacer que parecieran increíblemente poderosos gracias a sus líneas de expresión propias, sin necesidad de recargar sus ilustraciones con multitud de recursos y detalles o, por ejemplo, abusar de tramas mecánicas. Como lector, no necesitas todas esas florituras ya que no resulta extraño ver a un niño con el poder de destruir un ejército entero y en la siguiente página verlo reír volando sobre una nube. No necesitaba personajes musculosos o armados hasta los dientes. Toriyama le dio la vuelta a esa idea, y nosotros aceptamos esa lógica sin cuestionarla. Dentro del universo que él creaba, todo funcionaba y fluía de una manera muy natural.



De una viñeta a otra, cambiaba incluso el espacio de acción, y nuestra mente era capaz de recrear los espacios que no veíamos sin que estos estuvieran



Al estandarizar el estilo del anime, se creó una especie de leyenda negra sobre el estilo de dibujo (y guión) de Toriyama, asociándolo con músculos, sangre, vísceras, seriedad y brutalidad. Pero... ¿En serio Toriyama era así? La respuesta, con el tiempo, ha sido clara: no, Toriyama disfrutaba más con otro estilo, todos lo sabemos.

Aquí encontramos un gran muro: en los 80 y 90, en una época donde la información no viajaba tan rápido, muchos niños copiábamos dibujos del televisor. Congelábamos imágenes en VHS para copiar a Goku volando en su nube... replicando el grafismo del anime, pero no el del manga original.

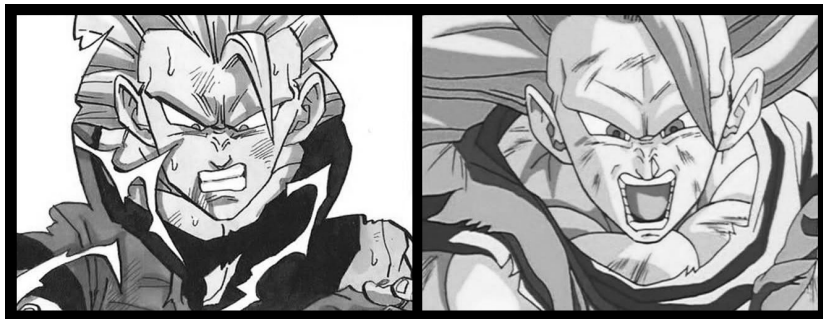
Sabíamos que *Dragon Ball* era de Akira Toriyama, pero no siempre nos quedaba claro que él dibujaba el manga y no la serie de animación.

Así que muchos asimilamos el arte del anime como lo canónico y válido, diciendo: “¡Así dibuja Toriyama!” Pero la realidad era muy distinta. Aunque en los 90 el trabajo artístico del anime fue increíble, en la mayoría de los casos, un *frame* del anime no se parecía en nada a un panel del manga original.

Pero durante años, los fans de *Dragon Ball* nos esforzamos en imitar el estilo de Tadayoshi Yamamuro (un icónico diseñador de personajes y director de animación del anime durante años) en esa época. Narices más grandes, ojos con semicurvas inferiores, músculos exagerados... dando por sentado que eran “dibujos estilo Toriyama” -algo que sigue vigente Incluso hoy en día entre mucha gente del fandom y artistas emergentes que no conocen en profundidad la obra del Sensei-.



Pero el trabajo de Toriyama no era exactamente así. Él disfrutaba creando personajes pequeños, ridículos, con formas redondeadas... Su arte muchas veces poco tenía que ver con lo que veíamos en TV. El arte de Toriyama va mucho más allá de *Dragon Ball*, y eso no llegaba al gran público.





La reutilización de personajes ridículos, delgados, cabezones... volvería a estar presente en TODAS las obras posteriores a *Dragon Ball* dotando a su evolución artística de un trazo aún más natural y aún más difícil de imitar. Personajes aparentemente simples, como Paifu en *Cowa!*, tienen una expresividad y dinamismo que solo unos pocos logran transmitir (mucho con tan poco). Su precisión en colocar los ojos, la boca y la nariz en el lugar justo (aunque a veces no vaya acorde con la fisionomía de la cara, por ejemplo) demuestra maestría y talento único, consiguiendo que el lector empatice y entienda a la perfección cualquier secuencia que se presentase.

A día de hoy, la mayoría de las obras post-*Dragon Ball* han quedado excluidas de versión animada, siendo solo *Sand Land* una de las excepciones. Pero para esta ocasión y con el paso del tiempo, parece que se ha querido hacer justicia al arte del Sensei, llevando al citado anime a un nivel mucho más cercano al material original, intentando derribar ese muro creado en los 90 y acercando, por fin, el manga al anime.



Por eso, a partir de ahora, y una vez hemos diferenciado claramente el estilo del manga al de la adaptación animada, nos dedicaremos a explorar en detalle el arte de Toriyama de manera cronológica en los próximos números.

Comenzaremos con sus primeros *OneShot* y avanzaremos hasta sus últimos diseños publicados, para entender mejor su evolución y su increíble talento.

¡Espero que lo disfrutéis!

Por eso, muchas veces pregunto: ¿a ti qué te gusta más, el anime o el manga de *Dragon Ball*? ¿Akira Toriyama o Toei Animation? La respuesta suele ser “hombre, Akira Toriyama”, pero la verdad es que muchos desconocen la trayectoria completa de su obra. La mayoría prefieren los diseños de *Dragon Ball Super* (más clásicos y que beben directamente del estilo de *Dragon Ball Z*) que los diseños originales que hizo Toriyama para el regreso en cines de *DBZ* en *Battle of Gods*. El gran público disfruta y empatiza mucho más con los diseños que suele ofrecer Toei (más anclados en los 90, durante las sagas más icónicas de *DB*), que con los que ofrece el mangaka original.



Comparación de los diseños realizados por Toriyama (el de la izquierda de cada personaje) y Yamamuro.

De hecho, en 1997, cuando se anunció la serialización de *Cowa!*, muchos se llevaron una gran decepción al ver que Toriyama había optado por utilizar unos diseños sencillos, redondeados y muy alejados del estilo lineal y violento de su etapa anterior.

Pero ni siquiera las críticas o la poca repercusión lograrían que el maestro volviera a traernos un arte y trama como la de la saga de Namek en *Dragon Ball*. Esa ha sido siempre otra grandeza del Sensei, remar SIEMPRE contra la corriente (si vamos sumando ingredientes nos vamos dando cuenta del porqué de su éxito). No volvería a hacer lo que no le gustaba y por eso volvió a su estilo original, pero utilizando **todo** lo aprendido en su época de mayor éxito.



¿Pero quién es Katsuyoshi Nakatsuru, y por qué es relevante hablar de él? Bueno, antes de profundizar en su trabajo y trayectoria, leamos lo que Akira Toriyama y Kazuhiko Torishima, primer editor del mangaka, opinan de él:



Akira Toriyama:

“Cuando me mostraron una de tus ilustraciones de verdad [refiriéndose a Nakatsuru], ¡me quedé impresionado! Incluso ahora, a veces no puedo distinguirlas — ‘¿yo dibujé esto alguna vez?’ Pero luego pienso: ‘los músculos están mejor dibujados de lo que yo podría hacerlo... así que debe ser de Nakatsuru-kun.’”

“Es como si las ilustraciones de Nakatsuru-kun representaran mejor mi estilo que mi propio trabajo.”



Kazuhiko Torishima:

“Me dijo [refiriéndose a Nakatsuru] que quería ver de primera mano cómo dibujaba Toriyama y lo llevé a su lugar de trabajo. Observó atentamente sus movimientos de la mano y la forma en que dibujaba las líneas y, como resultado, pudo hacer un dibujo que era prácticamente idéntico al de Toriyama”.

Como bien dicen los padres de *Dragon Ball*, uno de los factores más reconocidos de Nakatsuru es su capacidad de imitar el estilo artístico del mangaka de Nagoya casi a la perfección. Sin embargo, la relevancia del animador va más allá de eso.

En este artículo, vamos a repasar la trayectoria de Nakatsuru en *Dragon Ball*, exploramos su faceta de animador, de diseñador de personajes e incluso de mangaka. ¡Empecemos!

Katsuyoshi Nakatsuru nació un 22 de mayo de 1962, en la prefectura de Oita, Japón. A principios de la década de los 80, el joven Katsuyoshi empezó a trabajar para Toei Animation. Fan de *Dr. Slump* y la obra de Toriyama, el animador se ofreció para trabajar en la adaptación animada de *Dragon Ball*, y debutó en el episodio 4 titulado “*Oolong, el demonio secuestrador*”. No lo haría muy mal, porque pronto le encomendaron ser el animador de los fotogramas clave de una gran escena. **El primer Kame Hame Ha**, lanzado por Kame Sennin (también conocido como Mutenroshi).



Dragon Ball y *Dr. Slump* son obras de Akira Toriyama que han tenido un gran impacto en nuestro país y que hicieron al mangaka muy conocido en nuestros lares. Sin embargo, y paradójicamente, no conocimos a Goku, Bulma, Arale o Senbei leyendo el manga original. Los descubrimos viendo la televisión, gracias al anime.

En la versión animada, nuestros queridos personajes no fueron dibujados directamente por el Sensei Toriyama, sino por animadores a cargo de Toei Animation, el estudio de animación que produjo la serie. Artistas que intentaron imitar al máximo el estilo del autor original al trasladarlos a la pequeña pantalla.

Ha habido muchos animadores, decenas de ellos. Sin embargo, hay algunos que han destacado especialmente, ya sea por la calidad de su trabajo, por su relevancia en la serie o incluso por crear personajes originales.



Centrándonos ya en los profesionales que trabajaron en *Dragon Ball*, en el número 1 presentamos brevemente a Minoru Maeda, primer director de animación de la serie y la primera persona que asumió el reto de dar vida a los personajes salidos del manga de Akira Toriyama. Hoy toca hablar de otra leyenda, vamos a conocer a **Katsuyoshi Nakatsuru**.

Katsuyoshi asume el reto de la dirección de animación y el diseño de personajes del especial de TV *El último combate*. El genial animador daría forma, entre otros, a Bardock, el progenitor del protagonista de *Dragon Ball*. El mismísimo Akira Toriyama corregiría ligeramente ese diseño inicial, ajustando el pelo, Akira Toriyama decidió hacerlo exacto al de Goku, y la parte inferior de la armadura, pero respetando la esencia del diseño original.

Cabe destacar que Bardock y *El último combate* dejaron huella en Akira Toriyama. El propio mangaka confesó lo siguiente:

“Me gusta mucho la historia de Bardock, el padre de Goku. Es bastante dramática, y es el tipo de historia que “definitivamente no dibujaría” si fuera yo. Fue como ver un tipo diferente de *Dragon Ball*, en el buen sentido, así que me pareció agradable”



Tal fue el impacto en Toriyama que, en la Shonen Jump número 5 de 1991, decidió incluir al saiyán en un flashback del capítulo 308 del manga de *Dragon Ball*. Años después, en 2014 Toriyama rescataría el personaje de Bardock para crear la historia de *Dragon Ball Minus*, un capítulo especial del manga *Jaco: The Galactic Patrolman*. En él, Akira Toriyama volvería a explicar los eventos previos a *Dragon Ball* y el origen de Goku, cambiando parcialmente la historia

original de Bardock y añadiendo personajes nuevos. Esta nueva historia sería incluida posteriormente en la película *Dragon Ball Super: Broly* y extendida en el manga de *Dragon Ball Super*.



En estos primeros compases de su carrera como animador en *Dragon Ball*, Katsuyoshi tuvo la suerte de trabajar directamente bajo las órdenes de Minoru Maeda, en el **estudio Junio**. Pero... ¿No fue Toei Animation quién se encargó de realizar el anime? Pues sí, pero en aquellos años Toei se apoyaba en estudios más pequeños para poder cumplir con los exigentes plazos de entrega. El estudio Junio fue uno de ellos y uno de los más laureados, pues Minoru Maeda, director de animación de la serie, trabaja en él.

Nakatsuru tuvo el privilegio de aprender de grandes profesionales en esa época. Del ya mencionado Minoru Maeda al gran Masaki Sato. Un gran animador y encargado, entre otras cosas, de dar vida a la mítica escena de la transformación de Goku en super saiyán.

Poco a poco, el de Oita se fue afianzando, haciéndose un nombre en el sector a base de trabajo y esfuerzo. En 1990, le llegaría su primera gran oportunidad. Crear al padre de Goku.





Al acabar *Dragon Ball Z* pasó algo inesperado, Toei Animation decidió crear una secuela. Secuela que no estaría basada en ningún manga de *Dragon Ball*, que ya había acabado. Sería algo original, algo nuevo... Nació *Dragon Ball GT* y Katsuyoshi Nakatsuru seguiría al frente de la animación.

En esta nueva serie, Nakatsuru se enfrenta a diferentes retos. Por un lado, tenía que dibujar a una versión más envejecida de la mayoría de personajes. Bulma, Chichi... ¿Y cómo olvidar ese Krillin canoso con bigote? El propio animador comentó en una entrevista que le resultó relativamente fácil evolucionar a estos personajes y que se basó en los diseños de Toriyama para el último capítulo del manga. Para elaborar los modelos, Nakatsuru también contó con unos bocetos elaborados por Toriyama de varios de los personajes iniciales de la serie.

Por otro lado, estaba el desafío de que Goku volviera a ser un niño. Nakatsuru expresó que quiso transmitir que, en realidad, el saiyán

Después del hito de crear la primera versión del padre de Goku, Katsuyoshi Nakatsuru siguió trabajando duro en Toei, asumiendo el rol de director de animación en varios capítulos de la franquicia, algunos de ellos memorables. Uno de los más recordados es el capítulo 120 de *Dragon Ball Z*, en el que un misterioso nuevo super saiyán, cortaba de un plumazo a Mecha Freezer por la mitad. En este episodio Nakatsuru haría gala de una técnica que él mismo introdujo en el anime y que cada vez sería más extendida. Los brillos en los personajes. Hablando de escenas memorables, ¿Quién no recuerda el sacrificio de Goku, en la batalla Cell? Sí, fue Nakatsuru quién animó esa cena.



Precisamente poco antes de acabar la saga de Cell, llegaría el siguiente punto de inflexión en la carrera de Katsuyoshi. Minoru Maeda abandonaba su rol como supervisor general de animación y diseñador de personajes de *Dragon Ball*. Toei necesitaba a alguien para reemplazarlo, alguien que pudiera replicar el estilo de Toriyama a la perfección. Katsuyoshi Nakatsuru era el elegido para hacerse cargo de la serie, fue nombrado el nuevo diseñador de personajes de *Dragon Ball Z*.

Videl, Great Saiyaman, Goku Super Saiyan 3, Buu, Vegetto Dabura... Nakatsuru elaboró los diseños para todos estos personajes, guardando gran similitud a los diseños originales de Akira Toriyama para el manga. La última saga de *DBZ* siempre será recordada por su animación de alta calidad. Te invitamos, querido lector, a disfrutar del modelo del Super Saiyan 3 creado por Nakatsuru.

Katsuyoshi Nakatsuru, una leyenda de la animación, que cautivó incluso al mismísimo Akira Toriyama. Nos dejó personajes, escenas y recuerdos que permanecerán siempre en nuestra memoria. Además, recientemente se volvió a vincular a la franquicia asumiendo el rol de diseñador de personajes en *Dragon Ball Daima*. Así que seguro que el bueno de Katsuyoshi aún no lo ha dicho todo en esta franquicia.



era un adulto en el cuerpo de un niño. Así que decidió definir un poco las líneas de las mejillas, hacerlas menos redondeadas para intentar transmitir esa sensación a los espectadores.



Finalmente, el último reto al que Nakatsuru se tuvo que enfrentar. Probablemente, la parte más complicada de su rol en *Dragon Ball GT*. Crear personajes originales. Omega Shenron, Super A-17, o los hermanos Para-Para, brotaron de la mente del animador. ¿Los recuerdas?

Dragon Ball GT, una serie con defensores y detractores. Sin embargo, la mayoría de los fans están de acuerdo en una cosa y es la gran calidad de los diseños de sus personajes. Ahora ya sabemos quién había detrás de esto.

Para cerrar este monográfico de Katsuyoshi Nakatsuru, toca tratar la parte más desconocida del de Oita. Nakatsuru ha dedicado prácticamente toda su vida profesional a la animación, pero... ¿Sabías que también ha sido mangaka? Fue él, el encargado, junto con el guionista Takao Koyama, de realizar dos secuelas de mangas del sensei Toriyama.

Por un lado, de 1994 a 1996, se publicaría en V-Jump la continuación de *Dr. Slump*. Llamada *El breve retorno de Doctor Slump*. En 1998, Koyama y Nakatsuru se embarcaron en realizar una nueva versión de la obra *Cashman*.



Imagen facilitada por Pedro Flores.

Sí, lo sabemos. Te estarás preguntando: “¿Y el Super Saiyan 4?”. Tranquilo, no nos lo hemos olvidado. Creemos que esa transformación de Goku bien merece un artículo dedicado en exclusiva, así que te invito a que sigas pasando las páginas de este número dos, de la Bird Land Press 2.0.

vez que llegué y comencé a trabajar en el estudio, la realidad fue muy distinta a lo que había imaginado. El enfoque era más hacia el *cartoon* occidental, con una estética y una narrativa que, si bien respetables, no conectaban conmigo. Lejos de sentirme inspirado, comencé a notar que, más que avanzar, me estaba alejando de lo que verdaderamente quería hacer: animar en estilo anime. La decisión de dejar el estudio en Canadá no fue fácil.

Fue en medio de ese proceso, mientras compartía dibujos en redes sociales, que conocí a **Mochoko**, una animadora profesional

Así fue como transcurrió gran parte de mi carrera universitaria: absorbiendo lo que la escuela podía ofrecerme, pero al mismo tiempo llenando los huecos por mi cuenta.

Lo más importante fue que, al ver mi interés y talento en el 2D, el equipo de Muv empezó a abrirse poco a poco a proyectos en esa línea. No fue inmediato, pero sí constante. De alguna manera, esa confianza que me dieron permitió que yo también pudiera experimentar, proponer ideas y, sobre todo, seguir puliendo el estilo que me acercaba más y más a lo que siempre había querido hacer: animación tradicional con el espíritu del anime.

Después de un tiempo valioso en Muv, donde pude fortalecer mi perfil como animador 2D, llegó una etapa difícil en mi vida. El fallecimiento de mis padres fue un golpe muy duro que marcó un antes y un después. Fue un periodo de duelo profundo que me obligó a pausar mi camino en la animación.

significó muchísimo para mí. Por primera vez, alguien dentro de la industria me confirmaba que estaba en el camino correcto.

Con ese respaldo, me animé a enviar esa animación a diferentes estudios japoneses. Fue una etapa de mucha incertidumbre, pero también de ilusión. Entre las empresas a las que contacté, una de ellas fue un estudio llamado **Tonari**, que en ese momento ya empezaba a ganar reconocimiento en la industria por su trabajo con producciones internacionales y su enfoque híbrido.



Gracias a Tonari, logré por fin entrar a la industria del anime. Al principio, no fue en grandes producciones, sino colaborando en proyectos pequeños, pero eso no le restaba valor. Fue ahí donde empecé, poco a poco, a familiarizarme con el *pablan*¹ japonés —el flujo de trabajo específico de la animación japonesa—. Y aunque el proceso era complejo y exigente, por primera vez sentí que estaba justo donde quería estar: aprendiendo, avanzando, y construyendo desde adentro.

Con el tiempo y la práctica, fui entendiendo mejor ese sistema y adaptándome al ritmo y las exigencias. Fue así como logré dar un paso más: formar parte de un proyecto de anime en forma. Ese proyecto fue *Shadowverse Flame*, donde tuve la oportunidad de trabajar oficialmente y obtener mis primeros créditos como animador en una producción japonesa.

A partir de *Shadowverse Flame*, mi camino como animador de estilo anime se volvió más firme y profesional. Poco a poco, empecé a recibir más oportunidades, colaborando en otras producciones como *Arknights*, donde seguí perfeccionando mis habilidades y adaptándome al ritmo japonés.



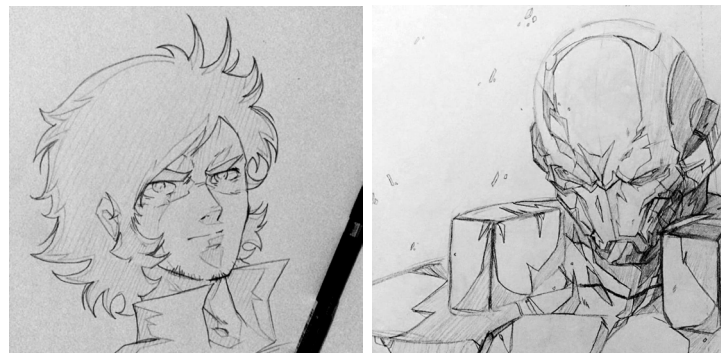
Durante esa etapa empecé a reflexionar seriamente sobre el siguiente paso. Si bien me sentía afortunado de haber entrado al

japonesa que encontró mi trabajo en Instagram. Ese encuentro, casi inesperado, marcaría un nuevo capítulo en mi carrera.

Mochoko se convirtió en una especie de guía a la distancia. Cada vez que tenía una duda, especialmente sobre cómo funcionaba el *pipeline* japonés o sobre detalles técnicos del *layout*³, se lo consultaba. Y ella, con paciencia, me explicaba esas diferencias clave entre la animación occidental y la japonesa. Gracias a esas conversaciones, fui comprendiendo poco a poco los elementos esenciales que hacen único al anime: su economía de movimiento, el enfoque en la actuación de los personajes, el uso del tiempo y la narrativa visual.

Con ese nuevo entendimiento y muchas horas de práctica, logré finalmente terminar mi primera animación estilo anime en *layout*. No era perfecta, pero era un paso concreto, un logro que marcaba el inicio real de una nueva etapa. Fue justamente esa animación la que me permitió dar el siguiente paso.

Empecé a mover ese material en redes, lo compartí con otros artistas y poco a poco comenzó a llamar la atención. Ese trabajo fue mi carta de presentación, y con él, llegaron mis primeras oportunidades para colaborar en producciones japonesas. No fue de inmediato ni sencillo, pero era real.



Dos de los primeros trabajos compartidos en Instagram (@alex_t_anim) en enero 2020

Así fue como, después de terminar esa primera animación en estilo *layout* de anime, se la compartí a Mochoko. Ella la revisó detenidamente y, para mi sorpresa, me dio el visto bueno: me dijo que sí, que era perfectamente un *layout* japonés. Esa validación

industria del anime; pero por otro, ya se empezaba a asomar una nueva etapa.

Afortunadamente, antes de que Tonari cerrara por completo, yo ya había reunido un reel sólido con todo el trabajo que había realizado durante esos años. Ese portafolio, cuidadosamente armado con proyectos reales, fue lo que me abrió una nueva e inesperada puerta: el estudio **MAPPA**, uno de los más reconocidos de Japón, me contactó para colaborar con ellos.

Recibir ese mensaje fue un momento profundamente significativo. No solo porque se trataba de un estudio de renombre, sino porque el proyecto en el que me invitaron a participar era nada menos que **Jujutsu Kaisen**, uno de los animes más importantes del momento.



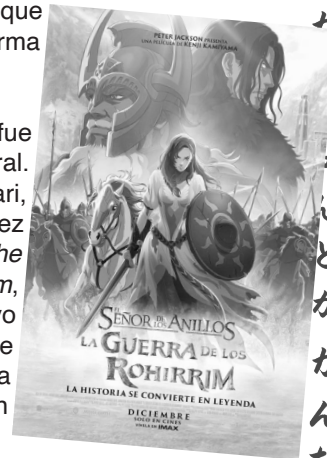
A pesar de estar trabajando con estudios de alto nivel, como **MAPPA**, nunca dejé de lado mi compromiso con la enseñanza. Mientras colaboraba en *Jujutsu Kaisen*, uno de los proyectos más intensos y exigentes en los que he estado, seguía impartiendo cursos y compartiendo el plan japonés con nuevos estudiantes.

Así fue como logré concluir mi participación en *Jujutsu Kaisen*, un proyecto que me retó al máximo pero que también me dio una enorme satisfacción profesional. Justo después de eso, el estudio MAPPA volvió a contactarme, esta vez para sumarme a una nueva producción: *Bucchigiri?!*, una serie original que

mundo del anime, también sentía una inquietud creciente: quería que ese conocimiento no se quedara solo en mí.

Fue entonces cuando decidí abrir cursos, talleres y espacios donde pudiera compartir lo que había aprendido. Mi intención era clara: sembrar una semilla que permitiera, en el futuro, crear anime desde México, con un equipo que realmente conociera y dominara esa forma de trabajo.

Lo más valioso de esa experiencia fue que el aprendizaje no era unilateral. Mientras yo seguía trabajando con Tonari, especialmente en proyectos cada vez más grandes, como la película *The Lord of the Rings: War of the Rohirrim*, también iba transmitiendo todo lo nuevo que aprendía. Así, poco a poco, se fue formando un grupo que no solo entendía el *pipeline* japonés, sino que también compartía una visión común.



Ese equipo, forjado entre clases, práctica y muchas conversaciones, sería la base de lo que pronto se convertiría en mi propio estudio: **Kaiser Animation**. Un proyecto que no nació de la ambición, sino de la convicción de que en México hay talento suficiente para hacer anime del más alto nivel, siempre que exista la formación, el compromiso y la visión adecuada.

Justo al finalizar mi trabajo en *The Lord of the Rings: War of the Rohirrim*, llegó una noticia que marcó el cierre de un ciclo importante: Tonari anunció el fin de sus operaciones. Fue un momento agri dulce. Por un lado, se cerraba la puerta de un estudio que me había dado mi primera oportunidad en la

Cuando fui seleccionado para trabajar en *Dragon Ball*, se me asignaron más de 40 cortes para realizar a lo largo de un año. Para mi sorpresa y fortuna, entre esos cortes me tocó animar un **Kamehameha**, tanto en una pelea de Goku niño como en una de Goku adulto, algo que jamás imaginé lograr.

Además, esta experiencia se sumaba al hecho de que era el último trabajo de **Akira Toriyama**, lo que lo convertía en el paquete completo para mí. Sentí que estaba cumpliendo mis sueños al trabajar en el último proyecto de Toriyama y al poder animar escenas tan icónicas. Por eso, di todo de mí para hacer el mejor trabajo posible.



Así fue como comencé a trabajar en varios de estos cortes. Recuerdo que me influenciaba mucho ver lo que consideraba las mejores escenas de *Dragon Ball*, tanto de la serie como de las películas, para asegurarme de hacer el mejor trabajo posible. Era muy importante para mí mantener un nivel de calidad que no dejara notar ninguna diferencia con el trabajo de un animador japonés. Quería que la gente viera mi trabajo y lo sintiera al mismo nivel, sin percibir ninguna baja en la calidad.

Durante todo este tiempo de trabajo, una de las cosas curiosas que experimenté fue con el **Kamehameha**. En el *storyboard* estaba marcado de forma normal, pero quise aprovechar la

representaba otra oportunidad para seguir creciendo dentro del anime japonés, ahora con una mayor responsabilidad y dominio del proceso.

Todo lo que aprendí trabajando con MAPPA, tanto en *Jujutsu Kaisen* como en *Bucchigiri?!*, no solo me ayudó a crecer como animador, sino que también empezó a posicionarme dentro de la industria del anime, especialmente en el contexto latinoamericano. Mi nombre comenzó a circular entre colegas, estudios y comunidades interesadas en animación japonesa. Ese reconocimiento abrió puertas, no solo para mí, sino también para el equipo que venía formando desde hacía tiempo.

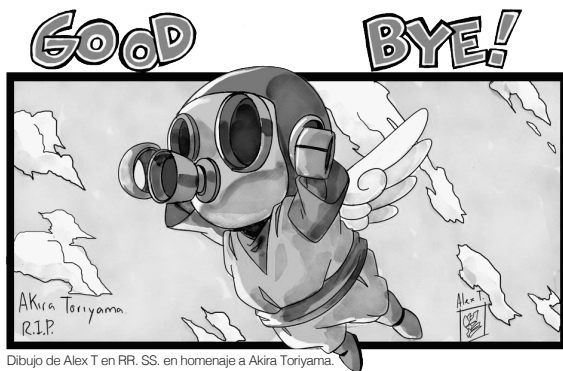
Gracias al trabajo que realicé en *Jujutsu Kaisen*, fui contactado por Toei para colaborar en ***One Piece***, donde participé en alrededor de 43 cortes⁴ a lo largo de un año. Aunque fue un trabajo arduo, me motivaba enormemente saber que estaba cumpliendo uno de mis sueños. Esa experiencia me abrió las puertas para trabajar posteriormente en *Dragon Ball*, convirtiéndome en el primer latinoamericano en hacerlo. La primera vez que me lo propusieron, quedé muy sorprendido y no podía creerlo, pero logré mantener la calma y acepté con entusiasmo.





Glosario de términos técnicos

1. **Pipeline (o Pablan)**: se refiere al flujo de trabajo completo que sigue una producción de animación, desde el diseño conceptual hasta la postproducción.
2. **Reel**: una recopilación de trabajos previos de un animador, usada como carta de presentación para buscar empleo en estudios de animación.
3. **Layout**: en animación es una etapa clave que consiste en traducir el *storyboard* (guión gráfico) a dibujos más detallados. Incluye la ubicación de los personajes, las poses clave, el fondo y la composición de la escena.
4. **Cortes**: en el contexto del anime, un corte es una unidad de trabajo asignada a un animador. Puede incluir *layout*, fotogramas clave y animación intermedia.
5. **Genga (Fotograma clave)**: son los dibujos principales que definen los momentos más importantes del movimiento en una animación. Marcan las poses esenciales de una acción.



Dibujo de Alex T en RR. SS. en homenaje a Akira Toriyama.

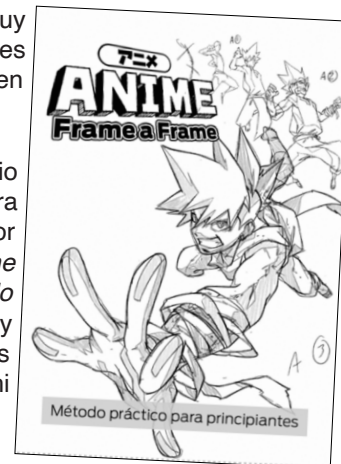
oportunidad, ya que probablemente sería el único Kamehameha que animaría. Le pedí permiso al director para añadir mi toque personal y mejorar la escena. Para mi sorpresa, cuando el episodio se emitió, a la audiencia le encantó el resultado.

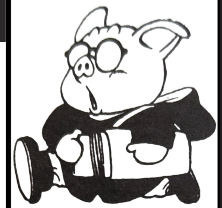
Así fue como, gracias a ese éxito, me empezaron a dar más libertad para proponer diferentes ideas en varias escenas de pelea. Con mucho empeño, me aseguré de que cada una de esas escenas quedara a la altura de lo que se esperaba, dándoles un toque especial y manteniendo siempre un alto nivel de calidad.



Y así fue como completamos el trabajo de *layout*, y posteriormente también realicé el *genga*⁵ de mis escenas. Gracias a esa experiencia, mantuve una muy buena relación con Toei, con quienes hasta la fecha sigo colaborando en diferentes proyectos.

Hoy en día continúo con mi propio estudio Kaiser Animation. Para apoyar a más personas estoy por publicar un libro titulado “*Anime Fotograma a Fotograma: Método Práctico para Principiantes*” y además sigo activo en redes sociales donde subo parte de mi trabajo.





simiesco personaje para la ocasión. Aunque la carta del Sensei que acompañaba el dibujo recalcaba su nula participación en el diseño, las palabras se las lleva el viento, aunque estén escritas, pues el texto se olvida y, en el ideario de los fans, solo prevalece la imagen. Todas estas suposiciones venían reforzadas por un antiguo *sketch*, obra de Toriyama, del *super saiyan 3*, en el que Goku lucía nuevamente con cola (distintivo del cuarto nivel). El anime de *Dragon Ball Z* tampoco ayudó, pues durante esa misma transformación, en el capítulo 245, se mostró una secuencia con fuerte carga simbólica, en la que Goku canalizaba el poder del *ozaru* revirtiendo a su forma humana, de manera similar a lo que sucedió en el episodio 34 de *Dragon Ball GT* (publicaciones “oficiales” de la época lo relacionaban directamente con el *saiyan* rosado, como la revista oficial de Norma Editorial o la web americana Screen Rant). ¿Era el *super saiyan 4* una idea que ya rondaba en la cabeza del Sensei durante el último arco del manga?



Fue tras la entrevista a Nakatsuru, incluida en el artbook *The Golden Warrior* (2010), cuando se disiparon todos los rumores, pues aquí sí, explícitamente, el autor confirmó que el *saiyan* de cuarto nivel era obra suya.

El Super Saiyan 4, que aparece en la segunda mitad de GT, fue uno de tus diseños, pero me sorprendió lo inusual que era.



Si hay algo que se nos viene a la cabeza al pensar en *Dragon Ball GT* es el majestuoso *super saiyan* de cuarto nivel. Una potente transformación, con fuerte arraigo popular, cuyos orígenes y autoría estuvieron durante años, cuanto menos, en el foco del debate. Muchos afirmaban que Toriyama andaba detrás; otros, que no tuvo nada que ver. A continuación, desgranamos la controversia.

Akira Toriyama dio (¡por fin!) carpetazo a su obra magna en 1995. Como todos sabemos, Toei Animation no quiso perder la inercia del gran éxito de las aventuras de Son Goku y continuó con su historia sin el respaldo de una obra original. Así pues, una semana después de finalizar *Dragon Ball Z*, *Dragon Ball GT* llegó a las pantallas japonesas, en febrero de 1996. Como todo cambio, suele ir precedido de un pequeño periodo de adaptación, de manera que Toriyama contribuyó para hacer el traspaso menos dañino. De esta forma, el maestro esbozó varios personajes del elenco principal, el rótulo de título de la obra, así como la nave Tako y otros artificios. Igualmente, contribuyó con varias ilustraciones promocionales. Estos “pequeños” aportes dieron pie a pensar que el Sensei colaboró en otros aspectos de la historia, entre los que se encuentran ese *saiyan* rosado de enorme poder. Nada más lejos de la realidad, pues ya en las guías *Perfect Files* (1997), intuíamos que la autoría venía del animador y dibujante Katsuyoshi Nakatsuru, pues a él se le atribuían los diseños de personajes de la obra (aunque no se especificara concretamente el del *super saiyan 4*).

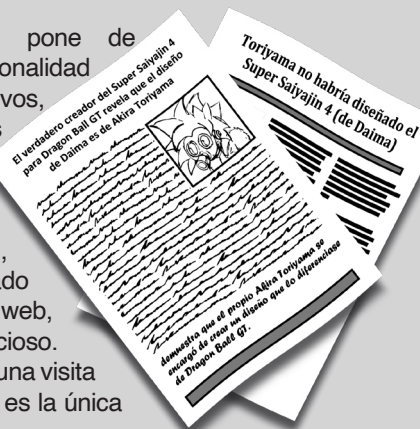
El asunto parecía más o menos resuelto; no obstante, con la aparición de la *DVD Box* de *Dragon Ball GT* (2005), el debate regresó a la palestra, pues el mismísimo Toriyama dibujó al

F **N**
A **E**
K **W**
E **S**

Parece que *Dragon Ball* es algo cíclico y, 30 años después, vuelve a surgir un debate idéntico. Mismos protagonistas, distinta época. Durante el colofón de *Daima* sucedió lo que muchos fans llevaban meses esperando: la canonización (en teoría) del *super saiyan 4*. Tras el éxtasis inicial, llegaron las preguntas de siempre: ¿quién está detrás de la transformación, Toriyama o Nakatsuru? Aquí, siendo estrictos, es evidente que Nakatsuru, pues partimos de una versión muy similar a la de su diseño de hace tres décadas, incluso recupera esas manoplas y antebrazos que se intuían en el *settei* original. No obstante, ¿quién fue el artífice de esta nueva versión? Aquí hay opiniones para todos los gustos, pues las entrevistas ofrecidas por el director de animación son algo ambiguas, así pues, rápidamente, en cuestión de horas, la transformación se convirtió en el *super saiyan 4* de Schrödinger, pues pertenecía a Toriyama y no al mismo tiempo. Sin otras versiones oficiales, y tras la entrevista de El Camino de la Serpiente, parece que lo más correcto que podemos dilucidar es que la transformación fue ideada por Toriyama y ejecutada por Nakatsuru, pues se habla de que el Sensei estuvo fuertemente implicado en los detalles de la misma. El libro de la edición coleccionista de la serie parece corroborar esta teoría, pues no hay atisbos de diseños de Toriyama que impliquen a esta metamorfosis.

“No todo lo que huele a rosa viene del jardín.”

Esta simpática tergiversación pone de manifiesto la falta de profesionalidad de muchos medios informativos, aportando al aficionado noticias carentes de valor, plagadas de sensacionalismo, incitando al fan al clic instintivo. Como prima la inmediatez sobre la calidad, cada vez es más complicado encontrar información rica en la web, entre tanto titular vacío y pretencioso. Mi recomendación: no regales ni una visita (ni *cookie*) a esas páginas, pues es la única manera de acabar con esta lacra.



Había muchas opiniones diversas sobre ese diseño. Fue idea mía hacer el cuerpo rojo. “GT” se creó como una continuación, y cuando los productores me pidieron que dibujara al Super Saiyan 4, pensé: “¡Ee...! ¿eh?” (risa forzada). Personalmente, pensé que, ya que habían llegado tan lejos como para usar elementos como las fusiones y absorciones en la historia original, ¿realmente teníamos que ir más allá? Fue una tarea increíble. Las transformaciones de Goku son una parte importante de la serie, así que me devané los sesos pensando qué sería lo mejor.

El peinado y el pelaje rojo por todo el cuerpo es lo que realmente hace que el Super Saiyan 4 se destaque.

La idea detrás de ese peinado era darle un giro diferente al *Super Saiyan 3* y hacerlo más salvaje. Hice el pelaje rojo porque parecía fuerte; le doy mucha importancia a ese tipo de impresiones (risas). Desde la fase de planificación, la idea era unir a *Ozaru* Goku y *Super Saiyan* Goku. “Goku con poder primigenio”, ese tipo de cosas.

Por eso todo su cuerpo está cubierto de pelo. Además del diseño final, ¿había algún boceto?

No hubo diseño aparte del borrador final. Solo se trató de los colores, y también hice una versión con cabello dorado. Sin embargo, pensé que el cabello negro quedaba mejor, así que me decidí por esa versión. La combinación de negro y rojo crea una paleta de colores más dinámica.

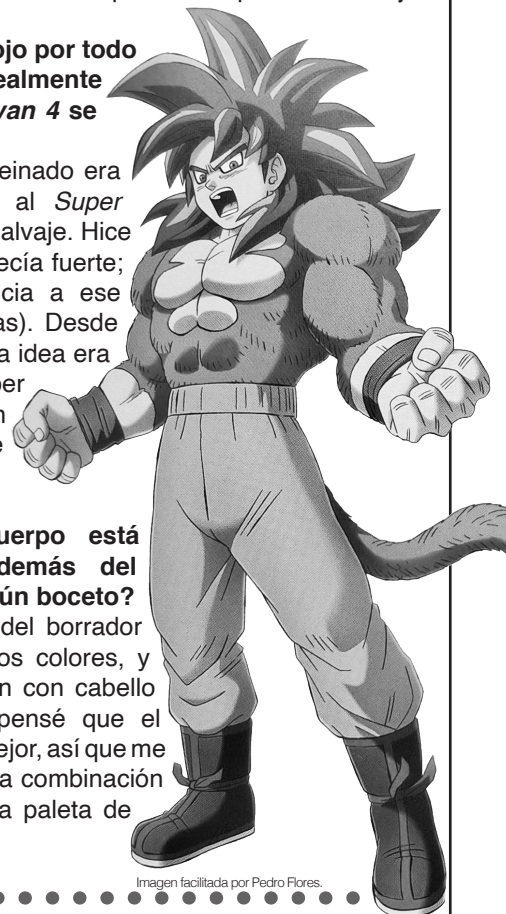


Imagen facilitada por Pedro Flores.

EVOLUCIÓN CREATIVA Y PRIMEROS PREMIOS

En 1978, al año siguiente, me presenté con una figura basada en *Macaroni Horenso*, un manga que se publicaba en *Shonen Champion* y que me gustaba mucho en ese momento.

Representé a Toshi-chan y al señor Kindo, y obtuve el **Premio de Humor**.

Desde entonces, comencé a estar entre los ganadores destacados que aparecían en la colección de obras premiadas.



En 1979, me basé en el cuento infantil *Pinocho*. Recreé el momento exacto en que el anciano Gepetto da vida a Pinocho. El resultado fue espectacular: ¡**Premio de Plata!**

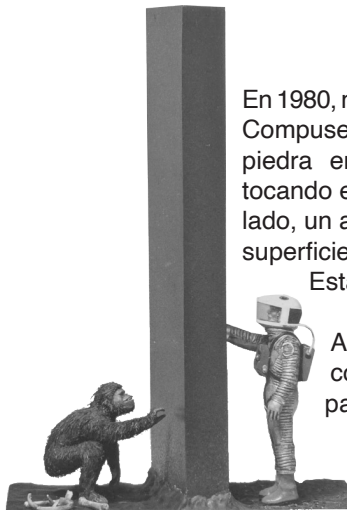
Según los comentarios de los jueces, mi obra compitió hasta el final con la ganadora del premio de oro, una pieza titulada *The Beatles / HEY JUDE*.



En 1980, me inspiré en *2001: Odisea del Espacio*. Compuse una escena con un monolito de piedra en el centro: a un lado, un simio tocando el monolito recién aparecido, y al otro lado, un astronauta con traje espacial sobre la superficie lunar.

Esta obra recibió el **Premio de Bronce**.

Así logré ser seleccionado de forma consecutiva desde mi primera participación.



MATS THE NUT

by @artfrontmats



MI ENCUENTRO CON EL MAESTRO AKIRA TORIYAMA

Antes de que *Dr. Slump* comenzara su publicación en la revista *Shonen Jump*, yo tenía unos 20 años y estaba completamente absorbido por mi afición: construir modelos a escala.

Fue entonces cuando descubrí el *Concurso de modificación de figuras* organizado por Tamiya Models. Me impresionó enormemente la calidad de las obras premiadas, y aquello fue el empujón que me llevó a tomarme este hobby más en serio.

Este concurso consistía en modificar figuras basadas en la serie de miniaturas militares a escala 1/35.

Se podía mejorar el nivel de detalle para hacerlas más realistas, o transformarlas por completo en personajes totalmente distintos.

Mientras se respetara la escala 1/35, el tema era libre y se podía crear cualquier cosa.

En aquel entonces, yo era un chico apasionado por el cine, así que fabriqué dos figuras basadas en mis películas favoritas: una de Walter Matthau de *The Bad News Bears* y otra de Robert De Niro de *Taxi Driver*.

Me presenté por primera vez en 1977, pero solo obtuve una mención de honor, lo cual me decepcionó (T^T).



Después de convertirme en su asistente, animé al maestro Toriyama:

“¡Presentémonos juntos al concurso de figuras modificadas!” (一緒に人形改造コンテストに出しましょうよ!)

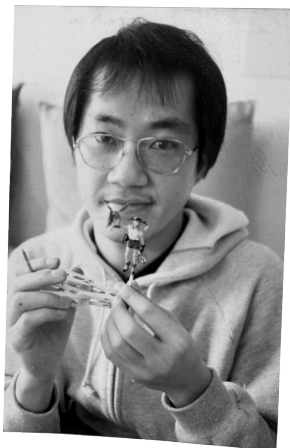
Desde 1982, el maestro Toriyama participó durante cuatro años consecutivos y obtuvo: una mención de honor, un premio de bronce, un premio de oro y otra mención de honor.

HERMANOS MATSUYAMA

Mi hermano también se presentó en varias ocasiones y ¡llegó a ganar el **Premio de Oro dos veces!**

Hubo un año en que mi hermano Yoshihiro Matsuyama ganó el Oro, y yo, Takashi Matsuyama, el Plata. A raíz de eso, se nos llegó a considerar como expertos en la modificación de figuras, conocidos como los “**Hermanos Matsuyama**” (松山ブラザーズ), e incluso aparecimos mencionados en el tomo 40 de KochiKame (Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo).

Después de eso, yo seguí presentándome al concurso cada año, logrando quedar seleccionado de forma consecutiva hasta 1987.



PUBLICACIONES Y EL INICIO DEL VÍNCULO

Las obras premiadas eran publicadas cada año en un catálogo de figuras modificadas.

Los ganadores de los premios principales incluso aparecían con sus comentarios y fotos en la revista **Tamiya News**.

Antes de conocer al maestro Toriyama, ya había aparecido unas tres veces en *Tamiya News*. Así que, cuando lo conocí por primera vez, me dijo: “¡Oh, eres tú!” (おーっ、君かよ!). Lo cual me sorprendió mucho, porque ya conocía mi existencia.

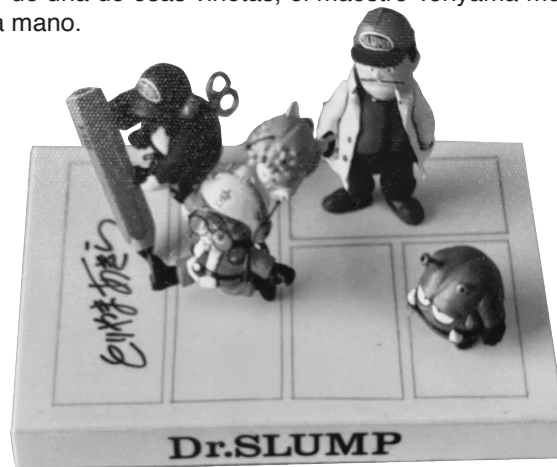
DR. SLUMP

La obra con la que me presenté en 1981 estaba basada en *Dr. Slump*, y recibió el **Premio de Plata**.

Realicé cinco figuras: Senbei, Arale-chan, Gatchan, el robot Toriyama y el Rey Nikochan.

La base simulaba una página con viñetas de manga, y en cada recuadro coloqué los personajes.

Dentro de una de esas viñetas, el maestro Toriyama me hizo una firma a mano.



Dr.SLUMP





**UNA MIRADA CRONOLÓGICA
AL MANGA DE TORIYAMA**
by @obocarale

MYSTERIOUS RAIN JACK

Tal como avanzamos en el anterior número, vamos a seguir con esta mirada cronológica a las obras del Sensei, haciendo especial hincapié en aquellas que permanecen un poco más desconocidas por el gran público.



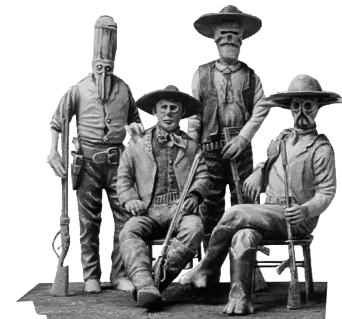
Tras el varapalo sufrido con *Awawa World* en la que Toriyama no consiguió hacerse con el primer premio, decidió intentarlo otra vez, así que, sin más, volvió a presentarse a otro concurso de Shueisha con una nueva obra, y esta vez reflejando de forma más clara todo ese amor y devoción que sentía por la cultura occidental haciendo una parodia más que evidente de *Star Wars*. Así que sentaos, relajaos y disfrutad porque en una galaxia no tan lejana empieza el episodio II de esta historia: **Nazo no Rain Jack**, más conocida como **Mysterious Rain Jack**.

PREMIOS DE ORO LOGRADOS

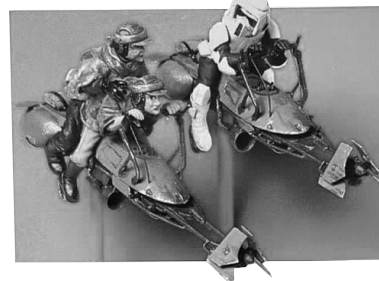
- 1982 / 10.^a edición.
"RAIDERS"
Takashi Matsuyama.



- 1983 / 11.^a edición.
"PEACE COMMISSION"
Yoshihiro Matsuyama.



- 1984 / 12.^a edición.
"SPEEDER BIKE CHASE"
Yoshihiro Matsuyama.



- 1986 / 14.^a edición.
"¡Hi-yo! ¡Silver!"
Akira Toriyama.



Aquel concurso de figuras modificadas fue, sin duda, el punto de partida de mi relación con el maestro Akira Toriyama.



palabras de origen extranjero u onomatopeyas entre otros usos), ya que lo veía como algo muy moderno y adelantado. Por otro lado, comentaba la limpieza que tenían las planchas, que destacaban por un trazo muy limpio, dando a entender que era un dibujante rápido, requisito fundamental para dibujar para la Weekly Shonen Jump. Asimismo, de acuerdo al mismo Torishima, esta obra aún era inmadura y tenía varias carencias, pero tenía entusiasmo y eso hizo que animase al joven Toriyama a seguir intentándolo.



Quién le llegaría a decir al Sensei que esa persona que tanto le animó se convertiría en su Darth Vader particular a la par que en uno de sus mayores aliados, pero eso da para un artículo aparte.

En resumen, *Mysterious Rain Jack* va presentando con un poco más de claridad al Toriyama que conocemos, sentando las bases de situaciones absurdas, así como un dibujo que va evolucionando y obteniendo un aura característica y propia.

El caso es que, *el que sigue la consigue* y en el próximo número hablaremos de la obra que finalmente pasó el corte.



Página de la Shonen Jump Special de noviembre de 1982 donde Torishima comenta qué llamó su atención del trabajo de Toriyama-sensei.

Por otro lado el tema de la falta de lluvia ha sido un tema recurrente en otras obras menos conocidas por el gran público, como en *Mad Matic* o *Pink*, aunque también fue el tema principal de *Sand Land* (esta última, de sobra conocida por todos por su adaptación animada y en forma de videojuego).

En cuanto al dibujo, sigue sin estar demasiado pulido, teniendo un trazo un poco tosco en ocasiones y unos fondos un poco pobres, sin embargo, esa magia que tiene el Sensei para las caricaturas está ahí: solo hay que ver al protagonista o a algunos personajes que salen en la historia.

Al igual que *Awawa World*, *Mysterious Rain Jack* nunca se ha llegado a publicar en ningún recopilatorio tipo *Teatro Manga*, pero sí ha tenido dos publicaciones: dividida en dos partes en los números 3 y 4 de *Bird Land Press* (de octubre del 82 y enero del 83 respectivamente) y en la *Shonen Jump Special* de noviembre del 82 junto a otra obra del Sensei: *Mad Matic*.



Sin embargo, dejando de lado todos estos datos técnicos de publicación, guión y dibujo, uno de los elementos más decisivos de esta obra es precisamente una de las peculiaridades que se ha comentado al principio: la incursión de Torishima en la carrera del joven Toriyama.

El joven editor quedó impresionado por el uso del katakana (silabario japonés usado generalmente para

embarque, le pregunto a Adrow si quiere, pero ¡no bebe café! Voy al baño, y al volver, me encuentro con los que serían dos grandes compañeros de viaje, de Uber, de hotel y sobre todo de experiencias. Me encuentro con Silvia y Óscar.

Unimos dos mesas, nos sentamos los cuatro juntos y empezamos a conversar. Hablamos de lo poco que hemos dormido, de nuestra logística familiar y empezamos a compartir lo que hemos llevado al viaje. Óscar abre su mochila y nos muestra una gran cantidad de material que ha llevado para la ocasión. Láminas de Dragon Ball Daima, *setteis* impresos y libros, muchos libros relacionados con Chikashi Kubota y Katsuyoshi Nakatsuru.



Ya pasan unos minutos de las 5 de la mañana, empieza el embarque, ocupo mi asiento asignado, el 14C. Es un vuelo agradable, intento dormir un poco, sin éxito. Leo y escucho algún podcast que había descargado previamente, la verdad es que no puedo concentrarme demasiado, estoy algo nervioso.

Pasadas las 8 de la mañana, aterrizamos en el aeropuerto de Zaventem, Bruselas. Hace buen día y noto un poco más de frío que en Barcelona, nada exagerado. Nos reagrupamos y decidimos llamar a un Uber para que nos traslade al evento, nos recoge en la planta cuatro del parking del aeropuerto.



El Uber nos deja en la ubicación donde se celebrará el Made in Asia, Plaza de Bélgica 1, Bruselas. El edificio del evento está justo enfrente del famoso Atomium, como aún faltan varias horas para la apertura pensamos en ir a desayunar. No hay muchas



DÍA 1

Suena el despertador. Son las 2 de la mañana. Mi amigo Adrow me tiene que venir a buscar alrededor de las 2:45.

Me aseo, me pongo la ropa que había preparado el día anterior para no hacer ruido y compruebo que llevo en la maleta todo lo que quiero llevarme. Libros, *setteis* [1], postales, guías, *shikishis* [2] en blanco, folletos... Sí, parece que está todo. A ver cuántas de estas cosas pueden firmar Chikashi Kubota y Katsuyoshi Nakatsuru, me pregunto.

Me despido de Montse, mi mujer. Dice que disfrute estos días, que todo estará bien, no la puedo querer más. Le doy un beso a mi hija, en un par de días papi estará de vuelta. Adrow ya está abajo, bajo.

Unos treinta minutos en coche nos separan del aeropuerto de Barcelona, por las horas la carretera está tranquila, es un viaje agradable. Hablamos de nuestra pasión, la animación de *Dragon Ball*, y nos preguntamos qué nos deparará este viaje, estamos muy emocionados.

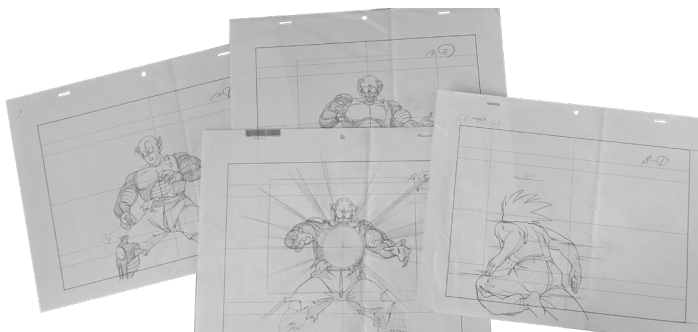
Llegamos al aeropuerto, aparcamos en el parking de la Terminal 2. Pasamos el control sin problemas y... a esperar, faltan algunas horas. Voy a por mi primera dosis de café en una cafetería del aeropuerto próxima a la puerta de

[1] Settei. Diseños y referencias visuales que establecen cómo deben lucir y moverse los personajes, objetos y escenarios para mantener coherencia durante la producción.

[2] Shikishi. Cartulina cuadrada tradicional japonesa, utilizada comúnmente para firmas e ilustraciones

con Nakatsuru. Le enseñó una secuencia original de fotogramas clave que él mismo dibujó. “Movie?” Me dice él. “No, Tenkaichi Budokai”, replico yo. “Ahh, Tenkaichi Budokai”. Enseñar unos dibujos originales de mi colección a su creador y hablar con él... significa mucho para mí.

[No os perdáis el artículo de este número 2 de Bird Land Press 2.0, donde se relatan todos los detalles de esa entrevista.]



Fotogramas clave dibujados por Nakatsuru

Al acabar la entrevista, nos disponemos a ponernos en la cola de firmas de Nakatsuru, mientras vamos al lugar de los autógrafos, comentamos lo que acaba de pasar y la gesta que “El Camino de la Serpiente” acaba de conseguir. ¿Esto está pasando o es un sueño?



Como era de esperar no llegamos al turno de la mañana, pero nos quedamos en la cola para asegurarnos nuestro sitio en el turno de tarde. Mientras estábamos en la cola, nos empezamos a enterar de detalles sobre la sesión. La información que recibimos en ese momento es que solo

cafeterías en la zona, así que nos decantamos por ir a la cafetería del propio Atomium. Interesante la experiencia de desayunar teniendo esas imponentes esferas encima de tu cabeza.

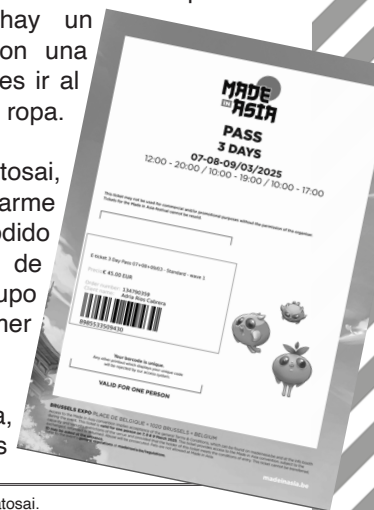
Después de desayunar, nos disponemos a ponernos en la cola, no hay demasiada gente, no parece ser un evento muy masificado. Al cabo de un rato, se unen a nosotros dos personas que cierran nuestro grupo este fin de semana, los chicos de “El Camino de la Serpiente” [3], Adri y Batosai. Con los que pasaríamos grandes ratos y muy divertidos.



Después de más de una hora esperando en la cola, llega el momento, son las 12h y el Made in Asia abre sus puertas. Minutos antes de la apertura hay un espectáculo oriental que acaba con una cuenta atrás. Lo primero que hago es ir al guardarropa a dejar allí mi maleta de ropa.

Posteriormente me uno a Adri y Batosai, pues han tenido el gran gesto de dejarme asistir a la entrevista que ellos han podido concertar con los dos animadores de *Dragon Ball* invitados, el resto del grupo empieza a hacer cola para el primer turno de firmas.

Antes de comenzar la entrevista, puedo intercambiar algunas palabras



[3] Camino de la Serpiente. Canal de Youtube de Adri y Batosai.

Tenemos pocas personas delante, hago un cálculo mental para ver si podemos acceder a las láminas con dibujo, en teoría sí, nos llega. Ahora la pregunta es, a qué personajes podemos acceder, yo quiero el Super Saiyan 4, obviamente. La gente de delante va pasando y van haciéndose con láminas firmadas... llega mi turno. Desafortunadamente, no quedan Super Saiyan 4, escojo un Goku Super Saiyan. También me encanta.

Vuelvo a intercambiar unas palabras con Nakatsuru (gracias a la ayuda del traductor que le acompaña), le doy las gracias por su trabajo y le vuelvo a mostrar mi admiración.

Ya está, tengo una firma y un dibujo original de Nakatsuru, objetivo cumplido. De hecho, no me esperaba un dibujo cuando planeé mi viaje al Made in Asia, solo la firma, así que estoy super contento. Todo el equipo ha conseguido ya sus primeras firmas, a mi aún me falta Kubota, tendrá que esperar a mañana. Salimos de la cola y nos enteramos

de una cosa... Tanto Kubota como

Nakatsuru han hecho dibujos a demanda en el momento de las firmas.

De hecho, el propio Adrow consiguió un dibujo en *shikishi* de Kubota. Me explota la cabeza, esas no eran las reglas. Mañana hay que intentarlo, el no ya lo tengo, objetivo: dibujo en un *shikishi*.



pueden firmar un objeto: algo que nosotros elijamos o una lámina que ellos han preparado para la ocasión.



En lo que respecta a Nakatsuru, nos enteramos de que el ilustre animador ha realizado varias ilustraciones a mano en sus láminas, con diferentes personajes de *Dragon Ball*. Parece que no hay personajes para todo el mundo y que dependiendo de tu posición en la cola, puedes llevarte firma e ilustración o solo firma. Que empiecen los juegos del hambre, me digo a mí mismo.

Las horas pasan, y degustamos en la cola de las firmas de Nakatsuru unas bolas de pollo y pulpo a modo de comida improvisada, comentamos la entrevista y otros temas, nos reímos y sin darnos cuenta el momento se va acercando. Son las 16h, Nakatsuru aparece junto con su traductor y personal del Made in Asia. Preparan la mesa, bolígrafos, iluminación, láminas sin dibujo y... láminas con dibujo.



Espacio dedicado para la sesión de firmas de Kubota y Nakatsuru.

DÍA 2

Son las 5:30 de la mañana aproximadamente, el despertador estaba programado a las 6, pero me despierto antes. Estoy nervioso. Me visto y preparo la mochila con los *ítems* que me voy a llevar, dejo muchos libros en el hotel, pues sé que es imposible que me los firmen. Me llevo algunos *settei* y cosas que ocupan poquito, y sobre todo me llevo los *shikishis*. *All in*.

Bajo al *hall* y me encuentro con Óscar y Silvia, vamos a desayunar. El desayuno está bien, tipo buffet. Me hago unas tostadas y un café. A eso de las 7h, pedimos un Uber y recogemos a Batosai y Adri en su hotel. En poco más de 15 minutos, volvemos a encontrarnos con las imponentes esferas que conforman el Atomium.

Llegamos poco antes de las 8h y nos ponemos ya en la cola. El sábado el Made in Asia abre las puertas a las 9h para los que compraron un *fast pass*, que fue mi caso. Es sábado y prevemos que habrá mucha afluencia de gente, mi estrategia es llegar de los primeros en cola de Kubota e inmediatamente después ponerme en la cola de Nakatsuru, con la esperanza de llegar al menos a la sesión de tarde.

Como el día anterior espectáculo oriental y cuenta atrás. Acuerdo con Óscar la dirección en la que vamos a correr para no tropezarnos y... salgo corriendo a toda velocidad. Llego el segundo a la cola de Kubota, necesito unos 15 minutos para recuperar el aliento.

Después de una hora esperando en la cola, Kubota y Nakatsuru vuelven a aparecer, vamos allá. La primera persona de la cola es atendida, me toca. Saludo a Kubota, saludo a su intérprete. Kubota vende un libro suyo de *gengas* (fotograma claves) por 20€, le digo que lo quiero. Llego el momento, "me gustaría que Kubota-san me dibujara un Goku en este *shikishi*", Kubota accede (los rumores eran ciertos), empieza la magia. Me quedo embobado viendo al genial animador haciendo el boceto a lápiz,

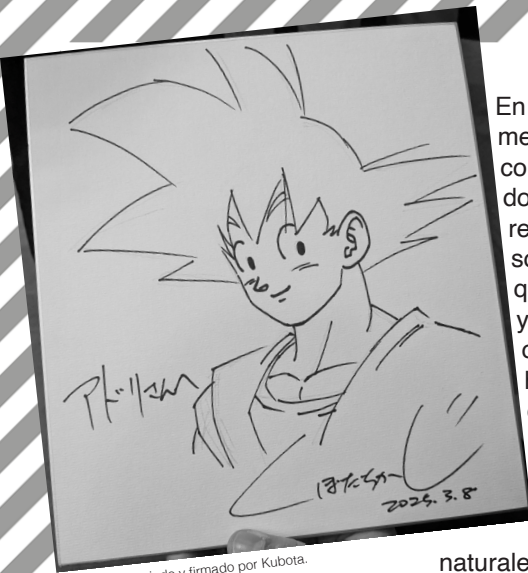
Doy una vuelta con los chicos del camino por el evento, está chulo. Nos sorprende ver en un mismo evento resinas no oficiales, fan-fics como *Dragon Ball Multiverse* y sesiones de firmas con animadores de renombre. Qué salón más chulo, siento envidia sana de eventos con esa libertad. Hago unas compritas para la familia.

Adrow se marcha (él solo venía un día) y me insta a luchar por un *shikishi* mañana. El resto del equipo nos juntamos y cenamos en el propio evento. Unas gyozas, pollo frito y *takoyakis* (bolitas de pulpo). Estamos hechos polvo pero muy contentos porque todos tenemos nuestras primeras firmas y dibujos, nuestros primeros tesoros.



Sobre las 20h, salimos del Made in Asia. Llamamos a un Uber, nos recoge cerca del Atomium, es una furgoneta grande. Adri siente que somos como los jugadores del Real Madrid. El Uber nos deja en el hotel, yo estoy en el mismo que Silvia y Óscar, los chicos de El Camino de la Serpiente están en uno muy cercano.

Nos despedimos, quedo con mis compis de hotel mañana en el *hall* a las 6:30h. Subo a la habitación, ¿este día ha pasado realmente? Hago una videollamada con mi mujer y mi hija, mi hija muestra mucho interés en los regalos que le voy a traer, mi mujer me dice que disfrute, que está todo bien ¿os he dicho que la adoro? Me ducho e intento conciliar el sueño, pese a llevar despierto desde las 2h de la mañana, me cuesta, pero poco a poco caigo en los brazos de Morfeo.



Shikishi dibujado y firmado por Kubota.

En las horas de cola, me da tiempo a hablar con varias personas, dos de ellas incluso me reconocen por redes sociales. Mostramos lo que hemos conseguido y compartimos nuestros objetivos inmediatos, hay varios que siguen con la idea del *shikishi*, el “no” ya lo tenemos.

A las 12:30 siento la llamada de la naturaleza y pido permiso para ir al baño. Quince minutos, o pierdes tu sitio, me dicen desde la organización. Voy al baño, al volver me encuentro con un puesto de Kebab, no me puedo resistir, ya tengo comida.

Ocupo mi lugar en la cola, aún quedan unas horitas. Hablo con algunas personas cercanas a mí, noto que los nervios van en aumento. Óscar también está cerca y también puedo dialogar con él. Vida, familia, proyectos... conversaciones profundas que acontecen mientras esperamos a una leyenda de la animación de *Dragon Ball*.

Cuando casi nos estábamos olvidando de que estábamos ahí por algún motivo, llega el momento. Por cuarta vez en el fin de semana, Kubota, Nakatsuru y sus intérpretes aparecen y toman asientos. Y de repente... giro dramático de los acontecimientos.

Nuevas directrices por parte del personal del Made in Asia. Nakatsuru puede dibujar en cualquier superficie, pero el dibujo debe ser pequeño y solo puede ser Goku y Goku en Super Saiyan. Son noticias medio-buenas, veremos qué pasa.

cuando empieza a repasar con rotulador se me enciende la bombilla y empiezo a grabar el proceso. Kubota acaba. Le doy las gracias y también le agradezco respetar el legado de Toriyama y acercar *Dragon Ball* a nuevas generaciones, le explico que a mi hija le encanta el opening de *Daima*. Kubota sonríe.

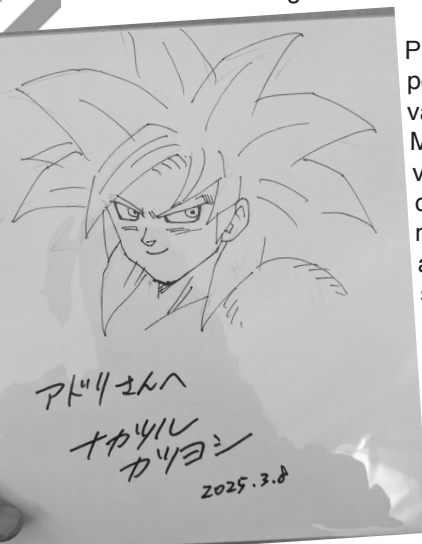
Con el tesoro que acabo de recibir, me coloco en la cola de Nakatsuru. Sigo mirando la ilustración, me parece increíble lo que acaba de pasar. Son las 10:30h aprox, y el personal del Made in Asia se acerca a mí cuando me ven en la cola, me dicen que ya no llego al turno de la mañana. Les digo que vale, y les pregunto si tengo el puesto asegurado para la tarde. Me contestan que sí, pero no me puedo mover de allí, me esperan 5 horas y media de cola.

Al poco rato de estar en la cola, recibo una noticia de los chicos de El Camino de la Serpiente, la organización ha vetado a los *shikishis*, les lleva demasiado tiempo hacer dibujos en esa superficie.

Lo entiendo y me apena al mismo tiempo. Otras personas de la cola se hacen eco de la noticia rápidamente “no *shikishi*, no *shikishi*”. En realidad, tengo un dibujo de Nakatsuru y un *shikishi* de Kubota, mucho más de lo que había imaginado.



De repente, Nakatsuru entra en la conversación y le pregunta al intérprete de qué estamos hablando. “Super Saiyajin 4”, le dice el intérprete, entiendo que le explica lo que le estoy pidiendo. El animador hace un gesto así como “venga va” y empieza la magia.



Shikishi dibujado y firmado por Nakatsuru.

Primero a lápiz, luego a rotulador, poco a poco un Gokū en SS4 se va materializando delante de mí. Me parece algo increíble, estoy viendo a Katsuyoshi Nakatsuru dibujar su gran obra en directo, y me está haciendo esa ilustración a mí. El genial animador termina y sostengo el tesoro en mis manos. Le vuelvo a dar las gracias, esta vez en shock, y abandono la cola de firmas.

Los nervios hacen que la carpeta donde tenía las firmas anteriores caiga al suelo, afortunadamente estaba todo enfundado y nada se daña. Estoy en una nube, me va a costar mucho asimilar lo que acaba de pasar.

Después de la sesión de firmas, todo el grupo nos citamos en una cafetería del recinto. Óscar y Silvia explican los tesoros que han conseguido, entre ellos también un dibujo de Nakatsuru en *shikishi* o una ilustración de Kubota en un libro. Adri y Batosai muestran sus *shikishis* con originales de Kubota, también consiguieron dibujos de Nakatsuru el día anterior.

Todos juntos hacemos balance del fin de semana que hemos vivido. Han sido dos días intensos, llenos de nervios, risas, momentos únicos y tesoros que llevaremos con nosotros para siempre. Más allá de las firmas o los dibujos, nos llevamos una experiencia compartida unida por una pasión. Un fin de semana que no olvidaremos jamás.

Por fin llega mi turno, soy el tercero. Saco mi *shikishi* y dialogo con el intérprete, sigo con la idea del Super Saiyan 4. Es el diseño original de Nakatsuru, su gran contribución a *Dragon Ball*. El intérprete me dice que no puede ser, yo le intento argumentar...



Las aventuras de Arale-chan comienzan a principios de 1980 en Japón, convirtiéndose en todo un éxito de masas. Toriyama está de moda y se consolida como la nueva promesa del manga. Tan solo un año después, recibe el prestigioso **Premio Shogakukan Manga**, realizando aún más su imagen como profesional y aumentando su fama en el país nipón. Los fans ya no se conformarían únicamente con la publicación semanal de *Dr. Slump* para la revista Weekly Shonen Jump o las nuevas historias cortas como *Pola & Roid*, *Escape*, *Mad Matic*... Al parecer no era suficiente para cubrir las ansias de conocimiento sobre el Sensei. Ni siquiera las revistas de los 80 que trataban temas muy dispares como la moda, música o el mundo del corazón y donde se hablaba de la parte más personal de Toriyama eran capaces de contentar a los fans de la época ¡Querían más y más!

Esa necesidad fue la razón para crear algo único, un club no oficial donde podrían compartir información y hablar sobre su autor preferido. El 30 de abril de 1982 este club se oficializó, siendo reconocido y apoyado por la editorial japonesa Shueisha y por el mismísimo Toriyama, cambiando su nombre por el de **Sociedad de Preservación de Akira Toriyama (Hozonkai, 鳥山明保存会)**.

Existe una pieza fundamental para entender cómo un club amateur hecho por fans pudo hacer tanto eco como para llegar a la editorial más conocida de Japón. ¡La respuesta está en **Matsumoto Tsuneo**!, un joven japonés con carácter similar al de Toriyama, apasionado de la música, especialmente del grupo británico *The Beatles*. En su pequeño lugar de trabajo escribía de manera independiente sobre su afición y especialmente sobre su grupo preferido, siendo además la persona que lideraba el *Beatles Complete Fan Club* en Japón. Es a finales de 1980 cuando se anuncia la fatídica noticia del fallecimiento de John Lennon, muchos periodistas buscaron a Matsumoto para recibir respuestas de lo sucedido, algo que posiblemente pudo abrirle puertas más adelante para el acontecimiento que nos atañe.



TORIYAMA AKIRA HOZONKAI —鳥山明保存会— by @kuririnneverdies1984

¡Por fin! ¡Ya era el momento!

Akira Toriyama, tras pasar por un duro “entrenamiento” impuesto por el que fue su primer editor, Kazuhiko Torishima, ya estaba preparado. No fue un camino fácil para el maestro; Torishima fue muy exigente (aunque él no lo admitiese) con el joven talento con el fin de mejorar su técnica y narrativa a pasos de gigante.

Toriyama consigue debutar profesionalmente a finales del 78 para la revista japonesa Weekly Shonen Jump con la obra *Wonder Island*, pero no consigue el éxito esperado. Se sucedieron varios fracasos en sus siguientes *one-shot*, también publicados en la famosa revista; no recibía suficiente reconocimiento y cientos de bocetos fueron rechazados por su editor. Pero Toriyama nunca se rindió. Su cabezonería y tenacidad, unida al “método del Dr. Mashirito”, hicieron la magia: ¡Nace *Dr. Slump*!

AnimeLand: ¡Dice que usted rechazó más de 500 páginas! ¿Cree que fue demasiado severo con él?



Kazuhiko Torishima: No, no creo haber sido demasiado severo. Las 500 páginas que menciona son páginas de *storyboard* que él escribió en un año y medio. No se trata de páginas entintadas, sino de la etapa previa, los primeros bocetos, los primeros esbozos. En otras palabras, trabajamos juntos durante un año y medio para perfeccionar su estilo y llevarlo a un nivel que le permitiera publicar antes de *Dr. Slump*. Al final de ese año y medio, se dio cuenta, al mirar en sus cajones, de que había 500 páginas de *storyboard* dejadas de lado. Por cierto, él mismo contaba que no fue una carga, porque se daba cuenta de sus propios progresos. Así que este proceso le pareció interesante.

Revista Anime Land n°248 (Octubre-Diciembre 2024)

Con el paso de los años Matsumoto se encontraba involucrado en multitud de proyectos, entre ellos el comienzo de la saga de videojuegos *Dragon Quest*, todo un éxito que hizo replantearse ampliar el equipo de trabajo y finalmente crear en 1986 la empresa de producción editorial **Caramel Mama** (nombre que hacía referencia al grupo musical japonés formado por Hosono y Shigeru Suzuki) que colaboraría estrechamente con la editorial Shueisha. *Dragon Ball Bouken Special*, considerado como el primer libro de datos dedicado a *Dragon Ball*, la *Dragon Ball Daizenshū*, o guías de videojuegos o *cards* sobre la obra culmen de Toriyama fueron solo algunos de los trabajos en los que participó la compañía.

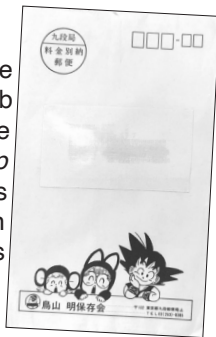
Ahora que conocemos el origen del Hozonkai... ¿Cómo se podría formar parte de este club? ¿Qué precio tendría? ¿Qué ventajas había para los socios? Estas serían algunas de las preguntas que rondarían en la cabeza de esos jóvenes ansiosos por conocer más sobre Akira Toriyama.



Membresía de 1984

por cada mes que se era socio, con un máximo de permanencia de seis meses. Una vez realizado el pago mediante transferencia postal se hacía entrega de la membresía en una oficina de correos situada en Kudan (Tokio).

Tras 2 o 3 semanas aproximadamente, se finalizaba la gestión para ser admitido. El club mandaba por correspondencia un sobre de pequeño tamaño con ilustraciones de *Dr. Slump* que, con el paso del tiempo, fueron sustituidas por nuevas ilustraciones de nuestro querido Son Goku. Toda una delicia para los niños japoneses



Matsumoto, quien se consideraba también un gran admirador de Toriyama, decide avanzar profesionalmente, y en un alarde de valentía consigue concertar una cita en Shueisha. Un episodio muy interesante en su porvenir porque la persona quien le recibió fue el gran Torishima, quien una vez más impartió su particular y estricto método de "entrenamiento" durante dos años. Tras aprobar, como si de un alumno se tratara, el joven recibió una llamada telefónica de Torishima: "Oh, la Sociedad de Preservación Toriyama lo hará..." Con esas pocas palabras, una nueva historia comenzó a desarrollarse, acababa de nombrar a Matsumoto como presidente del Hozonkai, siendo éste el encargado de su gestión.

También consiguió adentrarse en el mundo de los videojuegos y formar parte como uno de los pilares de la revista de videojuegos y manga V-Jump de la editorial Shueisha tras ser contratado para ello. Fue precisamente en la publicación de febrero de 1993 de esta revista donde se publicó una entrevista a tres bandas entre Toriyama, Torishima y Matsumoto en la que se hablaba sobre el Hozonkai y se esclarecían algunos detalles del origen del club y la opinión del Sensei sobre el mismo.



Toriyama: ¿por qué iniciaste la Sociedad de Preservación Akira Toriyama, Matsumoto-kun?

Matsumoto: ¡Hola! Torishima-san me preguntó si quería intentarlo, ¿no? También dijo que quería dejar un legado para los fans de los artistas del manga.



Torishima: Oh, ¿fue por eso? (risas). Entonces, ¿cómo se sintió Toriyama-kun cuando se creó el club de fans?

Matsumoto: Ah, decepcionado. (risa)



Toriyama: me sentí un poco avergonzado. Era un club cuyo tema era preservar no la obra en sí, sino a mí como individuo.



Torishima: Así es, ¡ahora lo recuerdo! (risas). Toriyama era tan raro que sintió que debíamos preservarlo. (Risa)

Revista V Jump (febrero 1993)



Toriyama leyendo cartas de los fans

Otro ejemplo de su humildad e implicación con sus fans, fueron las respuestas dadas a los socios más jóvenes, que mandaban al departamento de Shueisha, dudas sobre su vida y obra, opiniones, dibujos... que pronto hicieron que el maestro se sintiese agradecido, pero también desbordado y obligado a disculparse por no responder a todos sus fans, quienes aún lo llamaban Toriyama-kun.



Boceto de Planet Patrol publicado en Bird Land Press junto al arte final publicado en formato póster en la revista Fresh Jump

Continuando con estos boletines, para las páginas interiores se creó un contenido muy especial que los fans disfrutaron enormemente; Toriyama nos descubría sus próximos trabajos, añadía bocetos inéditos de algunas de sus obras y los primeros trazos sobre los personajes principales de *Dragon Ball*, *Mr. Ho*, *Pink*, *Planet Patrol*...

Contaban también con entrevistas realizadas a personas del entorno profesional y personal de Toriyama, tales como Kazuhiko Torishima, Takashi Matsuyama, Minoru Maeda, Mami Koyama, Akira Sakuma o el actor de cine Jackie Chan, con quien Toriyama compartió protagonismo en la portada del número 22, momento épico entre dos genios que se reencontraron en Bird Studio acompañados también por la esposa de Toriyama (Nachi Mikami).



Fotografía que se podía conseguir siendo miembro del club, donde aparecen Akira Toriyama, Nachi Mikami, Akira Sakuma, Kazuhiko Torishima y Tsuneo Matsumoto

que recibían esta carta tan bien decorada, con un contenido muy especial en forma de regalos: postales, pegatinas, chapas... ¡y lo más importante, un carnet con su número de socio! Los miembros del club recibían material exclusivo, ilustraciones inéditas dibujadas por el maestro Toriyama y la satisfacción de poder sentirse parte de una comunidad de fans con la misma pasión e inquietudes.



Parte delantera de los tres carnets que existieron del Akira Toriyama Hozonkai

Además de los artículos gratuitos recibidos tras la suscripción, los socios eran informados periódicamente sobre nuevo *merchandising* exclusivo, dándoles la posibilidad de hacerse con más material inédito, eso sí esta vez bajo previo pago. Camisetas, sudaderas, carteras, más pegatinas, chapas y postales, llaveros, pósters... y lo más importante: ¡las **Bird Land Press**!



Merchandising vario del Akira Toriyama Hozonkai

Un boletín de pequeño tamaño de unas 32 páginas publicado entre 1982 y 1987, con una periodicidad que oscilaba entre 1 a 3 meses, lleno de ilustraciones creadas por Toriyama expresamente para sus portadas y contraportadas, que deleitaban a los admiradores del arte del maestro. A lo largo de los 25 números publicados durante estos cinco años, los socios del club de fans de Akira Toriyama conocieron la faceta más cercana e inusual del autor. Prueba de ello fueron las fotos personales del maestro y de su familia, detalles de su día a día, anécdotas de su vida, sus viajes o vacaciones... que compartiría sin ningún tipo de reparo.



Primera postal de Dragon Ball

Así que después de casi 40 años desde el final del Hozonkai, queremos recuperar el espíritu de este fabuloso club de fans con la versión **Bird Land Press 2.0**, no dejar en el olvido aquel momento histórico para los fans y sobre todo divulgar, preservar y compartir la vida y obra de Akira Toriyama. ¡Gracias por todo Sensei!

Muchos se habrán sorprendido por este artículo, contradiciendo la imagen aparentemente distante y despreocupada que muchos fans tenían sobre el maestro, sobre todo a partir de los años 90. La falta de tiempo, su carácter introvertido, la fama y sus consecuencias, su intolerancia a los focos y ser el centro de atención hicieron que se alejase poco a poco, de esa calidez que mostró a los fans años atrás.



Presentación de Toriyama en la BLP n.1

¡N-cha! ¡Ha nacido el Club de Preservación de Akira Toriyama!
Y bien... aquí va mi saludo.

Bueno, resulta que ahora voy a ser "preservado". Soy Akira Toriyama.
Muchas gracias a todos.

El otro día, cuando me dijeron:
"Eh, ¿por qué no hacemos un Club de Preservación de Toriyama?"
Yo respondí:
"¿Ehhh? ¿Un monumento natural de idiotéz como yo? ¡No puede ser!"
Y me quedé totalmente avergonzado, temblando de vergüenza.

La verdad es que soy muy malo escribiendo cartas, pero leerlas sí puedo, así que por favor enviadme vuestras opiniones y peticiones a través del Club de Preservación.

En cuanto a la revista, parece que seguirán publicando las últimas noticias y dibujos originales hechos por mí, así que ¡contad con mi apoyo!

Bird Land Pres volumen 1



Akira Sakuma: me gustaría hablar sobre algunos aspectos de *Dr. Slump*, por cierto, Toriyama, ¿de dónde viene la palabra "ncha"?



Akira Toriyama: esa palabra es la versión abreviada de "konnichiwa", que se convirtió en "koncha" y luego "ncha".



Kazuhiko Torishima: Viene de una idea sorprendentemente simple.

Bird Land Pres volumen 3

Para aquellos que querían llegar más lejos, la revista anunciaba eventos en los que el maestro participaba con su presencia, daba charlas, *máster class* de dibujo, sesiones de preguntas, firmas y dibujos para los fans.

Un ejemplo de ello fue el evento acontecido en la isla japonesa de Enoshima durante el verano de 1982, dedicado a *Dr. Slump*. Un parque temático inaugurado por Toriyama y el presidente de Toei Animation (Chiaki Imada), que simulaba la isla Gengoro donde se encuentra ubicada la Villa Pingüino y viven Arale y compañía. Otro gran evento fue el **Carnaval de Hoyoyo de 1983**, celebrado en agosto de ese año, en varias ciudades de Japón como son Nagoya, Osaka o Tokio donde el maestro acompañado de otras caras conocidas en el mundo de la animación y del manga hablaron sobre *Dr. Slump* y se realizaron todo tipo de actividades en torno a la obra.



Hoja informativa del evento Carnaval de Hoyoyo

Por desgracia todo lo bueno se acaba, en un momento tan importante en *Dragon Ball* como fue el combate entre Goku y Piccolo Daimao en el manga, el Hozonkai llegaba a su fin habiendo pasado de sus aproximadamente 10.000 socios iniciales a sus 57.000 tras su tercer aniversario y seguramente superando esta cifra en sus dos últimos años. La excesiva carga de trabajo de Toriyama fue la causa principal por la que este maravilloso club "echó el cierre" pero no se descartan también otros como la fama del maestro y su desinterés por mostrarse ante el público.



Tras poner todo en antecedentes, nos movemos hacia adelante en el tiempo y ya estamos sentados frente al gran animador japonés. Nakatsuru tenía un aura de tipo serio y curtido en mil batallas, y no decepcionó. Aunque es un hombre cercano y muy amable, del que incluso a veces se cae alguna sonrisa que asoma tras esa cortina de leyenda.

Acababa de finalizar *Daima* hacía unos días, teníamos muy poco tiempo, al que debíamos restar las traducciones de los intérpretes y un listado demasiado largo de preguntas que queríamos y estábamos obligados a hacer. Te dejo con la transcripción de nuestra charla con el bueno de Katsuyoshi, del que tendrás una foto inédita al final de la misma y que tiene que ver con la publicación que tienes entre las manos.

Una vez puesto el micrófono a la leyenda, mientras que dejaba de disimular que estaba nervioso ya que en este punto el temblor de las manos me delataba, comenzábamos la conversación con nuestro ilustre entrevistado.



ENTREVISTA A KATSUYOSHI NAKATSURU

by @Red_Ribbon_DBZ



“*Daima* es el proyecto donde Toriyama sensei me dio más instrucciones”

Pluriempleo.

Así podríamos definir la situación de todos los que formamos Bird Land Press 2.0. Estamos a mil cosas: familia, trabajo, perros, gatos... y dentro del (poco) tiempo libre que tenemos, muchos estamos embarcados en diferentes proyectos. Servidor, sin ir más lejos, forma parte de **El Camino de la Serpiente**, un canal de YouTube con contenido Toriyama en general y *Dragon Ball* en particular.

Y junto a mis compañeros de aventuras del canal y Adree, uno de los pájaros que me acompañan en esta publicación, nos adentramos en la travesía de los eventos internacionales: tras una cascada de mails y organización personal, nos encontrábamos en Bruselas para asistir al evento *Made In Asia Brussels* donde íbamos a estar cara a cara con dos leyendas de la animación con un nexo inmortal en la franquicia de Goku y compañía: Katsuyoshi Nakatsuru y Chikashi Kubota.

En este segundo número que tienes entre las manos vamos a centrarnos en el primero de ellos, como seguramente ya has podido comprobar.

Nakatsuru no es un desconocido ni para el menor de los amantes de la animación de *Dragon Ball*, y menos tras leer el increíble artículo de mi estimado *Bird Bro*, que tienes justo antes que éste.

Luego, unos 20 años después, lo hicimos de nuevo, pero esta vez para *Daima*.

Con *Daima*, me dijeron que Goku y los personajes principales serían niños. Y cuando se estaba decidiendo cuáles de ellos deberían ser niños, al principio, los dibujé demasiado adultos. Luego, el Sensei me pidió que dibujara los personajes más como niños, así que hice algunas correcciones.

De todos los proyectos en los que he trabajado hasta ahora, creo que *Daima* fue probablemente en el que Toriyama-sensei me dio más consejos o, mejor dicho, instrucciones.

Hablando del pasado, Studio Junio dejó una huella significativa en *Dragon Ball*.

¿Cuál cree que fue la contribución más grande del estudio para la serie?

Y además ¿Qué recuerdos tiene de aquella época? ¿Cómo fue la relación como estudio independiente, trabajando con Toei Animation?

Mi colega animador, Takeo Ide, y yo fuimos asignados como animadores en Studio Junio por Toei Animation, y trabajamos juntos durante un tiempo.

En Studio Junio trabajé con Minoru Maeda, quien también era mi animador senior y ha estado diseñando personajes desde *Dr. Slump*, pudiendo estudiar bajo su guía.

Uno de los aspectos más comentados de *Daima* fue la similitud entre el atuendo de Gomah y los uniformes de las Pride Troopers.

¿Fue este parecido intencional? Si es así, ¿podemos esperar ver alguna conexión en el futuro con alguno de los nuevos personajes en proyectos futuros?

El atuendo es similar porque el diseño de Gomah fue realizado por Toriyama-sensei...

Quizás haya una conexión, pero yo no lo sé.

Nakatsuru-sensei, muchas gracias por tomarse el tiempo para hablar con nosotros en esta edición de Made in Asia. En El Camino de la Serpiente somos grandes admiradores de su trabajo.

¿Cómo definiría su estilo, y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo?

¿Qué elementos cree que los fans pueden reconocer en su obra?

Esa es una pregunta difícil. A menudo ni yo mismo lo sé, así que es difícil para mí responder a tu pregunta. Pero creo que siempre he trabajado a conciencia para reflejar las ilustraciones de Toriyama-sensei en la pantalla tanto como sea posible.

Los fans te recuerdan mucho como el diseñador de personajes como Bardock y su equipo en el especial de televisión, también en *Dragon Ball GT*, donde presenta al *Super Saiyan 4*, y ahora en la recién concluida *Daima*.

¿Cómo fue el proceso de diseño de personajes? Especialmente sobre este nuevo *Super Saiyan 4* de *Daima*. ¿Tardó mucho en finalizar el diseño? ¿Le dio Toriyama-sensei alguna instrucción o algún consejo específico sobre cómo debía ser el diseño?

Primero, fue el especial de televisión de Bardock. Esa vez primero leímos la historia, y pensamos en qué tipo de personaje queríamos hacer, hice un boceto y se lo envié a Toriyama-sensei. Quien luego nos daría su recomendación sobre cómo deberíamos proceder. Eso es lo que pasó con el especial de televisión de Bardock.

Entonces pensé en el *Super Saiyan 4*, en ese caso también se lo envié a Toriyama-sensei, e inusualmente, me dio el visto bueno sin casi ninguna modificación.

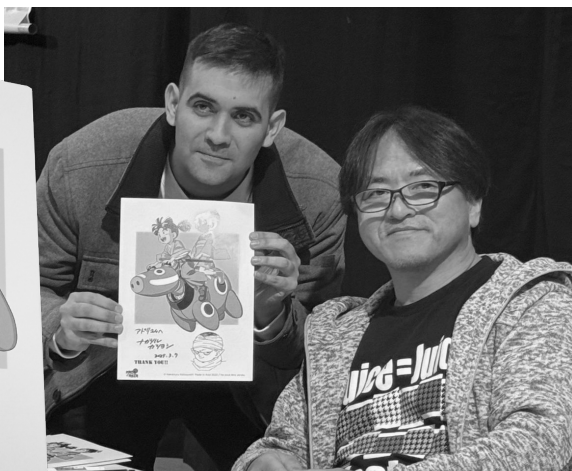


Bueno, si ya nos conoces sabrás que Takashi Matsuyama (el segundo asistente de Toriyama-sensei) fue el padrino de nuestro primer número con una deliciosa entrevista. Apuntamos alto entonces y ahora también.

Junto con Kubota, Nakatsuru ojeaba a nuestro bebé y nosotros no podíamos estar más en una nube (kinton). La ojeaba, miraba las fotos, se detenía en la parte de Matsuyama a lo que nos miró y casi en voz baja se le oyó decir “Sugoi, sugoi”

Ya está, había sido todo un triunfo. Había podido entrevistar a un pilar del devenir de la franquicia durante muchos años y después de eso, pudimos hacerle llegar esta iniciativa tan bonita, cargada de trabajo e ilusión. No puedo expresar lo que sentí al ponerlo en las manos, ni los segundos previos a que levantara la vista y nos diera su aprobación.

Tras la entrevista a Chikashi Kubota, que tendrás en un futuro no muy lejano en Bird Land Press 2.0, nos fuimos a hacer cola a la zona de firmas para tener la dedicatoria de estos dos titanes. Allí todo a flor, me abracé con Batosai, mi compañero de podcast y a Adree. Quise estar tranquilo pero un par de lágrimas que se hicieron notar ponían de manifiesto que por más que pase el tiempo, ese niño que quería ser Goku y que en su vida podía imaginar algo como lo de ese fin de semana, aún estaba vivo y coleando en algún lugar dentro de mí.



Por último, tenemos un regalo para Nakatsuru-sensei. Esta es la edición en español de un anime comic de *Dragon Ball Z* y el arte de portada es una de sus ilustraciones.

Estaba pensando justo eso (risas).
Muchas gracias.

Una vez acabada la charla tocaba seguir fingiendo que no estaba nervioso, y sacar de la chistera una cosa pequeña en tamaño pero gigante en ilusión: una BIRD LAND PRESS 2.0.

Como lo estás leyendo querido lector. Este proyecto nació meses atrás y trabajamos mucho para poder tener un prototipo de lo que sería el resultado final para llevarnos a Bélgica. Apurando, casi en el descuento, pudimos hacerlo realidad. Y no pienses que era una simple maqueta. Ni mucho menos, iba acompañada con una contraportada diferente a la del número uno que espero tengas en tu colección: una de las ilustraciones de Katsuyoshi Nakatsuru protagonizaba el final de esta impresión especial, junto con un mensaje donde le explicamos el proyecto y nos poníamos a su disposición si alguna vez quisiera participar. Imposible, ¿no?





Entre los años 1984 y 1988 publicó una revista llamada Hobby's Jump, totalmente enfocada, como su nombre indica, a todos esas aficiones que gustaban a los japoneses. Se nutría principalmente de modelismo (unos grandes aficionados), la informática doméstica (con gran futuro por delante) y las primeras consolas de videojuegos (innegable el aporte japonés a este sector). Pero, como también es habitual, con bastantes mangas relacionados con esas aficiones

y aquí ya podemos ver al típico niño jugando al ordenador o videoconsola del momento, o siendo protagonista de algún videojuego. Nada muy memorable, no nos engañemos, pero claramente la precursora de la VJump.

A finales de los 80 el sector de los videojuegos ya era una de las aficiones mejor establecidas y con un crecimiento exponencial, relegando a un plano muy secundario el resto de aficiones de los japoneses y con una proyección de futuro casi sin límites. Ya habían nacido grandes sagas de rol como *Dragon Quest* con participación de Toriyama o *Final Fantasy* (que siguen hoy día), vendiendo millones de copias en sus lanzamientos. Así que entre 1990 y 1991 Shueisha decide sacar la Virtual Jump, escrito



by @perdidoenmadripur

Si hay una revista japonesa que conoce todo el mundo esa es la Shonen Jump, de la que han salido algunos de los mangas más potentes y queridos, pero en ocasiones parece que Shueisha solo tenga esa revista o que las demás publicaciones sean secundarias. Creo que toca reivindicar la enorme importancia de una de sus hermanas y que, para el interés de todos vosotros, está estrechamente ligada a la figura de Akira Toriyama: VJump.

Solo es un pequeño texto esquemático ya que se podría escribir un libro entero solo con lo que han dado de sí sus más de tres décadas de existencia.

ORIGEN

Si una cosa caracteriza a Shueisha es que siempre está probando llegar a nuevos públicos o tendencias (si os ponéis a investigar veréis que hay más revistas de las que os podáis imaginar) y así cubrir la máxima cantidad de demografías lectoras. Teniendo en cuenta que la Shonen Jump es su revista más vendida, también tienen en su interior algunas páginas dedicadas a informar o publicitar novedades de cine, televisión o hobbies como el modelismo o los videojuegos. De hecho, su sección sobre videojuegos se llama VNet, curioso nombre ¿verdad?



en día). En el tercer especial hay un manga (*Kiseki Zenkai! Z Power no Otoko-tachi!*) muy interesante que narra cómo se lleva a cabo la animación de *Dragon Ball Z* desde que el Sensei dibujaba el manga hasta que se emitía por televisión.



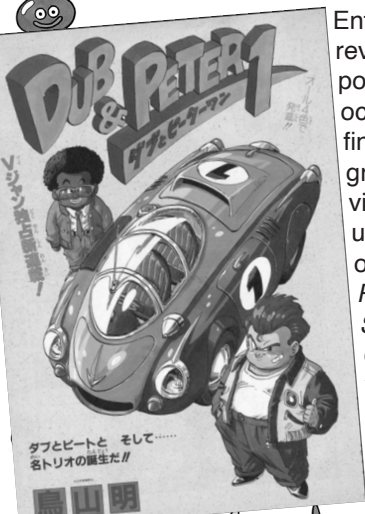
en japonés con una V bien grandota en el título. Son tres especiales aperiódicos tímidamente dedicados a videojuegos y al coleccionismo de cards (también de fervoroso éxito), de formato parecido a la Shonen Jump y con profusión de mangas.



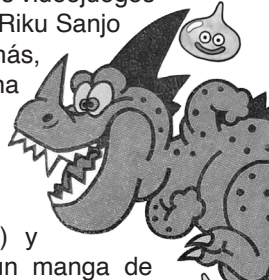
Para asegurarse el éxito no dudan en echar mano de una de sus mejores bazas y nos presentan *Cashman*, el nuevo manga de Toriyama (que protagoniza la portada del primer especial y en menor medida el segundo) y mucho material sobre *Dragon Quest*, tanto de sus videojuegos como mangas de Riku Sanjo y Koji Inada. Además,



Toriyama diseña una mascota llamada V-Dragon (que se ha rediseñado varias veces a lo largo de los años) y nos encontramos un manga de un niño que juega con las cards de *Dragon Ball* (esto de los niños jugando con los productos de moda aún siguen usándose hoy



Entre 1992 y 1993 deciden rediseñar la revista sacando cuatro especiales más (2 por año) poniendo el título de VJump en occidental. Con un formato mucho más fino y páginas a color, deciden llenar el grueso de la revista de información sobre videojuegos y que el manga sea solo una parte de acompañamiento. En esta ocasión Toriyama nos presenta *Dub & Peter One*, Masakazu Katsura entrega *Shadow Lady*, Kazushi Hagiwara trae *Campus Guardress* y nos encontramos ya con el inicio de la serie de *Dr. Slump* con guión de Takao Koyama y dibujo del enorme Katsuyoshi Nakatsuru.





Nakatsuru realizó su primera y muy futbolera portada para la revista. Akira Toriyama se renueva y nos presenta Go! Go! Ackman, que terminó teniendo 11 capítulos pero no dibujó en ninguna portada. Aunque de los primeros 8 números de la revista, 7 portadas fueron suyas: 3 de *Dr. Slump* y 4 de *Dragon Ball*, muy espectaculares todas ellas.



Hasta el número de diciembre de 1998 las portadas relacionadas con la obra de Toriyama no fallaron ni un solo mes. *Dr. Slump* y *Dragon Ball* (*Dragon Ball GT* también) se codeaban con los juegos de *Dragon Quest* que iban apareciendo, los de *Go! Go! Ackman* o los nuevos videojuegos



Sobre las portadas, comentar que la primera está protagonizada por un render 3D de una nave diseñada por el Sensei para un futuro videojuego que se estaba desarrollando llamado *Gulliver Boy* y al que le dedicaremos un artículo en el futuro. Las dos últimas son unas increíbles ilustraciones de *Dr. Slump*, con Arale a lomos de un dragón y vestida al más puro estilo *Dragon*

Quest; y de *Dragon Ball* con un espectacular Kame Hame padre/hijo. Acababan de dar con la tecla.

LANZAMIENTO DEFINITIVO HASTA LA ACTUALIDAD

En julio de 1993 se lanzaba ya oficialmente y de forma mensual el primer número de *V Jump*, ya con su logo definitivo y el diseño que tan bien le había funcionado en los cuatro especiales anteriores. Aquí Katsura finaliza su primer *Shadow Lady*. Koyama y Nakatsuru prosiguen con *Dr. Slump* y su tercer capítulo, que acabó siendo recopilada en cuatro tomos, de la que cabe destacar que todas sus páginas fueron a color y que en el cuarto número



Portada de Yamamuro



a otro con participación del Sensei: Blue Dragon). Pero eso no significa que la información relacionada con Toriyama desapareciera de la revista, ni mucho menos. En su interior solía tener una sección fija tanto *Dragon Ball* como *Dragon Quest*, así que podías informarte de los futuros proyectos o productos que salían a la venta, aderezado con entrevistas, diseños de personajes y material de lo más jugoso. Pensad que hasta que se asentó internet tener una revista como esta en tus manos te volaba la cabeza.

en los que el Sensei participaba como el imprescindible *Chrono Trigger* o *Tobal* n°1. Se alternaban al dibujo grandes de la animación *dragonbolera* como Tadayoshi Yamamuro, Kazuya Hisada, Naoki Miyahara y, como no, Katsuyoshi Nakatsuru. Este último, junto a Takao Koyama, continuaron con la historia de *Cashman*. Una secuela publicada entre los años 1997 y 1998, supervisada por Toriyama y que ese mismo año fue recopilada únicamente hasta el capítulo 13 de los 17 que componen la obra.



En 1997 Tadayoshi Yamamuro se encargó de la parte gráfica de la adaptación en manga a todo color del remake de *Dr. Slump*. Duró 30 capítulos y tuvo guiones de Takao Koyama y Yoshimi Narita. Tuvo una recopilación en tomo que venía incluida en el box de dvd's de este anime.

A partir del año 99 las portadas ya empezaron a reflejar otras series de moda como *Yugi-Oh*, *One Piece*, *Naruto*, *Bleach* o los nuevos videojuegos que iban saliendo (mención especial

Aunque el manga era una parte secundaria de sus contenidos, hemos visto pasar por sus páginas secuelas o series derivadas como *Kinnikuman*, *Yugi-Oh*, *Digimon*, *DQ: Dai no Daibouken*, *Boruto* y sí *Dragon Ball*. Como he comentado anteriormente una de las cosas a destacar en la información de la revista siempre han sido las cards de *Dragon Ball* y en el 2010 surgió la infinita colección *Dragon Ball Heroes* que te servían para jugar en los arcades japoneses. Su éxito hizo que en noviembre del 2012 se estrenara en la revista una adaptación manga con el sobrenombre *Victory Mission* del debutante (ahora ya famoso) Toyotaro. Esta serialización se mantuvo hasta noviembre del 2015, momento en el que se paralizó, para regresar en un capítulo final en 2024 y dar el relevo al nuevo juego de cards *Dragon Ball Super Divers*, del que dibujó un one-shot ese mismo año.



para Playstation 2 con personajes exclusivos, llamada *Dragon Ball Z 2 V*. Esto hace que coleccionar estas revistas completas sea una árdua tarea, ya que normalmente los anexos y otras piezas sueltas no están o las cards han sido arrancadas (además de que no hay un registro en internet de qué llevaban cada una de ellas).

Para terminar, comentar que no solo existen las revistas mensuales sino también unos cuantos especiales (desconozco cuantos pueden existir) fuera de numeración que, en sus primeros años, fueron dedicados a los VFest (incluso unos cuantos VHS con *trailers* de videojuegos y algunas animaciones de obras del Sensei), pero en los que también

nos encontramos monográficos de *Dragon Quest*, *Chrono Trigger* o *Final Fantasy* por mencionar algunos. Además, el éxito de la revista hizo que Shueisha enseguida englobara las publicaciones derivadas de la revista como guías de videojuegos o catálogos de cards (y algún manga como el de *Dr. Slump* de Nakatsuru) como VJump Books, antes englobados como Jump Comics Selection. El futuro de la revista está garantizado, gozando de muy buena salud.

Si considerabas la VJump como una revista secundaria o de menor importancia que la Shonen Jump, espero que con este reportaje te haya hecho mirarla con otros ojos. Si eres *otaku* en general las Shonen Jump están muy bien, pero si adoras a Akira Toriyama las VJump son una mina de oro.

Cuidado con vuestras carteras...

En el mismo 2015 realizó en la revista la adaptación parcial a manga de *Dragon Ball Z: La resurrección de F.* Y también este año fue escogido por Toriyama para realizar la parte gráfica de sus guiones en la nueva serie *Dragon Ball Super*, de la que se encargó hasta su fallecimiento en marzo del 2024 y que está en pausa a excepción de un one-shot aparecido en febrero de este año. Toyotaro ha realizado bastantes portadas de *Super* para la revista y se ha recopilado en 24 tomos. Curiosamente hay partes del manga que todavía no se han adaptado al anime, la pérdida del maestro y las peleas por los derechos tienen todo paralizado.

No puedo dejar de hablaros de algo que va ligado a la revista desde el primero de sus especiales y es que todas ellas, además de la cantidad de información y los mangas que te encontrabas en su interior, siempre han venido repletas de

regalos tales como pósters, cards, anexos a modo de guías de videojuegos, figuritas, shitajikis y un sinnúmero de promociones con regalos exclusivos. Llegó a salir una versión para los lectores del *Dragon Ball Z Budokai 2*





本物のファン

会員番号 0061

氏名 EL ORTODOXO

Son personas meticulosas, obsesivas y ordenadas. Aunque admiran toda la obra de Toriyama, para ellos todo gira alrededor de *Dragon Ball* y del concepto de canon. Cualquier arco de la serie intuido como canónico lo tienen bajo la lupa, atendiendo al detalle que pueda desatar una incoherencia en la gran historia de las bolas de dragón. Cuando esto sucede, suelen pasar por varias etapas de duelo: inicialmente no reconocen el fallo como tal, pues esperan que al segundo siguiente se vaya a dar una explicación coherente. Como esto jamás sucede, suelen estallar en ira, pues no entienden cómo la serie de su vida puede tener esos errores. Al final terminan sumidos un tiempo en la tristeza, renegando de Goku (a veces pueden dejar de tutear una hora entera). Finalmente, el ortodoxo acepta el fallo y aprende a convivir con ello, con la esperanza de que dentro de 20 años subsanen la incongruencia.

Member's Card



本物のファン

会員番号 0666

氏名 EL SACAMANTECAS

Insaciables de la sangre, tienen una visión distorsionada de la serie que vieron de niños. En su cabeza, *Dragon Ball* es sangre, amputaciones, decapitaciones y vísceras; algo así como *Dragon Gantz*. Para ellos eso es la esencia de la obra y es imposible sacarlos de ahí. Sacian sus instintos consumiendo o dibujando escabrosos fan-manga. También se los suele llamar Sacacuartos, pues algunos canalizan su frustración pidiendo zenís (¡no caigas en la trampa!).

Member's Card



OPINIONES
SIN CENSURA

LOS AUTÉNTICOS ★ FANS ★

ARTÍCULO DE
OPINIÓN



by @eduhern

Si hay algo que identifica a los fans de *Dragon Ball* y del “Toriyama World” es la diversidad, pues existen tantos perfiles como transformaciones en Super Saiyan. Cada uno tiene una cosmovisión diferente de la obra, encontrando un amplio espectro de fanáticos que van desde lo más purista a lo más transgresor. En los casos más polarizados, parece ser que si no comulgas con su visión no eres un fan de verdad, pues se ven con el poder de otorgar y revocar carnés a diestro y siniestro.

Dicho esto, y a modo de guía, es importante hacer un repaso a las especies de fans que puedes encontrar por las redes, e incluso en el mundo real. De esta manera, sabrás cómo actuar, pues un comentario equivocado o un silencio demasiado largo pueden acabar en desgracia.



本物のファン

会員番号 0022

氏名 EL PRIMO DE TORIYAMA

Conocen la vida del maestro mejor que el propio Sensei. Son genuinas enciclopedias andantes que no dejan de sorprenderte, pues han realizado auténtica minería “toriyamesca” para desgarrar todos los secretos de la vida personal y profesional del artista. Puede que comenzaran siendo fans de *Dr. Slump* y *Dragon Ball*, pero realmente lo que les llena es la obra de Toriyama en general. Quizás los reconozcas por las alas y porque no dejan de piar, ¡son muy pájaros!

Member's Card



本物のファン

会員番号 2196
氏 名 NOSTALFAN

Cualquier tiempo pasado siempre fue mejor. Es probable que no se acuerden ni de la serie, incluso que mezclen conceptos y términos con los de otras ficciones. Les da igual; jamás se documentarán para dar coherencia a sus argumentos. Es una huida hacia adelante con sus ideas (equivocadas). Tienen la cabeza más dura que el acero *kacchi kachin*.

Member's Card



本物のファン

会員番号 0839
氏 名 FANBOY

Con que un producto tenga las palabras "dragon ball" en el título les vale. Los hay con unas tragaderas de tal magnitud que hasta hablan bien de *Dragon Ball Evolution*. Justificarán cualquier incoherencia, cualquier guion pobre o cualquier dibujo nefasto haciendo mil triquiñuelas.

Member's Card



本物のファン

会員番号 0222
氏 名 Z WARRIOR

Goku de pequeño hizo cosas, y ya. Para ellos, la Z y *Dragon Ball* son una entidad única, pues ven esta obra de anime como el culmen y *peak* de las aventuras de Son Goku. Son incapaces de enfrentarse a líneas narrativas diferentes a "aparece un enemigo más fuerte que el anterior". Caen de lleno dentro del grupo de *nostalfans*.

Member's Card



本物のファン

会員番号 1740
氏 名 EL INFLUENCER

La mayoría son *centennials* con un fuerte ego. Se consideran precursores de la Songokumania, pero jamás tuvieron en sus manos una fotocopia. Tan pronto te hacen un *unboxing* en directo como te venden el contenido por Wallapop. Hacen kilométricos hilos en X con más relleno que la *Saga de Namek*. No pestañean en hacerte un tremendo *spoiler* si con ello pueden sacar 4 likes.

Member's Card

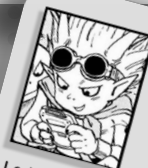


本物のファン

会員番号 0012
氏 名 EL DE CORAZÓN PURO

Los niños y otros seres de luz que solo piensan en divertirse y en sentirse más fuertes y valientes con la compañía de Son Goku. Es probable que sean las personas más felices del mundo celebrando el cumpleaños con una tarta de *Dragon Ball* de Mercadona y unas guirnalas de AliExpress. Les da igual el canon, las incoherencias, los debates y si su Vegeta comprado en el bazar no se mantiene de pie. Solo disfrutan.

Member's Card



本物のファン

会員番号 3841
氏 名 EL GAMER

La historia de *Dragon Ball* les da bastante igual, pero su ludopatía hace que no puedan dejar de coleccionar personajes del *Dokkan*. El *gacha* los tiene absorbidos, dejándose los zenis para obtener unos píxeles en la pantalla de su teléfono. Llevarán como 200 años comprando DLCs del *Xenoverse 2*. La mayoría terminan en la mendicidad.

Member's Card



本物のファン

会員番号 3786

氏名 LOS PAPERASEROS

Acumulan más celulosa que la casa de un aprensivo al inicio de la pandemia. Parecen conocer infinidad de lenguas, sobre todo el japonés, pues el idioma de los libros que compran no suele ser un escollo (realmente solo les interesa "mirar los santos"). La mezcla de contraste entre el olor a libro nuevo y a bodega de Mandarake les hace entrar en un plano catártico. A veces se juntan con el siguiente grupo hablando de *dougas*, *gengas* y *cels*.

Member's Card



本物のファン

会員番号 0217

氏名 EL DEL CELULOIDE

Son gente muy resabida, pues su lenguaje técnico los delata. Analizan hasta el más mínimo detalle de audio y video de las ediciones domésticas y emisiones de *Dragon Ball*. Detectan continuamente deficiencias de algún tipo que pasan desapercibidas para el aficionado medio. Remastericen lo que remastericen, siempre serán mejores sus grabaciones analógicas de 1993 y sus descargas piratas. Confraternizan bien con los "paperaseros" por el amor a los *cels*.

Member's Card

¿Te sientes identificado en algún grupo? ¿En ninguno? ¿En todos? Personalmente, puedo tener cabida en más de uno. Antes de que nadie se enfade, solo quería dar un toque de humor a las batallas ridículas entre distintos grupos de fans. ¡Que nadie te diga cómo tienes que ser fan de Toriyama! Odia y disfruta lo que quieras, critica lo que te apetezca y alaba lo que te venga en gana. Hemos venido aquí a divertirnos, no a ofendernos.



本物のファン

会員番号 2922

氏名 EL COLECCIONISTA

Completistas por naturaleza, no ansían más que conseguir nuevos *items* de su serie favorita. Diógenos patológicos, utilizan cualquier hueco de su hogar para acumular miersus tesoros, pues todas las estancias se han vuelto meros contenedores de mercancía y, ellos mismos, han quedado relegados de inquilinos a simples gestores de sus bienes muebles. Podrían construirse un fortín con las cajas de cartón acumuladas, pues aquí no se tira nada. Podemos decir que aglutina a "paperaseros", amantes de lo audiovisual y coleccionistas de "moñecos", entre otros.

Member's Card



本物のファン

会員番号 4822

氏名 EL ARTISTA

Toriyama ha servido de reflejo para muchos artistas. Con mejores o peores dotes para el dibujo, pero con gran actitud, muchos aficionados al arte se han aventurado a recrear los personajes y el estilo del Sensei. Puedes encontrar de todo, desde maravillas del quinto arte hasta trazos que harían llorar a Dende. Suelen solaparse con los "paperaseros" y los amantes de lo audiovisual.

Member's Card



本物のファン

会員番号 0195

氏名 EL DE LOS MOÑECOS

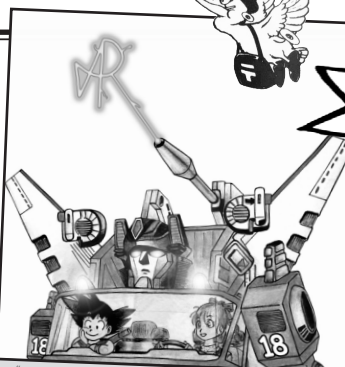
Tienen cierta adicción al olor a plástico y al de la resina, lo que les hace acumular una ingente cantidad de figuras. En sus vitrinas y estanterías cuentan con más estatuas que el Ejército de Terracota. Es más que probable que no conozcan alguna transformación o personaje de sus figuras, pues ver la serie es algo secundario. Se comenta que alguno intentó coleccionar el manga de *Dragon Ball*, pero se quedó en el ejemplar promocional de Planeta de 1,95€. ¡A la mierda el papel, queremos PVC!

Member's Card

EL RINCÓN DE

"TORIYAMA ROBO"

NI UNA
MAGNETA ME
HABEIS MANDADO



"...me gustaría aportar mi pequeño granito de arena enviándoos uno de los dibujos de hace casi 30 años que incluía como rellena huecos en los locos cómics que hacía (seguramente inspirado por Dr. Slump). En el dibujo a color (hecho con pinturas acuarelables y editado una década después con Photoshop para añadir efectos) mezclé dos de mis series favoritas: Goku y Bulma dentro del transformer Inferno, que hacía la vez de cápsula Hoi Poi (18). Año 1996. **Rivaseilbar**"



"Os mando un par de fotos donde salimos mi hermano y yo de pequeños ya luciendo orgullosos algo de merchandising de **Dragon Ball**, una afición que comenzó temprano y que aún continúa." Año 1998/1999
Francisco Pareja Navarro



"Soy @franssiez en IG, os comparto un dibujo que hice en 2019-2020: imitando una de las escenas clásicas de Goku pero en una versión más adulta, sino hubiera abandonado el monte Paoz".



"Ante todo quiero pedir disculpas por perpetrar este dibujo, pero no he podido evitar compartir mi versión de Vegeta, un poco más cercana al Otomverso :)"
Beñat Bustamante

"Ante todo quiero pedir disculpas por perpetrar este dibujo, pero no he podido evitar compartir mi versión de Vegeta, un poco más cercana al Otomverso :)"
Beñat Bustamante



"Cuando desde la cuenta que tengo como ilustrador (@adanamarthart) vi vuestro proyecto me alegré mucho, dado que yo he realizado varios programas sobre Akira Toriyama en el Podcast AnnaValaina y tengo pendientes varios más sobre obras como Pink, y estaba echando en falta proyectos aquí en España como el suyo desde hace tiempo (o si los había nadie me había hablado de ellos)".

LOS DINO-ALIENS



Los Dino-Aliens. Recibimos esta obra maestra de uno de nuestros lectores. Y os preguntáis ¿qué tiene que ver con Toriyama? No lo sabemos, pero ¡necesitábamos publicarlo! @iriaizanamí



"Una foto con mi hermano Jaime de 1983 y yo Israel (el más bajito) de 1984 con unas pintas curiosillas pero fardando de buen álbum! Un saludo y enhorabuena por el trabajazo. Viva Akira y viva Dragon ball!!
Año 1997/1998. **Isra_db**"



"Soy Israel Griol de Valencia. Aquí os mando un dibujo que ha hecho mi hija **Sarah Grace Griol Austin** de 9 años para la revista."



Ernesto Rovira presumiendo de sus vacaciones en Calpe con su primer Tankobon en agosto de 1992. Y sus hijos Alma y Pablo que mantienen vivas las buenas costumbres familiares.



BIRD LAND PRESS



GOCHI

Ilustrador sobre todo conocido por ser amante de las técnicas más primitivas y tradicionales del mundo del manga, aunque muy amante no será cuando esta ilustración nos la mandó en digital el muy mamón. Autor de *Red Ribbon Rising*, la versión manga de *Solo, Amo Ron*, *Trasmallo* y otra serie de títulos que tampoco te suenan.

Originales a la venta y tutoriales en su perfil de Instagram @cerditosdeguienea

豆知識!

by @eosh2014



Como has podido leer en el artículo dedicado al Akira Toriyama Hozonkai, a principios de los 80, cuando comenzó la popularidad de *Dr. Slump*, el Sensei asistía a eventos, colaboraba con el club e incluso leía las cartas de los fans.

Muchas de esas cartas eran respondidas, a modo de agradecimiento, con la postal que puedes ver más arriba, firmada por el propio Toriyama.

Hoy en día, sumergidos en la era digital, casi no se escriben cartas ni postales. Pero ¿te imaginas abrir tu buzón y encontrarte esta postal firmada por el mangaka como agradecimiento por escribirle?

まつもとつねお MATSUMOTO

